PRÄRIE 2GO

EIN 2-SEITEN ABENTEUER №4

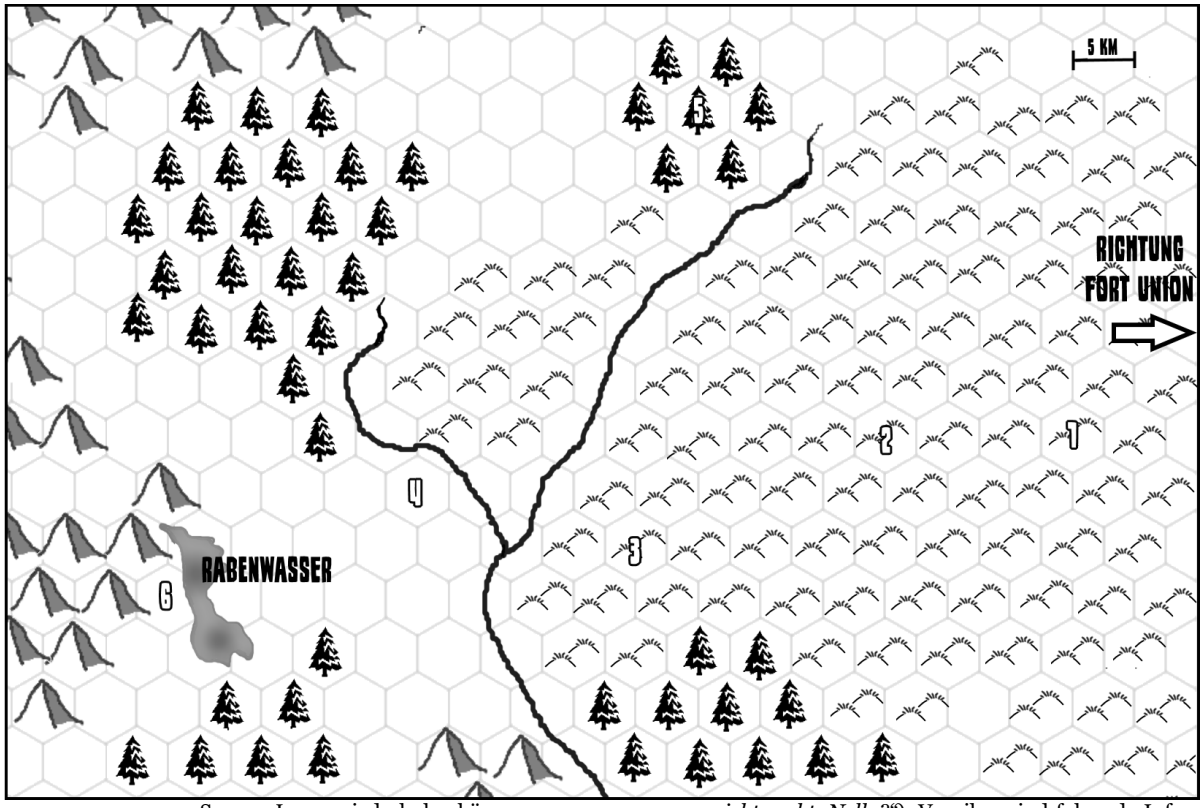
DER BAUM DES TODES

EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

HINTERGRUND

Elias Trump war schon immer eine richtiger Pechvogel. Der Goldschürfer (dichter blonder Vollbart, langsame und schleppende Sprechweise, leichtgläubig) hat in seinem bisherigen Leben kaum ein paar Unzen Gold gefunden. Nun ist er jedoch auf eine große Goldader gestoßen und begibt sich auf den Weg nach Santa Fe, um seine Goldmine registrieren zu lassen.

Bei einem Zwischenstopp in Fort Union gerät er an drei Halunken (Werte: **2 Rowdies/1 Anführer**, OS S. 146), die ihn betrunken machen, zusammenschlagen und sich nachts mit dem Plan, auf dem die Lage der Mine verzeichnet ist, davonmachen.
Elias Trump bleibt schwerverletzt im Fort zurück. Der befehlshabende Major will die Diebe nicht verfolgen lassen, da er wegen Gerüchten über Unruhen bei den Stämmen der Navajos und Nijoras auf keinen seiner Männer im Fort verzichten möchte. Also wendet sich Elias an die SC und bitte sie, ihm seinen Plan der Mine zurückzubringen. Als Belohnung bietet er ihnen einen Anteil von 30% an seiner Goldmine an.



ABLAUF DER ABENTEUERS

Die SC können zunächst den Spuren der Diebe bis in die Prärie folgen. Dort werden die SC bald Hinweise finden, dass die Verfolgten von den Navajos gefangen genommen wurden. Um ihren Auftrag zu erfüllen, müssen sie diese aus der Hand der Indianer befreien oder zumindest den Plan aus dem Indianerlager wiederbeschaffen.
Dies kann durch Geschicklichkeit, List, Gewalt oder auch geschickte Verhandlung geschehen. Dazu kommt, dass die SC mitten in das Kriegsgebiet der Nijoras und Navajos geraten. Sie müssen also darauf achten, nicht zwischen die Fronten zu geraten.

DIE PRÄRIE

Die Spuren sind anfangs leicht zu lesen (*Spuren Lesen +4, bei einer gelungenen Probe mit Talent Fährtenleser entdeckt man außerdem einen Trittfehler eines Pferdes, der jede weitere Spurensuche um +2 vereinfacht*) und führen südwestlich in die Prärie. Bei Misslingen der Probe irren die SC 2 Stunden durch die Prärie, bevor sie die Probe auf Spuren-Lesen wiederholen können.
Bei der Reise durch die Prärie kann es pro durchquerten Hex-Feld bei PW:6 zu einer Zufallsbegegnung kommen (Tabelle: OS S. 239). Bei Begegnungen mit Indianern handelt es sich bei 1-14 um Nijoras und bei 15-20 um Navajos.

1. KAMPFSPUREN

Die SC erreichen eine Stelle, an welcher der Boden stark aufgewühlt ist. Dort liegt der Kadaver eines gesattelten Pferdes. Man kann erkennen, dass die Verfolgten auf andere Reiter gestoßen sind und ein Kampf stattgefunden hat. Eine weitere Spurensuche kann weitere Informationen bringen (Probe: Spuren-Lesen, pro gelungene Probe eine Information oder Talent *Fährtenleser*):

- Mindestens 8 andere Reiter
- indianische Pferde
- ein Stückchen Jagdhemd mit Navajo-Stickereien
- Farbspuren von Kriegsbemalung.

2. PROSPEKTOR

Die SC treffen auf den alten Goldsucher Leonard McNeill mit seinem Maulesel (Grauer Bart, alte Konföderiertenjacke mit abgerissenen Rangabzeichen, schiefe Zähne, sehr redselig, wendet sich immer an sein Maultier mit den Worten: *„Hab ich nicht recht, Nelly?“*). Von ihm sind folgende Informationen zu bekommen:
- Die Navajos und Nijoras haben das Kriegsbeil ausgegraben
- Die Nijoras sind Weißen gegenüber normalerweise wohlgesonnen, aber auch sehr misstrauisch
- Westlich des Flusses gibt es einen alten gefährlichen Grizzlybären, den man Ol' Piet nennt.
- Der Navajo-Häuptling „Großer Tomahawk“ trägt einen lange Narbe im Gesicht von dem Versuch, Ol' Piet zu erlegen
- Die Indianer nennen Ol' Piet „Graues Ohr“

3. EIN PRÄRIEBRAND

Starker böiger Wind trägt Feuergeruch heran. Von Norden und Osten nähern sich in großer Geschwindigkeit Laufbrände. Die Pferde werden unruhig und wollen durchgehen. Es ist eine Reiten-Probe-2 nötig, um im Sattel zu bleiben, ansonsten stürzt man vom Pferd (*Sturz*: 9 abwehrbarer Schaden).
Die schnell voranschreitenden Brände versuchen die SC von zwei Seiten einzuschließen. Wenn sie nahe genug an die SC herangekommen sind, verlöschen die Flammen fast und aus dem Flammen erheben sich zwei seltsame Phänomene: **2 Feuerelementargeister II** (Werte: OS S. 158). Die Elementargeister greifen die SC an. Ab der 2. Runde wird aber zu Beginn der Runde mit W20

Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Männer vom Marterpfahl befreit 15 EP; Ol' Piet erlegt 20 EP; Plan zu Elias Trump zurückgebracht 15 EP; Für das Abenteuer 80 EP

gewürfelt. Bei 1-10 greifen sich die Flammenwesen gegenseitig an.
Während der Flucht vor dem Feuer, treffen die SC auf einen Navajo-Kundschafter (Werte: **Indianerkundschafter II**, OS S. 144). Der Navajo ist mit seinem Pferd in ein Präriehundloch geraten. Das Pferd hat sich dabei die Vorderläufe gebrochen. Wenn die SC den Indianer vor den herannahenden Flammen retten, wird er ihnen aus Dankbarkeit zwar gern einen Gefallen erweisen (z.B. eine wichtige Information geben), er bleibt aber ihr Feind und wird ihnen nicht sagen, wo sein Stamm zur Zeit lagert.

IM INDIANERKAMPFGEBIET

Westlich des Flusses belauern sich die Nijoras und Navajos. Beide Stämme haben ein geheimes Kriegslager errichtet und versuchen, den Gegner aufzuspüren und auszuspionieren.
In diesem Gebiet kann es alle 4 Stunden bei **PW:10** zu einer Zufallsbegegnung kommen.

W20	BEGEGNUNG
1-5	W6/2 Nijora-Kundschafter II
6-10	W6/2 Navajokundschafter II
11-13	**Ol' Piet (Grizzlybär)**
14-15	W6/3 Waschbären
16	Ein toter Indianer
17	Wapitihirsch
18	Puma
19-20	W6 Navajo-Krieger III

4. SENKE (KUNDSCHAFTER)

Vor den SC liegt eine langgezogene Senke, welche mit viel Buschwerk übersät ist. Von ihrer erhöhten Position aus, können die SC unten in der Senke (Wahrnehmung +2) **4 Nijorakundschafter II** erkennen, die sich an eine Gruppe von **5 Navajo-Kriegern III** heranschleichen, die hinter einem großen Gebüsch verborgen liegen. Beide Gruppen scheinen sich gegenseitig noch nicht entdeckt zu haben.
Wenn die SC in der Rolle der Zuschauer bleiben, werden sie Zeuge eines Kampfes zwischen den verfeindeten Indianern. Sollten sie einschreiten, müssen sie bei ihrem anschließenden Auftreten aufpassen, dass ihre Hilfe für die eine oder andere Seite nicht als unerwünschte Einmischung ausgelegte wird (Verhandeln-Probe -2).

5. LAGER DER NIJORAS

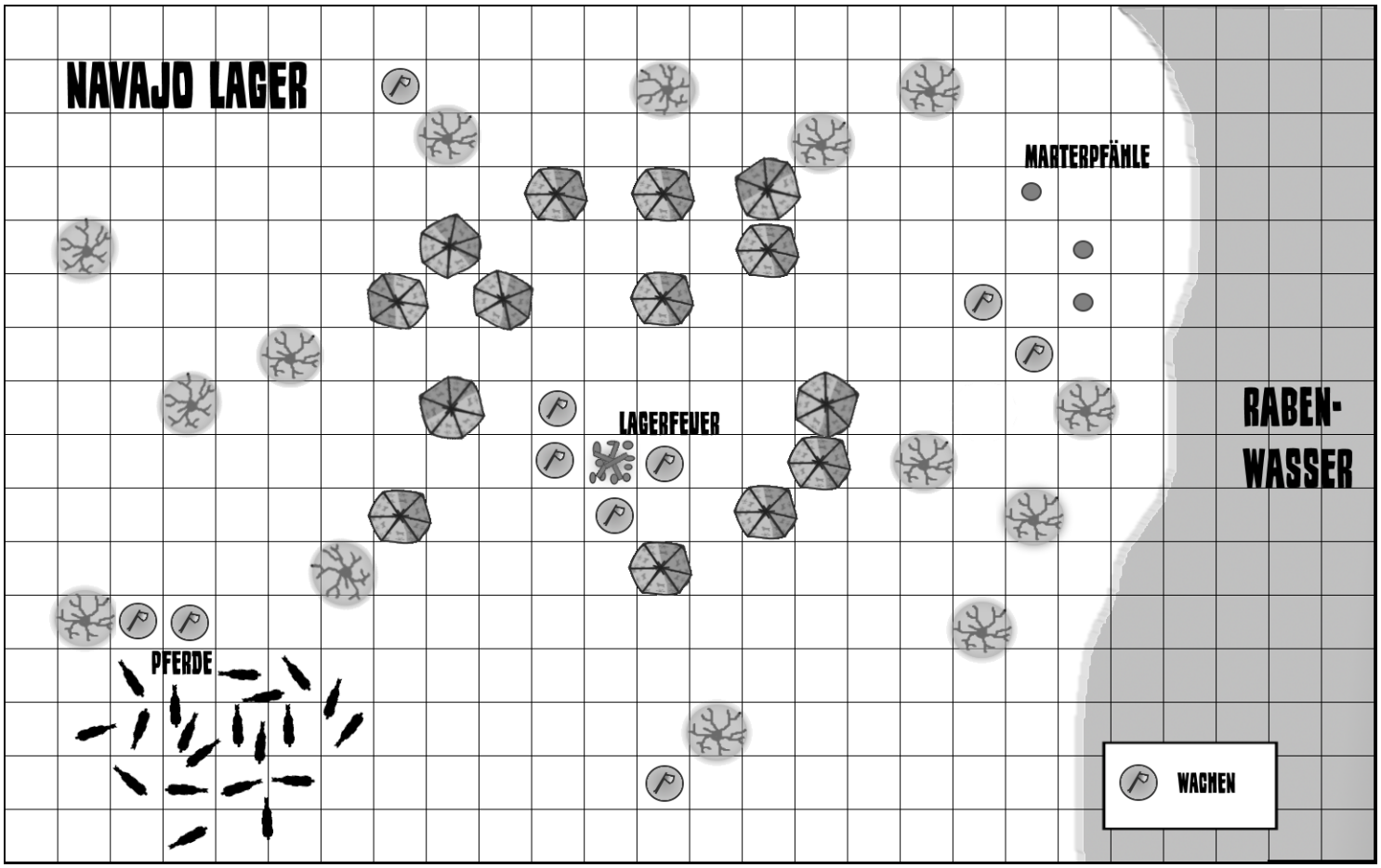
Die Nijoras haben ihr Lager nördlich in dem „Kleinen runden Wald“ aufgeschlagen. Im Lager befinden sich 40 Indianer, die von dem Häuptling „Büffelkopf“ angeführt werden.
Wenn die SCs auf die Nijoras treffen, werden sie den SC gegenüber nicht unbedingt feindlich gegenübertreten. Andererseits werden sie ihnen ihren Lagerplatz nicht freiwillig verraten und auch sonst auch nur wenig Informationen oder Hilfe geben, da die SCs den feindlichen Navajos in die Hände fallen könnten.
Da die Nijoras große Jäger sind, würden die SCs sehr in ihrem Ansehen steigen, wenn sie Ol' Piet/“Graues Ohr“ erlegen. Die Nijoras werden aber keinen offenen Angriff gegen die Navajos, welche in der Überzahl sind, wagen.

6. LAGER DER NAVAJOS

Die Navajos lagern versteckt am Ostufer des Rabenwasser-Sees. Häuptling „Großer Tomahawk“ hat 55 Krieger bei sich. Die Navajos haben das Kriegsbeil nicht nur gegen ihre Todfeinde die Nijoras, sondern auch gegen alle Weißen ausgegraben. Über die Freilassung der drei Diebe mit den Navajos zu verhandeln, dürfte sich also als sehr schwierig gestalten. Selbst wenn die SCs Navajo-Krieger. zum Austausch gefangen nehmen, müssen sie immer damit rechnen, dass die Navajos versuchen werden, sie zu betrügen. Das einzige Verhandlungsobjekt, auf das „Großer Tomahawk“ wirklich begierig ist, ist das Fell von Ol' Piet.
Die drei Rowdies aus dem Fort wurden von den Navajos an die Marterpfähle gebunden, die nahe am Seeufer stehen. Der Anführer trägt den Plan der Mine in einem Lederbeutel um den Hals. Der See ist an dieser Stelle knapp 800 m breit und kann von guten Schwimmern durchschwommen werden.
Die Navajos haben rund um ihr Lager Wachen (Werte: **Indianerkrieger II**, OS S. 143) aufgestellt. Ihre Pferde sind etwas abseits angehobbelt (Vorderbeine zusammengebunden) und werden von zwei Kriegern bewacht.

OL' PIET

Westlich des Flusses kann man auf den alten Grizzlybär Ol' Piet **(Werte: Grizzly, berüchtigt, OS S. 149)** treffen. Bei den Indianern heißt der Bär „Graues Ohr“. Ol' Piet ist ein alter grimmiger Geselle und Einzelgänger. Sobald man sich ihm auf 10 Meter nährt, wird er Drohgebärden machen und angreifen, sollte man nicht schnellstens das Weite suchen. Alle, die den Fehler machten, sich mit ihm anzulegen, wurden von dem Grizzly getötet oder fürchterlich verstümmelt.



Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Männer vom Marterpfahl befreit 15 EP; Ol' Piet erlegt 20 EP; Plan zu Elias Trump zurückgebracht 15 EP; Für das Abenteuer 80 EP