EIN 1-SEITEN ABENTEUER №1

DIE KOJOTEN VOM ARKANSAS

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

HINTERGRUND

Die SC befinden sich nördlich des Arkansas Rivers auf Butlers Farm, um dort ihre Vorräte aufzufrischen. Es erscheint ein Reiter und berichtet, dass er die traurigen Überreste eines Siedlertrecks gefunden hat, der von eine Bande Tramps überfallen wurde. Butler ist bestürzt, da die Siedler noch vor einem Tag auf seiner Farm halt gemacht hatten. Er setzt eine Belohnung von 200$ aus, um die „Kojoten vom Arkansas“ unschädlich zu machen.

Nach der Beschreibung des Reiters, erreichen die SC den Ort des Überfalls. Die Spuren führt sie nach einigen Hindernissen schließlich in einen entlegenen Canon, wo die SC in einer Felsspalte ein altes Pueblo entdecken. Das Innere des Pueblos ist über eine Öffnung auf dem Dach zu erreichen und an der Wand lehnt eine einfache Leiter.

1. WACHRAUM

An einem Tisch stehen 4 Whiskeyflaschen stehen (nur 1 noch voll). Daneben schnarchen zwei betrunkene Tramps auf ihren Stühlen.

2. LEERER RAUM

Eine Stückchen Kautabak liegt am Boden.

3. LAGER

Hier lagern die Tramps 4x 10m Seil, 2 Laternen, 8x Lampenöl, 6x Verbandszeug, 1 Eimer, 3 Karabiner, 2 Gewehre, Munition für 30 Schuss, und 2 Bowiemesser.

4. FÄSSER

Hier stehen 4 Bierfässer (je 5$) und 2 Whiskeyfässer (je 20$). Auf einem Fass liegt ein Brecheisen (1$).

5. HUNDEKAMMER

In dieser (von außen verriegelten) strohgefüllten Kammer halten die Tramps vier Bluthunde (wie Wölfe: DS GRW S. 125). Betreten SC den Gang vor der Tür, fangen die Tiere nach einer halben Minute (6KR) zu bellen an.

6. KARTENSPIEL

An einem alten Holztisch sitzen Tramps (1/SC) und spielen Poker. Auf dem Tisch liegen W20/4 Dollar Spieleinsätze.

7. LEERER RAUM

Staubiger Raum, der von den Tramps nicht genutzt wird.

8. VERNAGELTE TÜR

Die Tramps haben diesen Raum vor Kurzem verbarrikadiert. Dahinter befindet sich ein alter indianischer Kultraum. Wer den Raum betritt, wird von einem Luftelemantar II (DS GRW S. 111) angegriffen. Im Raum befindet sich eine kleine goldene Adlerstatue (100$).

9. VORRÄTE

Hier sind 6 Säcke Mehl, 2 Kisten (je W20 Äpfel), Sack Linsen, Sack Erbsen, und 8 Dosen Corned Beef.

10. O'BANION'S KAMMER (verschlossen)

O'Banion schläft auf seiner Pritsche. Verschlossene Truhe (O'Banion trägt Schlüssel um den Hals) enthält 618$ und 2 Revolver.

11. GEFANGENE

Zwei gefesselte und geschundene Frauen (Opfer des überfallenen Siedlertrecks) auf einem einfachen Strohlager.

12. SCHLAFRAUM

Mehrere Pritschen. 1 Tramp/SC hier, davon ist die Hälfte wach. Jeder hat 3$, einer hat einen Ring (10$) im Stiefel. Hinter einer Pritsche befindet sich ein Geheimgang

13. FALLGRUBE

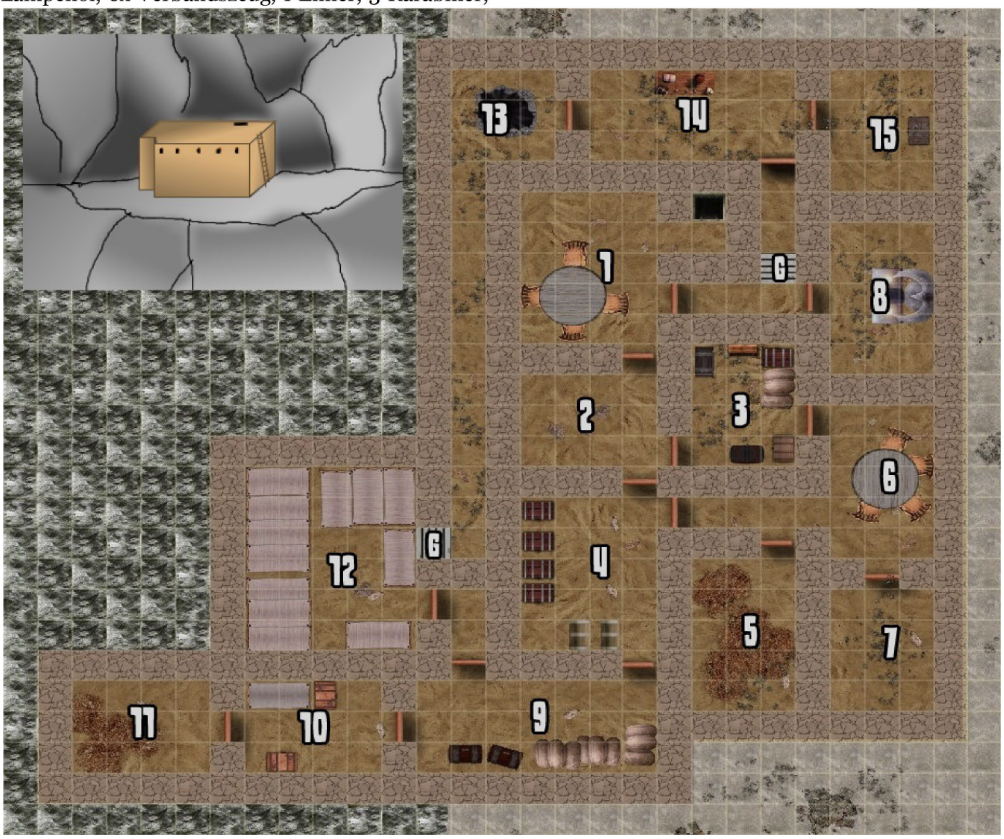
Bei mehr als 2 SC öffnet sich mittig eine 2x2m große Grube (4m tief).

14. ALTES LABOR

Tisch mit staubigen Alchimistenwerkzeug, eine schlichtes Holzkreuz, eine Bibel (spanisch) und ein altes Buch mit Notizen in spanisch (im Einband steht „Fra Angelico, 1793“). Darunter liegt ein verzierte alte Steinschlosspistole (verzaubert, wie Revolver +2 mit eingebeteten Fieser Schuss I) und eine Phiole (Krafttrank)

15. SCHATZKAMMER

In Truhe (Nadelfalle mit Gift 20) 18 Goldbarren (je 20$) mit spanischer Prägung.



TRAMP					PIO 1
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0
25	12	8	5	13	13

Bewaffnung	Panzerung
Karabiner (WB+3; PA-2) Bowiemesser (WB+1)	Kleidung (PA +0)

Talente: Schütze I, Faustkämpfer I

GH:	2	GK:	no	EP:	78

ANFÜHRER	O'BANION				PIO 5
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	6	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
52	15	9	5	19	13

Bewaffnung	Panzerung
Revolver(WB+3;PA-4) Bowiemesser (WB+1)	Kleidung (PA +0)

Talente: Brutaler Hieb II,Einstecker I, Kämpfer II, Reiter der Rache I

GH:	7	GK:	no	EP:	206

EP 1/Raum, Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Adlerstatue gefunden 15EP; Frauen befreit 15 EP; Geheimgang entdeckt 20 EP; Für das Abenteuer 25EP