

Das Erbe des Engländers

Ein Abenteuerszenario für Abenteuer 1880

Von Kurna

Einleitung

Die Gruppe begleitet den jungen Engländer Jonathan „Jo“ Leland von England nach Kentucky. Er möchte die Ranch besichtigen, die er von seinem kürzlich verstorbenen Onkel George Leland geerbt hat. Dieser war vor vielen Jahren in die USA ausgewandert. Vor Ort angekommen erfahren sie, dass der Tod des Onkels womöglich kein Unfall war. Es liegt nun an der Gruppe sicherzustellen, dass der Fall aufgeklärt wird und dass Jonathan Leland sein Erbe sicher antreten kann. Dazu müssen sie mit der örtlichen Bevölkerung reden, Kenntnisse über Tierkunde beweisen und womöglich sogar bei einem Pokerturnier gewinnen.

Anmerkungen zum Szenario

Dieses Szenario basiert auf einem Abenteuer, das ich für meine eigene Runde entworfen hatte. Da wir uns nur einmal im Vierteljahr treffen, versuchen wir möglichst, die Abenteuer in einer Session abzuschließen. Daher ist dieses Szenario nicht übermäßig komplex. Ich gebe aber im letzten Abschnitt („Mögliche Alternativen“) Hinweise, wie man es etwas ausbauen könnte.

Da es sich bei dem Szenario im Wesentlichen um ein Ermittlungs-Abenteuer handelt, sind die SCs recht frei darin, in welcher Reihenfolge sie vorgehen. Es lässt sich daher kein genauer Ablaufplan erstellen. Ich werde nach der Beschreibung des Hintergrunds und eines möglichen Einstiegs dann die wichtigsten Szenen und Orte beschreiben gefolgt von einer Liste der NSCs und ihrer Informationen. Zum Schluss kommen dann eine Zeitleiste und die schon erwähnten möglichen Alternativen.

Außerdem sollte ich darauf hinweisen, dass wir in unserer Runde nach eigenen Hausregeln spielen. Daher habe ich zum Beispiel bei den NSCs keine genauen Werte notiert, da die Umrechnung mir zu aufwändig wäre. Besondere Fertigkeiten und Kenntnisse werden aber erwähnt.

Es wäre wünschenswert, wenn einer der Charaktere eine Fertigkeit wie Fingerfertigkeit oder Spielen besitzt (oder eine ähnliche Fertigkeit, die bei Kartenspielen hilft, wenn nach einem anderen Regelsystem gespielt wird).

Das Schreiben dieses Szenarios ist als ein Dankeschön gedacht an all die freundlichen Rollenspieler und -spielerinnen im Midgard-Forum und im Tanelorn, die mir mit Informationen und Ratschlägen beim Vorbereiten von Abenteuern geholfen haben. Der besondere Dank gilt dabei Solwac, Räter und ToddArkin, die mir eigene, private Abenteuer zur Verfügung gestellt haben, damit ich sie für meine Runde leiten kann, sowie Sarandira, die mir tolle Karten zur Verfügung gestellt hat.

Inspiziert wurde das Szenario u.a. durch die beiden Western „Höchster Einsatz in Laredo“ (jährliches Pokerturnier) und „Verflucht, verdammt und Halleluja“ (unerfahrener junger Engländer im Wilden Westen).

Plausibilitätsindikator: 1000 (1001 für die Variante „Plowers kann Mord nachgewiesen werden“)

Hintergrund

Vor über 30 Jahren war der Engländer George Leland in die USA ausgewandert und hatte es dank harter Arbeit geschafft, sich dort eine Existenz aufzubauen. Er konnte eine kleine Pferde-Ranch in der Nähe von Flemingsburg, Kentucky sein Eigen nennen. Auch Rückschläge wie die Wirren des Bürgerkriegs oder eine gefährliche Pferdeseuche, die vor drei Jahren die ganze Region heimsuchte, konnten ihn nicht aus der Bahn werfen.

Aber seit einiger Zeit plagte ihn das Heimweh nach seiner alten Heimat, wohl nicht zuletzt, weil er nie eine Frau gefunden hatte und daher hier in Kentucky keine Familie besaß. Immer öfter überlegte er, ob er nicht die Ranch verkaufen und nach England zurückziehen sollte. Doch er befürchtete, dass er mit einem Verkauf nicht genug Geld erzielen könnte, um einen ruhigen Lebensabend zu genießen. George Leland war immer ein fairer und gut zahlender Arbeitgeber und hatte daher ein gutes Team auf seiner Ranch. Dank dieses Teams an Cowboys konnte er auch die Seuche vor drei Jahren relativ glimpflich überstehen im Vergleich zu anderen Ranchern in der Gegend. Nichtsdestotrotz wurde auch sein Bestand dezimiert und auch heute ist der Schaden noch nicht wieder voll ausgeglichen.

Doch das Heimweh plagte ihn. Was also tun? In einem Gespräch mit seinem besten Freund Trick, dem Barkeeper im örtlichen Saloon, kam ihm plötzlich eine Idee. Man müsste den Verkaufswert der Ranch künstlich steigern, indem man das Gerücht streut, dass Leland dort Gold gefunden hätte. Gedacht, getan. Leland gab Trick ein Goldnugget, das er in Wirklichkeit vor längerer Zeit beim Pokern gewonnen hatte. Damit sollte Trick die Gerüchte untermauern. Gleichzeitig diente es als Bezahlung für Tricks Hilfe.

Wie geplant sorgte Trick dafür, dass die Gerüchte entstehen. Insbesondere stellte er sicher, dass als erstes Samuel Plowers davon erfuhr, Besitzer der größten Ranch im ganzen County. Womit sie bei ihrem Plan nicht gerechnet hatten war, dass die wirtschaftliche Lage von Plowers' Großranch sehr viel schlechter war als allgemein bekannt. Plowers hat bei weitem nicht den geschäftlichen Sachverstand und das Wissen über Pferde wie sein Vater und Großvater, die die Plowers-Ranch aufgebaut hatten. Die Seuche hatte ihn daher viel härter getroffen. Er verfügte nicht über die flüssigen Mittel, um Lelands Ranch zu kaufen, obwohl er das Gerücht glaubte.

Da er zu stolz war, anderweitig Land zu verkaufen, kam er auf einen skrupellosen Plan. Er würde dafür sorgen, dass Leland einen tödlichen Unfall hat, und hoffte, seinem Erben die Ranch günstig abkaufen zu können. Es ist ja bekannt, dass Lelands Verwandte in England leben, und was weiß so ein Greenhorn schon von Pferden oder gar von Gold? Gleichzeitig könnte er damit eine Schmach vom letzten Jahr wettmachen, als Leland ihn beim jährlichen Highstakes-Pokerturnier von Flemingsburg geschlagen hatte. Es war das erste Mal überhaupt, dass Samuel Plowers nicht der Sieger bei diesem prestigeträchtigen Turnier war. Das war eine Niederlage, die auch finanziell schmerzte, denn es geht bei dem Turnier um wirklich große Summen.

Zu Plowers exzentrischen Hobbys gehört das Züchten von Giftschlangen. Er schickte also drei seiner Männer mit einer davon los, die George Leland bei einem Ausritt auflauern, ihn ausknocken und dann dafür sorgen sollten, dass ihn die Schlange beißt. Der Cowboy, der Leland später fand, tötete die Schlange, konnte ansonsten aber nur noch den Tod seines Herrn feststellen. Der herbeigerufene Arzt bestätigte den Schlangenbiss als Todesursache und identifizierte die Schlange anhand der abgezogenen Haut als giftige Coral Snake (Korallenotter). Die lebt zwar eigentlich eher in den südlicher gelegenen Bundesstaaten, aber es erschien ihm nicht unmöglich, dass sich mal eine aus dem benachbarten North Carolina nach Kentucky verirrt.

Bei der Identifizierung der Schlange irrte sich Dr. Miller allerdings, genauso wie schon die drei Täter, denn statt der Coral Snake hatten sie versehentlich eine Texas Coral Snake (Texas-Korallenotter) erwischt. Beide Schlangenarten haben ein sehr ähnliches, aber wenn man es weiß doch klar unterscheidbares Farbmuster. Dies kann später ein wichtiger Hinweis für die Gruppe werden, denn die Texas Coral Snake lebt noch weiter südlich, so dass eine zufällige Wanderung nach Kentucky hier ausgeschlossen werden kann.

Jack LaRue, dem Vorarbeiter der Leland-Ranch, kamen einige Umstände des Unfalls seltsam vor. Aber ohne konkreten Verdacht behielt er sie erst einmal für sich. Erst dem eintreffenden Erben wird er davon berichten, denn das glaubt er seinem alten Boss schuldig zu sein. Und damit geht das Abenteuer dann für die Gruppe richtig los...

Einstieg

Die Gruppe wird von Jonathan Leland angesprochen, der ein Freund/Verwandter/alter Schulkamerad von mindestens einem Gruppenmitglied ist. Sein in die USA ausgewanderter Onkel George Leland ist gestorben und hat ihm seine Ranch in Kentucky vererbt. Jetzt müsste er dort hinreisen um sie sich anzuschauen und einen Verkauf in die Wege zu leiten. Aber der junge Buchhalter ist noch nie im Ausland gewesen und jetzt gleich in den Wilden Westen reisen? Daher bittet er die Gruppe, ihn zu begleiten. Lelands Sorgen sind etwas größer als nötig, denn viele der wilden Geschichten, die er gehört hat, stammen eher aus den Gebieten westlich des Mississippi. Aber trotzdem ist eine Reise nach Kentucky zu der damaligen Zeit natürlich eine große Sache, die außer Auswanderern nur wenige Leute antreten würden.

(Anmerkung: Grundsätzlich kann man Leland in diesem Abenteuer auch weglassen und durch einen SC ersetzen. Mehr dazu im Abschnitt „Mögliche Alternativen“.)

Sofern die Gruppe zustimmt, geht es mit dem Schiff nach Boston, dann mit der Eisenbahn nach Westen bis nach Ohio rein zu dem kleinen Bahnhof Helena. Das letzte Stück der Reise muss dann mit der Postkutsche erfolgen, da Flemingsburg in den 1880ern nicht direkt an der normalen Eisenbahn liegt. In Flemingsburg erfahren sie, dass die Ranch etwas nordöstlich der Stadt liegt. Sie haben aber Glück, denn heute ist „Einkaufstag“. Ein Mitarbeiter der Ranch wird im Laufe des Nachmittags erwartet, um im örtlichen Laden der Witwe Bishop die wöchentlichen Besorgungen zu machen. Etwas später kommt dann tatsächlich der Cowboy Wash, der die Gruppe zur Ranch mitnimmt.

(Anmerkung: Selbstverständlich kann die Gruppe sich jetzt schon in der Stadt umsehen und einige der möglichen Gespräche vom nächsten Tag vorwegnehmen (zum Beispiel Sheriff und Friedensrichter). Allerdings werden sie ohne die Infos von Jack LaRue nicht wirklich gezielt Informationen sammeln können.)

Auf der Ranch werden sie vom Vormann, Jack LaRue, begrüßt. Er zeigt dem Erben die Ranch. Nach dem Abendessen erzählt er dann, was passiert war. George Leland war abends wie so oft noch einmal zu einem Rundritt um die Ranch verschwunden. Deutlich später tauchte sein Pferd plötzlich ohne Reiter auf. Einige Cowboys waren sofort ausgeschwärmt, um nach ihm zu suchen. Wash hat ihn dann am nördlichen Ende des Landes auf dem Boden liegend gefunden. Als er nach ihm schauen wollte, wurde er fast von einer Schlange attackiert. Zum Glück war er schneller und konnte sie erschießen. Als er dann nach seinem Boss schaute, war der schon tot und hatte einen offensichtlichen Schlangenbiss an der Hand. Der eilends herbeigerufene Arzt hat dann später bestätigt, dass der Tod durch den Schlangenbiss verursacht worden war. Es gab auch eine Wunde am Kopf, aber die wäre nicht tödlich gewesen und vermutlich erst beim Hinfallen entstanden.

Weiter teilt ihnen LaRue mit, dass ihm die Sache komisch vorkommt. Es hätte keinen klar ersichtlichen Grund für Leland gegeben, dort anzuhalten und abzustiegen, so dass ihn die Schlange überhaupt in die Hand beißen konnte. Die Schlange kam LaRue zudem unbekannt vor. Er hat so eine Schlange noch nie gesehen. Giftschlangen sind in Kentucky nicht unbekannt, aber das sind meistens Klapperschlangen. Außerdem hatte er das Gefühl, dass es am Unfallort zu viele Spuren gab, konnte aber nicht sicher sein, da er erst schauen konnte, nachdem sie den Körper zur Ranch gebracht hatten. Er hatte es dann nicht weiter verfolgt, da es kein für ihn erkennbares Motiv gab. Inzwischen hat er aber erfahren, dass Lucy Walker von der benachbarten Walker-Ranch an einem Abend Reiter gesehen hatte. Sie war nicht sicher, ob es wirklich der Unfall-Abend war, hatte sich aber gewundert,

dass sie hinter der Ranch, zum Wald hin, geritten waren und nicht auf dem normalen Weg, der zu ihrer und zur Leland-Ranch führt.

(Anmerkung: Wenn man mit einem alternativen Täter spielt (siehe „Mögliche Alternativen“), wird LaRue von sich aus natürlich nicht erwähnen, dass der Tod kein Unfall war. Erst auf Nachfrage kommen dann diese Informationen wie hier beschrieben.)

Ansonsten gibt LaRue dem Erben die Geschäftsbücher der Ranch. Die Besitzurkunde und das Testament verwahrt der Friedensrichter in der Stadt. Zudem wird er auf Nachfragen alle Infos geben, die im Abschnitt „Charaktere“ bei ihm aufgeführt sind. Außerdem kann er ihnen noch die getrocknete Schlangenhaut zeigen. Ein erfolgreicher Wurf auf Tierkunde enthüllt, dass es sich um eine Giftschlange, eine Texas Coral Snake handelt. Wenn der Wurf auch um 2 erschwert geklappt hat, weiß man außerdem, dass diese Art nur deutlich weiter im Süden vorkommt (z.B. Texas oder Arkansas). Für einen Charakter, der die USA kennt oder auf Schlangen spezialisiert ist, ist der Wurf um 2 erleichtert.

Das weitere Vorgehen hängt jetzt von der Gruppe ab. Wenn die Gruppe am nächsten Tag in die Stadt reiten möchte, um Erkundigungen einzuziehen (oder den Friedhof zu besuchen), stellt LaRue ihnen Pferde zur Verfügung. (Jonathan Leland möchte auf jeden Fall zum Friedensrichter und zum Friedhof, auch wenn er seinen Onkel nicht wirklich gekannt hat.) Wenn sie den Unfallort sehen wollen, kann Wash sie dorthin führen. Sinnvollerweise sollte das aber auch erst am nächsten Tag passieren, damit es hell genug ist.

Orte

Flemingsburg, Kentucky

Das kleine Städtchen Flemingsburg ist die Hauptstadt von Fleming County, im Nordosten von Kentucky. Es wurde 1797 von George Stockton gegründet, der den Ort und das zugehörige County nach seinem Halbbruder benannte, Colonel John Fleming. Zur Zeit des Abenteurers hat die Stadt etwa 900 Einwohner, das County insgesamt etwa 15000, wobei die Nicht-Weißen nur eine kleine Minderheit stellen (unter 3 %).

Flemingsburg liegt in der so genannten Bluegrass Region, von der der Bundesstaat seinen Spitznamen „Bluegrass State“ hat und die den Übergang bildet von den Ebenen des Ohio und Mississippi zu den Appalachen im Osten. Es gibt eine Postkutschenstation, die zum Laden von Eunice Bishop gehört, das Sheriffsbüro und das Gerichtshaus, wo der örtliche Friedensrichter die Verhandlungen führt, aber auch der Stadtrat tagt. Erwähnenswert sind noch die protestantische Kirche mit Friedhof und natürlich der Saloon. Dort steht Terence „Trick“ Carpenter hinter dem Tresen und schenkt bevorzugt Bourbon aus (wir sind schließlich in Kentucky).

Das Land um Flemingsburg ist dank eines kleinen Flüsschens, des Fleming Creek, fruchtbar genug für Ackerbau, die wichtigste Nutzung (und wichtigste Einnahmequelle der Gegend) ist aber die Pferdezucht. Die Region ist bekannt für gute Reitpferde, aber es werden auch teilweise echte Rennpferde gezüchtet. Das Kentucky Derby im ca. 100 Meilen entfernten Louisville gibt es immerhin schon seit 1875. Die größte Pferderanch im County gehört Samuel Plowers. Zweimal schon haben Pferde aus seiner Zucht am Derby teilgenommen, mit einem dritten Platz 1879 als bestem Ergebnis. Ein schwerer Rückschlag für die ganze Region war der Ausbruch einer als „Sleeping Sickness“ bezeichneten Pferdeseuiche vor drei Jahren, der viele Tiere das Leben kostete (ein früher Ausbruch der heute als Eastern Equine Encephalitis oder Triple-E bekannten Krankheit). Noch ist der Tierbestand nicht wieder auf dem Niveau, dass er vor der Seuche hatte.

Ein wichtiges gesellschaftliches Ereignis in Flemingsburg ist das jährliche Highstakes-Pokerturnier, das immer am „Whit Sunday“, dem ersten Sonntag nach Ostern stattfindet. Es wird im Saloon gespielt. Bisher war fast immer Samuel Plowers der Gewinner, bis ihm letztes Jahr überraschend George Leland den Titel abknöpfen konnte. Nach dessen Tod wird dieses Jahr wieder Samuel Plowers der große Favorit sein.

Leland-Ranch

Ca. 10 km nordöstlich von Flemingsburg, direkt am Fleming Creek, liegt die Leland-Ranch. Sie wurde vor über 30 Jahren von George Leland aufgebaut. Sie lebt hauptsächlich von der Pferdezucht, hat aber auch etwas Ackerland, um unabhängiger zu sein. Es werden sowohl Reit- als auch Arbeitspferde gezüchtet. Insgesamt verfügt die Ranch über 160 Acres Land (ca. 65 ha) und 30 Pferde. Dazu kommen ein Ochse, zwei Kühe und etwas Kleinvieh (vor allem Hühner). Vor dem Ausbruch der Sleeping Sickness vor drei Jahren waren es 32 Pferde, man hat also fast den alten Stand wieder erreicht. Eins der Jungpferde („Speedy“) ist so talentiert, dass es vielleicht zu einem Rennpferd trainiert werden könnte. Das würde eine gewisse Investition an Zeit und/oder Geld bedeuten, könnte dann aber großen Gewinn bringen.

Die Ranch hat sechs Angestellte, einen Koch, der im Haupthaus schläft, und fünf Cowboys (inklusive des Vormanns Jack LaRue). Die Cowboys schlafen in den Nebengebäuden, essen aber die Hauptmahlzeiten mit im Haupthaus. Der Speisesaal, die Küche, eine Vorratskammer und der Raum

des Kochs bilden zusammen mit einem Arbeitszimmer das Erdgeschoss des Haupthauses. Den ersten Stock bilden das Schlaf- und Ankleidezimmer des Hausherrn sowie mehrere derzeit als Gästezimmer dienende Räume.

Neben dem Haupthaus und den beiden Nebengebäuden gibt es noch einen Stall, einen Brunnen und eine Koppel, in der die Zuchthengste gehalten werden. Etwa ein Hektar Land westlich der Gebäude dient als Ackerland, während südlich und nördlich davon drei große Weiden liegen. Ein Weg führt vom Südwesten zur Ranch und endet dort. Folgt man dem Weg etwa einen Kilometer zurück Richtung Stadt, sieht man westlich davon die Walker-Ranch.

Östlich der Leland-Ranch fließt der Fleming Creek, nördlich geht das ansteigende Land in Buschland und später dann in hügeligen Wald über. Dies sind die äußersten Ausläufer der Appalachen. Ein Ausläufer des Waldes zieht sich westlich der Ranch nach Süden herunter, bis noch jenseits der Walker-Ranch.

Der Unfallort liegt etwa einen Kilometer nördlich von den Gebäuden, knapp jenseits der nordwestlichen Weide.

Unfallort

Der Unfallort liegt etwas außerhalb der nordwestlichen Weide, in der Nähe eines Felsens, der etwa 30 cm aus dem Boden ragt. Nach Norden kommen nach etwa 25 Metern mehrere Büsche. Weiter nach Norden werden es mehr, bis die Büsche in den Wald übergehen. In diese Richtung steigt das Land auch sanft an.

Auch bei gründlicher Suche sind direkt am Unfallort keine sinnvollen Spuren mehr zu erkennen. Bei einer erfolgreichen Probe auf Spurenlesen erkennt man höchstens, dass hier vor längerer Zeit einer oder mehrere Menschen aktiv waren, aber das ist ja schon bekannt. Für genauere Erkenntnisse liegt der Unfall schon zu lange zurück.

Anders sieht es aus, wenn die weitere Umgebung nach Spuren untersucht wird. Mit einer um 4 erschwerten Probe auf Spurenlesen kann man herausfinden, dass sich vor vermutlich längerer Zeit hinter dem nächsten Busch mehrere Menschen und/oder Pferde aufgehalten hatten. Das ergibt zwar keinen Beweis einer fremden Einmischung, da es sich nicht genauer datieren lässt, aber es ist zumindest ein Hinweis in diese Richtung. Ein erfolgreicher Wurf auf Tierkunde (oder eine Befragung der Cowboys) ergibt, dass zu dieser Jahreszeit wohl keine großen Wildtiere, die ähnliche Spuren erzeugen könnten, so nah an eine menschliche Siedlung herankämen.

Hinter diesem Busch hatten die drei Attentäter auf ihr Opfer gelauert. Mit einem simplen Trick (einem dort auf den Boden gelegten Hut) brachten sie ihn zum Anhalten. Diese Gelegenheit nutzte Dick Stone aus, um George Leland mit einem gezielten Schuss aus seiner Schleuder auszuknocken. Danach war es ein Kinderspiel, die mitgebrachte Schlange dazu zu reizen, dem Bewusstlosen in die Hand zu beißen, die sie in den Beutel mit der Schlange steckten. Allerdings entkam diese dabei. Um sich nicht der Gefahr einer Entdeckung auszusetzen, suchte das Trio nicht lange, sondern verdrückte sich schnellstens mit dem leeren Beutel ohne die Schlange.

Walker-Ranch

Die Walker-Ranch ist etwas jünger als die Leland-Ranch und liegt etwa einen Kilometer südwestlich davon. Sie gehört der Familie Walker, bestehend aus dem Ehepaar Lucy und Bernie und ihren drei Kindern. Ansonsten arbeiten noch drei Cowboys hier. Man erreicht die Ranch, wenn man ca. 1 km

vor der Leland-Ranch nach links vom Weg abbiegt. Ähnlich wie die Nachbarn hat auch die Walker-Ranch eine Mischung aus Ackerbau und Pferdezucht, allerdings mit etwas stärkerer Betonung des Ackerbaus. Deshalb haben die Walkers weniger Pferde als die Leland-Ranch, was aber während der Pferdesuche eher ein Vorteil war. Westlich der Walker-Ranch zieht sich der Wald hin.

Am Abend von George Lelands Tod hatte Lucy Walker drei Reiter gesehen, die entlang des Waldrands Richtung Norden ritten. Sie konnte sie auf die Entfernung nicht erkennen, nur dass sie wie Cowboys gekleidet waren, und könnte auch nicht beschwören, ob es wirklich genau der fragliche Abend war. Dennoch hatte sie sich so sehr darüber gewundert, dass sie es später Jack LaRue gegenüber in einem Gespräch erwähnte. Immerhin wäre es viel üblicher, einfach auf dem Weg zu reiten.

(Anmerkung: In der Alternativvariante „Plowers kann der Mord nachgewiesen werden“ ist Lucy Walkers Erinnerung genauer.)

Saloon

Mitten in der Stadt, an der Hauptstraße, liegt der einzige Saloon von Flemingsburg. Es handelt sich um ein zweistöckiges Gebäude aus gebrannten Ziegeln und ist damit eines der größten Gebäude der Stadt. Der größte Teil des Erdgeschosses wird vom Schankraum eingenommen, den man durch eine zweiflügelige Schwingtür betritt. Dominiert wird der Raum durch den langen Tresen entlang der Rückwand. Durch eine Tür neben dem Tresen kommt man in die Küche und zum Lagerraum. Vom Schankraum aus führt eine offene Wendeltreppe zu einer Empore. Von dort aus kann man die Räume des ersten Stocks betreten. Dazu gehören das Zimmer des Wirts, Terence „Trick“ Carpenter, einige Gästezimmer und die beiden Räume, die der Prostituierten Kitty Carnes als Wohn- bzw. Arbeitsraum dienen.

Im Saloon findet jedes Jahr am Whit Sunday das Highstakes Pokerturnier statt, ein wichtiges gesellschaftliches – wenn auch etwas verruchtes – Ereignis, an dem auch der Saloon gut verdient. Nur die wenigsten Leute wissen, dass der Saloon seit dem Tod von Eunice Bishops Ehemann nicht Trick gehört. In Wirklichkeit hält er nur zehn Prozent Anteil. Der Hauptteil gehört immer noch Eunice (80 %) und der Rest Kitty (10 %).

Laden

Das wichtigste Geschäft im Ort ist der Gemischtwarenladen von Eunice Bishop, die ihn seit dem Tod ihres Mannes Fred allein betreibt. Zu dem Eckgebäude gehört auch die Poststation. Postkutschen fahren unter anderem nach Westen über Lexington bis in die Hauptstadt Louisville und nach Norden bis Helena, von wo aus man eine Eisenbahnverbindung zur Ostküste hat. Anders als andere Gebäude an der zentralen Kreuzung im Ort ist der Laden aus Holz errichtet. Das Gebäude wird von einem großen Schild über der Eingangstür geprägt, mit der Aufschrift „E.B. & F.A. Bishop“. Drinnen kann man von Lebensmitteln über Haushaltswaren und Stoffe bis hin zu Werkzeugen fast alles kaufen, was das Herz begehrt.

Sheriffstation

Wenn man die Sheriffstation betritt, kommt man in einen großen Empfangsraum, der gleichzeitig als Arbeitszimmer für Sheriff McBright und seinen Deputy dient. Ihre persönlichen Waffen führen beide meistens am Mann oder bewahren sie im Schreibtisch auf. Es gibt aber noch einen stabilen abschließbaren Waffenschrank, in dem mehrere Gewehre und Munition aufbewahrt werden. Diese können ausgegeben werden, wenn mal eine Posse aufgestellt werden muss, was aber selten der Fall

ist. Insgesamt ist der Job des Sheriffs in Flemingsburg relativ ruhig. Meist muss er sich nur um Betrunkene kümmern oder gelegentlich mal einen Dieb.

Im hinteren Bereich des Gebäudes gibt es einen Zellentrakt mit drei Zellen. Verurteilte Verbrecher werden hier aber nur bis zum Abtransport ins nächste staatliche Gefängnis untergebracht.

Gerichtshaus

Im Saal des Gerichtshauses werden nicht nur die Verhandlungen durchgeführt, sondern hier tagt auch wöchentlich der Stadtrat. Im hinteren Teil des Gebäudes hat der Friedensrichter Ambrose Bergner ein Arbeitszimmer, in dem auch die bei ihm hinterlegten Dokumente aufbewahrt werden. Das Gerichtshaus gehört zu den aus Ziegeln erbauten Gebäuden in der Stadt.

Kirche mit Friedhof

Die aus roten Ziegeln errichtete protestantische Kirche ist das größte Gebäude in der Stadt. Jeden Sonntag finden hier sich die Honoratioren der Stadt mit ihren Familien zum Gottesdienst ein. Hinter der Kirche liegt der Friedhof, auf dem jetzt auch George Leland begraben liegt. Wie die meisten Gräber ist auch seines nur durch ein einfaches Holzkreuz geschmückt. Eines der wenigen prächtigeren Gräber mit Grabstein ist das der Familie Plowers.

Plowers-Ranch

Die Plowers-Ranch im Südwesten von Flemingsburg liegt im Zentrum von ausgedehnten Ländereien, die sich über viele Quadratmeilen hinziehen. Neben den großzügigen Weideflächen gehört zur Ranch auch eine eigene Rennstrecke, die wie die Derbystrecke in Louisville (zu der Zeit) eine Länge von 1,5 Meilen aufweist (nicht ganz 2,5 km). Die Plowers-Ranch ist der Zucht von Reit- und Rennpferden gewidmet sowie deren Ausbildung. Um das prächtige Hauptgebäude gruppieren sich eine ganze Reihe von Ställen, Scheunen und sonstigen Nebengebäuden. Auch über den Rest des Gebietes sind mehrere Hütten verteilt.

Charaktere

George Leland (verstorbener Gründer der Leland-Ranch)

George Leland war gebürtiger Londoner. Anfang der 1850er war er in die USA ausgewandert und hatte sich durch harte Arbeit dort eine Existenz aufgebaut. Er gründete die Leland-Ranch nahe Flemingsburg in Kentucky, die sich hauptsächlich der Pferdezucht widmet. Er war bei seinen Angestellten als rücksichtsvoller Chef beliebt, weshalb es ihm gelang, gute Leute anzuheuern. Zu seinen engsten Freunden in der Region gehörten Trick, der Barkeeper aus dem Saloon, und Miss Kitty, deren Dienste er öfter in Anspruch nahm, da er nie eine Frau gefunden hatte. Dies war aber auch der Grund, dass er in den letzten Jahren einsam war und über eine Rückkehr nach England nachdachte.

Dazu kam es aber nicht mehr, da er durch einen scheinbaren Unfall ums Leben kam (genaue Infos siehe Abschnitt „Hintergrund“). Da er keine Familie hatte, geht sein Erbe an seinen Neffen Jo Leland.

Ansonsten war George Leland auch ein sehr guter Pokerspieler, der letztes Jahr sogar das Highstakesturnier von Flemingsburg gewonnen hatte.

Jo Leland (Erbe der Leland-Ranch)

Jo Leland ist ein junger Mann Mitte 20, der in London als Buchhalter arbeitet. Er hat noch nicht sehr viel von der Welt gesehen. Als er die Ranch seines Onkels erbt, sucht er deshalb erfahrene Unterstützung, die ihn „in den Wilden Westen“ begleitet. Seine Erwartung, wie die Reise wird, ist eher durch Westernromane als durch echtes Wissen geprägt. Immerhin kann er gut mit Zahlen umgehen. Deshalb wird er schon nach einem kurzen Studium der Geschäftsbücher der Ranch merken, dass ihn Samuel Plowers mit dem Verkaufsangebot übers Ohr hauen möchte. Trotzdem plant er, die Ranch zu verkaufen, um dann wieder nach England zurückzukehren.

Bei investigativen oder gar kämpferischen Aktionen der Gruppe kann er ihnen nicht wirklich helfen.

Infos:

- Jo hat seinen Onkel praktisch nicht gekannt, kennt aber seine Familiensituation.
- Sein finanzieller Sachverstand erlaubt es Jo, nach kurzem Studium der Geschäftsbücher den ungefähren Wert der Ranch einzuschätzen.

(Anmerkung: In der Variante „Erbe ist Gruppenmitglied“ steht es dem Spieler natürlich frei, wie er ihn spielt. Wenn er einen anderen Namen hat, war George Leland dann vermutlich der Bruder seiner Mutter statt seines Vaters. Die SL sollte dann aufpassen, dass seine Infos zum Wert der Ranch irgendwie eingebracht werden, falls nötig.)

Jack LaRue (Vorarbeiter der Leland-Ranch)

Jack LaRue arbeitet seit fast 20 Jahren auf der Leland-Ranch, davon acht Jahre als Vorarbeiter. Sein Traum ist es, irgendwann einmal eine eigene Ranch zu besitzen, mit der leisen Hoffnung, dass er einfach die Ranch seines kinderlosen Bosses übernehmen kann. Darauf spart er seit Jahren.

(In der Variante „Jack LaRue ist der Mörder“ ist sein Verlangen nach dem Besitz der Ranch so groß, dass er seinen Boss umgebracht hat. In dieser Variante weiß er auch, dass Plowers Giftschlangen sammelt.)

Jack ist ein guter Reiter, ein passabler Schütze mit Revolver und Gewehr und ein guter Spurenleser. Er ist ein passabler Pokerspieler, hat aber selbst nie am Highstakes-Turnier teilgenommen.

(Wenn in der Gruppe kein Charakter ist, der eine passende Fertigkeit für das Pokern hat, könnten sie alternativ Jack sponsern, damit er es für sie versucht. Er ist aber nicht so gut wie Plowers, da er keine Erfahrung beim Spiel um so hohe Beträge hat.)

Infos:

- Jack kennt den ungefähren Wert der Ranch.
- Er ahnte, dass George die Ranch verkaufen wollte (und sparte selbst für den Erwerb).
- Er weiß durch Wash von dem Gerücht um das Gold.
- Er weiß durch Lucy Walker von den drei Reitern.
- Er kennt die Bedeutung von Samuel Plowers als reichstem Rancher des ganzen Countys.
- Jack weiß, dass Georges Sieg beim Pokerturnier im letzten Jahr Plowers stark geärgert hat. (Er weiß aber nicht das wahre Motiv, nämlich Plowers' Geldnot, und vermutet deshalb nur gekränkte Eitelkeit – was ja bei dem arroganten Großrancher tatsächlich auch noch mit dazukommt.)
- Er weiß, dass Trick Georges bester Freund war.
- Er weiß auch, dass George mit Kitty befreundet war (würde das aber aus Pietät nicht unbedingt auf Anhieb erwähnen).
- Jack weiß, dass Besitzurkunde und Testament beim Friedensrichter hinterlegt sind (und dass Jo Leland der Haupterbe der Ranch ist, abzüglich kleinerer Geldbeträge für die Angestellten).
- Jack hatte den Tatort nach Spuren abgesucht (allerdings erst deutlich nach Georges Abtransport) und gemerkt, dass das was nicht passte.
- Jack hatte Thomas gebeten, die Schlange zu häuten, und die Haut dem Arzt gezeigt.
- Jack weiß, dass es ein junges Pferd mit sehr guten Qualitäten im Bestand gibt, das vielleicht sogar zu einem Rennpferd ausgebildet werden könnte (Speedy).

Wash (Cowboy auf Leland-Ranch)

Wash (eigentlich Washington Johnson, ca. 30, Afroamerikaner) ist einer der Cowboys auf der Leland-Ranch. Er mochte seinen verstorbenen Boss, da der ihn trotz der Hautfarbe nicht anders behandelte als die anderen Angestellten. Neben der Arbeit mit den Pferden gehört es zu seinen Pflichten, sich um sämtliche Besorgungen in der Stadt zu kümmern. Daher war er auch der erste Angestellte der Leland-Ranch, der von den Gerüchten über den Goldfund seines Bosses gehört hatte. Er hatte nur Jack LaRue davon erzählt, der ihn bat, es geheim zu halten um die anderen Mitarbeiter nicht zu beunruhigen. Daran hat sich Wash auch gehalten. Er ist ein sehr guter Reiter, passabler Schütze mit dem Revolver und ein ganz brauchbarer Spurenleser.

Wash war es, der die Leiche von George Leland als Erster fand. Dabei wurde er von der Schlange angegriffen, doch er konnte sie erschießen, bevor sie ihn erwischte.

Infos:

- Wash weiß von Speedy, würde es aber nicht unbedingt von sich aus erwähnen.
- Er weiß, dass George gut pokern konnte.

- Er weiß, dass es Plowers finanziell nicht so gut geht, bzw. er von der Pferdeseuche relativ stark betroffen war (hat in der Stadt Gerüchte aufgeschnappt).
- Er kennt viele von Plowers' Leuten, insbesondere Sam, Dick und Will sowie Burt.
- Er kennt das Gerücht vom Goldfund (und hatte es Jack erzählt).
- Er hatte die Leiche gefunden und die Schlange getötet (die nicht so schnell war, da Nacht und damit kühler).

Bill, Joe, Clarke (restliche Cowboys der Leland-Ranch)

Der etwas ältere Bill, Joe und Clarke sind die übrigen Cowboys der Leland-Ranch. Wenn Bill nicht mit den Tieren arbeitet, sitzt er meist irgendwo und schnitzt. Er ist auch für sämtliche Holzarbeiten auf der Ranch zuständig. Joe und Clarke kümmern sich neben den Pferden auch um den Acker. In ihrer Freizeit musizieren sie gerne zusammen. Joe singt dann, begleitet von Clarke auf seiner Mundharmonika. Alle drei sind gute Reiter und passable Schützen mit dem Revolver.

Infos:

- Alle drei wissen von Speedy, würden es aber nicht unbedingt von sich aus erwähnen.
- Sie wissen, dass George gut pokern konnte.

Thomas (der alte Koch auf der Leland-Ranch)

Thomas geht schon auf die 70 zu. Früher war er mal selbst ein Cowboy, aber seit einem Unfall ist sein linkes Bein so stark verkrüppelt, dass er den Beruf nicht mehr ausüben konnte. Entsprechend dankbar war er George Leland, dass er ihm diese andere Position anbot. Neben dem Kochen kümmert er sich auch um die Wäsche und das Aufräumen im Haupthaus. Allerdings fällt ihm wegen seinem Leiden das Treppensteigen schwer, weshalb er im oberen Stock nur selten aktiv ist. Thomas kennt alle Bewohner der Ranch sehr gut und auch die Nachbarn von der Walker-Ranch. Als gläubiger Mensch fährt er jeden Sonntag in die Stadt, um die Messe zu besuchen. Sein einziges Laster ist der Kautabak, den er mit Hingabe kaut. Entsprechend dunkel verfärbt sind die Zähne, die er noch hat.

Thomas kennt sich mit Erster Hilfe aus und ist immer noch ein passabler Schütze. Allerdings hat er seinen Revolver normalerweise nicht am Mann, sondern lässt ihn in seinem Zimmer.

Infos:

- Thomas kann alle Bewohner der Leland- und der Walker-Ranch beschreiben.
- Er kennt zudem auch alle wichtigen Honoratioren aus der Stadt (weiß also u.a. auch, dass der Sheriff ein Mann von Samuel Plowers ist).
- Thomas weiß, dass George Leland eng mit Trick befreundet war.
- Er weiß, dass George ein Goldnugget hatte und woher.
- Thomas hatte die Schlange auf Jacks Bitte hin gehäutet.
- *(In der Variante „Jack LaRue ist der Mörder“ könnte er die Gruppe auf Jacks Ehrgeiz hinweisen, irgendwann die Ranch zu besitzen.)*

Bernie und Lucy Walker (Nachbarn der Leland-Ranch)

Bernie und Lucy Walker (beide gehen auf die 50 zu) gehört seit ca. 25 Jahren die Walker-Ranch. Sie haben drei Kinder und sind mit ihrem Leben sehr zufrieden. Die Pferdeseuche konnten sie relativ unbeschadet überstehen, da sie mehr auf Ackerbau gesetzt haben als ihre Nachbarn. Mit George Leland waren sie gut befreundet. Er hatte ihnen zu Beginn gute Tipps gegeben. Sie sind gerne bereit, der Gruppe jede Frage zu beantworten.

Infos:

- Lucy Walker hatte am Tatabend die drei Reiter gesehen (ist sich aber mit dem Datum nicht sicher und kann sie nur als „drei Männer in Cowboy-Montur“ beschreiben; *außer, man spielt die Variante „Plowers kann Mord nachgewiesen werden“, dann könnte sie die drei identifizieren*)
- Beide hatten bemerkt, dass Leland die letzten Jahre einsam war („melancholischer Blick, wenn er unseren Kindern zuschaute“), und hatten daher zumindest vermutet, dass er zurück nach England wollte.

Trick Carpenter (Barkeeper)

Terence “Trick” Carpenter ist der Barkeeper von Flemingsburgs einzigem Saloon. Die meisten halten ihn auch für den Besitzer, doch in Wirklichkeit gehören ihm nur 10 %. Den Großteil von 80 % hält immer noch die Witwe des früheren Besitzers, Eunice Bishop (den Rest hält Kitty Carnes).

Trick ist ein guter Zuhörer und Menschenkenner. Er war mit George Leland eng befreundet und hat ihm deshalb auch geholfen, das Gerücht mit dem Goldfund zu streuen. Er wird seinen Freund auch nach dessen Tod nicht verraten. Wenn man ihn allerdings überzeugen kann, das Wohl von Georges Erben im Auge zu haben, kann man ihn zum Reden bringen. Wenn die Gruppe ihn so auf ihre Seite ziehen kann, kann sie sehr viele Infos von ihm bekommen.

Alternativ kann man es mit Druck versuchen, zum Beispiel wenn man die Infos von Hank Ormond hat. Trick ist friedliebend und nicht besonders mutig, wird also irgendwann einknicken. Vermutlich wird er dann aber nur das Nötigste erzählen und versuchen, Teile der Informationen zurückzuhalten.

Infos:

- Leland wollte zurück nach England.
- George Leland vertraute seinen Mitarbeitern.
- (angeblicher) Goldfund auf Ranch
- Pokerturnier (Plowers Favorit, Leland war größter Rivale)
- Leland war auch mit Kitty eng befreundet.
- Der Saloon gehört eigentlich Eunice Bishop (und Kitty).

Kitty Carnes (Miss Kitty)

Kitty Carnes arbeitet im Saloon als Prostituierte. George Leland hatte sie nicht nur regelmäßig besucht, sondern sie war auch neben Trick seine beste Freundin. Daher war sie auch eine der wenigen, die wusste, dass er nach England zurückkehren wollte. Insgeheim hatte sie gehofft, dass er sie dann vielleicht mitnehmen würde, aber so romantisch waren seine Gefühle ihr gegenüber leider doch nicht. Dies bedauert sie umso mehr, da sie langsam in ein Alter kommt, wo es schwieriger wird, die Männer zu verführen. Zumindest hat sie es im Laufe ihrer Karriere geschafft, etwas Geld zu sparen. Einen Teil davon hat sie in den Saloon investiert, an dem sie 10% Anteil besitzt. Damit ist sie auch eine der ganz wenigen Personen, die wissen, dass Eunice Bishop die Hauptbesitzerin des Saloons ist und nicht Trick.

Ganz allgemein sorgen ihre vielen Kunden und die häufige Anwesenheit im Saloon dazu, dass sie viele Gerüchte aufschnappt. Es gibt wenige Personen in Flemingsburg, die besser über die Stadt und ihre Bewohner informiert sind als Kitty.

Infos:

- George Leland war ein Stammkunde und guter Freund.
- George Leland wollte nach England zurück.
- George Leland vertraute seinen Mitarbeitern.
- Kitty kennt die Gerüchte über den Goldfund, würde das aber nicht ohne weiteres erzählen.
- Samuel Plowers hat Geldprobleme.
- Der Saloon gehört Eunice Bishop (80%), Trick (10%) und ihr selbst (10%).

Eunice Bishop (Ladenbesitzerin)

Die Witwe Eunice Bishop besitzt den Gemischtwarenladen mit angeschlossener Poststation. Sie gehört zu den am meisten geachteten und einflussreichsten Frauen von Flemingsburg. Umso größer wäre der Skandal, wenn bekannt würde, dass ihr auch der Saloon zum größten Teil gehört, ein Hort des Lasters. Nicht nur wird dort dem Alkohol gebrannt, dort arbeitet auch die örtliche Prostituierte. Deshalb weiß außer den Beteiligten nur der Friedensrichter Ambrose Bergner Bescheid, der kraft seines Amtes über den Deal informiert ist. Insgesamt gehört Eunice Bishop zu den reichsten Personen des ganzen County.

(Anmerkung: Falls ein Spielercharakter die Ranch erbt und verkaufen möchte, wäre sie eine der wenigen Personen, die das Geld ohne Probleme aufbringen könnte. Unter Umständen würde sie auch dem Vorarbeiter Jack LaRue das Geld für einen Kauf vorstrecken, wenn man die Verbindung herstellt.)

Da Laden und Poststation zu den zentralen Anlaufstellen im Ort gehören, ist sie über viele Dinge gut informiert. So ahnt sie auch, dass Samuel Plowers Geldprobleme hat, da er zuletzt öfter bei Einkäufen anschreiben ließ statt sofort zu bezahlen.

Der Tierarzt John Bishop ist ihr Schwager. Die beiden haben ein gutes Verhältnis. Wenn kein tierärztlicher Notruf ihn abhält, ist John jeden Sonntag bei ihr zum Essen eingeladen.

Eunice Bishop hat einen großen finanziellen Sachverstand und verfügt über gute Menschenkenntnis. Sie spielt selbst nicht viel Poker, aber da sie bei den Pokerturnieren immer die Bank verwaltet, hat sie die meisten regulären Teilnehmer schon einmal beobachtet und kennt viele ihrer Stärken und Marotten.

Infos:

- Samuel Plowers hat scheinbar Geldschwierigkeiten (lässt anschreiben).
- George Leland war sehr verlässlich, hat auch während der schwierigen Zeit der Seuche immer pünktlich bezahlt.
- Eunice kennt die Gerüchte über den Goldfund.

Brandon Miller (Arzt)

Brandon Miller ist der einzige Arzt in Flemingsburg. Er übt diesen Beruf schon seit über 30 Jahren aus und kennt daher praktisch jeden in der Gegend. Viele der jüngeren Leute hat er zur Welt gebracht. Für Hausbesuche benutzt er einen Einspanner.

Doc Miller ist ein ganz passabler Pokerspieler und gönnt sich jedes Jahr die Teilnahme am Highstakes-Turnier. Allerdings hat er dabei noch nie die Hauptrunde erreicht.

Er hat meist einen Derringer dabei, kann aber nicht sehr gut damit umgehen, da er Waffen nicht sonderlich mag.

(Anmerkung: Wenn man mit der Alternative „Plowers kann der Mord nachgewiesen werden“ spielt, könnte er auch Chemiekennnisse und ein einfaches Labor haben, in dem er einige Medikamente selbst zusammenmischt. Dann könnten er oder ein Spielercharakter in diesem Labor die genaue Art des Schlangengifts aus Lelands Körper nachweisen oder zum Beispiel das Arsenik analysieren, mit dem das Trio hantiert. Dieser Giftnachweis wäre damals vermutlich noch nicht möglich gewesen, daher läge der Plausibilitätsindex für Technik hier bei 1.)

Infos:

- Er hat den Totenschein für George Leland ausgestellt (Todesursache Schlangenbiss, Platzwunde am Kopf, dabei die Schlangenhaut fälschlicherweise als Coral Snake identifiziert).
- Er weiß, dass Plowers Giftschlagen sammelt, inklusive einer Texas Coral Snake, da er einmal einen Hausangestellten behandeln musste, der von einer ausgebüxten Schlange gebissen worden war.
- Er pokert manchmal und nimmt auch am Highstakes-Turnier teil, weshalb er auch von der Rivalität zwischen Plowers und Leland weiß.
- Miller weiß, dass Trick und Leland beste Freunde waren.
- Er weiß außerdem, dass Leland öfters Kitty besucht hat.
- Er hat von den Gerüchten über die Goldfunde auf der Leland-Ranch gehört, würde aber nur ungerne davon erzählen, da er vor den Folgen eines Goldrauschs Angst hat.

John Bishop (Tierarzt)

John Bishop, der Tierarzt, ist der Schwager von Eunice Bishop. Er war im Bürgerkrieg Veterinär der Unionsarmee. Sonntags isst er meist bei seiner Schwägerin, weshalb er relativ gut über die Gerüchte im Ort Bescheid weiß, obwohl er selbst nicht so viel von Getratsch hält. Er ist oft mit seinem Einspanner unterwegs, um die Farmen in der Umgebung zu besuchen. Niemand sonst hat so gute Informationen über die Auswirkungen, die die Pferdeseuche für das County hatte und auch immer noch hat. Bishop kennt sich nicht nur mit Nutztieren aus, sondern kennt auch praktisch alle anderen Tierarten der Umgebung, insbesondere auch alle Schlangenarten.

Von Bishop kann man viele wichtige Informationen bekommen. Er wäre auch bereit, gegen Plowers auszusagen, da er von ihm als Mensch und als Rancher nicht viel hält. Allerdings muss man dabei diplomatisch vorgehen, denn nicht alles würde er einem Fremden so ohne weiteres erzählen.

John Bishop ist kein großer Freund von Waffen, kann sich aber notfalls mit seinem Revolver verteidigen. Neben Tierkunde und Tiermedizin kennt er sich auch in verwandten Wissensfertigkeiten recht gut aus.

Infos:

- Bishop könnte die Schlangenhaut korrekt als Texas Coral Snake identifizieren (und kennt auch deren normales Verbreitungsgebiet)
- Er weiß von Samuel Plowers' Schlangen, da er sie ihm mal bei einem Besuch gezeigt hatte.
- Er weiß, dass es den Pferden der Plowers-Ranch nicht gut geht. Sie haben die Seuche nur mühsam in den Griff bekommen (was seiner Ansicht nach auch an der fehlenden Kompetenz von Plowers und seinen Leuten liegt).

- Der Star-Zuchthengst der Plowers-Ranch (Peter Curdew, ehemaliger Teilnehmer am Kentucky Derby) ist vermutlich steril (eine Nebenwirkung der Pferdeseuche). Zumindest hat er seit über zwei Jahren kein Fohlen mehr gezeugt.
- Bishop hat den Verdacht, dass Plowers bei mindestens einem Pferdeverkauf das Tier mit Arsenik gedopt hat, um dessen Ansteckung mit der Seuche zu übertünchen. Das ist ganz allgemein ein manchmal von „Rosstäuschern“ benutzter Trick, um ein älteres oder kränkliches Pferd über Wert verkaufen zu können. Durch das Arsenik glänzt das Fell mehr und wirkt das Tier lebendiger. Bishop hatte das Tier beim neuen Besitzer vergeblich versucht zu retten. Er hat seinen Verdacht noch niemandem mitgeteilt.
- Bishop weiß, dass der Sheriff nur mit der Hilfe von Samuel Plowers in sein Amt gekommen ist.
- Die Leland-Ranch hat auch unter der Seuche gelitten, aber längst nicht so stark. Er führt das auf die Kompetenz der Cowboys zurück, die sofort die Tiere mit Krankheitssymptomen vom Rest abgesondert hatten. Leland hatte selbst viel Ahnung von Pferden, aber vor allem verstand er es durch seine faire Art, gute Leute an sich zu binden.
- Er weiß, dass Jack LaRue gerne die Ranch übernehmen würde, wenn er das Geld zusammen hat.
- Bishop hat die Gerüchte über den Goldfund von seiner Schwägerin gehört.

Ramsay McBright (Sheriff, Plowers Mann)

Ramsay McBright (Mitte 50, graue Haare, leichter Bauchansatz) ist schon seit über 10 Jahren der Sheriff von Flemingsburg. Er verdankt diese Position unter anderem der Unterstützung durch Samuel Plowers, bzw. ursprünglich dessen Vater. Man muss also aufpassen, wenn man ihm gegenüber einen Verdacht gegen Samuel Plowers äußert. Allerdings ist er nicht korrupt. Wenn man klare Beweise liefern kann, würde er auch gegen Leute von Plowers oder sogar den Großbrancher persönlich vorgehen. Insgesamt ist er kein schlechter Sheriff, aber ihm fehlt das Vorstellungsvermögen für wirklich komplexe Fälle.

Ramsay McBright ist ein sehr guter Schütze und passabler Reiter, aber nicht mehr so fit wie in jungen Jahren.

Er wurde wegen des Todes von George Leland zur Ranch gerufen und hat dort die Leiche gesehen.

Infos:

- Er kennt praktisch jeden.
- Er kennt das Gerücht über Gold auf der Leland-Ranch.
- Er weiß von der „Pokerrivalität“ zwischen George Leland und Samuel Plowers.
- Er weiß, dass Samuel Plowers Schlangen sammelt (kennt aber keine Details).

Ambrose Bergner (Friedensrichter, unabhängig, aber verschwiegen)

Ambrose Bergner (ca. 70, weiße Haare und Bart) ist schon seit vor dem Bürgerkrieg im Amt, also seit über 20 Jahren. Er hat den Ruf, unbestechlich zu sein, und hat sich immer seine Unabhängigkeit bewahrt. Er wohnt mit seiner Haushälterin in einem kleinen Häuschen direkt neben dem Gerichtsgebäude. Zu seinen Aufgaben gehört es nicht nur, einfache Fälle vor Gericht zu verhandeln, sondern auch Ehen zu schließen und städtische Unterlagen zu verwalten, insbesondere sämtliche Grundbesitzurkunden. Bei ihm kann man auch private Dokumente, wie zum Beispiel Testamente hinterlegen. Auch das Testament von George Leland liegt bei ihm.

Infos:

- George war mit Trick und Miss Kitty befreundet.
- Er hat vom Goldnugget-Fund gehört.
- Eunice Bishop ist Hauptbesitzerin des Saloons.
- Bergner weiß, dass der Sheriff nur mit der Hilfe von Samuel Plowers in sein Amt gekommen ist.

Hank Ormont (Säufer, der die Nuggetübergabe beobachtet hat)

Seit Hank durch die Seuche seine Arbeitsstelle auf einer Ranch verloren hat, hält er sich mit Gelegenheitsjobs über Wasser. Dem Alkohol hatte er zuvor schon zu stark gefrönt, aber nun ist er zum Alkoholiker abgesunken. Die meiste Zeit verbringt er im Saloon, wo er oft am Tisch einschläft, wenn ihn der Rausch übermannt. Dort war er auch, als George und Trick ihren Plan mit dem Goldfund besprochen hatten und George seinem Freund das Goldnugget aushändigte. Allerdings war er nicht ganz so betrunken wie sonst und hatte einen Teil der Unterhaltung mitbekommen. Hank mag den Barbesitzer, der ihm manchmal für leichte Hilfsarbeiten freien Alkohol gibt, wenn er gerade wieder pleite ist und sonst auf dem Trockenen säße. Daher hat er sein Geheimnis bisher noch nicht ausgeplaudert, aber wenn ihm jemand dafür einen Drink spendiert, könnte er nicht nein sagen.

Infos:

- Hank hat Teile der Absprache zwischen George und Trick belauscht, bei der sie den „Goldfund-Plan“ ausgeheckt hatten. Er hat nicht alle Details mitbekommen, weiß aber, dass Trick den Nugget für einen zukünftigen Gefallen bekam und nicht, weil George damit seine Schulden bezahlen wollte. Außerdem fiel in dem Gespräch mehrmals der Name Plowers.
- Er weiß außerdem, dass George und Trick eng befreundet sind.

Samuel Plowers (Großrancher und Pferdezüchter, Besitzer der Plowers-Ranch)

Samuel Plowers ist der hauptsächliche Gegenspieler in diesem Szenario. Ihm gehört die Plowers-Ranch, die vor ihm schon sein Vater und Großvater geleitet haben. Damit ist er einer der reichsten und einflussreichsten Männer im ganzen County. Allerdings geht es der Ranch längst nicht mehr so gut wie zu ihren besten Zeiten, insbesondere die Pferdeseuche hat sie schwer getroffen. Das lastet schwer auf dem arroganten Rancher, der sich nicht eingestehen kann, ein schlechterer Geschäftsmann zu sein als seine Vorfahren. Deshalb verbietet es ihm sein Stolz, einen Teil des Landes zu verkaufen um wieder ausreichend flüssige Mittel zu haben.

Dass er sich im Geschäft des Großranchers nicht so gut auskennt wie sein Vater liegt auch daran, dass er viele Jahre unterwegs war. Zunächst diente er als junger Mann während des Bürgerkriegs in der Armee, dann ist er mehrere Jahre rastlos durchs Land gereist, vom Geld der reichen Eltern lebend. Sein Talent als Pokerspieler hatte ihm dabei ein kleines Zusatzeinkommen verschafft. Von diesen Reisen hatte er auch seine ersten Giftschlangen als ganz besonderes Souvenir mitgebracht.

Auch die Bekanntschaft mit Sam Falk, Dick Stone und Will Parker stammt aus dieser Zeit. Sie waren quasi seine Leibwachen, falls einer der Gegner aus den Pokerpartien aggressiv auf eine Niederlage reagiert hatte. Normal würde er beim Pokern aber nicht betrügen, allerdings nicht aus Skrupel, sondern aus Angst dabei erwischt zu werden.

Auch wenn Plowers nicht so erfolgreich ist wie sein Vater, hat er noch immer großen Einfluss im County Fleming. Er ist der Vorsitzende der Pferdezüchter-Vereinigung und hat mit Ramsay McBright einen ihm genehmen Mann zum örtlichen Sheriff wählen lassen.

Die Gerüchte von dem Goldfund hat er gehört und ist von ihrer Richtigkeit überzeugt. Nicht zum ersten Mal sucht er als Ausweg aus einer schwierigen Lage nicht harte Arbeit, sondern einen krummen Deal.

Samuel Plowers ist ein exzellenter Pokerspieler und passabler Schütze mit dem Revolver. Er versteht einiges von Pferden, aber nicht so viel, wie er sich einbildet. Er kann ein charmanter Gesprächspartner sein, wenn er es möchte, und hat dadurch den einen oder anderen etwas krummen Deal durchgezogen.

Infos:

- Als Hintermann des Mordes wird Plowers freiwillig natürlich keine Informationen herausgeben, den Besitz der Giftschlangen auf Nachfrage aber bestätigen. Er weiß, dass das kein Geheimnis ist.

(Anmerkung: Die SL sollte großzügig sein mit Informationen über den Charakter von Samuel Plowers, damit die Gruppe versteht wie er tickt und wie sehr ihn sein eigener Stolz unter Druck setzt. Das gibt ihnen den besten Hebel um ihn zu einem Fehler zu verleiten, durch den sie ihn drankriegen können.)

Sam Falk, Dick Stone, Will Parker (Plowers Handlanger, Arbeiter auf der Plowers-Ranch)

Die drei Herumtreiber arbeiten als Handlanger auf der Plowers-Ranch. Sie hatten Samuel Plowers in der Zeit kennengelernt, als der noch relativ ziellos durch den Westen gereist war. Wann immer der etwas Schöbigeres oder gar Illegales plant, müssen sie ran. Deshalb haben sie auch das Attentat auf George Leland durchgeführt, dabei aber versehentlich die falsche Schlange erwischt.

Von den Dreien ist Sam der inoffizielle Boss, weil er der intelligenteste ist.

Alle drei sind passable Reiter und gute Schützen mit dem Revolver. Sie können gut schleichen und klettern und verstehen, sich zu tarnen.

Sam verfügt zudem über Kampftaktik.

Will ist ein exzellenter Gewehrschütze.

Der schlaksige Dick ist ein sehr guter Spurenleser und beherrscht den Umgang mit der Schleuder.

Infos:

- Die drei wissen im Prinzip alles, was auch Plowers weiß. Sie zum Reden zu bringen, ist die beste Methode um den Fall zu lösen. Allerdings ist es nicht ganz einfach. Man muss sie im Prinzip für schwere Verbrechen überführen, damit sie Plowers verraten um ihr eigenes Fell zu retten. (Eine hohe Geldsumme könnte theoretisch auch reichen, damit sie ihren Boss verraten, aber dann müsste man ihnen irgendwie auch Straffreiheit/-minderung versprechen. Bei allem, was sie Plowers vorwerfen könnten, waren sie ja beteiligt.)

Burt Rogers (Cowboy und Trainer auf der Plowers-Ranch)

Burt Rogers arbeitet schon seit der Zeit auf der Plowers-Ranch, als noch der Vater von Samuel die Leitung innehatte. Er ist insbesondere für die Rennpferde zuständig, was Zucht, Pflege und Training angeht. Aktuell ist aber kein wirklich talentierter Kandidat für ein gutes Rennpferd in der Herde vorhanden. Das letzte Pferd, das unter dem Plowers-Namen wirklich erfolgreich war, ist Peter Curdew, der jetzt seine Zeit als Zuchthengst verbringt. Das ist eigentlich ein extrem einträgliches Geschäft, da Peter Curdew 1879 den dritten Platz beim Kentucky Derby errungen hatte, aber seit knapp zwei Jahren hat er kein Fohlen mehr zeugen können. Vermutlich hatte er sich auch mit der Pferdeseuche angesteckt und ist nun steril. Plowers gibt Burt daran die Schuld und behandelt ihn seitdem entsprechend schlecht. Burt fühlt sich zu alt, um noch einmal irgendwo als einfacher Cowboy anzufangen, denn auf Rennpferde ausgelegte Ranches gibt es derzeit außer der Plowers-Ranch keine in der Nähe. Mit einem wirklich guten Angebot könnte man ihn aber locken (zum Beispiel wenn der neue Besitzer der Leland-Ranch um das Talent Speedy herum etwas aufbauen möchte).

Rogers ist nicht mehr der Jüngste und deshalb körperlich nicht mehr so fit, aber er ist noch immer ein guter Reiter und passabler Revolverschütze. Er versteht sehr viel von Pferden, insbesondere Zucht und Training von Rennpferden.

Infos:

- Burt weiß, dass Peter Curdew nicht mehr zeugen kann.
- Er weiß, wie schlecht es um Plowers' Pferdebestand gestellt ist.
- Außerdem hat er mitbekommen, dass Sam im Auftrag von Plowers mehrere Pferde vor einem Verkauf mit Arsenik behandelt hat.
- Sam, Dick und Will werden immer herangezogen, wenn Plowers etwas zwielichtige Aufträge hat. Sie wurden von ihm angestellt, kurz nachdem er die Leitung der Ranch übernommen hatte. Anscheinend kannte er sie aber schon vorher.
- Die drei waren auch an dem Tag weg, als Leland seinen Unfall hatte und kamen erst spät in der Nacht zurück.

Hinweise (wer weiß was?)

In diesem Abschnitt liste ich noch einmal auf, welche Informationen man in dem Szenario erhalten kann und in Klammern dazu von wem bzw. woher.

Spuren im Busch

Hinter einem Busch nördlich des Unfallorts kann man Spuren finden, die auf die Anwesenheit von Menschen und Pferden hindeuten. (SC mit Spuren lesen oder Jack LaRue, wenn man ihn darum bittet zu suchen.)

Falsch identifizierte Schlange

Bei der Schlange, an deren Biss George Leland starb, handelt es sich um eine Texas Coral Snake, nicht um eine normale Coral Snake, wie der Arzt gesagt hatte. Das ist wichtig, weil erstere nur deutlich weiter südlich vorkommen (Texas, Arkansas). Das ist zu weit von Kentucky weg, als das die Schlange auf natürlichem Wege dort hingekommen sein könnte. (SC mit Tierkunde, Tierarzt John Bishop, wenn man ihm die Haut zeigt; Wash, Jack und Thomas könnten das genaue Farbmuster der Schlange beschreiben).

George befreundet mit Trick

Trick war Georges bester Freund. Die waren richtig gute Kumpels. (Jack, Thomas, Dr. Miller, Ambrose Bergner, Kitty, Hank)

George befreundet mit Kitty

George war öfter Kunde bei Kitty Carnes, aber auch darüber hinaus mit ihr befreundet. Er würde ihr manches erzählen, was nicht jeder weiß. (Trick, Sheriff McBright, Ambrose Bergner; Jack weiß es auch, würde es aus Pietät aber nicht von sich aus erwähnen; Dr. Miller und Hank wissen nur, dass George öfter Kunde bei Kitty war)

George war bei seinen Leuten beliebt

George war ein guter Chef, der bei seinen Leuten beliebt war. Das lässt es unwahrscheinlicher werden, dass einer von ihnen beteiligt war. (*Außer man spielt die Variante „Alternativer Täter“.*) (John Bishop, Kitty, zum Teil auch Eunice)

Goldnugget-Fund

Es geht das Gerücht, dass George Leland auf seinem Land Gold gefunden hat. Als Beweis dient ein Goldnugget, mit dem er bei Trick im Saloon seine Rechnung bezahlt hat. Das Gerücht ist falsch, aber das ist nur sehr wenigen bekannt (siehe die nächsten beiden Punkte). (Auf der Ranch kennen das Gerücht nur Jack und Wash. Letzterer hatte es in der Stadt gehört und Jack davon erzählt, der ihn bat darüber zu schweigen. In der Stadt weiß es praktisch jeder, aber einige würden es nicht von sich aus erwähnen, z.B. Trick, Kitty oder Dr. Miller.)

Goldnugget-Geschichte falsch

Es stimmt nicht, dass George Leland das Goldnugget vor kurzem auf seinem Land gefunden hat. Er hat es mal beim Pokern gewonnen und schon seit längerem im Besitz. (Thomas; Trick weiß es natürlich auch, würde es aber nur durch Druck/gute Argumente zugeben)

Trick hat für Leland Gerüchte gestreut

Es war Trick, der für George gezielt die Gerüchte vom Goldfund gestreut hat. (Trick selbst, Hank teilweise)

Leland wollte nach England zurück

George Leland wollte die Ranch verkaufen und nach England zurückkehren. (Kitty, Trick; Jack und die Walkers ahnten es zumindest)

Plowers hat Finanzprobleme

Die Pferdeseuche hat Samuel Plowers wirtschaftlich deutlich stärker angeschlagen als er es zugibt. Zwar hat er noch genug feste Werte in der Hinterhand (Land etc.), dass er nicht wirklich Pleite ist, aber ihm fehlt es zunehmend an Barbestand um die laufenden Ausgaben zu decken. (Neben den Mitarbeitern von Plowers ahnen das Eunice Bishop, John Bishop, Kitty und Wash)

Plowers Hengst steril

Peter Curdew, der Star-Zuchthengst der Plowers-Ranch kann keine Nachkommen mehr zeugen, was ein schwerer finanzieller Schlag für Plowers ist. (John Bishop, Burt Rogers; andere Mitarbeiter von Plowers ahnen es natürlich auch)

Plowers hat Arsenik benutzt

Samuel Plowers hat Arsenik benutzt, um kranke Pferde damit als gesund ausgeben und verkaufen zu können. (Burt Rogers, John Bishop; dazu natürlich die direkt Beteiligten; die grundsätzliche Wirkung von Arsenik bei Pferden und dass man damit beim Kauf betrügen kann kennen alle, die selbst mit Pferden zu tun haben, also zum Beispiel alle Bewohner der Walker- und der Leland-Ranch, aber auch SCs, die vom Fach sind oder über Tierkunde bzw. ähnliche Fertigkeiten verfügen)

Plowers sammelt Schlangen

Samuel Plowers besitzt eine Sammlung relativ exotischer Giftschlangen. (Dr. Miller, Tierarzt John Bishop, sämtliche Mitarbeiter von Plowers; Sheriff McBright teilweise)

Pokerturnier (Plowers top, Leland einziger Gegner)

Jedes Jahr findet am „Whit Sunday“ im Saloon von Flemingsburg ein großes Highstakes-Pokerturnier statt, bei dem es um richtig viel Geld geht. Der große Favorit ist wieder Samuel Plowers, der fast jedes Jahr gewonnen hat, bis auf letztes Jahr, wo George Leland ihm überraschend den Titel weggeschnappt hat. (Von dem Pokerturnier selbst und seiner Bedeutung weiß natürlich praktisch jeder Bewohner des Fleming County Bescheid. Vielen wissen außerdem, dass Samuel Plowers der Favorit ist. Nicht jeder hat allerdings mitbekommen, wie sehr das Ergebnis vom letzten Jahr Samuel Plowers missfallen hat. (Jack, Trick, Dr. Miller, Sheriff McBright)

Der Sheriff ist ein Plowers-Mann

Sheriff McBright verdankt seinen Job dem Einfluss von Samuel Plowers. Man muss sehr vorsichtig sein, wenn man ihm gegenüber Anschuldigungen gegen den Großrancher ausspricht. (Thomas, John Bishop, Ambrose Bergner; einige anderen wissen es auch (Eunice Bishop, Dr. Miller), würden es aber von sich aus nicht ansprechen)

Jack LaRue hätte Interesse an der Ranch

Jack LaRue hätte Interesse an der Ranch, aber derzeit nicht genug Geld, um sie zu kaufen. Das ist für die Lösung des Falls nicht so wichtig (*außer bei der Variante „Alternativer Täter“*), kann aber bei einem gewünschten Verkauf der Leland-Ranch interessant sein. (John Bishop; Jack selbst würde es eher nicht von sich aus ansprechen)

Eunice Bishop Hauptbesitzerin des Saloons

Die eigentliche Hauptbesitzerin des Saloons ist Eunice Bishop (80 %, je 10 % bei Trick und Kitty). Das ist für die Lösung des Falls nicht so wichtig, kann aber bei einem gewünschten Verkauf der Leland-Ranch interessant sein, denn zum einen sagt es etwas über ihr Vermögen aus und zum anderen ist sie durch die Information „erpressbar“. (neben Eunice, Trick und Kitty nur Ambrose Bergner, der Friedensrichter)

(mögliche) Ereignisse

Ankunft

Die wesentlichen Ereignisse sind schon im Abschnitt „Einstieg“ geschildert worden. Die SL sollte die Ankunft so legen, dass vor dem Pokerturnier genug Zeit für Ermittlungen ist, ohne dass es zu einer Leerlaufphase beim Warten auf das Turnier kommt.

Samuel Plowers kommt zur Leland-Ranch

Zwei bis drei Tage nach Ankunft der Gruppe kommt Samuel Plowers abends zur Leland-Ranch. Er sagt, dass er dem Erben seine Anteilnahme aussprechen und ihn gleichzeitig im Namen der Pferdezüchter-Vereinigung begrüßen möchte. Im Laufe des Gesprächs macht er ein Gebot zum Kauf der Ranch in Höhe von eintausend Dollar. Allerdings ist Jonathan Leland, der als Buchhalter ja einiges von Zahlen versteht, inzwischen durch Studium der Geschäftsbücher und Gespräche mit Jack LaRue der ungefähre Wert der Ranch bekannt (ca. 5000 – 6000 Dollar). Daher erkennt er, dass er übers Ohr gehauen werden soll und lehnt höflich, aber bestimmt ab ohne sich auf weitere Verhandlungen einzulassen. Es gibt noch ein wenig Smalltalk, dann zieht Plowers wieder ab.

Sind Gruppenmitglieder da und zeigen Interesse, können sie an dem Gespräch teilnehmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Menschenkenntnis ergibt dann, dass Plowers über die Zurückweisung sichtlich verärgert ist. Ein erfolgreicher Wurf auf Konversation bringt zudem die Erkenntnis, dass Plowers im abschließenden Smalltalk anscheinend heraushören wollte, warum Leland abgelehnt hat, sprich ob es nur am Preis lag oder ob er überhaupt nicht verkaufen möchte.

(Anmerkung: Plowers könnte zu diesem Zeitpunkt maximal 1500\$ aufbringen. Er hofft momentan aber noch, durch einen Sieg beim Pokerturnier genug Geld zu machen, um Leland danach mit einem besseren Angebot überzeugen zu können. Dafür muss er aber natürlich wissen, ob Leland überhaupt verkaufen will. Das direkte Nein auf sein erstes Angebot hat den arroganten Großrancher überrascht. Er dachte ja, ein Greenhorn vor sich zu haben, das er einfach über den Tisch ziehen könnte.)

Pokerturnier

Das Pokerturnier findet im Schankraum des Saloons statt. Es startet um 13.00 Uhr und dauert meist bis in den späten Abend. Da es vor allem zum Ende hin auch eine große Zahl von Zuschauern anlockt, ist es eine willkommene Einnahmequelle für den Saloon. Die Teilnehmerzahl schwankt zwischen 15 und 25. Jeder muss einen Startbeitrag von 50 Dollar entrichten und bekommt entsprechend viele Pokerchips, kann aber im Laufe des Turniers noch nachkaufen (allerdings nicht in einer laufenden Partie). Wer keine Chips mehr hat und nicht nachkaufen möchte, scheidet aus.

Das Turnier ist in eine Vor- und eine Hauptrunde geteilt. Das Ende der Vorrunde ist der einzige Zeitpunkt, wo man freiwillig aussteigen kann, ohne auf sein Geld zu verzichten. Allerdings auch dann nur unter Abzug der 50 Dollar Startgebühr. Damit wird sichergestellt, dass der Sieger des Abends einen gewissen Mindestbetrag erhält. Sieger ist, wer am Ende übrig bleibt. Er bekommt das ganze übrige Geld, abzüglich eines kleinen Unkostenbeitrags für den Saloon (5%). Meistens bleibt nach der Vorrunde nur noch ein Tisch mit Spielern übrig, da die Einsätze für die Gelegenheitsspieler (wie zum Beispiel Dr. Miller) langsam zu hoch werden.

Die Ausgabe der Chips und das Verwahren des Geldes übernimmt Eunice Bishop, die während des ganzen Turniers an einem kleinen Tisch in der Ecke sitzt. Damit ist der Whit Sunday der einzige Tag im Jahr, an dem Eunice, die ansonsten sehr auf ihren Ruf bedacht ist, den Schankraum betritt. Neben ihr

sitzen während der ganzen Zeit entweder Sheriff McBright oder sein Deputy. Die beiden wechseln sich in der Rolle des Aufpassers ab. Zu den Profiteuren des Turniers gehört auch Kitty Carnes, die des Öfteren mit einem der Zuschauer nach oben in ihr Zimmer verschwindet. Trick hat derweil an der Bar alle Hände voll zu tun. Meistens beschäftigt er für diesen Tag ein oder zwei Helfer. Zu den Zuschauern beim Turnier gehören auch die drei Handlanger von Plowers und beliebige andere Stadtbewohner, die die SL dort platzieren möchte.

Auch den SC steht es offen, an dem Turnier teilzunehmen. Dazu reicht es, sich vor Turnierbeginn anzumelden und bei Eunice Bishop die 50 Dollar zu bezahlen. Wenn aus der Gruppe niemand die passenden Fertigkeiten hat, können sie auch versuchen, einen NSC zu sponsern. Dazu käme am ehesten Jack in Frage, aber die SL könnte sich auch einen neuen, passenden NSC dazu ausdenken (vielleicht einen der Cowboys).

Die Gruppe kann außerdem versuchen, sich vorab Informationen über die Gegner zu besorgen. Es gibt vor allem zwei Personen, die ihnen weiterhelfen können, Dr. Miller und Eunice Bishop. Dr. Miller kann von seinen Erlebnissen und Gegenspielern aus den vergangenen Jahren berichten, hat allerdings immer nur die Vorrunde mitgemacht. Eunice Bishop spielt selbst nicht, hat aber von ihrem Platz aus jedes Turnier gut mitverfolgen können. In der Vorrunde ist meist zu viel los, aber während den Hauptrunden, wenn normal nur noch an einem Tisch gespielt wird, konnte sie die Reaktionen der Teilnehmer genau beobachten, insbesondere die von Samuel Plowers, der ja jedes Mal dabei ist. Für die genauen Auswirkungen dieser Informationen siehe unten bei Vorrunde bzw. Hauptrunde.

Für die Simulation des Turniers habe ich folgende Methode gewählt, die es ausreichend vereinfachen, aber dennoch die Spannung eines echten Spiels erzeugen sollte. Zunächst einmal habe ich mich nur auf die Hauptcharaktere konzentriert. Für Samuel Plowers habe ich definiert, dass er auf jeden Fall die Vorrunde übersteht.

Vorrunde:

- Alle SCs (oder von ihnen gesponserte NSCs) machen eine komplexe Anwendung der Fertigkeit Spielen.
- Jeder hat fünf Würfe, bei denen die Erfolge zusammengezählt werden und muss auf mindestens 50 Punkte kommen. (Wer z.B. +10 auf Spielen hat und 15 würfelt, addiert 25 zu seinem Ergebnis. War der Wurf dagegen 8, wird nichts dazu addiert, da der Wurf kein Erfolg war.)
- Wer die Informationen von Dr. Miller über seine bisherigen Turniererlebnisse hat, bekommt in der Vorrunde +1 auf seinen Spielen-Wurf.
- Bei einem kritischen Erfolg wird der Wurf doppelt gezählt, bei einem Patzer ist man draußen.
- Wer die Mindestpunktzahl erreicht hat, darf an der Hauptrunde teilnehmen.
- Der SC mit dem höchsten Ergebnis bekommt einen Startbonus von fünf Punkten für die Hauptrunde. Das repräsentiert, dass er mit höherem Kapital in die Hauptrunde einzieht.
- Jeder SC darf einmal für 50 Dollar nachkaufen und die fünf Würfe wiederholen. Wenn es klappt, wurde die Hauptrunde doch noch erreicht. Dieser SC startet dort aber mit einem Malus auf den Startwert (-5) und kann nicht den Höchstwertbonus bekommen.
- SCs dürfen in der Vorrunde einmal die Fertigkeit Fingerfertigkeit einsetzen. Das gibt bei einem Erfolg +5 für den nächsten Wurf auf Spielen (+10 bei kritischem Erfolg). Bei einem

Misserfolg scheidet der SC direkt aus. Bei einem Patzer ist sogar aufgefallen, dass der SC betrügen wollte. (Gesponserte NSC nutzen keine Fingerfertigkeit.)

Hauptrunde:

- Alle SCs (oder von ihnen gesponserte NSCs) und Samuel Plowers machen eine komplexe Anwendung der Fertigkeit Spielen.
- Jeder hat zehn Würfe, bei denen die Erfolge zusammengezählt werden und muss auf mindestens 100 Punkte kommen.
- Der Sieger der Vorrunde und Samuel Plowers starten mit einem Bonus von fünf Punkten (statt bei null).
- Wer in der Vorrunde nachkaufen musste, startet mit -5.
- Gewürfelt wird rundenweise reihum, damit für mögliche Sonderaktionen (z.B. Einsatz von Fingerfertigkeit) die Situation bekannt ist.
- Wer die Informationen von Eunice Bishop über ihre Beobachtungen bei bisherigen Turnieren hat, bekommt +1 auf seinen Spielen-Wurf.
- Bei einem kritischen Erfolg wird der Wurf doppelt gezählt, bei einem Patzer ist man draußen.
- Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis hat das Turnier gewonnen.
- Nach der fünften Runde dürfen jeder SC und Samuel Plowers einmal für 100 Dollar nachkaufen und die bisherigen fünf Würfe wiederholen. Dafür gilt dann aber ein Startwert von -10.
- Wenn niemand die Mindestpunktzahl erreicht hat, hat jemand anderes das Turnier gewonnen (vermutlich ein ortsfremder NSC).
- SCs dürfen in der Hauptrunde bis zu dreimal die Fertigkeit Fingerfertigkeit einsetzen. Das gibt bei einem Erfolg +5 für den nächsten Wurf auf Spielen (+10 bei kritischem Erfolg). Bei einem Misserfolg scheidet der SC direkt aus. Bei einem Patzer ist sogar aufgefallen, dass der SC betrügen wollte. (Gesponserte NSC und Samuel Plowers nutzen keine Fingerfertigkeit.)
- Die SL sollte offen sein für weitere Ideen ihrer Gruppe. Zum Beispiel könnten sie versuchen, Samuel Plowers abzulenken, um dadurch seine Konzentration zu stören (ein weiblicher Charakter flirtet mit ihm, jemand streut Juckpulver in seinen Kragen, ...).

Ergebnis:

Der Sieger des Turniers erhält die Gesamtsumme von 1500 Dollar (wenn viele SC mitgespielt/nachgekauft haben, kann die SL diesen Wert auch noch etwas anheben). Hat Samuel Plowers gewonnen, ist er bestens gelaunt und gibt noch eine Lokalrunde aus, bevor er zufrieden mit seinen Leuten abzieht. Hat jemand anderes gewonnen (egal ob SC oder NSC), verschwinden Plowers und seine Leute sofort. Auch ohne Menschenkenntnis erkennt man, wie schlecht die Laune des Großranchers ist. Hat ein SC das Turnier gewonnen, wird er (oder gar sie) natürlich von Bewunderern umringt und ist für die nächsten Tage Gesprächsthema Nummer 1.

Für SCs, die nicht selber mitspielen, sollte sich die SL überlegen, wie sie ihnen während dieser langen Szene etwas Spotlight zukommen lässt. Sie könnten sich etwa mit anderen Zuschauern oder ausgeschiedenen Teilnehmern unterhalten, um so noch benötigte Informationen zu sammeln. Oder sie könnte für jeden von ihnen einen Wurf auf Menschenkenntnis zulassen. Wird er geschafft, fällt auf, dass Trick, Kitty und Eunice sich im Laufe des Turniers öfters zufriedene Blicke zuwerfen (die drei

freuen sich über das gut laufende Geschäft). So könnte die Gruppe auf der Spur der geheimen Geschäftsbeziehung kommen, die diese drei pflegen.

(Anmerkung: Für meine eigene Runde habe ich damals das Pokerturnier allerdings auf eine andere Weise ausgespielt, bei der tatsächlich mit Karten gespielt wurde. Das ist vermutlich nur für eine Gruppe interessant, die auch so Interesse am Pokern hat. Außerdem funktioniert es natürlich nur, wenn man offline spielt, was momentan ja nicht so einfach ist. Trotzdem wollte ich euch diese Variante nicht vorenthalten und beschreibe sie hier im Anschluss.

Als Spielvariante habe ich Texas Hold'em genommen, obwohl es vermutlich erst nach 1900 entwickelt wurde. Es ist aber inzwischen die bekannteste Variante und es passte auch besser zu meiner Idee.

Wichtig: Bei dieser Variante sollte jeder Spieler maximal einen Charakter kontrollieren. Wenn die Gruppe also einen NSC sponsert, sollte dafür ein SC verzichten. Ansonsten ist es natürlich den Spielern überlassen, ob ihre SCs überhaupt teilnehmen.

Vorrunde:

- *Es werden drei Partien gespielt.*
- *Jeder SC (oder von den Spielern gesponserte NSC) spielt nur gegen die Bank, nicht gegeneinander.*
- *Die Bank spielt blind und zieht einfach immer mit, ohne dass die SL in deren Karten schaut.*
- *Ein „Einsatz“ beträgt in der Vorrunde 5 Dollar.*
- *In jeder der vier Wettrunden (vor dem Flop, nach dem Flop, nach dem Turn und nach dem River) können die SC entweder den Einsatz zahlen oder passen.*
- *Wer nach der letzten Wettrunde noch in der Hand ist, deckt auf. Ebenso die Bank. Wer besser ist als die Bank, gewinnt. Wer schlechter ist als die Bank, verliert.*
- *Wer nach der dritten Partie noch Einsätze zur Verfügung hat, kann an der Hauptrunde teilnehmen.*
- *Jeder SC oder gesponserte NSC darf einmal in der Vorrunde die Fertigkeit Spielen einsetzen. Bei einem Erfolg darf der kontrollierende Spieler eine zufällig gezogene Karte der Bank einsehen (aber nicht den Mitspielern zeigen!). Bei einem Misserfolg passiert nichts, bei einem Patzer ist die aktuelle Partie automatisch verloren.*

Hauptrunde:

- *Es werden wieder drei Partien gespielt.*
- *Samuel Plowers ist jetzt dabei (und wird von der SL gespielt, Startkapital zu Beginn der Hauptrunde 150 Dollar).*
- *Die Bank ist weiter (blind) dabei, aber die Beteiligten spielen jetzt gegen die Bank und gegeneinander.*
- *Ein Einsatz beträgt in der Hauptrunde in der ersten Partie 10 Dollar, in der zweiten Partie 15 Dollar und in der letzten Partie 20 Dollar.*
- *In jeder der vier Wettrunden (vor dem Flop, nach dem Flop, nach dem Turn und nach dem River) können die Beteiligten entweder den Einsatz zahlen, den Einsatz verdoppeln oder passen.*

- *Pro Wettrunde kann nur einmal verdoppelt werden. Wenn eine Person verdoppelt hat, müssen alle nachzahlen, die dabeibleiben wollen. (Für die Bank gilt weiterhin, dass sie immer bezahlt.)*
- *Wer nach der letzten Wettrunde noch in der Hand ist, deckt auf. Ebenso die Bank. Wer die beste Hand hält, gewinnt. Alle anderen verlieren.*
- *Wer von den Beteiligten nach der dritten Partie noch dabei ist und über die höchste Gewinnsumme verfügt, hat das Turnier gewonnen (Gewinnsumme = Geld am Ende, abzüglich Geld zum Start der Hauptrunde und abzüglich eventuell während der Hauptrunde eingewechseltes Geld).*
- *Ist am Ende der Hauptrunde keiner der Beteiligten im Plus, gewinnt die Bank. (Was übersetzt bedeuten würde, dass jemand anderes das Turnier gewonnen hat, da die Bank ja eigentlich nicht mitspielt.)*
- *Nachkaufen von Chips ist möglich, aber nicht während einer laufenden Partie, sondern nur zwischendurch. Es müssen mindestens 50 Dollar eingewechselt werden, aber mehr ist auch möglich.*
- *Jeder SC oder gesponserte NSC darf einmal in der Hauptrunde die Fertigkeit Spielen einsetzen. Bei einem Erfolg darf der kontrollierende Spieler eine zufällig gezogene Karte der Bank einsehen (aber nicht den Mitspielern zeigen!). Bei einem Misserfolg passiert nichts, bei einem Patzer ist die aktuelle Partie automatisch verloren. Für Samuel Plowers gelten die gleichen Bedingungen.*
- *Jeder SC darf einmal in der Hauptrunde die Fertigkeit Fingerfertigkeit einsetzen. Bei einem Erfolg darf der kontrollierende Spieler aus drei Möglichkeiten wählen: Eine zufällig gezogene Karte der Bank einsehen und auch den Mitspielern zeigen, eine eigene Karte weglegen und eine neue ziehen, eine zufällig gewählte Karte von Samuel Plowers einsehen. Bei einem kritischen Erfolg dürfen zwei dieser drei Möglichkeiten ausgewählt werden. Bei einem Misserfolg ist die aktuelle Partie automatisch verloren, bei einem Patzer fliegt der Spieler aus dem Turnier (SL würfelt außerdem, ob jemand es mitbekommen hat). Samuel Plowers oder gesponserte NSC setzen keine Fingerfertigkeit ein.*

Taktiken:

- *Samuel Plowers wird auf jeden Fall bis zum Ende der Hauptrunde mitspielen. Falls es schlecht läuft, wird er notfalls vor der zweiten Partie genug Geld wechseln, um diese auf jeden Fall mithalten zu können, d.h. 120 Dollar (viermal doppelter Einsatz). Vor der dritten Runde ebenfalls (dann 160 Dollar).*
- *Auch die SC (oder der von ihnen gesponserte NSC) können in der Hauptrunde bei Bedarf neue Chips einwechseln.*
- *Das Hauptziel der SC ist es vermutlich, dass Plowers nicht gewinnt. Das können sie in ihre Taktik einfließen lassen, indem sie aufpassen, sich nicht gegenseitig zu behindern und stattdessen den Gewinn möglichst auf eine Person zu konzentrieren. Die Spieler dürfen während einer laufenden Partie aber keine Informationen austauschen, die sich auf ihre eigenen Karten beziehen oder bei der Bank/Samuel Plowers eingesehene.*

Einsatz von anderen Fertigkeiten:

Es ist der SL überlassen, ob sie während des Turniers den Einsatz anderer Fertigkeiten zulässt. Zum Beispiel könnte ein erfolgreicher Einsatz von Zeichensprache erlauben, dass die Spieler doch

Informationen austauschen. Sehr spaßig könnte ein erfolgreicher Einsatz von Hypnose gegen Samuel Plowers sein, wäre aber sicher erschwert.

Ergebnis:

Wer von den Beteiligten nach der dritten Partie noch dabei ist und über die höchste Gewinnsumme aus der Hauptrunde verfügt, hat das Turnier gewonnen (Gewinnsumme = Geld am Ende, abzüglich Geld zum Start der Hauptrunde und abzüglich eventuell während der Hauptrunde eingewechseltes Geld).

Ist am Ende der Hauptrunde keiner der Beteiligten im Plus, gewinnt die Bank. (Was übersetzt bedeuten würde, dass jemand anderes das Turnier gewonnen hat, da die Bank ja eigentlich nicht mitspielt.)

Ansonsten verläuft das Ende so, wie im normalen Ablauf beschrieben.)

Handlanger versuchen Pferde zu vergiften

Zwei Tage nach dem verlorenen Pokerturnier verliert Samuel Plowers die Nerven. Er will jetzt unbedingt die Leland-Ranch kaufen um sich mit dem erhofften Goldfund finanziell zu retten. Da er nicht den nötigen Betrag für einen halbwegs fairen Preis zusammenbekommt, muss halt der Wert der Ranch gedrückt werden. Sein Plan ist es, dass das Trio die Zuchthengste der Leland-Ranch vergiftet. Das soll Jo Leland so in Not bringen, dass er gezwungen ist zu einem niedrigen Preis zu verkaufen.

(Anmerkung: Wenn Samuel Plowers doch das Turnier gewonnen hat, wird er stattdessen mit einem deutlich verbesserten Kaufangebot zur Leland-Ranch kommen. Allerdings wird er auch mit dem Gewinn aus dem Turnier nicht genug Bargeld haben, um ein Gebot in Höhe des echten Werts der Ranch abzugeben. Die SL sollte die Entscheidung, wie Jo Leland reagiert, möglichst in den Händen der Gruppe lassen. Immerhin hört er ja auf den Rat seiner Freunde (Verwandten/...).

Wenn es zum Verkauf kommt, ist das Abenteuer hier im Prinzip zu Ende, wenn man die Standardvariante spielt. Plowers wird zwar ziemlich ausrasten, wenn er endlich merkt, dass es kein Gold gibt, aber das dauert und für die Gruppe dürfte es sehr schwer werden, es aktiv auszunutzen. Bei anderen Varianten [„Plowers kann Mord nachgewiesen werden“, „Alternativer Täter“] kann es natürlich noch weitergehen.

Anders ist es, wenn Jo Leland weiterhin ablehnt. Dann kann es trotzdem zu den in diesem Abschnitt beschriebenen Ereignissen kommen, allerdings zeitlich verzögert. Das ist insofern schwieriger für die Gruppe, weil sie sich schlechter darauf vorbereiten können. Aber vielleicht haben sie ja eine Idee, wie sie Plowers trotzdem unter Zugzwang setzen können, zum Beispiel durch das Streuen passender Gerüchte.)

Unter Sams Führung gehen die drei Handlanger nach folgendem Plan vor. Sie werden wieder am späten Abend am Waldrand lang zur Leland-Ranch reiten, aber kurz vorher absteigen und die Pferde in den Wald führen, um sie dort außer Sicht anzubinden und zu warten, bis auf der Ranch alle zu schlafen scheinen. Will wird den anderen beiden Rückendeckung geben und sich dazu mit seinem Gewehr etwas 200 Schritt von den Gebäuden entfernt in Deckung begeben. Sam und Dick werden sich mit je einem Beutel Arsenik anschleichen. Ihr Hauptziel ist die Koppel, um die Wassertränken der

wertvollen Zuchthengste zu vergiften. Sollte noch Zeit bleiben, werden sie auch in die Tränken der beiden nördlichen Weiden Gift streuen, bevor sie sich wieder davonstehlen.

(Anmerkung: Wie die Aktion tatsächlich abläuft, hängt natürlich von den SCs ab. Die SL sollte genug Hinweise auf den Charakter von Samuel Plowers liefern, damit die Gruppe gewarnt ist und Vorsichtsmaßnahmen treffen kann.)

Ziel der Gruppe sollte es möglichst sein, mindestens einen der Handlanger lebend festzunehmen. Dann können sie ihn am besten unter Druck setzen, damit er bereit ist, auch gegen Plowers auszusagen. Wenn alle (überlebenden) Handlanger entkommen, dürfte er schwerer werden, sie dazu zu bringen. Zunächst müssen sie dann überhaupt erwischt werden und wenn es der Sheriff ist, der sie verhaftet, wird er sie bestimmt nicht dazu drängen. Die SL sollte aber gute Ideen der Gruppe, wie es doch noch gelingen könnte, belohnen.

Wieder anders ist es, wenn alle drei Handlanger beim Angriff ums Leben kommen. Es wird dann weiterhin extrem schwer, Plowers als deren Anstifter zu überführen. Andererseits hat die Gruppe damit zumindest die Leland-Ranch vor weiteren Attacken durch Samuel Plowers gerettet. Er hat keine anderen Angestellten, denen er ausreichend vertraut, um noch einmal etwas Ähnliches zu versuchen. Und ihm fehlt das Geld, um auswärtige Leute anzuheuern, die skrupellos genug dafür wären.

Abschluss

Wie das Abenteuer ausgeht, hängt also wesentlich vom Ausgang des Sabotageaktes ab. Im optimalen Fall kommen die drei Handlanger vor Gericht und sagen gegen ihren Boss aus, um ihre eigene Haut zu retten. Auch dann wäre es unrealistisch anzunehmen, dass Plowers auch für den Mord an George Leland angeklagt würde, was im Falle eines Schuldspruchs mit dem Tod durch den Strang enden würde. Aber für den Sabotageangriff würde er sehr wohl vor Gericht kommen und für lange Zeit im Gefängnis verschwinden. Das Vergiften von Pferden wurde in den damaligen USA genauso wie Pferdediebstahl nicht auf die leichte Schulter genommen!

Sind alle Handlanger beim Sabotageangriff ums Leben gekommen, wäre das Abenteuer eigentlich wohl beendet, da Plowers selbst nichts nachzuweisen wäre. Aber es steht der SL natürlich frei, zu entscheiden, dass Plowers dann so abdreht, dass er tatsächlich auf eigene Faust etwas versucht und dabei von den SC gestellt werden könnte, damit er seiner gerechten Strafe zugeführt werden kann.

Es bleibt natürlich noch die Frage, was Jo Leland mit der Ranch macht (sofern er sie nicht doch an Plowers verkauft hat). Die Gruppe könnte hier helfen, wenn sie herausbekommen hat, dass Jack LaRue Interesse hat. Vielleicht wären sie sogar interessiert, ihm mit einem Kredit den Kauf zu finanzieren? Alternativ könnten sie vielleicht eine Verbindung zu Eunice Bishop herstellen. Die wäre tatsächlich bereit, die fehlenden Mittel zur Verfügung zu stellen, wenn sie dadurch Anteilseignerin wird.

Ansonsten bleibt dann nur noch die gemeinsame Heimreise, sofern das Abenteuer nicht die Neugier der SC geweckt hat, mal den wirklichen Wilden Westen zu erkunden. ☺

Zeitleiste

Die Zeitleiste ist für die Standardvariante angelegt, bei der die Gruppe aus England kommt. Als Tag X wird der Tag angesetzt, an dem Jo Leland die Gruppe um Hilfe bittet. Selbstverständlich sollte die SL sich nicht scheuen, die Daten an ihre eigene Kampagne anzupassen. Außerdem hängen manche Ereignisse vom Abenteuerverlauf ab (insbesondere der Sabotage-Anschlag).

(Anmerkung zur zeitlichen Einordnung: Zum Beispiel im Jahr 1884 fiel der Ostersonntag auf den 13. April. Damit wäre George am 27. Februar ermordet worden, Jo hätte die Gruppe am 12. März informiert und das Pokerturnier hätte am 20. April stattgefunden.)

Tag X-22: George und Trick entwickeln den Plan, Gerüchte über einen Goldfund zu streuen (vor allem Richtung Plowers), damit George die Ranch verteuert verkaufen kann. George gibt Trick das Goldnugget. Hank Ormont bekommt Teile des Gesprächs mit.

Tag X-14: George Leland wird bei seiner Ranch ermordet. Lucy Walker sieht die drei Täter auf dem Hinweg.

Tag X-2: Jo Leland erfährt vom Tod seines Onkels.

Tag X: Jo Leland bittet die Gruppe um Hilfe.

Tag X+21: Die Gruppe trifft in Flemingsburg ein und erreicht nachmittags die Ranch. Jack LaRue informiert sie über seinen Verdacht.

Tag X+22: Jo Leland besucht den Friedensrichter und den Friedhof (eventuell mit Gruppe).

Tag X+23: Samuel Plowers besucht die Leland-Ranch, um zu kondolieren. Dabei macht er ein Angebot zum Kauf der Ranch.

Tag X+32: Whit Sunday. Das Pokerturnier findet statt.

Tag X+34: Das Trio unternimmt in Plowers' Auftrag einen Sabotage-Anschlag auf die Leland-Ranch, bei dem sie versuchen, die Zuchthengste zu vergiften. *(Nur, wenn Plowers nicht das Pokerturnier gewinnt. Anderenfalls kommt er an diesem Tag selbst, um ein verbessertes Kaufangebot für die Leland-Ranch zu machen. Wenn Jo Leland weiter ablehnt, könnte später dann doch noch der Sabotage-Anschlag passieren.)*

Mögliche Alternativen

In diesem Abschnitt bespreche ich einige Möglichkeiten, wie man das Abenteuer ändern könnte, um es zum Beispiel besser an die eigene Gruppe anzupassen oder um es komplexer zu gestalten.

Start an Ostküste statt England

Das Abenteuer-Szenario beginnt in England, so wie ich es auch mit meiner Gruppe gespielt hatte. Ich habe es so belassen, da ich vermute, dass die meisten Gruppen eher in Europa beheimatet sind. Es ist für das Abenteuer aber kein Problem, wenn es stattdessen an der Ostküste der USA startet. Es heißt dann eben zum Beispiel „Das Erbe des New Yorkers“. Kulturelle Details, wie das Plowers den Erben für ein Greenhorn hält, funktionieren dann immer noch.

Bei dieser Alternative könnte die Gruppe schon wenige Tage nach dem Tod des Onkels in Flemingsburg sein anstatt erst Wochen später wie in der normalen Version. Die SL muss dies bei der Zeitplanung berücksichtigen. Ein solcher Einstieg ist besonders dann sinnvoll, wenn auch Alternative 4 („Plowers kann Mord nachgewiesen werden“) genutzt werden soll. Es ist schließlich viel glaubwürdiger, dass es nach drei Tagen noch belastbare Indizien gibt (Spuren, Giftnachweis) als nach drei Wochen.

Erbe ist Gruppenmitglied

Es ist für das Abenteuer kein Problem, wenn man Jonathan Leland weglässt und ein Gruppenmitglied zum Erben macht. Die SL muss nur wissen, ob es zum Hintergrund eines SC passt. Außerdem muss sie sich bewusst sein, dass dieser SC am Ende des Abenteuers vermutlich eine Ranch besitzt (oder zumindest deren Gegenwert von ca. 5000 – 6000\$ (d.h. 20.000 – 24.000 Mark)).

Ein Detail, das die SL bei dieser Variante auch beachten sollte, ist das Kaufangebot von Plowers. Von einem Spieler geführt hat der Erbe sich bis zu diesem Zeitpunkt vielleicht noch gar nicht um den Wert der Ranch gekümmert. Die SL sollte ihm daher zumindest eine Chance geben, dies zu ahnen, zum Beispiel durch eine Bemerkung von Jack LaRue.

Begegnung mit Eugene Barlow, Versicherungsagent

In meiner Runde hat die Gruppe auf der Hinreise auf dem Schiff den Versicherungsagenten Eugene Barlow getroffen. Man saß abends beim Dinner am gleichen Tisch und hat sich angefreundet. In Boston hat der im Umgang mit Behörden erfahrene Versicherungsagent dem Erben und der Gruppe dann geholfen, den ganzen Papierkram bei der Einreise zu erledigen.

Barlow hatte in diesem Abenteuer keine direkte Funktion. Die Gruppe sollte ihn aber kennenlernen, weil er in einem zukünftigen Abenteuer ihr Auftraggeber werden wird. Sie sollen für ihn eine verdächtige Häufung von Schiffsunglücken untersuchen.

Eine sehr optimistische SL könnte diese Begegnung aus dem gleichen Grund einbauen, denn ich würde dieses andere Abenteuer dann auch veröffentlichen. Ich betone aber das „optimistisch“, denn bis dahin wird es noch dauern. Unsere Gruppe spielt nicht oft und das Abenteuer ist bisher nur eine Idee. Es wird also noch länger dauern, bis ich es leiten und dann aufschreiben kann. 😊

Plowers kann Mord nachgewiesen werden

Im Szenario, so wie es aufgeschrieben ist, ist es fast unmöglich, Plowers den Mord an George Leland gerichtsfest nachzuweisen. Der Twist ist es stattdessen, ihn so unter Druck zu setzen, dass man ihm zumindest andere Verbrechen nachweisen kann. Für manche Gruppe ist das vielleicht nicht nach ihrem Geschmack, zum Beispiel weil es ihrem Gerechtigkeitsempfinden widerspricht.

Man könnte versuchen, die Details anzupassen. Zum Beispiel wäre Lucy Walker dann in der Lage, die drei Attentäter zu identifizieren (und müsste dann vielleicht bis zur Gerichtsverhandlung beschützt werden?). Auch hätten die Attentäter dann die Schlange wieder mitgenommen. Die Gruppe würde dann über chemische Untersuchungen, notfalls unter Mithilfe des Tierarztes oder des Arztes, nachweisen, welche Art Giftschlange es war. (Das war damals vermutlich eigentlich nicht möglich. Hier müsste die SL also etwas drehen.) Da es in der ganzen Region nur eine Texas Coral Snake gibt, würde das schon deutlich auf Plowers bzw. seine Leute hinweisen. Zusätzlich könnte man die Spuren eindeutiger machen (zum Beispiele Kerbe im Huf eines Pferdes, so dass dessen Anwesenheit am Tatort nachgewiesen werden kann). Eine schriftliche Anweisung an seine Handlanger wäre ein weiteres hilfreiches Beweisstück.

Diese Variante ist wahrscheinlich einfacher, wenn man gleichzeitig die erste Variante („Start an der Ostküste“) benutzt. Dadurch wäre der zeitliche Abstand zur Tat deutlich kürzer und das Auffinden von Spuren und chemischen Rückständen etwas plausibler. Trotzdem wäre Plowers selbst wohl nur anklagbar, wenn man einen der drei Attentäter zu einem Geständnis bewegen kann.

LaRue ist der Mörder

Für manche Ansprüche ist dieses Szenario für ein investigatives Abenteuer vielleicht nicht komplex genug. Man weiß eigentlich ziemlich früh, dass Plowers hinter allem steckt, und man muss nur noch versuchen, es ihm nachzuweisen. Hier könnte man folgenden Twist einbauen: Der Mörder von George Leland war Jack LaRue.

Die drei Handlanger von Plowers waren in dieser Variante nur da, um Leland einzuschüchtern. LaRue hat es mitbekommen und die Gelegenheit genutzt, seinen eigenen Boss umzubringen. Sein Motiv wäre, dass er die Ranch irgendwann übernehmen wollte. Doch durch Lelands Gerüchteaktion sah er seinen Traum dahinschwinden, denn noch hat er nicht genug Geld angespart. Um den Verdacht auf Plowers zu lenken, hat er dessen Giftschlange benutzt. Die SL müsste sich allerdings noch Gedanken machen, inwieweit sie dafür die zeitlichen Abläufe ändern müsste.

Zudem wäre es in dieser Variante vermutlich nicht LaRue, der als Erster von dem Verdacht spricht, dass es kein Unfall war. Dies könnte stattdessen zum Beispiel Wash übernehmen.

Abschließende Bemerkungen

Dieses Abenteuerszenario erhebt nicht den Anspruch historischer Genauigkeit in den Details. So gab es in Flemingsburg weder zu dieser Zeit eine Pferdeseuche noch ein jährliches Highstakes-Pokerturnier. Umgekehrt habe ich einige Aspekte weggelassen, die für das Szenario nicht relevant waren (den Bahnhof einer Schmalspurbahn, ein halbes Dutzend weiterer Kirchen ...). Hätte ich allerdings beim Entwickeln des Szenarios schon gewusst, dass es in der Nähe ein Gasfeld gab, das bei der Suche nach Öl entdeckt wurde, hätte ich es vermutlich statt der Geschichte mit dem Gold genutzt. 😊

Trotzdem denke ich, dass mein Szenario nicht weit weg von dem ist, was historisch möglich gewesen wäre. Letzten Endes zählt für mich aber nur, dass das Abenteuer Spaß macht. In meiner Runde hat es den gebracht und ich hoffe, dass es anderen Runden, die dieses Szenario ausprobieren, auch so geht.