

## Gold und Sand

Midgard 1880 Abenteuer für 3-5 Spieler

Wann: August/September 1883

Wo: Arizona Territory, USA, in der Nähe von Flagstaff

Plausibilitätsindex:

1220

(ähnlicher Geschichtsverlauf, Übernatürliches geschieht gelegentlich, Magie wird von wenigen Personen angewendet, keine technologischen Abweichungen)

Vorgeschichte:

Vor einigen Wochen wurde der englische Investor Murray Head in Nordkalifornien Opfer eines Postkutschenraubes, bei dem ihm unter anderem eine wertvolle goldene Uhr und ein Familienerbstück in Form eines großen Medaillons gestohlen wurden. Er selbst kam mit dem Schrecken davon, ist aber unbedingt an der Wiederbeschaffung von Medaillon und Uhr interessiert. Der Räuber ist als „Black Bart der Poet“ bekannt und wird im Auftrag von Wells Fargo schon seit Jahren mit hohem Kopfgeld (\$2000) gesucht. Head heuert nun eine Gruppe wagemutiger Abenteuerer an, die ihm seinen Besitz wiederbeschaffen sollen. Aufgrund seiner guten Kontakte zu Wells Fargo wird diesen ein einigermaßen ortskundiger Detective zur Seite gestellt, der sie dabei unterstützen soll, Black Bart aufzuspüren. Was Head in keinem Fall verrät ist, dass er in der Uhr einen alten Brief mit einer Karte verborgen hat. Diese führt zu einem Versteck mit Gold, das ein verwundeter Prospektor vor einigen Jahrzehnten angelegt hat, da er (zurecht) um sein Leben fürchten musste. Head hat leider noch keine Kopie der Karte anfertigen können und erinnert sich lediglich, dass sie auf die Gegend von Flagstaff, Arizona verweist. Er instruiert die Abenteuerer entsprechend, sich im Zweifelsfall, falls sie Black Bart nicht vorher aufspüren können, dorthin zu wenden. Zwar liegt das Dorf Flagstaff an der soeben (im Januar desselben Jahres) eröffneten Bahnlinie nach Osten, aber um flexibler reagieren zu können, werden die Abenteuerer mit Pferden ausgestattet (notfalls auch einem Crashkurs im Reiten unterzogen). Neben dem winkenden Kopfgeld verspricht Head eine Belohnung von \$500 pro Kopf, wenn sie die Uhr und das Medaillon wiederbeschaffen.

Das Abenteuer beginnt:

Auf der Reise nach Osten kann die Gruppe tatsächlich einige Hinweise darauf sammeln, dass sich Black Bart vor ihnen befindet. Nach etwa 2 Wochen haben sie Kalifornien und das westliche Arizona durchquert und befinden sich schon in Sichtweite der San Francisco Peaks, etwa 20 Meilen vor Flagstaff, als sie unerwartet in nach dem Durchqueren eines lichten Waldes (das Klima ist Semi-arid, außerdem ist es Hochsommer) in einen Hinterhalt geraten. Die Gauner haben sie in der Abenddämmerung kaltblütig passieren lassen, um die Gruppe dann von hinten aufs Korn zu nehmen. Neben Black Bart, den sie anhand des Steckbriefes zu erkennen meinen, sind mindestens 4-5 weitere Männer beteiligt, die relativ jung aussehen, mit ihren Schusswaffen aber durchaus umgehen können. Es handelt sich um William Witts und seine Bande. Das Ziel des Überfalles ist es, die Gruppe auf Betreiben Black Barts loszuwerden und nicht zu ermorden (Black Bart ist ein Gentlemen-Räuber). Leider kommt allerdings der Wells Fargo-Mann bei der Schiesserei zu Tode. Die Gruppe kann beherzt in Richtung Osten fliehen und nach 2-3 Stunden Ritt (oder 8-10 Stunden Fußmarsch, falls zu viele Reittiere verletzt wurden) Flagstaff erreichen. Erringen sie wider Erwarten die Übermacht, setzen sich die Banditen in Richtung Südosten ab, um ihr „Lager“ im Walnut Canyon zu erreichen.

Auf dem nächtlichen Weg nach Flagstaff haben die Abenteuerer noch eine unheimliche Begegnung der dritten Art, sie meinen auf einem Hügel einen einzelnen Mann stehen zu

sehen, der sich allerdings kurz darauf in einen Adler verwandelt und davonfliegt. Es handelt sich um Natogai, den Sohn einer vor kurzem von William getöteten heiligen Frau der Navajo, der nun rachesinnend zum (in Indianerbegriffen seelenlosen) Skinwalker (Gestaltwandler) geworden ist und auf eine Gelegenheit lauert, William ins Verderben zu stürzen.

Die Abenteurer erreichen Flagstaff also vermutlich in den Morgenstunden des 26. August, können dort im Saloon Quartier beziehen und sich vom ansässigen Arzt ihre Wunden versorgen lassen. Die kleine Gemeinde hat keinen eigenen Sheriff, dessen Aufgaben von den Männern der Pacific Railways übernommen werden, es gibt allerdings (ebenfalls im Besitz der Eisenbahnlinie) eine kleine Telegraphenstation, über die man notfalls Kontakt mit dem Auftraggeber aufnehmen kann. Es ist auch möglich, eine recht genaue Karte der Umgegend zu bekommen und die Bewohner wissen zwar nichts über den Verbleib von Black Bart, kennen aber William und seine Bande. Durch Anwendung geschickter Überredungstechniken lässt sich auch jemand überzeugen, der Gruppe den Hinweis zu geben, dass William möglicherweise in der Nähe des Walnut Canyon haust, der ansonsten für seine Anasazi-Ruinen bekannt ist (man führt schon mal wohlhabende Reisende dorthin, damit sie ein paar Steine oder Keramikscherben ausgraben können). Einen Führer dahin zu bekommen ist zwar kostspielig, aber durchaus möglich, die Entfernung beträgt nur etwa 15 Meilen. Bringen die Abenteurer die Begegnung mit dem Skinwalker zur Sprache, bekommen sie spätestens am übernächsten Tag eine Einladung von Haskeh, besser bekannt als Manuelito, ihn im Hogan (Wohnhütte nach Art der Navajo-Indianer) eines Verwandten zu besuchen. Er bittet sie, ihm möglichst genau von dieser Begegnung zu berichten. Verfügen sie über einiges Verhandlungsgeschick und erscheinen vertrauensvoll, können sie erfahren, dass er sich auf der Suche nach dem Skinwalker befindet, den er Natogai nennt. Kommt die Sprache auf William Witts und seine Bande, bedeutet er ihnen, dass William vermutlich für die ganze Sache verantwortlich ist und lässt keinen Zweifel daran, dass er eine gerechte Bestrafung nach Bilagaana-Recht (also nach Art der Weißen) befürwortet.

Kurz nach Einbruch der Dämmerung des 26. können Abenteurer mit feinem Gehör mehrere, sehr weit entfernte Explosionen wahrnehmen, und der sechste Sinn sagt ihnen, dass etwas unglaublich Schlimmes passiert sein muss. Zunächst ist jedoch nichts weiter zu bemerken, außer dass sich, beginnend mit dem Abend danach, ständig ein feiner Hochnebel bildet, in überraschendem Kontrast zum ansonsten stets wolkenlosen Blau, das die Abenteurer in den letzten Wochen begleitet hat. Überraschenderweise erscheint sich die untergehende Sonne ab jetzt in einem unglaublichen Farbspiel zwischen rosa und violett, was die ansässigen Weißen zumindest verunsichert, die wenigen hier lebenden Indianer aber zutiefst irritiert. Eine sich anbahnende Endzeitstimmung liegt in der Luft.

Weiteres Vorgehen und Lösung:

Im weiteren Verlauf des Abenteuers hat die Gruppe verschiedene Möglichkeiten, vermutlich wird sie aber zuerst den Walnut Canyon aufsuchen wollen. Inmitten der Ruinen kann sie dort das Versteck von Williams Bande ausfindig machen. Diese hat sich mittlerweile mit Black Bart überworfen und die Schatzkarte in der Uhr entdeckt. William hat sich daraufhin mit 2 Kumpanen in nördlicher Richtung zu den San Francisco Peaks aufgemacht, um das Gold zu bergen, dass wie die verbliebenen 3 Banditen sowie der gut verschnürte Black Bart wissen, hinter einem Wasserfall verborgen sein soll. Die Gruppe kann den Banditen Black Bart und/oder das Medaillon „abkaufen“ oder mit Gewalt oder durch eine List an sich bringen. Allerdings befindet sich die goldene Uhr bei William, der sie auch weiterhin als Versteck für die Schatzkarte benutzt. Geben sich die Abenteurer damit zufrieden, ist die Geschichte hier zu Ende. Versuchen sie, William zu folgen, können sie Hilfe von Haskeh bekommen, der sie höchstselbst mit einigen Männern begleitet, da er zu Recht annimmt, dass sich Natogai in Williams Nähe befindet. Inmitten

einer malerischen Szenerie an einem Wasserfall in den San Fransisco Peaks kommt es dann zum Showdown bei dem William und der auf ihn lauende Natogai vermutlich gefangen genommen werden können oder zu Tode kommen. Mit etwas Glück können die Abenteurer dann auch noch das Gold bergen, dass die Indianer allerdings als ihr Eigentum betrachten, schliesslich handelt es sich um einen der heiligen Berge der Navajo. Ein kleiner Finderlohn kann davon natürlich ausgenommen werden, wenn man sich gütlich einigen kann. Die Rückreise erfolgt der Einfachheit halber am besten mit der Eisenbahn, es ist auch nicht ungewöhnlich, Pferde mitzutransportieren. Murray Head zahlt natürlich in jedem Fall (wenn auch vermutlich zähneknirschend, wäre ja zu schön gewesen, wenn keiner die Schatzkarte gefunden hätte) den vereinbarten Lohn aus, und Black Bart gelingt in jedem Fall auf mysteriöse Weise die Flucht. Schliesslich hat er am 3. November noch einen Termin mit einer Postkutsche in Kalifornien...