

DER SCHATZ IM SILBERBERG

Der geldgierige Major Conrad Fox ist ein Deserteur und Indianerjäger. Bei seinem letzten Überfall auf ein Dorf - die Krieger des Stammes waren gerade auf der Jagd - hat er den Sohn des Häuptlings in die Finger. Um Knabe-der-im-Gras-sitzt zu retten, haben die alten Männer des Stamms dem Major erzählt, sie würden ihn zu einem geheimen Silberberg führen. Die Weißen kennen viele Geschichten von den angeblichen Silber- und Goldbergen, die nur den Indianer bekannt sind. Meistens sind diese Geschichten aber schlichtweg falsch und Wunschdenken des weißen Mannes. Genau darauf haben die Indianer gesetzt, um das Leben des Häuptlingssohns zu retten, in dem sie sich Zeit erkaufen. Fox hat die Geschichte jedenfalls geglaubt. Knabe-der-im-Gras-sitzt und zwei Alte (Spring-ins-

Wasser und Aufrechter-Hase) nahm er mit, die anderen wurden getötet.

Major Conrad Fox hat seine wertvolle Geisel bei seiner Freundin Dolly Pepper im Versteck der Bande zurückgelassen. So will er verhindern, dass die beiden alten Indianer auf dumme Ideen kommen, wenn sie ihn zum Silberberg führen. Da Dolly ein wenig naiv und leichtgläubig ist, hat er ihr seine Rechte Hand - Sergeant Jonas Jackman - dagelassen. Er soll auf Dolly und Knabe-der-im-Gras-sitzt achten. Fox ist nun unterwegs in die Berge, um den geheimen Schatz der Indianer zu suchen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis er die Lüge der Indsmen durchschaut und blutige Rache nimmt ...

Indianer auf dem Kriegspfad

Häuptling Der-mit-der-Schlange-spricht und seine Krieger sind nun auf dem Kriegspfad. Sie folgen den Spuren Fox', doch der Major hat sich Mühe gegeben die Fährte zu verwischen, so dass sich die Indianer in mehrere kleine Gruppe aufteilten. Sie sind Weißen gegenüber sehr misstrauisch, vor allem da sie keine

Ahnung haben, was genau geschehen ist. Der-mit-der-Schlange-spricht weiß nur, das zwei seiner Leute und sein Sohn überlebt haben und - den Spuren nach - von den Angreifern mitgenommen wurde.

Großmaul Jackman

Die liebe Dolly Pepper hat Sergeant Jonas Jackman und einige Jungs in die nächste Stadt geschickt, um dort einige Einkäufe zu erledigen. Dazu gehören Proviant, ein neues Kleid und Hygieneartikel. Das kotzt Jackman richtig an. So lässt er sich bei seinem Ausflug ordentlich Zeit und schaut auch im

Saloon vorbei. Dollys Herumgezicke und ihr ständig aufreizender Anblick haben eine Menge Dampf in dem Sergeant entstehen lassen, denn er nur zu gerne irgendwo ablassen würde. Außerdem tönt er nur zu gerne herum, dass er den dummen Rothäuten bald einen fetten Schatz verdankt.

Pfeffer in der Box

Das Versteck der Bande ist eine alte Goldgräberhütte in den Hügeln. Die Waschanlage nebenan ist ziemlich marode und überall haben die Goldsucher tiefe Löcher in den felsigen Boden gegraben, die teilweise von morschen Brettern abgedeckt sind, die wiederum unter Steinen und Dreck verborgen liegen. Dolly Pepper und einige von Fox' Jungs halten hier Knabe-der-im-

Gras-sitzt gefangen und warten auf die Rückkehr des Majors und des Silberschatzes. Dolly ist ziemlich langweilig, deswegen zickt sie herum oder macht sich einen Spaß daraus die Männer anzuheizen - in dem Bewusstsein, dass jeder der Hand an sie legt von Major Conrad Fox umgelegt wird.

Der Silberberg

Die beiden alten Stammeskrieger versuchen ihre Lüge solange wie möglich am Leben zu halten, doch langsam wird Fox misstrauisch. Zu lange wurde er in die Irre geführt und er steht kurz davor seine beiden Geiseln zu töten und anschließend dem Häuptlingssohn den Skalp bei lebendigem Leib vom Kopf zu

schneiden. Da die Indianer keine Möglichkeit zur Gegenwehr haben, planen sie nun den Major in eine Schlucht zu führen, in der sich ein Wandelndes Fossil aufhält. Die Alten hoffen, dass der Major von der Kreatur getötet wird.

Antagonisten

Major Conrad Fox [Wildcard]

Großer, schlacksiger Kerl mit rotem Lockenschopf und Spitzbart. Hinterhältig und feige.

Attribute Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten Heilen W8, Kämpfen W8, Mumm W6, Reiten W6, Schießen W10, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6.

Bewegungsweite 6", **Parade** 6, **Robustheit** 6

Besondere Merkmale

Gesucht (Schwer) Der Charakter ist ein gesuchter Krimineller.

Gierig (Schwer) Der Charakter ist von Reichtum besessen.

Ausweichen -1 auf Trefferwürfe gegnerischer

Fernkampfangriffe.

Keine Gnade Darf Bennies auch bei Schadens-Würfen ausgeben.

Schnell Wirf Aktionskarten von 5 oder niedriger ab und ziehe neu.

Schnellziehen Darf Waffe als freie Aktion ziehen.

Ausrüstung Colt Army (SA,12/24/48,2W6+1,FR 1,PB 1,M 6), Springfield Model 1861 (24/48/96,2W10+1,FR 1,PB 2,M 1,NL 2), Bajonett (Stä+W4/Stä+W6,Parade 7, RW 1), Tomahawk +1 (Stä+W6), Dynamit (4) (4/8/16, 2W6/Stange, Mittlere Schablone, +1 Schaden/Stange+, +1" Reichweite/Stange+).

Sergeant Jonas Jackman [Wildcard]

Mittelgroßer Mann mit hüftlangem schwarzen Haar. Großmaul und Erbarmungslos.

Attribute Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6.

Fertigkeiten Kämpfen W8, Mumm W6, Reiten W6, Schießen W8, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6.

Bewegungsweite 6", **Parade** 6, **Robustheit** 6

Besondere Merkmale *Schwur (Schwer)* "Ich folge meinem Major, wohin er mich auch führt!"

Gesucht (Leicht) Der Charakter ist ein gesuchter Krimineller.

Große Klappe (Leicht) Kann keine Geheimnisse wahren.

Ausweichen -1 auf Trefferwürfe gegnerischer Fernkampfangriffe.

Schnell Wirf Aktionskarten von 5 oder niedriger ab und ziehe neu.

Schnellziehen Darf Waffe als freie Aktion ziehen.

Ausrüstung Colt Army (SA,12/24/48,2W6+1,FR 1,PB 1,M 6), Springfield Model 1861 (24/48/96,2W10+1,FR 1,PB 2,M 1,NL 2), Bajonett (Stä+W4/Stä+W6,Parade 7, RW 1), Tomahawk (Stä+W6), Dynamit (2) (4/8/16, 2W6/Stange, Mittlere Schablone, +1 Schaden/Stange+, +1" Reichweite/Stange+).

Dolly Pepper [Wildcard]

Wunderschöne junge Blondine mit großen Brüsten. Naiv und Moralfrei.

Attribute Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten Kämpfen W4, Schießen W6, Überreden W8, Wahrnehmung W4

Bewegungsweite 6", **Parade** 4, **Robustheit** 5, **Charisma** +4

Besondere Merkmale

Ahnungslos -2 auf die meisten Allgemeinwissen-Würfe.

Sehr Attraktiv Charisma +4.

Inspirieren +1 auf Willenskraft-Würfe für alle Truppen im Umkreis von 5".

Ausrüstung Palm Pistol (DA,5/10/15,2W6,FR 1,PB 1,M 7), Ozonisotopisches Blitztarnungsarmband (Gizmo, Verschleiern, 10 MP, MPR 1/Stunde, GRW S. 160).

Fox' Boys

Ehemalige Unionssoldaten.

Attribute Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6.

Fertigkeiten Kämpfen W6, Mumm W6, Reiten W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

Bewegungsweite 6", **Parade** 5, **Robustheit:** 5

Besondere Merkmale

Schwur (Leicht) "Wir folgen unserem Major, wohin er uns

auch führt!"

Schnellziehen Darf Waffe als freie Aktion ziehen.

Ausrüstung Colt Army (SA,12/24/48,2W6+1,FR 1,PB 1,M 6), Springfield Model 1861 (24/48/96,2W10+1,FR 1,PB 2,M 1,NL 2), Bajonett (Stä+W4/Stä+W6,Parade 7, RW 1), Tomahawk (Stä+W6), Dynamit (4/8/16, 2W6/Stange, Mittlere Schablone, +1 Schaden/Stange+, +1" Reichweite/Stange+).

Rechtliches



Der Schatz im Silberberg (cc) 2009 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). *Savage Worlds* und *Deadlands: Reloaded* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.