

Staub

Ein Western von IkeC

Release 2 / 03.05.2024

Dies ist ein Transkript des Spiels **Staub** (<https://ikeserver.de/Staub>).

Alle Zeilen die mit > beginnen, kennzeichnen eine Eingabe des Spielers.

~~~

squieeek ...  
squieeek ...  
squieeeeeek ...

Langsam wachst du auf.

Dein Kopf dröhnt erbarmungslos und das Blut pulsiert schmerzhaft in deinen Schläfen.

Gib INFO für einige grundlegende Informationen zum Spiel ein.

Staub  
Ein Western von IkeC  
Release 2 / Serial number 240502 / Inform 7 v10.1.2 / GerX 4 v230629

Zimmer  
Du hustest zweimal kräftig und raffst dich schließlich langsam von dem staubigen Dielenboden hoch.

Dieses Zimmer ist ziemlich spärlich eingerichtet. In der Ecke steht ein Bett mit einem kleinen Nachttisch. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein Fenster. Eine einfache Holztür führt nach draußen und die Treppe hinunter.

> info

Das Spiel ist vollständig durch Richtungsangaben wie Süd (S), Nordwest (NW), runter (R), raus etc. sowie folgenden Anweisungen lösbar. Andere Anweisungen werden je nach Situation ebenfalls unterstützt.

- Schau (L)
- Untersuche <Objekt> (U)
- Nimm <Objekt> (P)
- Rede mit <Person> (T)
- Benutze <Objekt> mit <Objekt>
- Lege / Drücke / Öffne <Objekt>

Mit "Lauf" werden die bereits besuchten Orte angezeigt. Diese können mit "Lauf <Ort>" direkt erreicht werden. "Speichern" und "Laden" ist ebenfalls möglich. "inv" (I) zeigt dein Inventar.

Aktionen wie das Betreten neuer Räume oder der Fund von Gegenständen schalten oft neue Dialogoptionen frei, es ist daher sinnvoll, mehrmals mit Personen zu sprechen. In <https://bit.ly/Ikes-Discord> oder unter <https://ikeserver.de/staub> gibt es auch Hinweise und eine Komplettlösung, wenn's mal nicht weiter geht.

Vielen Dank an Olaf Nowacki, Hannes Schüller, Kepp und meine Familie fürs Testen sowie Frank Gerbig und das GerX-Team für die deutsche Inform-Erweiterung.

> schau

Zimmer  
Dieses Zimmer ist ziemlich spärlich eingerichtet. In der Ecke steht ein Bett mit einem kleinen Nachttisch. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein Fenster. Eine einfache Holztür führt nach draußen und die Treppe hinunter.

> riech

Es riecht leicht nach Pisse, aber du hast schon an deutlich schlimmeren Orten geschlafen.

> i

Du hast Folgendes bei dir:  
Kleidung

> untersuche Kleidung

Du trägst ein leicht zerschlissenes Leinenhemd, darüber eine Lederweste. Deine Beine stecken in groben Wollhosen mit Ledereinlage am Hintern. Staubige Lederstiefel von undefinierbarer Farbe, ein dunkelbraunes Halstuch und ein einfacher Cowboyhut aus Filz runden das wenig beeindruckende, aber zweckmäßige Ensemble ab.

> untersuche Tür

Eine Holztür mit grob gearbeiteten Scharnieren.

> untersuche Wand

Die Wand mag einmal weiß gewesen sein, aber inzwischen wird der graue und rissige Putz nur noch von gutem Willen aufrecht gehalten.

> untersuche Boden

Einen Besen oder gar Wasser hat dieser Boden schon lange nicht mehr gesehen. An vielen Stellen scheint das Licht des darunter liegenden Raumes durch die Dielen.

> untersuche Bett

Ein karges Bett auf dem eine fleckige dünne Matratze liegt.

> untersuche Matratze

Matratze ist ein ziemlich großes Wort für diese beiden grob zusammengenähten Stoffbahnen. Einzelne Strohhalme drücken sich überall durch die Nähte und Löcher im Stoff.

> untersuche Fenster

Fahles Licht dringt durch die staubige Glasscheibe des Fensters. Draußen glaubst du ein Windrad zu erkennen.

> untersuche Windrad

Ein großes Windrad aus Metall dreht sich rhythmisch quietschend im Wind. Das Geräusch ist gerade nur schwer zu ertragen.

> untersuche Nachttisch

Ein kleiner Nachttisch mit einem offenen Fach.

In dem Nachttisch siehst du eine Umhängetasche.

> nimm Tasche

Du nimmst die Umhängetasche an dich.

> untersuche Tasche

Eine abgewetzte Umhängetasche aus rissigem Leder.

> öffne Tasche

Du öffnest die Umhängetasche und findest einen Revolver, einen Einberufungsbescheid, eine Zeichnung und Geld.

> untersuche Einberufungsbescheid

Ein Einberufungsbescheid für Thomas Marshall, laut Datum über fünf Jahre alt. Ein wichtiges Dokument, das du immer bei dir trägst, weist es dich doch als ehemaligen Armeeangehörigen aus. Außerdem kannst du deinen Namen nachschauen, wenn die Nacht mal wieder etwas heftig war.

> untersuche Zeichnung

Eine gefaltete Kohlezeichnung, an den Kanten schon leicht brüchig. Sie zeigt Claire, deine Frau.

Du steckst die Zeichnung behutsam in die Innenseite deiner Weste.

> untersuche Revolver

Dein Colt Navy, Model 1861.

> untersuche Geld

Etwa 12 Dollar.

> riech mich

Dein letztes Bad ist schon eine Weile her, und das riecht man auch durchaus. Unangenehm auffallen solltest du damit in dieser Gegend allerdings (noch) nicht.

> runter

Saloon

Du schlurfst die Treppe hinunter und massierst dabei deine schmerzende linke Schulter.

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.

Hinter der Bar steht eine Frau und poliert Gläser mit einem mäßig sauber wirkenden Stofflappen. Sie wirft dir einen leicht amüsierten Blick zu.

> riech

Es riecht nach verschüttetem Bier und alten Zigaretten.

> untersuche Frau

Die Frau hinter dem Tresen heißt Ella, ihr kennt euch noch von früher. Sie ist ungefähr Ende vierzig, eine korpulente, attraktive Frau mit Lachfalten und schwierigen Händen. Sie hat ein dunkelrotes Stofftuch um die Stirn gebunden und kratzt sich am Kinn.

> untersuche Tische

Einige runde Holztische stehen wahllos verteilt im Raum. Zwei der Tische sind umgekippt.

> untersuche Stühle

Unauffällige Holzstühle und Hocker, einige notdürftig mit dünnen Brettern zusammengeflickt. Ein paar davon liegen zersplittert neben dem Eingang.

"Ich wollte dich noch ausschlafen lassen, bevor ich das Chaos hier beseitige", sagt Ella.

> untersuche Bühne

Ein schmuckloses Holzpodest, das wohl schon oft als Schauplatz für mittelmäßige Tanzeinlagen und so manche Schlägerei herhalten musste.

> untersuche Treppe

Die Treppe führt hinauf in dein gemietetes Zimmer und andere Räume, die du nicht betreten darfst.

> untersuche Tresen

Der Tresen hat einige dunkle Stellen und kleinere Schnitzspuren gelangweilter Gäste, sieht aber insgesamt recht sauber aus.

> untersuche Balken

Mächtige Holzbalken stützen die Decke des großen Raumes. An einem der Balken ist ein langer Nagel eingeschlagen, daran baumelt eine Petroleumlampe.

> untersuche Nagel

Ein langer, rostiger Nagel, tief in einen der Deckenbalken geschlagen. Der bleibt da drin bis irgendwann der Saloon zusammenfällt.

> rede mit Frau

Was möchtest du zu Ella sagen?

- 1) "Alles klar bei dir?"
- 2) "Sieht ja wild aus hier."
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Alles klar bei dir?"]

"Mir geht's ganz gut, danke. So leicht bringt mich hier nichts mehr aus der Fassung, so 'ne kleine Kneipenschlägerei jedenfalls nicht."

- 1) "Sieht ja wild aus hier."
- 2) "Es gab 'ne Schlägerei?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Sieht ja wild aus hier."]

"Ist gestern noch hoch hergegangen hier, als du schon oben warst. Ich räume das später auf.", sagt Ella. "Du siehst ganz schön fertig aus, willst du einen Kaffee? Hab' direkt einen aufgebrüht als ich dich hab' aufstehen hören."

- 1) "Einen Kaffee bitte."
- 2) "Es gab 'ne Schlägerei?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Einen Kaffee bitte."]

Ella dreht sich um und gießt eine tiefschwarze dampfende Brühe aus einem kleinen Blechtopf in eine Tasse und stellt sie vor dir auf den Tresen.

"Wohl bekomm's, macht 'nen Vierteldollar. Zucker ist leider aus, aber 'n Keks hab' ich noch."

Ella legt einen Keks neben die Tasse. Du legst das Geld hin, steckst die Nase tief in die Tasse und atmest einmal tief ein. Herrlich.

- 1) "Es gab 'ne Schlägerei?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Es gab 'ne Schlägerei?"]

"Keine Ahnung wer diesmal angefangen hat. Die Mifflin-Brüder haben mal wieder ordentlich gesoffen und mit ihren Scheinen gewedelt, aber natürlich nichts springen lassen. Denke das wird einigen nicht gefallen haben."

- 1) "Mifflin? Sagt mir nichts."
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Mifflin? Sagt mir nichts."]

"Ach du kennst die Mifflin-Brüder gar nicht? Dann sind die damals wohl erst aufgetaucht, als du schon aus der Stadt warst. Calvin und Bob heißen die, haben die alte Mine wieder in Betrieb genommen und offenbar tatsächlich wieder was gefunden."

Ella hält kurz inne und zieht einmal kräftig an ihrer Zigarette.

"Jedenfalls haben sie offenbar genug Kohle, um sich hier regelmäßig vollllaufen zu lassen. Mir soll's recht sein."

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Saloon

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.

Hinter der Bar steht Ella und dreht sich eine Zigarette.

> untersuche Tresen

Der Tresen hat einige dunkle Stellen und kleinere Schnitzspuren gelangweilter Gäste, sieht aber insgesamt recht sauber aus.

Auf dem Tresen siehst du einen Keks und eine Kaffeetasche.

> trinke Kaffee

Du nimmst einen kleinen Schluck. Nicht übel.

> trinke Kaffee

Du nimmst einen weiteren Schluck. Du fühlst dich schon viel besser.

> raus

Main Street

Du trittst durch die Schwingtür vor den Saloon. Ein kleines Vordach schützt dich vor der sengenden Sonne. Ein unangenehm heißer Wind trägt einen dornigen Steppenläufer langsam aus der Stadt hinaus. Es ist kein Mensch zu sehen.

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Drei ähnlich aussehende Gebäude aus Holz liegen auf der gegenüberliegenden Straßenseite im Norden. Im Süden geht es in den Saloon.

> riech

In der heißen und staubigen Vormittagsluft vermischen sich viele nicht näher identifizierbare Gerüche - die meisten davon nicht sehr angenehm.

> untersuche Steppenläufer

Der Steppenläufer ist bereits nicht mehr zu erkennen. Andere werden kommen und seinen Platz einnehmen.

> untersuche Sonne

In die Sonne zu schauen ist schon unter normalen Umständen nicht sonderlich schlau, aber mit deinem Brummschädel erst recht nicht.

> nimm Sonne

Du nimmst die Sonne und steckst sie in die Tasche.

.  
. .  
.

Wird langsam ein bisschen warm. Du stellst die Sonne schnell zurück.

> untersuche Gebäude

Das Gebäude im Nordwesten ist offenbar das Büro des Sheriffs. Im Norden befindet sich ein Gemischtwarenladen und daneben im Nordosten hat ein Barbier sein kleines Geschäft.

> untersuche Büro

Das Büro von Sheriff Dunder ist gleichzeitig auch seine Wohnung. Eine Katze liegt faul in dem langsam kürzer werdenden Schatten neben dem Haus.

> untersuche Katze

Sie würdigt dich keines Blickes.

> untersuche Gemischtwarenladen

Über dem Gemischtwarenladen hängt ein Schild mit der Aufschrift "Bills Waren & Mehr". Du fragst dich was das Mehr als Waren sein könnte.

> untersuche Barbier

Der Laden des Barbiers ist durch eine kleine rot-weiß-blaue Säule neben der Tür gekennzeichnet.

> untersuche Säule

Wenn der Wind stark weht, dreht sie sich sogar ein bisschen.

> w

Hof

Du kommst zu einem kleinen Holzhaus mit angrenzendem Stall und einer umzäunten Koppel.

Eine junge Frau sitzt schluchzend auf einer kleinen Bank.

> untersuche Frau

Die junge Frau hat ihr Gesicht in den Händen vergraben und bemerkt dich nicht. Sie trägt zweckmäßige, robuste Kleidung und wirkt ansonsten sehr gepflegt.

> rede mit Frau

Was möchtest du zu der jungen Frau sagen?

- 1) "Kann ich ihnen vielleicht helfen Ma'am?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Kann ich ihnen vielleicht helfen Ma'am?"]

Die junge Frau blickt zu dir hoch, die Augen tränenüberströmt. "Michael ist weg!"

- 1) "Wer ist Michael?"
- 2) "Wie heißen Sie?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Wer ist Michael?"]

Die junge Frau schnäuzt einmal in ihr Taschentuch. "Michael ist mein Verlobter. Er wollte gestern noch in den Saloon."

Sie holt tief Luft und deutet hinüber zu den Pferden.



"Als ich heute Morgen hergekommen bin, waren die Pferde nicht versorgt und Michael nicht auf dem Hof. Er würde die Pferde niemals sich selbst überlassen!"

- 1) "Wie heißen Sie?"
- 2) "Haben Sie eine Idee, was passiert sein könnte?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Wie heißen Sie?"]

"Ich bin Lucy."

- 1) "Haben Sie eine Idee, was passiert sein könnte?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Haben Sie eine Idee, was passiert sein könnte?"]

Sie wendet den Blick ab.

"Ich weiß es nicht. Bevor er gestern gegangen ist, hat er kurz gesagt, dass er etwas über die Mifflin-Brüder gehört hat. Als ich wissen wollte, was genau hat er mich nachdenklich angesehen und meinte es sei doch nicht so wichtig."

Lucy wendet sich dir wieder zu. Ihr Blick streift dein Gesicht, ihre Augen weiten sich angsterfüllt.

"He, was--"

BAUZ!

~~~

Claire wirbelt herum. "Zur Armee? Bist du völlig bescheuert?"

Sie ist so schön, wenn sie wütend ist, aber das funkelnde Feuer in ihren Augen macht dir manchmal auch ein bisschen Angst. Als du ihr über die Wange streichen möchtest, dreht sie sich schnell weg.

"Du weißt doch, dass wir das Geld brauchen."

Du versuchst möglichst fest und bestimmt zu klingen, dabei bist du selbst nicht ganz überzeugt von deiner Entscheidung. Trotzig blickt sie aus dem staubigen Fenster, die Arme vor der Brust verschränkt. Ihr Kinn zittert leicht.

Claire...

~~~

Aua.

Dein Kopf dröhnt schon wieder, nur dass es sich diesmal nicht wie zu viel Whiskey am Vorabend anfühlt.

Du öffnest langsam die Augen und blickst unvermittelt in das wettergegerbte Gesicht des Sheriffs.

"Kleines Schläfchen gehalten, was?"

> nimm Tasche

"Dein Zeug bekommst du vielleicht später wieder. Erst erzählst du mir was genau hier los ist."

> untersuche Sheriff

Sheriff Dunder ist ein hagerer Mann Ende Fünfzig mit stechenden grünen Augen und einem weißen Schnauzbart. Tiefe Falten ziehen sich durch sein tiefbraunes Gesicht. Ein stumpfer Stern aus Messing ziert die Weste seiner ansonsten unauffälligen Kleidung.

> untersuche Stern

Ein einfacher Sheriffstern wie er von Sheriffs im ganzen Land getragen wird.

> rede mit Sheriff

Was möchtest du zu Sheriff Dunder sagen?

- 1) "Was ist passiert? Wie komme ich hierher?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Was ist passiert? Wie komme ich hierher?"]

"Was passiert ist? Das wollte ich eigentlich von dir wissen Junge."

Sheriff Dunder geht einen Schritt zurück und lehnt sich an seinen Schreibtisch.

"Deputy Miller hat dich vorm Hof gefunden, mit'm Gesicht im Dreck und Blut am Kopf. Wollte dich da nicht in der Gluthitze verrecken lassen und hat dich her geschleift."

Ja richtig, der Hof, Lucy... langsam fällt dir alles wieder ein.

- 1) "Was ist mit Lucy?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Was ist mit Lucy?"]

Dunder runzelt die Stirn. "Miller sagt der Hof war leer, kein Michael, keine Lucy. Was war da los Junge?"

Du berichtest kurz von deinem Gespräch mit Lucy. Der Sheriff beäugt dich kritisch und seufzt schließlich.

"Lucy ist die Tochter von Bürgermeister Thompson. Wenn ihr was passiert sein sollte, hast nicht nur du ein Problem."

- 1) "Wieso ist das jetzt mein Problem?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Wieso ist das jetzt mein Problem?"]

Der Sheriff kommt langsam auf dich zu und schiebt sein Gesicht vor deines, bis sich eure Nasenspitzen beinahe berühren. Sein Atem stinkt faulig und seine Augen blitzen dich unheilvoll an.

"Du bist jetzt einen Tag hier und schon ist die Tochter des Bürgermeisters verschwunden. Ich hab' keine Ahnung was genau du damit zu tun hast und ob deine Geschichte stimmt, aber ich rate dir dringend herauszufinden, wo sie ist."

- 1) "Können Sie mir was zu Lucy sagen?"
- 2) "Kann ich jetzt gehen?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Können Sie mir was zu Lucy sagen?"]

"Sie ist die Tochter von Bürgermeister Thompson, die Stieftochter, um genau zu sein. Hat sich mit dem Stallburschen verlobt, passt Thompson gar nicht."

Dunder zieht geräuschvoll einen hoch und spuckt unter die Pritsche.

"Ihre Mutter ist wohl vor einem Jahr oder so gestorben. Kannte sie aber nicht, bin selbst erst ein paar Monate hier."

- 1) "Kann ich jetzt gehen?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Kann ich jetzt gehen?"]

Der Sheriff wendet sich von dir ab und nickt widerwillig. "Deine Papiere bleiben hier und du verlässt nicht die Stadt. Die Kutsche heute ist eh schon durch und einen Gaul wirst du dir nicht leisten können."

Dunder kommt noch einmal näher und blickt dich durchdringend an.

"Dein Kram liegt auf dem Tisch. Wir behalten dich im Auge Junge. Mach' keinen Blödsinn."

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Büro des Sheriffs

Dies ist Sheriff Dunders Büro. Zwei Pritschen sind an der Wand befestigt.

Auf der gegenüberliegenden Seite steht ein massiver Schreibtisch, dahinter sitzt Sheriff Dunder. Ein Durchgang führt offenbar tiefer ins Haus hinein. Die Tür zum Büro des Sheriffs im Südosten führt nach draußen.

> nimm Tasche

In Ordnung.

> riech

Es riecht leicht modrig und bei den Pritschen auch nach diversen Exkrementen. Kein Ort an dem man sich freiwillig lange aufhalten möchte.

> untersuche Pritschen

Einfache Holzpritschen zum Sitzen oder Liegen. Sie haben sicher schon einige Banditen und/oder Schnapsdrosseln gesehen und stinken widerlich.

> untersuche Durchgang

Ein niedriger Durchgang, der vermutlich zu Arrestzellen und den privaten Räumen des Sheriffs führt.

> untersuche Haus

Du glaubst nicht, dass du noch mehr von dem Haus sehen wirst. Oder möchtest.

> raus

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> öffne Tasche

Du öffnest die Umhängetasche und findest einen Revolver und Geld.

> w

Hof

Ein kleines Holzhaus mit angrenzendem Stall und einer umzäunten Koppel. Vor dem Haus steht eine kleine Bank.

Ein schmaler Weg führt nach Süden zum Windrad. Die Hauptstraße führt von Osten kommend nach Westen aus der Stadt hinaus.

> riech

Es riecht hauptsächlich nach Stroh und Pferdescheiße.

> untersuche Holzhaus

Ein kleines Holzhäuschen mit einem flachen, leicht schrägen Dach, kaum mehr als ein Schuppen.

> betrete Holzhaus

Du hast da nichts verloren. Lucy und Michael sind ganz sicher nicht hier.

> untersuche Koppel

Eine kleine Pferdekoppel, durch einen hüfthohen Zaun eingefasst. Es gibt hier nichts außer vertrocknetem Steppengras.

> untersuche Steppengras

Trockenes Steppengras, der letzte Regen ist schon lange her. Du brauchst es nicht.

> untersuche Stall

Einige Pferde bewegen sich unruhig im Stall umher. Der Gestank ist atemberaubend.

> betrete Stall

Der Gestank ist wirklich unangenehm, und du erwartest auch nicht dort etwas Wichtiges zu finden.

> untersuche Pferde

Du siehst nichts Besonderes an den Pferden.

> untersuche Bank

Eine einfache Sitzbank, aus Holz gezimmert.

> sitz auf Bank

Du hast jetzt wirklich keine Zeit dich auszuruhen.

> w

Mine

Nach einem kurzen Stück staubiger Straße erhebt sich eine niedrige Hügelkette vor dir. Einige Minuten später erkennst du den Eingang zu einer Mine.

Der Eingang der Mine wird zu beiden Seiten von Fackeln erhellt. Eine dünne Rauchfahne zieht am höchsten Punkt des Stollens nach oben und verliert sich schnell im Wind.

An einem leeren Karren lehnt ein hohlhäugiger Mann mit zerzaustem schwarzem Haar und spielt mit seinem Gewehr herum.

Am Wegrand blitzt etwas Weißes hinter einem kleinen Strauch hervor.

Der Weg nach Osten führt zurück in die Stadt.

> riech

Es riecht leicht nach Rauch.

> untersuche Hügelkette

Die Hügelkette erstreckt sich von Nordosten nach Süden.

> untersuche Mine

Bis auf ein paar leere Karren und Fackeln kannst du am Eingang der Mine nicht viel erkennen.

> untersuche Rauch

Konstant dringt schwarzer Rauch aus der Mine. Vielleicht von den Fackeln, die dort unten brennen, oder von anderen Minenarbeiten verursacht.

> untersuche Mann

Als du näher herangehst, richtet der Mann sein Gewehr auf dich.

"Verpiss' dich von hier, aber schnell!"

Du hebst entschuldigend die Hände und gehst zurück.

> rede mit Mann

Als du näher herangehst, richtet der Mann sein Gewehr auf dich.

"Sach ma' hörst du schlecht? Verpiss' dich!"

Du hebst entschuldigend die Hände und gehst zurück.

> schiesse auf Mann

Du kannst ihn nicht einfach über den Haufen schießen, das ist einerseits nicht sehr nett und zum anderen würde das vermutlich weitere ähnlich schlecht gelaunte Gestalten auf den Plan rufen.

Vielleicht gibt's ja noch einen anderen Weg in die Mine.

> untersuche Strauch

Neben dem Strauch liegt ein Taschentuch, halb von Sand bedeckt.

> nimm Taschentuch

Du steckst das Taschentuch ein.

> untersuche Taschentuch

Ein etwas zerknittertes, weißes Taschentuch aus feinem Stoff. An einer Ecke wurden sorgfältig die Initialen LT eingestickt.

> riech Taschentuch

Es riecht nach Lavendel und bitteren Tränen.

> o

Hof

Ein kleines Holzhaus mit angrenzendem Stall und einer umzäunten Koppel. Vor dem Haus steht eine kleine Bank.

Ein schmaler Weg führt nach Süden zum Windrad. Die Hauptstraße führt von Osten kommend nach Westen aus der Stadt hinaus.

> o

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> nw

(Du öffnest zuerst die Tür zum Büro des Sheriffs.)

Büro des Sheriffs

Dies ist Sheriff Dunders Büro. Zwei Pritschen sind an der Wand befestigt.

Auf der gegenüberliegenden Seite steht ein massiver Schreibtisch, dahinter sitzt Sheriff Dunder. Ein Durchgang führt offenbar tiefer ins Haus hinein. Die Tür zum Büro des Sheriffs im Südosten führt nach draußen.

> rede mit Sheriff

Was möchtest du zu Sheriff Dunder sagen?

- 1) "Ich glaube ich habe Lucys Taschentuch gefunden!"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Ich glaube ich habe Lucys Taschentuch gefunden!"]

"Spannende Geschichte Junge." Er blickt dich geringschätzig an.

"Komm' wieder, wenn du sie gefunden hast und geh' mir nicht weiter auf die Nerven."

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Büro des Sheriffs

Dies ist Sheriff Dunders Büro. Zwei Pritschen sind an der Wand befestigt.

Auf der gegenüberliegenden Seite steht ein massiver Schreibtisch, dahinter sitzt Sheriff Dunder. Ein Durchgang führt offenbar tiefer ins Haus hinein. Die Tür zum Büro des Sheriffs im Südosten führt nach draußen.

> raus

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> s

Saloon

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.

Hinter der Bar steht Ella und wischt gelangweilt den Tresen. Sie schaut auf.

"Willst du deinen Keks denn gar nicht?"

> untersuche Tresen

Der Tresen hat einige dunkle Stellen und kleinere Schnitzspuren gelangweilter Gäste, sieht aber insgesamt recht sauber aus.

Auf dem Tresen siehst du einen Keks und eine Kaffeetasche.

> untersuche Keks

Es ist ein Keks.

> nimm Keks

Du packst den Keks vorsichtig ein.

> rede mit Frau

Was möchtest du zu Ella sagen?

- 1) "Hast du Lucy gesehen?"
- 2) "Ich glaube ich habe Lucys Taschentuch gefunden."
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Hast du Lucy gesehen?"]

"Lucy? Wieso?"

Du erzählst Ella kurz was passiert ist.

"Verdammter Mist. Lucy hab' ich zuletzt vor ein paar Tagen gesehen, aber Michael war gestern hier. Hab' ihn mit ein paar Leuten tuscheln sehen, dann weiß ich nicht mehr. Ist bestimmt vor der Schlägerei abgehauen, ist ja nicht so sein Ding."

- 1) "Ich glaube ich habe Lucys Taschentuch gefunden."
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Ich glaube ich habe Lucys Taschentuch gefunden."]

Du zeigst Ella das Taschentuch mit dem Monogramm.

"Ja, das gehört bestimmt ihr. Wo hast du das gefunden?"

- 1) "Vor der Mine westlich von hier."
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Vor der Mine westlich von hier."]

Ellas Gesicht verdunkelt sich.

"Das gefällt mir gar nicht. Sie würde niemals freiwillig in die Mine gehen, sie hatte schon als Kind Angst davor."

Sie zieht nervös an ihrer Zigarette und blickt dir fest in die Augen.

"Tom, du musst da rein. Ich glaube der Eingang ist zu gut bewacht. Es gab mal einen Stollen im Süden, aber der wurde vor einigen Jahren von einem Haufen Geröll begraben."

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Saloon

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.



Hinter der Bar steht Ella und dreht sich eine Zigarette.

> n

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

Eine Katze trabt gemächlich an dir vorbei, wirft dir einen müden Blick zu und verschwindet im Schatten zwischen den Häusern.

> no

Barbier

Du stupst kurz die rot-weiß-blaue Säule neben der Eingangstür an und betrittst das Geschäft. Du bist angenehm überrascht, wie hell und sauber es hier ist.

Ein ausladender Kippsessel aus rotem Leder prangt vor einem großen, an der Wand befestigten Spiegel. Auf diversen Tischen und Regalen stehen kleine Fläschchen, Dosen und allerlei Krimskrams herum.

Ein Papagei sitzt auf einer Stange und wackelt mit dem Kopf. Der Barbier steht hinter dem Sessel und popelt in der Nase.

> riech

Es riecht ziemlich gut hier. Irgendwie frisch.

> untersuche Krimskrams

Dieser ganze Frisörkram interessiert dich nicht weiter.

> untersuche Sessel

Ein großer Sessel aus rotem Leder, der sich in der Höhe verstellen lässt.

> ziehe Sessel

Der Barbier mag es vermutlich nicht, wenn du an seinem Sessel herumspielst.

> untersuche Spiegel

Du könntest eine Rasur vertragen. Und einen Haarschnitt. Und ein Bad.

> untersuche Papagei

Ein schöner Papagei trippelt friedlich auf seiner Stange auf und ab.

> rede mit Papagei

"Errare humanum est. Braak!"

> rede mit Papagei

"Johoo, und 'ne Buddel Rum! Braaak!"

> untersuche Barbier

Der Barbier ist ein stämmiger Mann mit dicken Oberarmen und einem gepflegten schwarzen Vollbart. Er trägt eine gestreifte Stoffweste und eine kurze Leinenhose.

> rede mit Barbier

Der Barbier geht einen kleinen Schritt auf dich zu und grinst dich freundlich an.

"Moin Mister. Mein Name ist Marten, was kann ich für Sie tun? Bart stutzen, Haare schneiden, Schusswunde versorgen?"

Was möchtest du zu Marten sagen?

- 1) "Moin? Es ist schon Mittag."
- 2) "Schusswunde? Ich dachte Sie sind Barbier."
- 3) "Eine Idee wie ich in die Mine komme?"
- 4) Gespräch beenden

> 1

["Moin? Es ist schon Mittag."]

Marten lacht herzlich und hält sich den Bauch.

"Entschuldigen Sie Mister, ich kann mir das nicht ganz abgewöhnen. Ich bin nämlich Friese."

- 1) "Was hat Sie denn hierher verschlagen?"
- 2) "Schusswunde? Ich dachte Sie sind Barbier."
- 3) "Eine Idee wie ich in die Mine komme?"
- 4) Gespräch beenden

> 1

["Was hat Sie denn hierher verschlagen?"]

"Bin vor über zehn Jahren mit'm Kahn hergekommen, war erster Maat. Wollte eigentlich mit Molly auf Goldsuche gehen, aber dann kam der Krieg dazwischen."

- 1) "Schusswunde? Ich dachte Sie sind Barbier."
- 2) "Ist Molly Ihre Frau?"
- 3) "Eine Idee wie ich in die Mine komme?"
- 4) Gespräch beenden

> 1

["Schusswunde? Ich dachte Sie sind Barbier."]

Marten lacht dröhnend.

"Als Barbier auf hoher See ist es immer ganz nützlich, wenn man sich auch ein bisschen mit der Versorgung von Wunden auskennt. Außerdem gibt es hier keinen Arzt mehr."

Er zieht eine kleine Pfeife aus der Tasche und drückt mit einer geübten Bewegung etwas Tabak hinein.

"Und bevor du fragst, ich bin außerdem der Totengräber hier. Ist seit dem Krieg zum Glück nicht mehr so oft gefragt."

- 1) "Ist Molly Ihre Frau?"
- 2) "Eine Idee wie ich in die Mine komme?"

3) Gespräch beenden

> 1

["Ist Molly Ihre Frau?"]

"Meine Frau? Haa-ha-ha!"

Marten kann kaum an sich halten und klopft sich auf die Schenkel.

"Molly is' mein Vogel meen Jong! Ham' schon viel gemeinsam erlebt auf See. War als Feuermelder mit dabei, beim kleinsten bisschen Rauch schlägt sie Alarm."

- 1) "Wieso war Molly noch gleich mit auf See?"
- 2) "Eine Idee wie ich in die Mine komme?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Wieso war Molly noch gleich mit auf See?"]

"War als Feuermelder mit dabei, beim kleinsten bisschen Rauch schlägt sie Alarm."

- 1) "Wieso war Molly noch gleich mit auf See?"
- 2) "Eine Idee wie ich in die Mine komme?"
- 3) Gespräch beenden

> 2

["Eine Idee wie ich in die Mine komme?"]

"Die Mine? Was willst'n da?"

Du erzählt Marten was los ist. Zum ersten Mal macht er ein ernstes Gesicht.

"Aah. Üble Geschichte. Glaub' nicht, dass du vorne reinkommst, mit den Jungs da ist nicht gut Kirschen essen. Vielleicht gibt's noch einen anderen Eingang."

- 1) "Wieso war Molly noch gleich mit auf See?"
- 2) "Kann ich mir Molly mal ausleihen?"
- 3) Gespräch beenden

> 3

[Gespräch beenden]

Barbier

Ein ausladender Kippsessel aus rotem Leder prangt vor einem großen, an der Wand befestigten Spiegel. Auf diversen Tischen und Regalen stehen kleine Fläschchen, Dosen und allerlei Krimskrams herum.

Molly sitzt auf einer Stange und wackelt mit dem Kopf. Marten steht hinter dem Sessel und prüft sein Rasiermesser.

> nimm Molly

Marten wirft dir einen misstrauischen Blick zu. Du lässt es erstmal bleiben.

> gib Molly den Keks

Molly schnappt gierig nach dem Keks und mümmelt ihn ruck-zuck herunter.

> nimm Molly

Du hältst Molly deinen ausgestreckten Arm entgegen. Sie trippelt dir entgegen, schaut kurz zu Marten und hüpfert dann wieder auf ihre Stange.

> rede mit Marten

Was möchtest du zu Marten sagen?

- 1) "Wieso war Molly noch gleich mit auf See?"
- 2) "Kann ich mir Molly mal ausleihen?"
- 3) Gespräch beenden

> 2

["Kann ich mir Molly mal ausleihen?"]

"Wat, mein' Vogel willst du mitnehmen? Wegen Lucy ne?"

Marten kratzt sich nachdenklich an dem tätowierten Anker auf seinem rechten Oberarm.

"Also wennse freiwillig mit dir mitgeht soll's mir recht sein. Die Haut dann schon ab wenn's brenzlich wird. Aber trotzdem, pass ja gut auf sie auf!"

- 1) "Wieso war Molly noch gleich mit auf See?"
- 2) Gespräch beenden

> 2

[Gespräch beenden]

Barbier

Ein ausladender Kippsessel aus rotem Leder prangt vor einem großen, an der Wand befestigten Spiegel. Auf diversen Tischen und Regalen stehen kleine Fläschchen, Dosen und allerlei Krimskrams herum.

Molly sitzt auf einer Stange und wackelt mit dem Kopf. Marten steht hinter dem Sessel und sortiert einige Döschen.

> nimm Molly

Du hältst Molly deinen ausgestreckten Arm entgegen. Sie schaut kurz zu Marten der wohlwollend nickt, dann hoppelt sie auf deinem Arm entlang und macht es sich auf deiner linken Schulter bequem.

"BRAAAK!"

> raus

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> w

Hof

Ein kleines Holzhaus mit angrenzendem Stall und einer umzäunten Koppel. Vor dem Haus steht eine kleine Bank.

Ein schmaler Weg führt nach Süden zum Windrad. Die Hauptstraße führt von Osten kommend nach Westen aus der Stadt hinaus.

Etwas zischt an deinem Kopf vorbei und landet vor dir in der Pferdekoppel. Ein kleiner Junge sprintet heran und springt über den Zaun.

Kurz darauf kommt er mit einem Stoffball unter dem Arm wieder zum Vorschein und rennt davon. "Sie ham nix gesehen Mister!"

> s

Windrad

Nach einigen Metern kommst du an das Windrad, das du durch das Fenster deines Zimmers sehen konntest.

Das Windrad ist in etwa fünfzehn Meter Höhe und auf einen aus langen Metallstangen bestehenden Gittermast montiert und quietscht bei jeder Bewegung. Eine Heckfahne aus Metall stellt die Rotorblätter automatisch in Windrichtung.

Im Norden geht es zurück zum Hof. Ein Weg führt nach Westen Richtung Hügelkette.

> riech

Du riechst nichts Besonderes. Das quietschende Rad nimmt deine Sinne ziemlich in Beschlag.

> untersuche Windrad

Das Windrad dreht sich leicht im Wind und quietscht dabei herzerreißend.

> untersuche Mast

Der Gittermast besteht aus verschweißten Metallstangen. Eine der Stangen in Bodennähe scheint sich gelöst zu haben.

> klettere auf Mast

Du bist nicht wirklich schwindelfrei, und da oben ist auch nichts, was du brauchst.

> w

Hügelkette

Nach ein paar Minuten Fußmarsch stehst du am Fuße einer niedrigen Hügelkette.

Ein großes Geröllfeld aus größeren und kleineren Felsen erstreckt sich hunderte Meter weit über die gesamte Breite. Die Hügel bieten guten Schutz vor dem Wind, es ist hier beinahe windstill.

Der Weg im Osten führt zurück zum Windrad vor der Stadt.

Molly trippelt unruhig auf deiner Schulter auf und ab.

> riech

Es riecht leicht nach Rauch.

> untersuche Geröll

Du gehst das Geröllfeld auf und ab als Molly plötzlich aufgeregt zu flattern beginnt und von deiner Schulter auf einen der Felsbrocken hüpf.

"Braak! BRAAAAK! FEURIOOOO!"

> schau

Hügelkette

Ein großes Geröllfeld aus größeren und kleineren Felsen erstreckt sich hunderte Meter weit über die gesamte Breite. Die Hügel bieten guten Schutz vor dem Wind, es ist hier beinahe windstill.

Der Weg im Osten führt zurück zum Windrad vor der Stadt.

Auf einem Felsbrocken sitzt Molly und flattert aufgeregt mit den Flügeln.

> untersuche brocken

Auf dem Felsbrocken sitzt Molly und flattert aufgeregt. Als du den Brocken genauer untersuchst, erkennst du einen offenbar größeren Hohlraum hinter einem daumenbreiten Spalt.

> untersuche Spalt

Hinter einem daumenbreiten Spalt befindet sich offenbar ein größerer Hohlraum. Du kannst einen schwachen Luftzug spüren.

> o

Windrad

Das Windrad ist in etwa fünfzehn Meter Höhe und auf einen aus langen Metallstangen bestehenden Gittermast montiert und quietscht bei jeder Bewegung. Eine Heckfahne aus Metall stellt die Rotorblätter automatisch in Windrichtung.

Im Norden geht es zurück zum Hof. Ein Weg führt nach Westen Richtung Hügelkette.

> n

Hof

Ein kleines Holzhaus mit angrenzendem Stall und einer umzäunten Koppel. Vor dem Haus steht eine kleine Bank.

Ein schmaler Weg führt nach Süden zum Windrad. Die Hauptstraße führt von Osten kommend nach Westen aus der Stadt hinaus.

> o

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> n

(Du öffnest zuerst die Ladentür.)

Gemischtwarenladen

Eine kleine Glocke bimmelt hell, als du das Geschäft betrittst. Der Bereich für die Kunden ist so klein, dass sich kaum zwei Personen gleichzeitig umdrehen können.

Im Durchgang hinter der Ladentheke erscheint der Ladenbesitzer Bill, krächzt ein leises "Morgen" und wirft dir ein schiefes Lächeln zu.

Du stehst vor der Ladentheke. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> untersuche Glocke

Ein kleines Glöckchen an der Ladentür, vermutlich aus Messing.

> untersuche Theke

Eine breite Theke aus Holz mit einer Klappe als Durchgang.

> untersuche Regale

Die großen Wandregale sind ziemlich leer. Ein paar Pappschachteln, Dosen, kleine Leinensäcke und große braune Flaschen enthalten offenbar Mehl, Zucker, Bohnen und einige andere Dinge, die du anhand der krakeligen Schildchen nicht genauer identifizieren kannst.

> untersuche Schilder

Du kannst die Schildchen nicht lesen, aber du glaubst auch nicht, dass du eines dieser Dinge brauchst.

> untersuche Mann

Der bucklige Ladenbesitzer heißt Bill, so steht es zumindest draußen auf dem Schild. Er ist ein alter Mann mit schlohweißem schütterem Haar und einem vernarbten aber freundlich wirkenden Gesicht. Er trägt einen fleckigen Kittel und stützt sich auf einen Gehstock.

> kaufe Werkzeug

Sprich einfach mit Bill, wenn du etwas kaufen möchtest. Falls du etwas Bestimmtes brauchst, wirst du auch danach fragen können.

> rede mit Bill

Was möchtest du zu Bill sagen?

- 1) "Wie geht's?"
- 2) "Was gibt's hier?"
- 3) "Wissen Sie, wo Lucy ist?"
- 4) "Haben Sie einen Meißel oder sowas?"
- 5) Gespräch beenden

> 1

["Wie geht's?"]

"Naja, muss halt, wa?"

Bill grinst und präsentiert dabei einen gelben Schneidezahn im Oberkiefer seines ansonsten zahnlosen Mundes.

"Kutsche ist überfällig und ich hab' fast nix mehr. Hoffe es gab keinen Überfall."

- 1) "Was gibt's hier?"
- 2) "Wissen Sie, wo Lucy ist?"
- 3) "Haben Sie einen Meißel oder sowas?"

4) Gespräch beenden

> 1

["Was gibt's hier?"]

"Alles, was du hinter mir siehst. Lesen musst du schon selber. Die roten Heringe da verkauf' ich allerdings nicht mehr, die sind schon ein bisschen drüber."

- 1) "Ich kann die meisten Schilder nicht lesen."
- 2) "Wissen Sie, wo Lucy ist?"
- 3) "Haben Sie einen Meißel oder sowas?"
- 4) Gespräch beenden

> 1

["Ich kann die meisten Schilder nicht lesen."]

Bill lacht laut krächzend auf und erleidet dabei einen kleinen Hustenanfall. Er wischt sich den Mund am Kittel ab und lächelt, den Blick leicht an dir vorbei gerichtet.

"Tut mir leid Junge. Früher hat meine Frau die Waren beschriftet, aber sie ist leider nicht mehr. Ihre Schrift war wunderschön."

Er greift sich gedankenverloren ins Gesicht, schüttelt kurz den Kopf und schaut dich an.

"Frag' mich einfach, wenn du was Bestimmtes willst, ich weiß dann schon wo's ist. Werkzeug und so hab' ich eh hinten im Lager."

- 1) "Wissen Sie, wo Lucy ist?"
- 2) "Haben Sie einen Meißel oder sowas?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Wissen Sie, wo Lucy ist?"]

Bill kneift misstrauisch die Augen zusammen.

"Lucy is'n feines Mädchen, was willst du von ihr?"

- 1) "Lucy ist verschwunden."
- 2) "Haben Sie einen Meißel oder sowas?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Lucy ist verschwunden."]

Du erzählst Bill was passiert ist. Er wirkt betroffen.

"Oh Junge. Weiß leider nicht, wo sie sein könnte, vielleicht bei ihrem Burschen? Hier im Laden war sie jedenfalls schon ein paar Tage nicht mehr, und durch die dreckigen Scheiben seh' ich nicht gut nach draußen. Tut mir leid."

- 1) "Haben Sie einen Meißel oder sowas?"
- 2) Gespräch beenden

> 1



["Haben Sie einen Meißel oder sowas?"]

Bill blinzelt dich an. "Einen Meißel? Nee sowas hab' ich nicht."

Er überlegt kurz und lächelt. "Aber 'nen Kuhfuß müsste ich hinten noch irgendwo liegen haben."

- 1) "Was zum Henker ist denn ein Kuhfuß?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Was zum Henker ist denn ein Kuhfuß?"]

Der Ladenbesitzer schaut dich verblüfft an und lacht dann krächzend. "Wo kommst du denn her Junge? Ein Brecheisen halt! Ich hol's mal eben."

Er verschwindet im Durchgang hinter der Theke. Ein paar Minuten und einige dubiose Geräusche und Kraftausdrücke später tritt er wieder an die Theke, das spärliche Haupthaar voller Spinnweben.

"Ich find's leider nicht. Ohne meinen Zwicker seh' ich einfach nicht mehr gut genug."

- 1) "Kann ich vielleicht mal nachsehen?"
- 2) "Wo ist denn Ihr Zwicker?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Kann ich vielleicht mal nachsehen?"]

Bill weicht zurück und kneift die Augen zusammen.

"Und dann brätst du mir da hinten eins über was? Nee nee, du bleibst mal schön hier vorne Junge!"

- 1) "Wo ist denn Ihr Zwicker?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Wo ist denn Ihr Zwicker?"]

Bill blickt gedankenverloren durch die fleckigen Fenster. "Ich weiß es nicht."

Er klopft mit den Fingerknöcheln auf den Tresen. "War heute früh wie jeden Morgen am Grab meiner Frau, da muss ich ihn noch gehabt haben. Bei dem Sandsturm seh' ich sonst keine fünf Meter weit."

- 1) "Wo ist denn Ihr Zwicker?"
- 2) Gespräch beenden

> 2

[Gespräch beenden]

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und hustet krächzend. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> raus

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> o

Galgen

Als du das letzte Gebäude passierst, trifft dich der Wind hart von der Seite. Du ziehst dir dein Halstuch über die Nase und gehst langsam weiter. Nach ein paar Metern kannst du in der Staubwolke vor dir allmählich eine Art Gerüst erkennen.

Du stehst vor einem Galgen, bestehend aus zwei Pfosten mit Querbalken und einer Schlinge. Ein Holzpodest dient als Fundament.

Weiter nördlich glaubst du einige schiefe Kreuze zu erkennen. Nach Westen geht es zurück in die Stadt.

> riech

Der Wind hier ist zu schneidend, um irgendetwas zu riechen.

> untersuche Galgen

Der Galgen besteht aus zwei dicken Pfosten mit Querbalken und einem Seil. Die Schlinge ist durchtrennt.

> untersuche Schlinge

Ein dickes Tau, zu einer Schlinge gebunden und am unteren Ende durchtrennt. Wahrscheinlich wurde der Galgen so nach dem Krieg außer Betrieb gesetzt.

> nimm Schlinge

Selbst wenn du die Schlinge entknoten könntest, wäre dir das Seil in dieser Form nicht von Nutzen.

> untersuche Kreuze

Mehrere Kreuze, einige davon krumm. Aus der Entfernung kannst du nichts Genaueres erkennen

> untersuche Stadt

Stadt ist vielleicht etwas hoch gegriffen für die Handvoll Häuser im Westen.

> untersuche Podest

Ein offenbar eilig zusammengezimmertes Holzpodest bildet das Fundament des Galgens. Es ist beinahe vollständig mit Sand bedeckt.

> schau unter Podest

Das Podest ist vollständig mit dicken Balken verschlossen.

> n

Friedhof

Du gehst einige Schritte weiter auf die Kreuze zu. Halbhohe Buschwerk schützt die Grabstätten und deren Besucher vor dem Wind.

Mehrere schiefe Kreuze stehen achtlos nebeneinander auf einem kleinen Hügel gepfercht, keines davon beschriftet. Möglicherweise die letzte Ruhestätte von Deserteuren.

Weiter vorne stehen vier Kreuze sauber aufgereiht nebeneinander, jeweils am Kopfende eines ordentlich mit Steinen eingefassten Grabes.

Im Süden siehst du die Umrisse des Galgens.

> untersuche Büsche

Kleine Büsche fassen den Friedhof ein und bieten etwas Schutz vor dem schneidenden Wind.

> riech

Die von der Sonne heißen Büsche verströmen einen leicht süßlichen Duft.

> untersuche Kreuze

Welches der Kreuze möchtest du lesen?

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 1

[Erstes Kreuz]

"Biff Clayton"  
"1837-1868"

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 2

[Zweites Kreuz]

"Mathilda Brooks geb. Walker"  
"1808-1869"

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 3

[Drittes Kreuz]

"Wendy Porter"  
"1816-1875"

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 4

[Viertes Kreuz]

"Lucille Thompson geb. Powell"  
"1845-1878"

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 5

[Beenden]

Friedhof

Mehrere schiefe Kreuze stehen achtlos nebeneinander auf einen kleinen Hügel gepfercht, keines davon beschriftet. Möglicherweise die letzte Ruhestätte von Deserteuren.

Weiter vorne stehen vier Kreuze sauber aufgereiht nebeneinander, jeweils am Kopfende eines ordentlich mit Steinen eingefassten Grabes.

Im Süden siehst du die Umrisse des Galgens.

Ein Gecko sitzt starr auf einem der Grabkreuze und sonnt sich. Als du die Hand nach ihm ausstreckst, verschwindet er blitzartig im Gebüsch.

> s

Galgen

Du stehst vor einem Galgen, bestehend aus zwei Pfosten mit Querbalken und einer Schlinge. Ein Holzpodest dient als Fundament.

Weiter nördlich glaubst du einige schiefe Kreuze zu erkennen. Nach Westen geht es zurück in die Stadt.

> w

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

Ein Geier setzt sich auf den Dachgiebel vor dir und betrachtet dich argwöhnisch, bevor er wieder davonfliegt.

> n

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und reibt sich die Augen. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> rede mit Bill

Was möchtest du zu Bill sagen?

- 1) "Ähm, wie heißt eigentlich Ihre Frau?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Ähm, wie heißt eigentlich Ihre Frau?"]

"Sie *hieß* Mathilda."

Er zieht die Nase hoch und reibt sich im Auge. "Hab' sie meistens Hildchen genannt."

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und kratzt sich am Kinn. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> raus

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> o

Galgen

Du stehst vor einem Galgen, bestehend aus zwei Pfosten mit Querbalken und einer Schlinge. Ein Holzpodest dient als Fundament.

Weiter nördlich glaubst du einige schiefe Kreuze zu erkennen. Nach Westen geht es zurück in die Stadt.

"Suchen wohl ihre Freunde was? Sowas wie Sie wollen wir hier nicht mehr sehen!"

Du blickst dich verdutzt um und siehst eine ältere Frau in einem der Häuser verschwinden, mit ihrem Gehstock wild in der Luft herumstochernd.

> n

Friedhof

Mehrere schiefe Kreuze stehen achtlos nebeneinander auf einen kleinen Hügel gepfercht, keines davon beschriftet. Möglicherweise die letzte Ruhestätte von Deserteuren.

Weiter vorne stehen vier Kreuze sauber aufgereiht nebeneinander, jeweils am Kopfende eines ordentlich mit Steinen eingefassten Grabes.

Im Süden siehst du die Umrisse des Galgens.

> untersuche Kreuze

Welches der Kreuze möchtest du lesen?

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 1

[Erstes Kreuz]

"Biff Clayton"  
"1837-1868"

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 2

[Zweites Kreuz]

"Mathilda Brooks geb. Walker"  
"1808-1869"

Das ist wahrscheinlich das Grab von Bills Frau.

- 1) Erstes Kreuz
- 2) Zweites Kreuz
- 3) Drittes Kreuz
- 4) Viertes Kreuz
- 5) Beenden

> 5

[Beenden]

Friedhof

Mehrere schiefe Kreuze stehen achtlos nebeneinander auf einen kleinen Hügel gepfercht, keines davon beschriftet. Möglicherweise die letzte Ruhestätte von Deserteuren.

Weiter vorne stehen vier Kreuze sauber aufgereiht nebeneinander, jeweils am Kopfende eines ordentlich mit Steinen eingefassten Grabes.

Im Süden siehst du die Umrisse des Galgens.

> untersuche Grab

Welches der Gräber möchtest du untersuchen?

- 1) Erstes Grab
- 2) Zweites Grab
- 3) Drittes Grab
- 4) Viertes Grab
- 5) Beenden

> 2

[Zweites Grab]

Du streichst vorsichtig mit den Fingern durch den feinen Sand auf dem Grab, bis deine Finger etwas ertasten.

Da ist er, Bills Zwicker!

Du bläst behutsam den Sand von den Linsen und steckst ihn ein.

- 1) Erstes Grab
- 2) Zweites Grab
- 3) Drittes Grab
- 4) Viertes Grab
- 5) Beenden

> 5

[Beenden]

Friedhof

Mehrere schiefe Kreuze stehen achtlos nebeneinander auf einen kleinen Hügel gepfercht, keines davon beschriftet. Möglicherweise die letzte Ruhestätte von Deserteuren.

Weiter vorne stehen vier Kreuze sauber aufgereiht nebeneinander, jeweils am Kopfende eines ordentlich mit Steinen eingefassten Grabes.

Im Süden siehst du die Umrisse des Galgens.

> lauf Bill

Kurze Zeit später...

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und reibt sich die Augen. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> rede mit Bill

Was möchtest du zu Bill sagen?

- 1) "Ich glaube ich habe Ihren Zwicker gefunden."
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Ich glaube ich habe Ihren Zwicker gefunden."]

Du legst den Zwicker behutsam auf den Tresen. Bills Gesicht hellt sich auf und er blickt dich dankbar an.

"Ja, das ist er! Vielen Dank mein Junge! Ohne den wär' ich auf Dauer ziemlich aufgeschmissen."

- 1) "Könnten Sie jetzt nochmal nach dem Brecheisen sehen?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Könnten Sie jetzt nochmal nach dem Brecheisen sehen?"]

"Natürlich! Bin gleich wieder da."

Ein endlos scheinendes Gleich später erscheint Bill wieder im Durchgang und knallt das Brecheisen vor dir auf den Tresen.

"Macht normalerweise acht Scheine, aber wenn du's nicht ewig brauchst leih' ich's dir aus, scheinst ja 'ne ehrliche Haut zu sein."

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und stützt sich auf seinen Gehstock. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Auf der Theke liegt ein Brecheisen. Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> nimm Brecheisen

Du nimmst das Brecheisen an dich.

> untersuche Brecheisen

Ein Brecheisen aus Stahl, etwa einen halben Meter lang. Beide Seiten sind geschlitzt und eine Seite ist gebogen.

> s

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> w

Hof

Ein kleines Holzhaus mit angrenzendem Stall und einer umzäunten Koppel. Vor dem Haus steht eine kleine Bank.

Ein schmaler Weg führt nach Süden zum Windrad. Die Hauptstraße führt von Osten kommend nach Westen aus der Stadt hinaus.

> s



## Windrad

Das Windrad ist in etwa fünfzehn Meter Höhe und auf einen aus langen Metallstangen bestehenden Gittermast montiert und quietscht bei jeder Bewegung. Eine Heckfahne aus Metall stellt die Rotorblätter automatisch in Windrichtung.

Im Norden geht es zurück zum Hof. Ein Weg führt nach Westen Richtung Hügelkette.

Zwei Kojoten schleichen sich bis auf wenige Meter an dich heran. Du nimmst einen Stein und wirft ihn in ihre Richtung, woraufhin sie laut aufheulend Reißaus nehmen.

> w

## Hügelkette

Ein großes Geröllfeld aus größeren und kleineren Felsen erstreckt sich hunderte Meter weit über die gesamte Breite. Die Hügel bieten guten Schutz vor dem Wind, es ist hier beinahe windstill.

Der Weg im Osten führt zurück zum Windrad vor der Stadt.

Auf einem Felsbrocken sitzt Molly und flattert aufgeregt mit den Flügeln.

> benutze Brecheisen mit Spalt

Du schiebst das flache, gerade Ende der Brechstange in den Spalt und hämmerst mit einem flachen Stein auf das gebogene Ende.

Du klopfst und hebelst eine Weile bis endlich ein flaches, handbreites Stück Fels vom Brocken abbricht. Der Spalt ist nun deutlich breiter.

Du steckst das Brecheisen wieder ein.

> lauf Bill

Ein paar Minuten später...

## Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und reibt sich die Augen. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> rede mit Bill

Was möchtest du zu Bill sagen?

- 1) "Ich könnte eine lange Stange oder sowas brauchen."
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Ich könnte eine lange Stange oder sowas brauchen."]

Bill schaut dich verdutzt an. "Seh' ich wie ein Baustoffhändler aus? Sowas hab' ich nicht."

Er schließt die Augen, als wolle er nachdenken, schüttelt dann aber verärgert den Kopf. "Das Quietschen von diesem verdammten Windrad macht mich noch verrückt, ich sag's dir."

- 1) "Ich könnte eine lange Stange oder sowas brauchen."
- 2) Gespräch beenden

> 2

[Gespräch beenden]

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und kratzt sich am Kinn. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> lauf Windrad

Kurz darauf...

Windrad

Das Windrad ist in etwa fünfzehn Meter Höhe und auf einen aus langen Metallstangen bestehenden Gittermast montiert und quietscht bei jeder Bewegung. Eine Heckfahne aus Metall stellt die Rotorblätter automatisch in Windrichtung.

Im Norden geht es zurück zum Hof. Ein Weg führt nach Westen Richtung Hügelkette.

> untersuche Mast

Der Gittermast besteht aus verschweißten Metallstangen. Eine der Stangen in Bodennähe scheint sich gelöst zu haben.

> nimm Stange

Du hebelst die Stange hin und her, bis sich die verbleibende Schweißnaht vom Gittermast löst. Sie ist so lang und schwer, dass du sie mit beiden Händen tragen musst.

> untersuche Stange

Eine etwa drei Meter lange, massive Metallstange mit einem Durchmesser von etwa fünf Zentimetern.

> w

Hügelkette

Ein großes Geröllfeld aus größeren und kleineren Felsen erstreckt sich hunderte Meter weit über die gesamte Breite. Die Hügel bieten guten Schutz vor dem Wind, es ist hier beinahe windstill.

Der Weg im Osten führt zurück zum Windrad vor der Stadt.

Auf einem Felsbrocken sitzt Molly und flattert aufgeregt mit den Flügeln.

> benutze Stange mit Spalt

Du schiebst die lange Metallstange langsam in den Spalt. Passt perfekt!

Du packst die Stange mit beiden Händen am freien Ende und drückst sie kräftig Richtung Berg. Der Brocken scheint sich leicht zu bewegen. "BRAAAK!" krächzt Molly aufgeregt und lässt sich auf deiner Schulter nieder.

Du blickst dich noch einmal um - es scheint niemand in Hörweite zu sein. Mit deinem ganzen Gewicht stemmst du dich erneut gegen die Stange, und siehe da - der Brocken löst sich!

RRRRRRRRRRRRRRRRRRRR...

~~~

Ihr seid schon ewig nicht mehr hier am Pier gewesen. Sie wollte das Geld wie immer sparen für später, aber heute wolltest du unbedingt mit ihr ans Meer.

"Mit Hut oder ohne, was denkst du?"

Claire sitzt auf einem Schemel und hält lachend den wild im Wind flatternden Hut fest. Du hast dem Zeichner zwei Dollar gegeben, hoffentlich wird das ein schönes Bild. Sein Kohlestück huscht hastig und geübt über das Papier.

Möwen kreisen am Ende des Piers und kreischen laut auf, als ein kleiner Junge versucht sie zu fangen. Sie dreht den Kopf und lächelt dich an. Du ballst die Faust in der Tasche, den Ring dabei fest umklammernd.

Wo bist du Claire?

~~~

Du öffnest die Augen.

Offenbar hast du dir (wieder einmal) den Kopf gestoßen, diesmal wohl, als du dich vor dem losrollenden Felsbrocken mit einem Hechtsprung in Sicherheit bringen wolltest. Zumindest das scheint funktioniert zu haben.

Langsam rappelst du dich auf und klopfst dir den Staub von den Schultern. Was für ein Scheißtag.

> nimm Stange

Die lange Metallstange ist verbogen und noch unhandlicher als vorher. Du willst sie nicht mehr mit dir herumtragen.

> n

Höhle

Du zwängst dich durch den engen Spalt. Nach einigen Metern kannst du bequem stehen und dich frei bewegen.

Die Luft ist angenehm kühl und feucht. Es riecht leicht nach Rauch. Du kannst kaum die Hand vor Augen sehen.

Im Süden dringt fahles Licht durch den langen, schmalen Höhleneingang.

> riech

Es riecht leicht nach Rauch und feuchtem Stein. Und irgendwie leicht süßlich, ein dir bislang völlig unbekannter Geruch.

> e

Du tastest die Wand vorsichtig ab. Hier geht es nicht weiter.

> w

Du tastest die Wand vorsichtig ab. Hier geht es nicht weiter.

> n

Du tastest dich vorsichtig voran...

Aua! Du hast dir das Schienbein an einem größeren Felsen oder sowas gestoßen.

Es ist zu dunkel hier, um weiterzugehen, du könntest dich ernsthaft verletzen.

> untersuche Felsen

Der Felsen fühlt sich feucht und glatt an.

> s

Hügelkette

Ein großes Geröllfeld aus größeren und kleineren Felsen erstreckt sich hunderte Meter weit über die gesamte Breite. Die Hügel bieten guten Schutz vor dem Wind, es ist hier beinahe windstill.

Im Norden ist ein etwa schulterhoher, schmaler Durchgang zwischen den Steinen zu erkennen, daneben liegt eine verbogene Metallstange. Einige Schritte weiter liegt der Felsbrocken, der den Stolleneingang zuvor verschlossen hat.

Der Weg im Osten führt zurück zum Windrad vor der Stadt.

> o

Windrad

Das Windrad ist in etwa fünfzehn Meter Höhe und auf einen aus langen Metallstangen bestehenden Gittermast montiert und quietscht bei jeder Bewegung. Eine Heckfahne aus Metall stellt die Rotorblätter automatisch in Windrichtung.

Im Norden geht es zurück zum Hof. Ein Weg führt nach Westen Richtung Hügelkette.

> n

Hof

Ein kleines Holzhaus mit angrenzendem Stall und einer umzäunten Koppel. Vor dem Haus steht eine kleine Bank.

Ein schmaler Weg führt nach Süden zum Windrad. Die Hauptstraße führt von Osten kommend nach Westen aus der Stadt hinaus.

Du hörst das leise Rasseln einer Klapperschlange. Als du mit gezogenem Revolver neben das Haus trittst, verschwindet sie schnell in Richtung Steppe.

> o

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> s

Saloon

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.

Hinter der Bar steht Ella und kratzt sich am Kinn.

> untersuche Decke

Mächtige Holzbalken stützen die Decke des großen Raumes. An einem der Balken ist ein langer Nagel eingeschlagen, daran baumelt eine Petroleumlampe.

> untersuche Lampe

Eine große Petroleumlampe mit Henkelgriff. Sie ist aus.

> nimm Lampe

Du kommst so nicht ganz ran, die Lampe hängt etwas zu hoch.

> benutze Brecheisen mit Lampe

Du versuchst die Lampe mit dem Brecheisen herunterzufummeln, aber es gelingt dir nicht. Das muss doch einfacher gehen.

> ziehe Stuhl

Du stellst einen der Stühle unter den Deckenbalken mit der Laterne.

> nimm Lampe

Ella zieht eine Augenbraue hoch. "Was genau soll das werden?"

> rede mit Frau

Was möchtest du zu Ella sagen?

- 1) "Kann ich die Lampe da haben?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Kann ich die Lampe da haben?"]

Du erzählst Ella kurz von dem Stolleneingang, den du freigelegt hast. Sie lächelt und nickt.

"Kannst die Lampe gerne mitnehmen, aber bis heute Abend will ich sie zurück!"

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Saloon

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.

Hinter der Bar steht Ella und dreht sich eine Zigarette.

> steige auf Stuhl

Du steigst auf den Stuhl unter dem Balken.

Saloon (auf dem Stuhl)

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.

Hinter der Bar steht Ella und sortiert die Getränke.

> nimm Lampe

Du nimmst die Lampe an dich.

> untersuche Lampe

Eine große Petroleumlampe mit Henkelgriff. Sie ist aus.

> schalte Lampe ein

Du hast nichts, um die Lampe anzuzünden.

> rede mit Frau

Was möchtest du zu Ella sagen?

1) "Hast du auch etwas, womit ich die Lampe anzünden kann?"

2) Gespräch beenden

> 1

["Hast du auch etwas, womit ich die Lampe anzünden kann?"]

Ella runzelt die Stirn. "Meine Zündhölzer sind fast alle, und ohne Feuer raucht sich's schlecht."

Sie pustet eine beeindruckende Rauchwolke über dich hinweg und deutet zur Tür. "Bill hat bestimmt noch welche, kannst mir gerne welche mitbringen."

1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Saloon (auf dem Stuhl)

Der Saloon besteht aus einigen runden Tischen mit Stühlen und einer kleinen Bühne. Daneben führt eine Treppe hoch in dein Zimmer. Gegenüber befindet sich ein langer Tresen. Zwei massive Balken verlaufen unter der Decke. Eine Schwingtür im Norden führt nach draußen.

Hinter der Bar steht Ella und poliert Gläser mit einem mäßig sauber wirkenden Stofflappen.

> n

(Dazu steigst du erst von dem Stuhl)

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

Ein Fensterladen fliegt mit lautem Getöse auf und eine Bettdecke wird von zwei dicken Armen kraftvoll ausgeschüttelt. Dann verschwindet die Decke in einer beeindruckenden Staubwolke und das Fenster wird krachend wieder zugeschlagen.

> n

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und hustet krächzend. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> rede mit Bill

Was möchtest du zu Bill sagen?

- 1) "Haben Sie vielleicht Streichhölzer für mich?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Haben Sie vielleicht Streichhölzer für mich?"]

Bills Gesicht hellt sich auf. "Klar hab' ich welche! Die guten alten ohne diesen Sicherheits-Reibescheiß, die kriegste immer an."

Er legt ein kleines braunes Papiertütchen auf den Tisch. "Macht einen Dollar."

Du legst einen zerknitterten Dollarschein auf die Theke. Bill steckt ihn ein.

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und stützt sich auf seinen Gehstock. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Auf der Theke liegt ein kleines Papiertütchen mit Streichhölzern. Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> nimm Streichhölzer

In Ordnung.

> untersuche Streichhölzer

Eine stattliche Anzahl an Streichhölzern, in braunes Packpapier eingeschlagen.

> zünde Lampe an

Du nimmst eines der Schwefelhölzer und reißt es an deinem schartigen Daumnagel an. Behutsam hältst du es an den Docht der Lampe. Ein behagliches Licht breitet sich aus.

> lauf Höhle

Ein paar Minuten später...

Höhle

Die Luft ist angenehm kühl und feucht. Es riecht leicht nach Rauch. Ein großer, spitzer Felsbrocken markiert den Rand eines Abgrunds im Norden.

Im Süden dringt fahles Licht durch den langen, schmalen Höhleneingang.

> n

Der Abgrund ist viel zu steil um ohne Hilfsmittel gefahrlos hinunter klettern zu können, vor allem wenn du dabei noch die Lampe halten musst.

> untersuche Abgrund

Trotz Lampe kannst du keinen Boden erkennen. Es ist auf jeden Fall zu tief, um zu springen.

> runter

Der Abgrund ist viel zu steil um ohne Hilfsmittel gefahrlos hinunter klettern zu können, vor allem wenn du dabei noch die Lampe halten musst.

> lauf Bill

Kurz darauf...

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und reibt sich die Augen. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> rede mit Bill

Was möchtest du zu Bill sagen?

- 1) "Ich muss wo runterklettern, haben Sie da was für mich?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Ich muss wo runterklettern, haben Sie da was für mich?"]

Der alte Mann kratzt sich nachdenklich am Kinn und schaut aus dem Fenster.

"Ich hatte bestimmt zwanzig Meter Tau da. Kamen zwei junge Soldaten und sagten sie brauchen fünf Meter davon."

Seine Augen blitzen auf als sich ein breites Grinsen auf seinem Gesicht ausbreitet.

"Hab' ihnen gesagt ich kann's nicht durchschneiden, da ham sie das komplette Ding gekauft."

- 1) "Wofür haben die das Seil denn gebraucht?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Wofür haben die das Seil denn gebraucht?"]



"Die ham damals ganz schnell 'n Galgen zusammengezimmert, um ein paar Deserteure zu hängen, draußen vor der Stadt."

Bill kneift die Augen zusammen und zieht die Luft ein. Die Erinnerung scheint ihm unangenehm zu sein.

"Das ganze Dorf sollte zusehen. Kaum war's getan sind die Soldaten wieder abgezogen, und Marten durfte sich um die Leichen kümmern."

Er reibt sich kurz die Nase und blickt dich direkt an. "Jetzt wo ich so dran denke, den Rest vom Tau hatten sie nicht dabei. Würde mich nicht wundern, wenn das da draußen noch irgendwo rumliegt."

1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und kratzt sich am Kinn. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> s

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> no

Barbier

Ein ausladender Kippsessel aus rotem Leder prangt vor einem großen, an der Wand befestigten Spiegel. Auf diversen Tischen und Regalen stehen kleine Fläschchen, Dosen und allerlei Krimskrams herum.

Molly sitzt auf einer Stange und wackelt mit dem Kopf. Marten steht hinter dem Sessel und popelt in der Nase.

> rede mit Marten

Was möchtest du zu Marten sagen?

1) "Waren Sie damals dabei als der Galgen gebaut wurde?"

2) Gespräch beenden

> 1

["Waren Sie damals dabei als der Galgen gebaut wurde?"]

Marten zuckt zusammen und blickt dich argwöhnisch an.

"Nee war ich nich. Ich war leider dabei, als er eingeweiht wurde, und durfte danach zwei Tage ranklotzen, bis alle verscharrt waren. Wieso fragst du?"

1) "Bill meinte da müsste 'ne Menge Seil übriggeblieben sein, wissen Sie wo das abgeblieben ist?"

2) Gespräch beenden

> 1

["Bill meinte da müsste 'ne Menge Seil übriggeblieben sein, wissen Sie wo das abgeblieben ist?"]

"Ja klar meen Jong. Ich durfte ja alles wegräumen."

Er schüttelt den Kopf und räuspert sich.

"Die Soldaten haben mir ein bisschen Geld gegeben und gesagt, allen übrigen Kram rein in die Luke und feste zunageln, die Schlinge durchschneiden und die Leichen begraben. War ein lächerlicher Lohn für die ganze Arbeit, aber Nein zu sagen wär' sicher keine gute Idee gewesen."

1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Barbier

Ein ausladender Kippsessel aus rotem Leder prangt vor einem großen, an der Wand befestigten Spiegel. Auf diversen Tischen und Regalen stehen kleine Fläschchen, Dosen und allerlei Krimskrams herum.

Molly sitzt auf einer Stange und wackelt mit dem Kopf. Marten steht hinter dem Sessel und sortiert einige Döschen.

> raus

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> o

Galgen

Du stehst vor einem Galgen, bestehend aus zwei Pfosten mit Querbalken und einer Schlinge. Ein Holzpodest dient als Fundament.

Weiter nördlich glaubst du einige schiefe Kreuze zu erkennen. Nach Westen geht es zurück in die Stadt.

> untersuche Podest

Ein offenbar eilig zusammengezimmertes Holzpodest bildet das Fundament des Galgens. Es ist beinahe vollständig mit Sand bedeckt.

> untersuche Sand

Der Sand bildet eine kleine Düne und geht dir an der höchsten Stelle bis zum Knie. Vom Boden des Podests ist praktisch nichts mehr zu sehen.

> nimm Sand

Du versuchst den Sand mit den Füßen beiseite zu scharren, aber bei diesem Wind scheint das ein sinnloses Unterfangen zu sein. Vielleicht hättest du mit ordentlichem Werkzeug mehr Erfolg.

> w

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> n

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und stützt sich auf seinen Gehstock. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> rede mit Bill

Was möchtest du zu Bill sagen?

- 1) "Haben Sie vielleicht eine Schaufel für mich?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Haben Sie vielleicht eine Schaufel für mich?"]

"Nee hab' ich leider keine mehr. Meine letzte hab' ich Marten verkauft."

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Gemischtwarenladen

Du stehst vor der Ladentheke, dahinter steht Bill und hustet krächzend. Bis auf die offenen Wandregale hinter Bill ist der Laden ziemlich leer.

Im Süden geht es hinaus auf die Straße.

> s

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> no

Barbier

Ein ausladender Kippsessel aus rotem Leder prangt vor einem großen, an der Wand befestigten Spiegel. Auf diversen Tischen und Regalen stehen kleine Fläschchen, Dosen und allerlei Krimskrams herum.

Molly sitzt auf einer Stange und wackelt mit dem Kopf. Marten steht hinter dem Sessel und popelt in der Nase.

> rede mit Marten

Was möchtest du zu Marten sagen?

- 1) "Sie haben doch bestimmt eine Schaufel, oder?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Sie haben doch bestimmt eine Schaufel, oder?"]

Marten lacht dröhnend und blinzelt dich an.

"Jo meinst du ich heb' die Gräber hier mit den Händen aus oder wat? Klar hab' ich eine Schaufel! Erst vor ein paar Tagen 'ne neue bei Bill geholt, dem ollen Geizkragen!"

- 1) "Können Sie mir die Schaufel leihen? Es ist wirklich wichtig."
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Können Sie mir die Schaufel leihen? Es ist wirklich wichtig."]

"Ist das für die Lucy-Sache?" fragt Marten. Du bejahst. Er legt den Kopf schief und kraut sich den Bart. "Gut, hol' ich dir."

Er verschwindet kurz im hinteren Teil des Ladens und taucht kurz darauf mit einer großen Metallschaufel in der Hand wieder auf.

"Is'n bissken schettrig aber kannste ja sauber machen wenn's dich stört. Wiedersehen macht Freude!"

Du nimmst die Schaufel und bedankst dich.

- 1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Barbier

Ein ausladender Kippsessel aus rotem Leder prangt vor einem großen, an der Wand befestigten Spiegel. Auf diversen Tischen und Regalen stehen kleine Fläschchen, Dosen und allerlei Krimskrams herum.

Molly sitzt auf einer Stange und wackelt mit dem Kopf. Marten steht hinter dem Sessel und poliert den Spiegel.

> raus

Main Street

Die breite, staubige Straße verläuft von Osten nach Westen. Im Nordwesten liegt das Büro des Sheriffs, im Norden der Gemischtwarenladen und im Nordosten der Barbier. Im Süden geht es in den Saloon.

> o

Galgen

Du stehst vor einem Galgen, bestehend aus zwei Pfosten mit Querbalken und einer Schlinge. Ein Holzpodest dient als Fundament.

Weiter nördlich glaubst du einige schiefe Kreuze zu erkennen. Nach Westen geht es zurück in die Stadt.

> grabe Sand mit Schaufel

Stück um Stück befreist du das Podest von dem großen Sandhaufen, während dir der Wind unerbittlich ins Gesicht peitscht.

Direkt unter dem Galgen wird eine stabile Holzplatte sichtbar, die gewissenhaft mit vielen großen Nägeln auf dem Podest festgenagelt wurde.

> untersuche Platte

Auf dem Podest wurde direkt unter dem Galgen eine große Holzplatte festgenagelt.

> benutze Brecheisen mit Podest

Du hebelst einen Nagel nach dem anderen aus der Platte heraus, nicht ohne regelmäßig einen Fluch auszustoßen und dich lautstark zu fragen, was zur Hölle du hier eigentlich machst.

Etwa eine halbe Stunde und einen abgebrochenen Fingernagel später hast du alle Nägel erfolgreich entfernt. Schweißgebadet schiebst du die Holzplatte beiseite und legst eine quadratische, dunkle Öffnung frei.

> untersuche Öffnung

Du leuchtest mit deiner Lampe in die Öffnung hinein. Einige Mäuse nehmen quiekend Reißaus.

Im fahlen Schein der Lampe kannst du einige krummgeschlagene Nägel, ein paar in Spinnweben eingehüllte Bretter und ein aufgerolltes Tau erkennen.

> untersuche Seil

(das Seil)  
Ein langes, dickes Seil, mindestens zehn Meter lang.

> nimm Seil

(das Seil)  
Du wirfst dir das aufgerollte Seil über die Schulter. Ganz schön schwer.

> lauf Höhle

Kurze Zeit später...

Höhle  
Die Luft ist angenehm kühl und feucht. Es riecht leicht nach Rauch. Ein großer, spitzer Felsbrocken markiert den Rand eines Abgrunds im Norden.

Im Süden dringt fahles Licht durch den langen, schmalen Höhleneingang.

> benutze Seil mit Abgrund

Das Seil einfach so in den Abgrund zu werfen, wird vermutlich nichts bringen.

> binde Seil an Felsen

Du bindest das Seil um den Felsen und fixierst es mit einem ordentlichen Knoten.

> runter

Du nimmst den Henkel der Petroleumlampe zwischen die Zähne und greift mit beiden Händen das Seil.

Die Füße gegen die Felswand gestemmt seilst du dich langsam ab.

Gewölbe

Nach einer gefühlten Ewigkeit ertasten deine Füße endlich wieder festen Boden. Der Schweiß läuft dir den Rücken hinunter als du dich von der Wand abwendest. Dein angestrenktes Keuchen malt kleine Dampfwölkchen in den Schein deiner Laterne.

Ein tiefes, offenbar nicht weit entferntes Rumpeln lässt dich blitzartig verstummen. Vorsichtig folgst du dem fahlen Lichtschein des gekrümmten Stollengangs vor dir.

Als sich der Gang weitet und immer heller wird kannst du immer deutlicher Stimmen vernehmen. Vorsichtig gehst du hinter einem hüfthohen Steinvorsprung in Deckung, von dem du das große, mit unzähligen Fackeln erleuchtete Gewölbe unter dir überblicken kannst.

Etwa ein Dutzend Männer scheint in einiger Entfernung an verschiedenen Stationen zu arbeiten. Einige rühren in großen befeuerten Stahlkesseln, andere hantieren mit großen, mit Tüchern bespannten Bottichen, wieder andere scheinen so etwas wie Fladen auszuwalzen und Kugeln zu formen. Es stinkt ziemlich und dir wird etwas schwummrig.

Nur wenige Meter von dir entfernt befindet sich eine größere Felsnische. Hinter zusammengebundenen Gittern kauert ein junges Paar auf dem Boden und flüstert manchmal miteinander. Das ist Lucy! Dann muss der junge Mann wohl Michael sein.

Davor sitzt ein mürrisch dreinschauender Geselle auf einem Stein, die Arme auf die Oberschenkel gestützt, mit einer Pistole in der rechten Hand.

> riech

Rauch und verschiedene Dämpfe vermischen sich hier auf unangenehme Weise zu einem süßlichen, leicht stehenden Geruch. Du fühlst dich leicht benebelt.

> untersuche Kessel

Du kannst von hier aus nichts Genaueres erkennen, es interessiert dich im Moment aber auch nicht weiter.

> untersuche Mann

Der Mann blickt mürrisch vor sich auf den Boden und scharrt mit den Füßen im Sand. Gelegentlich wirft er einen Blick auf das junge Paar in dem behelfsmäßigen Käfig oder lässt seinen Blick in deine Richtung schweifen, aber du bist im Halbdunkel hinter dem Felsvorsprung offenbar nicht zu erkennen.

> untersuche Nische

Nur wenige Meter von dir entfernt befindet sich eine größere Felsnische. Hinter zusammengebundenen Gittern kauert ein junges Paar auf dem Boden und flüstert manchmal miteinander. Das ist Lucy! Dann muss der junge Mann wohl Michael sein.

> untersuche Michael

Der junge Mann legt immer wieder seine Hand auf den Arm seiner Begleitung oder streicht ihr beruhigend über das Gesicht.

> rede mit Mann

Keine gute Idee.

> benutze Revolver mit Mann

Er ist zu weit weg und schaut außerdem immer wieder in deine Richtung.

> lege Taschentuch

Du nimmst das leuchtend weiße Taschentuch in die Hand und lässt es über den Rand des Felsvorsprungs gleiten, als die Wache kurz zu den Gefangenen schaut.

Einen Moment später dreht der Mann den Kopf wieder in deine Richtung und runzelt irritiert die Stirn. Er steht auf, kommt langsam in deine Richtung und bückt sich direkt vor dir nach dem Taschentuch.

"Wo zum Teufel kommt das denn her?"

> s

Du solltest dich schleunigst um die Wache vor dir kümmern. Die Zeit scheint still zu stehen, als du dir alle Handlungsmöglichkeiten durch den Kopf gehen lässt.

> schlage Mann

Mit den bloßen Händen ist das zu riskant. Ein offener Kampf würde sicher schnell bemerkt.

> benutze Schaufel mit Geselle

BAUZ! Du streckst den Mann mit einem gezielten Schlag mit der Schaufel nieder.

Du siehst dich verstohlen um, aber keiner der Arbeiter scheint etwas gehört zu haben. Du steckst das leuchtende Taschentuch schnell wieder ein.

> rede mit Wache

Der sagt nicht mehr viel.

> untersuche Wache

Die Wache liegt mit dem Gesicht voraus im Dreck und rührt sich nicht mehr.

> schau

Gewölbe

Etwa ein Dutzend Männer scheint in einiger Entfernung an verschiedenen Stationen zu arbeiten. Einige rühren in großen befeuerten Stahlkesseln, andere hantieren mit großen, mit Tüchern bespannten Bottichen, wieder andere scheinen so etwas wie Fladen auszuwalzen und Kugeln zu formen. Es stinkt ziemlich und dir wird etwas schwummrig.

Lucy und Michael rütteln an den Gitterstäben und gestikulieren wild in deine Richtung. Bei dir verfestigt sich langsam der Eindruck, dass sie dringend mit dir sprechen möchten.

> untersuche Nische

Lucy und Michael rütteln an den Gitterstäben und gestikulieren wild in deine Richtung. Bei dir verfestigt sich langsam der Eindruck, dass sie dringend mit dir sprechen möchten.

> hoch

Willst du Lucy und Michael einfach hierlassen? Die Wache könnte jederzeit entdeckt werden.

> rede mit Paar

- 1) "Alles klar bei euch?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Alles klar bei euch?"]

Lucy funkelt dich an, ihr Gesichtsausdruck eine wilde Mischung aus Verzweiflung und blanker Wut. "Hol' uns bitte hier raus verdammt!"

Du hebelst die Gitter mit Hilfe deines Brecheisens auseinander, so dass sich beide gerade so hindurchzwängen können.

Der junge Mann atmet erleichtert auf und streckt dir die Hand entgegen. "Vielen Dank Sir. Ich bin Michael."

- 1) "Was ist hier passiert?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Was ist hier passiert?"]

"Dafür haben wir jetzt keine Zeit!", zischt Lucy aufgeregt. "Die panschen hier irgendeine Schweinerei zusammen, und mein Stiefvater steckt da mit drin!"

Ihre Augen weiten sich und sie zieht euch beide hastig zurück hinter den schmalen Felsvorsprung. "Achtung, da kommen sie!"

Gewölbe

Ein sehr gepflegt aussehender Mann in mittlerem Alter mit Stock und Melone sowie ein deutlich schmutzigerer, wild gestikulierender Bursche schlendern in eure Richtung und bleiben nur ein paar Meter entfernt stehen.

"Was sollen wir denn sonst machen Ron? Die singen doch sofort, wenn wir die jetzt rauslassen!"

"Für dich immer noch Mr. Thompson, Cal. Ich werde mit Lucy reden, wenn sie sich etwas beruhigt hat, dann sehen wir weiter." Ah, das muss dann wohl Calvin Mifflin sein!

Der junge Mann blickt zu Boden und schüttelt den Kopf. "Na ich weiß nicht Ro-- Mr. Thompson. Die hat ganz schön Haare auf den Zähnen."

Mit einer schnellen, fast beiläufigen Bewegung holt Thompson mit den Stock aus und lässt den Knauf blitzschnell auf das linke Knie des Mannes niedersausen. "AAAARGH!" schreit dieser überrascht auf und klappt augenblicklich zusammen.



Als wäre nichts geschehen spricht Thompson mit gleichbleibend sonorer Stimme weiter. "Es steht dir nicht zu so über sie zu sprechen. Wenn sie und ihr Stallbursche nicht zur Besinnung kommen werden wir leider eine andere Lösung finden müssen."

Lucy läuft purpurrot an. "DU VERDAMMTER---"

Michael presst Lucy schnell eine Hand auf den Mund, doch es ist zu spät. Thompson tritt zwei Schritte zur Seite, um in die Nische zu blicken. Seine Augen weiten sich.

"Die Gefangenen sind frei! Hierher, sofort!"

Mehrere Männer blicken auf und laufen vom Höhleneingang hinab in eure Richtung, einige greifen nach ihren Waffen.

> schau

Gewölbe

Mehrere Männer laufen vom Höhleneingang hinab in eure Richtung, einige mit gezogenen Waffen. Du nimmst die Situation wie in Zeitlupe wahr. Deine rechte Hand zuckt leicht.

> o

Du hebst beschwichtigend die Arme und gehst einen Schritt auf die Männer zu.

"Leute, das ist doch nur ein Missverst-"

Der Lärm ist ohrenbetäubend als mehrere Männer gleichzeitig das Feuer auf dich eröffnen. Von mehreren Kugeln getroffen sackst du zu Boden.

--- WEISSES LICHT ---

Nein, so war es nicht gewesen. Du hast es irgendwie anders gemacht, da bist du dir sicher.

Langsam lichtet sich der weiße Nebel vor deinen Augen. Die Männer stürmen immer noch auf euch zu.

> benutze Schaufel mit Thompson

Du schwingst die Schaufel und triffst einen der heranstürmenden Männer satt an der linken Schläfe, kurz bevor dir ein anderer mit einem gezielten Schuss für immer das Licht ausbläst.

--- WEISSES LICHT ---

Nein, so war es nicht gewesen. Du lässt dir noch einmal alle Handlungsmöglichkeiten durch den Kopf gehen.

Langsam lichtet sich der weiße Nebel vor deinen Augen. Die Männer stürmen immer noch auf euch zu.

> schau

Gewölbe

Mehrere Männer laufen vom Höhleneingang hinab in eure Richtung, einige mit gezogenen Waffen. Du nimmst die Situation wie in Zeitlupe wahr. Deine rechte Hand zuckt leicht.

Alles wirkt wie verschwommen, aber neben dem Höhleneingang springt dir ein mit Fässern beladener Karren ins Auge.

Ein großer Holzkeil blockiert eines der Räder und hindert den Karren daran wegzurollen.

> schiess auf Männer

Du reißt den Revolver hoch und trifft zwei der heranstürmenden Männer in Brust und Bauch, ehe dir eine Kugel das Knie zerfetzt. Schreiend sinkst du zu Boden.

--- WEISSES LICHT ---

Nein, so war es nicht gewesen. Du hast es irgendwie anders gemacht, da bist du dir sicher.

Langsam lichtet sich der weiße Nebel vor deinen Augen. Die Männer stürmen immer noch auf euch zu.

> untersuche Karren

Ein Karren mit vier Speichenrädern, mit mehreren Holzfässern beladen.

Ein großer Holzkeil unter einem der Räder hindert den Karren daran wegzurollen.

> schiess auf Karren

Blitzschnell ziehst du den Revolver und schießt auf den Karren.

Der Karren wackelt leicht, kippt aber nicht um.

Ein Gewehrkolben trifft dich brutal an der Stirn als dich die Männer erreichen und überwältigen.

--- WEISSES LICHT ---

Nein, so war es nicht gewesen. In Wirklichkeit war dir natürlich eine viel schlauere Lösung eingefallen.

Vielleicht solltest du dich noch einmal genauer anschauen.

Langsam lichtet sich der weiße Nebel vor deinen Augen. Die Männer stürmen immer noch auf euch zu.

> schau

Gewölbe

Mehrere Männer laufen vom Höhleneingang hinab in eure Richtung, einige mit gezogenen Waffen. Du nimmst die Situation wie in Zeitlupe wahr. Deine rechte Hand zuckt leicht.

Alles wirkt wie verschwommen, aber neben dem Höhleneingang springt dir ein mit Fässern beladener Karren ins Auge.

Ein großer Holzkeil blockiert eines der Räder und hindert den Karren daran wegzurollen.

> untersuche Fässer

Mehrere Holzfässer. Auf einem kannst du die Buchstaben NG erkennen.

> schiess auf Fässer

Du ziehst den Revolver hoch, legst an und schießt auf die Fässer auf dem Karren.

Du glaubst eine wässrige Flüssigkeit aus einem der Fässer rinnen zu sehen, kurz bevor eine kraftvoll geschwungene Banditenfaust mit voller Wucht dein Nasenbein zertrümmert.

--- WEISSES LICHT ---

Nein, so war es nicht gewesen. Du lässt dir noch einmal alle Handlungsmöglichkeiten durch den Kopf gehen.

Vielleicht solltest du dich noch einmal genauer anschauen.

Langsam lichtet sich der weiße Nebel vor deinen Augen. Die Männer stürmen immer noch auf euch zu.

> untersuche Keil

Ein großer Holzkeil blockiert eines der Räder und hindert den Karren daran wegzurollen.

> benutze Revolver mit Keil

Du kneifst das linke Auge zu und zielst sorgfältig über Kimme und Korn auf den Holzkeil, der den Karren an seinem Platz hält. Du atmest zur Hälfte aus und drückst ab.

Der Schuss löst sich perfekt und lässt den getroffenen Holzkeil in hohem Bogen davonschnellen. Durch die entstandene Staubwolke hindurch setzt sich der Karren laut rumpelnd in Bewegung und rollt genau auf euch zu.

Die Männer halten inne und drehen sich um, die Augen vor Angst geweitet.

"Das Nitro! RAUS HIER!"

Du drehst dich zu Michael und Lucy um, die mit starrem Blick an dir vorbeisehen, die Mäuler weit geöffnet. Du hechtest auf sie und drückst sie zu Boden, kurz bevor die Welt um dich explodiert.

--- WEISSES LICHT ---

Büro des Sheriffs

Du liegst auf einer der Pritschen im Büro des Sheriffs. In der Ecke sitzen Michael und Lucy, der junge Mann trägt einen leicht blutigen Verband um den Kopf. Sheriff Dunder sitzt hinter seinem Schreibtisch.

> raus

Dir wird schwindelig als du versuchst von der Pritsche aufzustehen. Der Sheriff eilt herbei und legt dir freundlich, aber bestimmt eine Hand auf die Schulter.

"Langsam, Junge. Ich denke hier gibt es noch ein paar Dinge zu besprechen."

> nimm Einberufungsbescheid

"Ich gebe dir deine Papiere gleich, wenn du mir alles erzählt hast."

> rede mit Dunder

Was möchtest du sagen?

- 1) "Was ist passiert?"
- 2) "Was haben die da in der Höhle getrieben?"
- 3) "Wo ist Thompson?"
- 4) Gespräch beenden

> 1

["Was ist passiert?"]

Dunder steht auf und legt Lucy eine Hand auf die Schulter.

"Nun, soweit ich die beiden hier richtig verstanden habe, hast du ihnen das Leben gerettet nachdem in der Höhle ein Karren mit Nitrofässern losgerollt und explodiert ist."

Er blinzelt dich listig an. "So ein Zufall, was?"

- 1) "Wie geht's Ihrem Kopf, Michael?"
- 2) "Was haben die da in der Höhle getrieben?"
- 3) "Wo ist Thompson?"
- 4) Gespräch beenden

> 1

["Wie geht's Ihrem Kopf, Michael?"]

Michael fasst sich an den Kopf und rückt seinen Verband etwas zurecht.

"Ach, das geht schon wieder. Hat wohl ganz schön geblutet, als sie uns gefunden haben, aber Marten hat sich das angesehen und gleich verbunden."

- 1) "Was wollten Sie überhaupt da?"
- 2) "Was haben die da in der Höhle getrieben?"
- 3) "Wo ist Thompson?"
- 4) Gespräch beenden

> 1

["Was wollten Sie überhaupt da?"]

"Hatte gehört, dass in der Mine wohl nicht alles mit rechten Dingen zugehen soll und auch Thompson seine Finger mit im Spiel hat. Als Cal und Bob dann am Abend bei

Ella aufgetaucht sind und es da hoch her ging dachte ich, das wäre ein guter Zeitpunkt da mal nachzusehen."

Als Michael Lucys vorwurfsvollen Blick bemerkt, hebt er entschuldigend die Arme. "Ich wollt's dir erst sagen, aber hätte ja auch einfach leeres Gerede sein können. Immerhin geht's um deinen Va-- ähm, Stiefvater."

Lucy holt tief Luft und er spricht schnell weiter. "Jedenfalls war die Mine leider nicht so verlassen wie ich dachte, ich wurde entdeckt und eingesperrt."

- 1) "Was haben die da in der Höhle getrieben?"
- 2) "Wo ist Thompson?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Was haben die da in der Höhle getrieben?"]

Lucy steht hastig auf. Ihre Unterlippe zittert.

"Diese Penner haben da irgendeinen Dreck zum Rauchen hergestellt! Und das nach all dem, was mit meiner Mutter war!"

Sie ringt um Fassung und dreht sich zu Michael um, der sie in den Arm nimmt.

- 1) "Was war denn mit Ihrer Mutter?"
- 2) "Wo ist Thompson?"
- 3) Gespräch beenden

> 1

["Was war denn mit Ihrer Mutter?"]

Michael wendet sich dir zu. "Lucys Mutter hat wohl Opium geraucht und wurde irgendwann sehr krank. Sie ist leider letztes Jahr verstorben."

Lucy weint. "Ich habe nie genau verstanden, was mit ihr los war. Dieses Arschloch! Mein richtiger Vater hätte das niemals zugelassen!"

- 1) "Wo ist Thompson?"
- 2) Gespräch beenden

> 1

["Wo ist Thompson?"]

Dunder seufzt und hebt die Hände.

"Den haben wir leider noch nicht. Deputy Miller war als Erster am Mineneingang nach der Explosion. Ein paar der Banditen haben's wohl hustend und kriechend nach draußen geschafft. Um die hat sich Marten gekümmert."

Er setzt sich neben Lucy. "Die meisten anderen hatten nicht so viel Glück. Cal Mifflin ist tot, seinen Bruder Bob haben wir hinten in der Zelle. Miller musste über einige Leichen steigen, bevor er euch da hinten gefunden hat."

Über Leichen steigen... Die furchtbaren Erinnerungen an die Ereignisse von Red Rock bohren sich kurz einen Weg in dein Bewusstsein, und ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken.

- 1) "Was genau haben die denn hergestellt?"

2) Gespräch beenden

> 1

["Was genau haben die denn hergestellt?"]

"Wir gehen davon aus, dass sie Chandu produziert haben."

Der Sheriff blickt in dein fragendes Gesicht und lacht. "Ja, ungefähr so hab' ich auch erst geschaut, aber Marten hat's mir erklärt. Du kennst dieses Opiumzeug, das die Chinamänner rauchen? Der Gouverneur duldet es zwar noch, aber es wird hier nicht mehr gern gesehen. Macht die Leute nur krank."

Er zieht einen Flachmann aus der Tasche, nimmt einen Schluck und hält ihn dir hin. Du nimmst dankbar an.

"Also, die schaffen wohl Opium in die Höhle, machen dann alles Mögliche damit und am Ende kommen dann so kleine Kugeln bei raus. Die lassen sich wohl einfacher verkaufen, und Marten meint, dass die mit Pflanzenfasern oder sowas gestreckt sind, daher auch die ganze Heimlichtuerei."

1) "Was für ein Aufwand!"

2) Gespräch beenden

> 1

["Was für ein Aufwand!"]

Dunder nickt. "Nun, das Zeug verdirbt wohl ziemlich schnell, wenn es nicht mehr rein ist, und draußen an der frischen Luft funktioniert die Produktion wohl nicht. Keine Ahnung. Denke das Zeug wurde dann möglichst schnell in der Stadt vertickt."

Er blickt zur Tür. "Wenn Bob aufwacht und wir Thompson haben, gibt's vielleicht mehr Antworten."

Antworten... plötzlich fällt dir wieder ein, was dich eigentlich an diesen Ort geführt hat, und nimmst die Zeichnung aus deiner Weste, die du am Tag davor schon einigen Leuten in der Stadt gezeigt hast.

1) "Michael, kennen Sie diese Frau?"

2) Gespräch beenden

> 1

["Michael, kennen Sie diese Frau?"]

Du zeigst Michael die Zeichnung. Er studiert sie eingehend und lächelt.

"Aber sicher! Diese Frau kam neulich drüben spätabends am Hof an. Ihr Gaul ist fast unter ihr zusammengebrochen, und sie sah auch aus, als könne sie dringend eine Mütze Schlaf vertragen."

Er gibt dir die Zeichnung zurück. "Habe ihr angeboten bei Ella nach einem Zimmer zu fragen, aber sie wollte nicht. Ich habe sie dann im Heu schlafen lassen und ihr Pferd versorgt. Als ich am nächsten Morgen nach ihr sehen wollte, waren sie und ihr Pferd verschwunden."

1) "Wo wollte sie hin?"

2) Gespräch beenden

> 1

["Wo wollte sie hin?"]

"Sie hatte mir am Abend ein paar Dollar gegeben und gesagt, sie wolle in die Stadt, weil ihr Mann wohl dort im Militärgefängnis sitze."

Oh Claire, nein!

1) "Ich muss so schnell wie möglich dorthin!"

2) Gespräch beenden

> 1

["Ich muss so schnell wie möglich dorthin!"]

"Militärgefängnis, was? Nun, aktuell bist du jedenfalls sauber, das habe ich schon prüfen lassen." Dunder öffnet die Schublade seines Schreibtischs und reicht dir deinen Einberufungsbescheid.

"Die Männer des Gouverneurs werden bald hier sein, um Thompson zu finden und Mifflin zu befragen."

Michael räuspert sich. "Ähm, wir haben uns noch gar nicht richtig bedankt für alles, was Sie für uns getan haben. Also... vielen Dank."

Er gibt dir etwas unbeholfen die Hand. Lucy blickt dich an, die Augen gerötet, und umarmt dich kurz und fest.

1) "Hier, Ihr Taschentuch. Hat mir sehr geholfen."

2) Gespräch beenden

> 1

["Hier, Ihr Taschentuch. Hat mir sehr geholfen."]

Lucys verweintes Gesicht hellt sich auf. "Danke!"

Sie nimmt das Taschentuch aus deiner Hand und schnäuzt die Nase.

"Wir haben leider nicht viel Geld, und die Kohle meines Stiefvaters rühre ich nicht an. Wir würden Ihnen aber gerne Billy anbieten, das ist unser schnellstes Pferd."

Sie blickt zu Michael, der eifrig nickt.

"Bringen Sie ihn einfach zu meinem Cousin Marc in der Tanner Street, wenn Sie in der Stadt angekommen sind."

Du nimmst dankend an und stehst auf.

1) Gespräch beenden

> 1

[Gespräch beenden]

Steppe

Frisch gesattelt sitzt du auf Billy, einem jungen Hengst, deine Umhängetasche fest im Griff. Die langsam untergehende Sonne wirft lange Schatten auf den staubigen Weg vor dir, der nach Osten aus der Stadt führt.

Du blickst dich noch einmal um und hebst die Hand in Richtung Ella, Marten und Bill, die dir auf der Straße stehend zuwinken.

Den Blick nach vorne gerichtet versetzt du den Rappen in einen leichten Trab. Ein weiter Weg liegt noch vor dir.

Wieso dachtest du, dass ich im Gefängnis sitze Claire? Wer hat dir das erzählt?

Egal. Du würdest sie finden, und bald würdet ihr wieder zusammen sein können, dessen warst du dir sicher... doch das war eine Geschichte, die an einem anderen Tag erzählt werden sollte.

~~~ FIN ~~~

Vielen Dank dass du Staub gespielt hast. Ich hoffe es hat dir gefallen.

Über Anregungen und Kritik in <https://bit.ly/Ikes-Discord> oder per Mail an staub@ikeserver.de würde ich mich freuen.

Vielen Dank an Olaf Nowacki, Hannes Schüller, Kepp und meine Familie fürs Testen sowie Frank Gerbig und das GerX-Team für die deutsche Inform-Erweiterung.

2024 © IkeC

> schau

Steppe

Im staubigen Dunst der einsetzenden Dämmerung kannst du die Umriss einer größeren Stadt erahnen.

Erreichen wirst du sie heute aber nicht mehr.

> untersuche Billy

Billy peitscht schnell wie der Wind und in vollem Galopp über die Steppe.

> lauf Saloon

Es gibt kein Zurück. Dein nächstes Abenteuer wartet woanders.

> ende

Möchtest du das Spiel wirklich beenden?

> ja