

# FRONTIER

## WANN UND WO SPIELEN?

Der Wilde Westen, auch das Frontierland genannt, befindet sich im Westen von Nordamerika, genauer gesagt, westlich des Mississippi Rivers. Zeitlich startet der Wilde Westen im Jahr 1830, als Präsident Andrew Jackson den „Indian Removal Act“ ausruft, einem Gesetz, das veranlasst, dass die Indianer aus den Bundesstaaten in Reservate umziehen müssen. Das Interesse an den neu erworbenen Gebieten Amerikas und an den Territorien im Westen veranlasst in den Folgejahren Tausende von weißen Siedler, Rinderzüchter, Viehtreiber, Trapper, Plantagenbauer und Goldsucher, in den Mittleren Westen zu ziehen und die unerschlossenen Länder zu entdecken. Die Zeit des Wilden Westens endet 1890, nach dem letzten großen Indianerkrieg am Wounded Knee. Danach gilt das Land als erschlossen.

Irgendwo an einem der Orte im Frontierland und irgendwann in der Zeit zwischen 1830 und 1890 können die Spieler ihre Abenteuer erleben. Dabei können sie wahre geschichtliche Ereignisse erleben und auch auf Menschen treffen, die es in der Zeit wirklich gegeben hat. Aber auch wenn der Spielmeister echte Begebenheiten einbaut, sind die Spieler mit ihren Charakteren frei in der Gestaltung ihrer Abenteuer. Das kann unter Umständen dazu führen, dass sich hier und da die Geschichte leicht verändert.

- Die Spieler entscheiden sich also, wann und wo ihre Abenteuer auftreten werden. Dann und dort startet das erste Abenteuer im Frontier.

Für eine Auswahl sind besondere Orte und zeitliche Begebenheiten im Folgenden dargestellt.

### WALDLÄUFER ODER TRAPPER

Der Begriff „Trapper“ stammt vom englischen Wort „Falle“. Trapper sind Pelztierjäger und -händler. Es gibt sie schon seit dem 17. Jh. Sie arbeiten für ein Pelzhandelsunternehmen. Die Waldläufer hingegen arbeiten eigenständig. Waldläufer und Trapper, die in den Gebieten der Rocky Mountains jagen, werden als Mountain Man bezeichnet.

Die Spieler können eine gemeinsame Gruppe spielen, die auf eigene Rechnung oder für ein Unternehmen unterwegs sind. Sie begeben sich monatelang in die Wälder und jagen Pelztiere. Survival, Jagen, Spurensuche, Orientierung und Gerben sind dabei Talente, die nötig sind. Die Jagd kann ein interessanter Inhalt eines Abenteuers sein. Ebenso können die Pelzjäger Kontakte mit Indianergruppen bekommen. In häufigen Fällen sind diese Begegnungen freundlich und von Handel geprägt. Der Aufenthalt in einem Indianerdorf kann darum auch ein Abenteuer wert sein. Dabei kann es auch passieren, dass ein Pelzjäger eine indianische Frau erhält. Gefährlich ist der Beruf der Pelzjäger durchaus: Bergbesteigungen, tagelanges Wildnisleben, geeignete Nachtlager errichten, Begegnungen mit Bären, feindliche Indianer und auch konkurrierende Pelzhändler.

Die Pelzjäger errichten sich Unterkünfte, in denen sie ihre Waren zwischengelagern. Von Winter bis Frühling können Pelzjäger bis zu 400 Felle erbeuten. Im Sommer machen sie sich mit ihrer Ware zu den Pelzhandelsunternehmen auf oder verkaufen ihre Waren in Siedlungen, auch in Indianersiedlungen, wie denen der Hidatsa in Dakota oder sie begeben sich zu einem der Rendezvous-Punkte. Das sind freie Handelsorte. Die Verkäufe können Erlöse von gut 1.000 \$ einbringen. Die Handelsunternehmen verkaufen ihrerseits die Pelze ins Ausland, vor allem nach England, wo Pelze zur modernen Mode gehören.

Manch ein Pelzjäger hat sich auch einen eigenen Handelsposten errichtet und verdient sich damit noch mehr Geld. Solche Handelsposten sind meist gut errichtete Häuser, in denen die Händler auch unterkommen können, Gesellschaft haben, ihre Tiere versorgen können und sich neues Material einkaufen können. Die Pelzjäger brauchen Messer, Beile, lederne Kleidung, pelzgefütterte Mokassins, Kapuzen, Fallen und auch Gewehre, wie das Hawken-Rifle.

Je nachdem, wo sich die Pelzjäger aufhalten, beherrschen sie auch verschiedene Sprachen, ob das indianische Sprachen sind oder Englisch, Französisch oder Spanisch. Als Gebiete eignen sich die nördlichen Gebiete von Montana oder Dakota oder – wenn man sich in die Berge wagt – in die Rocky Mountains in Wyoming.

Wenn die Abenteuerer für ein Unternehmen tätig sein wollen, bieten sich dafür die American Fur Company, die Hudson's Bay Company oder die Rocky Mountains Fur Company an. Die Abenteuerer können außerdem geschichtliche Begegnungen machen, beispielsweise mit Jim Bridger, der in den 1840ern die Rocky Mountains Fur Company gründet oder in den 1850ern mit dem Metí Antoine Blanc Gingras, der in Dakota einen Handelsposten errichtet.



## SCATTER: LANDBESETZER IN DER WEITEN PRÄRIE

Scatter ist der englische Begriff für „Besetzer“. In der Öffentlichkeit wächst allmählich das Interesse an den unerschlossenen Territorien Amerikas und manche Amerikaner und europastämmige Einwanderer träumen von einem eigenen Stück Land, auf dem sie ihr Haus errichten können, Familie gründen und Land- und Viehwirtschaft betreiben.

Die Abenteuer können dadurch zu spannenden Kampagnen werden. Die Spieler können familiär miteinander verbunden sein oder sie sind eine Gruppe von Einwanderern, die in der Weite des Frontierlandes ihre eigene Farm errichten wollen. Zuerst steht die Reise in das unbekannte weite Land an, dann das Finden eines geeigneten Ortes für eine Besiedlung, dann der Aufbau der kleinen Siedlung und später der wirtschaftliche Ausbau. Mit Planwagen begeben sich die Abenteuer mit all ihrem Hab und Gut und ihren Familien auf die Reise.

Die Abenteuer bergen Gefahren: Wind und Wetter, die Versorgung der Familie, wilde Tiere, gemeinschaftliche Belange und Indianer, die das Eindringen in ihre Jagdgründe feindschaftlich beantworten könnten. Dann könnte der Aufbau einer Farm oder einer kleinen Farm-Siedlung interessant werden. Material muss besorgt werden, es wird gebaut und gezimmert, die Saat wird gelegt, die Tiere müssen geschützt werden und so eine Farm oder Siedlung bedarf einer Struktur und den Schutz vor feindlichen Bedrohungen. Die erworbenen Wirtschaftsgüter müssen später dann irgendwo verkauft werden. Handelsbeziehungen werden erstellt.

Die Landnahme ist eine rechtsfreie Angelegenheit. In Texas regelt das Heimstättengesetz schon ab 1839, dass Siedler, die ihr Land 40 Jahre lang nutzen, dann einen Rechtsanspruch darauf haben. Andere Staaten führen ähnliche Regelungen ein. 1862 verabschiedet der Unionsstaat das Homestead Act für die Vereinigten Staaten. Demnach darf jeder Bürger ab 21 Jahren ein Land erwerben, mit einer Fläche von 65 ha. Nach 5 Jahren Bebauung gehört das Land dann ihm. Oder er kauft es schon nach einem ½ Jahr zum Preis von 200 \$. Dieses Gesetz führt zu einem Ansturm von Siedlern, die in die westlichen Gebiete eindringen. Probleme entstehen dadurch mit den Indianern, in deren Gebiete die Weißen eindringen. Und der Bau der Eisenbahn kann für manche Siedler problematisch werden oder einen wirtschaftlichen Aufschwung bedeuten. Wenn die Eisenbahn durch das Farmland gebaut werden muss, können Siedler enteignet werden, erhalten dafür aber eine Entschädigung. Manche Siedler hoffen auch darauf, dass die Eisenbahn durch ihr Gebiet führt und dort eine Haltestelle errichtet, denn mit der Bahn ließe sich das Vieh transportieren. Manch eine Siedlung wird dadurch zu einer schnell anwachsenden Kleinstadt.



## INDIANERLEBEN IN DEN GREAT PLAINS

Die „Großen Ebenen“ sind ein trockenes Kurzgras-Präriegebiet, das vom nördlichen Kanada bis zum südlichen Texas reicht. Direkt westlich liegen die Rocky Mountains. Die Great Plains werden von den Plains-Indianervölkern bewohnt. Zu denen gehören die Absarokee, Arapaho, Arikaree, Assiniboine, Blackfoot, Cheyenne, Chippewa, Comanche, Cree, Gros Ventre, Kiowa, Kiowa-Apache, Navajo, Nez Percé, Paiute, Pawnee, Shoshone, Sioux und die Ute. Die Menge der Indianervölker macht bereits deutlich, dass das Indianerleben durchaus konfliktreich sein kann. Besonders konfliktreich wird es Ende der 1850er, als die Weißen vermehrt in die Gebiete eindringen, um nach Gold zu suchen und Siedlungen errichten. Besonders schlimm wird das für die Indianer in den 1850ern in Kalifornien, als auf Indianerskalps ein Kopfgeld ausgesetzt wird. Ab 1860 kommt es zu verstärkten Kriegen zwischen den Indianervölkern und der US-Armee.

Die Charaktere der Spieler können Teil eines Indianerdorfes sein, in dem sie traditionell, kulturell und familiär eingebunden sind. Die Plains-Indianer sind nomadisch und halbnomadisch. Einige von ihnen betreiben Gartenbau, aber sie alle gehen auf Jagd und Sammeln. Solche Einsätze können Abenteuer füllen, wenn z. B. zur Bisonjagd aufgerufen wird, wenn sich Indianervölker unterwegs begegnen, wenn sie sich gegenseitig Pferde stehlen wollen, Handel getrieben werden soll oder der Kontakt mit Weißen zustande kommt.

Indianer sprechen unterschiedliche Sprachen, aber die Plains-Indianer sprechen alle die Plains-Zeichensprache, mit der sie sich grob verständigen können. Die Stämme sind familiär geprägt und gehören meist einem Lokalstamm an, deren Gruppen in weiter Nähe leben. Die Gruppen haben häufig einen Häuptling und einen Schamanen, sowie weitere Heiler, gelegentlich auch einen Kriegshäuptling, der bei der Jagd und im Kriegsfall die Führung übernimmt. Das Leben der Indianer ist religiös verwoben. Der animistische Glaube sieht in Tieren, an besonderen Orten und in natürlichen Erscheinungen das Wirken von Geistern, mit denen der Indianer in Kontakt treten kann, z. B. bei seiner individuellen Visionssuche. Gemeinsam feiert der Stamm besondere Feste, mit Tanz und Musik und einem starken religiösen Anteil. Zu den Indianern gehört auch, dass die Schamanen über magische Fähigkeiten verfügen können.



## UNTERWEGS IM SIEDLER-TRECK

Die Charaktere der Spieler sind unterwegs zu einem neuen hoffnungsvollen Ort, wo das Leben ganz neu beginnen kann. Das Frontierland bietet sowohl armen Aussteigern aus dem Osten als auch europäischen Immigranten die Chance auf eine neue Zukunft. Sie schließen sich zu einer Kolonne aus Planwagen zusammen, um einen Ort aufzusuchen, wo sie eine eigene Stadt gründen können und Landwirtschaft und Viehzucht betreiben können. Exemplarisch für so einen Aufbruch sind die Mormonen, die ab 1847 am Großen Salzsee diverse Kleinstädte und die große Stadt Salt Lake City gegründet haben.

Der Grund dieses Trecks könnte einfach ein gemeinsamer Wunsch nach einer neuen Heimat sein. Er kann aber auch durch den Kalifornischen Goldrausch 1848 oder den Silberrausch in Nevada 1859 oder den nächsten Goldrausch 1874 in den Black Hills (Dakota) motiviert sein.



In den Planwagen verstauen die Auswanderer ihr Gepäck. Viele dieser Planwagen werden von Ochsen gezogen, die am Zielort für die Farmarbeit eingesetzt werden sollen. Sie werden auch seltener gestohlen als Pferde oder Maultiere. Der Treck besteht aus Dutzenden von Planwagen, die auch einen strukturierten Verband darstellen können. Innerhalb dieser Gruppe werden Verhaltensregeln und Satzungen aufgestellt. Die Organisatoren solch eines Trecks sind häufig Geschäftsleute und die Trecks werden von engagierten Trappern begleitet.

Der Start eines Trecks wird in den Frühling gelegt, um vor Wintereinbruch anzukommen. Die Vorbereitungen wurden schon Wochen und Monate zuvor getroffen. In den meisten Fällen sind die Wagen zu Beginn der Reise so überladen, dass im Laufe der Zeit Unnötiges einfach unterwegs weggeworfen wird. An entsprechenden Handelsfestungen kann neue Ausrüstung eingekauft oder alte Ausrüstung verkauft werden.

Die Trecks stoßen irgendwann sicherlich auf Indianer. In den meisten Fällen sind diese friedlich und bieten sich ebenso als Handelspartner oder als Scouts an. Sie helfen bei Flussübergängen, übernehmen Botengänge und helfen bei der Jagd. Aber auch unter ihnen gibt es zähe Handelspartner, die um die Notsituation der Auswanderer wissen. Und manch ein Indianer erhofft sich auch, eine Frau zu erhandeln. Manchmal verlangen Indianer auch eine Durchreisegeld durch ihr Gebiet. Dafür sind vor allem die Pawnee und Sioux bekannt. Diese Maut scheint auch ihr gutes Recht, denn die Reisenden jagen oder vertreiben deren Wild, schlagen Holz, brauchen natürliche Wasservorräte auf und verursachen Müll.

Feindliche Indianer gibt es ebenso. In den meisten Fällen haben sie es auf die Pferde abgesehen, da es für viele Indianerstämme zur kriegerischen Mutprobe gehört, Pferde zu stehlen. Wenn man Glück hat, verkaufen die Indianer die gestohlenen Pferde später wieder an ihre eigentlichen Besitzer.

Auch der Handel innerhalb des Trecks ist wichtig. Schmiede, Stellmacher und Ärzte können ihre Dienste anbieten. Dort wo nicht bezahlt werden kann, wird mit Naturalien getauscht oder auf Vertrauen Schulden gemacht.

Statistisch lässt sich ungefähr sagen, dass etwa 5 % der Auswanderer während der Reise zu Tode kommen. Der größte Anteil dieser Todesfälle geschieht durch Krankheiten und Unfälle. Zu den typischen Krankheiten zählen Cholera, Skorbut und die Fiebererkrankung Brucellose. Daneben können Erkrankungen wie Durchfall, Tuberkulose, Pocken und Mumps auftreten.

Die Charaktere können in unterschiedlichen Planwagen in ihren eigenen Familien unterwegs sein oder sie gehören zu einem Planwagen. Auf alle Fälle bietet dieser Treck Spielkontakte zu vielen Nicht-Spieler-Charakteren. Die Charaktere können sich entsprechend ihrer Professionen einbringen, aber auch Abenteuer während der Reise erleben, z. B. bei der Suche nach einer Wasserstelle, im Kontakt mit Indianern oder anderen Reisenden und auch beim Zwischenstopp in einem Handelsort. Die Reise kann einige Abenteuer beinhalten, bis der Treck schließlich ihr gewünschtes Zuhause findet. Dort kann es dann zum Aufbau einer Siedlung und schließlich zu einer Stadt kommen.



## DER KLASSIKER: DIE WESTERN-STADT

Das Leben in einer typischen Western-Stadt stellt im Frontier-Spiel wohl die vielseitigsten Möglichkeiten dar. Die Charaktere leben in einer Kleinstadt oder in einer Stadt und müssen sich im ersten Abenteuer noch nicht einmal kennen. Sie werden durch das Abenteuer erst zusammengeführt. Sie gehen unterschiedlichen Berufen nach und haben vielleicht auch Familien. Die Charaktere können ganz unterschiedlich sein: Cowboy einer abgelegenen Ranch, Postmeister, Warenverkäufer, Saloonbetreiber, Bürgermeister, Sheriff, Friedensrichter, Bestatter, Prostituierte, Arzt, Goldsucher, Claimbesitzer, Bankier, Glücksspieler, Pferdehalter, Schmied oder einfach ein Revolverheld auf der Durchreise. Außerdem können die Charaktere unterschiedlicher Herkunft sein: Ein hier inkultrierter Indianer, ein freier Afroamerikaner oder ein schwarzer Sklave, verschiedene europastämmige Immigranten oder hiesige Amerikaner. Die Stadt kann noch jung und im Aufbau sein oder sie ist bereits als Stadt nominiert und steht in wirtschaftlicher Blüte. Sie kann eine Besonderheit besitzen, z. B. liegt sie an einer besonderen Zugstrecke, besitzt Vieh-Ranches in der Nähe, lockt wegen natürlicher Besonderheiten Touristen an, kann eine Goldräberstadt sein, es befindet sich eine Kohle- oder Erzmine in der Nähe, sie besitzt ein Chinatown o. ä.



Die Abenteuer können vielfältige Ereignisse beinhalten: Familien-Fehden, eintreffende Revolverhelden, Konflikte mit Cowboys, Schießerei, Banküberfall, Spielabende und Saufgelage im Saloon, politische Herausforderungen, Sheriff-Wahlen, Naturkatastrophen, rassistische Gruppierungen usw.

Viele Städte, die in Territorien errichtet werden, besitzen noch keine Rechtsform. Junge Städte, die sich gründen, sind darum oft erst ruchlos, gesetzlos und ein Anziehungspunkt für Verbrecher. Das Aufstellen eines Stadtrates, das Verabschieden von Gesetzen und die Wahl zum ersten Sheriff können interessante Start-Abenteuer werden.

Der Aufbau einer Stadt ist von wichtigen Elementen geprägt. Erst entsteht eine Farmsiedlung oder eine Handelsstation, dann kommt ein Postamt dazu. Schnell kommen weitere Farmer dazu, es entstehen Gebäude, wie Saloons, Bordelle, Lebensmittelgeschäfte, Barbieri, Viehställe, eine Kirche usw. In einem weiteren Schritt organisieren sich die Bürger. Es entstehen Rathaus, Zeitungsverlag, Hotels, Sheriff-Office, vielleicht auch ein kleines Gefängnis und ein Friedhof. Neben dem Friedhof oder bevor es den Friedhof gibt, existiert dann übrigens der Boot Hill. Das ist der Ort, wo flüchtig und schnell Menschen begraben werden, die man oft auch gar nicht kennt. „Mit den Stiefeln an“ begraben, so kommt der Begriff zustande.

Wirtschaftlichen Aufschwung erhält eine Stadt dann durch eine Haltestation für Kutschen oder noch viel ertragreicher durch eine Haltestelle einer Eisenbahnlinie. Solche wirtschaftlichen Errungenschaften können einem Ort den Stadtstatus verleihen, wenn sie Teil eines Countys ist. Wenn sie Teil eines Countys wird, bedeutet das aber auch, die Gesetze des Countys anzuerkennen. Die nächsten Schritte wären dann die Anbindung an eine Telegraphenlinie und schließlich die Errichtung eines Elektrizitätswerkes.

## COWBOYS UND RANCHER

Auf einer Ranch werden Vieh und oder Pferde gezüchtet. Das Anwesen ist darum meist sehr groß. Der Stacheldraht wurde erst 1873 eingeführt, bis dahin führen die sogenannten Cowboys die Rinder über die freien Weideflächen. Die Charaktere können also Cowboys spielen, die mehrere Tage unterwegs sind, um die Rinder von Weidefläche zu Weidefläche zu führen oder sie an einen Verladebahnhof oder zu einem Schlachthof zu bewegen. Dabei bewegen sie mehrere Hunderte von Rinder. Cowboys können dabei ganz unterschiedlicher Herkunft sein. Viele Cowboys sind Afroamerikaner oder spanisch-mexikanische Mestizen. Unter Cowboys spielt das nur wenig eine Rolle. Der Arbeitstag der Cowboys beträgt 10 Std., die fast nur im Sattel verbracht werden. Tagsüber werden die Herden getrieben und nachts bewacht. Die Cowboys essen und schlafen im Freien und tragen wochenlang die gleichen Klamotten. Neben den hygienischen Herausforderungen stellen auch Indianer und Viehdiebe eine Bedrohung dar und korrupte Landbesitzer erheben Zölle.



Nach Wochen der getanen Arbeit kehren die Cowboys in die Städte ein, baden, waschen ihre Kleidung und verbringen ihre Zeit in Saloons oder Bordellen, bis sie zum nächsten Trail aufbrechen. Wenn Cowboys auf Ranches arbeiten, gehört es auch zu ihren Arbeiten, die Zäune zu reparieren und das Land gegen wilde Tiere und Rinderdiebe zu verteidigen. Cowboys fallen durch ihre besonderen Klamotten auf, vor allem durch ihre Hosen, ledernen Beinkleider, ihre Stiefel, Hüte und Halstücher. Die Cowboys, die am Ende der Herden reiten, nennt man Dragriders. Bei den langen Rindertrails werden die Cowboys von einem Küchenwagen mit einem Koch begleitet und von einem Wrangler, der sich um die Ersatzpferde kümmert. Der Koch hilft auch bei Verletzungen, beim Schlachten, Nähen, Reparieren und ist gleichzeitig als Barbier tätig. Das Pferd wird vom Arbeitgeber gestellt, die übrige Ausrüstung bringt der Cowboy für seine Arbeit mit. Als Spielorte bieten sich die Plains in Kansas an. In den ruchlosen Orten Abilene, Hays und Dodge City sind zentrale Umschlagplätze. In den 1870ern, als die Weideflächen allmählich knapp werden, eskalieren die Probleme mit den Landbesitzern zu den Weidekriegen. Cowboys werden zunehmend bedrohlicher.

Spielt sich das Leben eher auf einer Ranch ab, so können die Charaktere auch Familienmitglieder des Ranchers und auch der Rancher selbst sein. In New Mexico und Texas werden der Großgrundbesitz als Rancheros bezeichnet. Bis zum Ende des Amerikanischen Bürgerkriegs arbeiten die Schwarzen hier noch als Sklaven.

## ALS KUTSCHFAHRER UNTERWEGS

Bis in die frühen 1870er bereisen Post- und Transportkutschen den nordamerikanischen Raum und wagen sich durch die Jahrzehnte hindurch immer weiter in den Westen vor, über die neu erkundeten und ausgebauten Trails. Ab den 1870ern verlieren die Postkutschen wegen der Telegraphenlinien und die Transportkutschen wegen der Eisenbahn an Bedeutung.

Die Kutscher, die Passagiere befördern, werden Stagecoaches genannt. Die am häufigsten genutzte Kutsche ist die Concorde, die von vier Pferden gezogen wird. Eine Fahrt dauert häufig mehrere Wochen. Viele Passagiere werden dabei seekrank, da die Federung der Kutsche ein ständiges Schaukeln verursacht. Am Ziel steigen die Fahrgäste dann oft „gerädert“ aus. Das Reisen mit Kutschen ist auch gefährlich, denn die Routen führen durch Indianergebiete und die Reisenden können auch von Banditen überfallen werden. Bei den Postkutschen werden darum häufig die Kutschfahrer von Reitern begleitet, die als Schutzpersonal eingesetzt sind. Die Transport-Unternehmen stellen mit Vorliebe junge und unverheiratete Männer, vorzugsweise Waisen ein, denn wenn diese ihr Leben verlieren, müssen die Unternehmen an niemanden Schadensersatz leisten.

Die Abenteuer bestehen nicht nur aus langen Kutschfahrten durch Prärie und Gebirge, sondern auch durch verschiedene Kleinstädte und Städte, in denen Halt gemacht wird. Dabei können die Charaktere auch auf geschichtliche Persönlichkeiten treffen. In den 1860ern sind Buffalo Bill und Wildbill Hickok für Postkutschen-Unternehmen tätig.

Zu den bekanntesten Transportunternehmen gehören „Butterfield Overland Mail Service“, „Wells, Fargo and Company“ und der „Pony Express“. Die Charaktere können auch ihr eigenes Kutschunternehmen führen. Gerade im Amerikanischen Bürgerkrieg werden viele Transportunternehmen von der Armee beauftragt, Material und Soldaten zu transportieren. Und in den Jahren nach dem Krieg werden gepanzerte Kutschen genutzt, um Löhne und Gehälter zu transportieren.



## ARBEITEN AUF EINEM DAMPFSCHIFF

Ab Mitte des 19. Jahrhunderts kommen immer mehr Dampfschiffe zum Einsatz. Die Stahlschiffe werden durch Kohleöfen betrieben, wodurch die Schaufelräder bewegt werden. Sie werden zum Transport von Handelsgütern genutzt, vor allem für Baumwolle. Sie werden aber auch zunehmend wichtiger für den Personenverkehr. Viele der Damper werden auch als Vergnügungsdampfer genutzt, die von reichen Leuten genutzt werden. Solche Luxusdampfer besitzen mit Samt ausgestattete Salons, mit silbernen Leuchtern und Marmor-Skulpturen und ein Heer von Stewards serviert die Mehrgänge-Menüs.

Die Spieler können in diesem Settin ganz unterschiedliche Charaktere spielen: Steward, Heizer, Maschinenbauingenieur, Schlosser, Frachtarbeiter, Passagier oder auch den Kapitän selbst.

Als Spielort eignet sich besonders der Mississippi River, der bis in den Süden nach New Orleans in Louisiana reicht. Jährlich ankern hier mehrere Tausend Dampfer. Der Mississippi wird durch die Dampfschiffahrt zur Lebensader des Mittleren Westens. Viele Siedler lassen sich darum in den Flussgegenden nieder. Ein beliebter Anlaufpunkt ist auch St. Louis in Arkansas, weil sich hier auch die Siedlerrouen des Westens treffen.

Die meisten Kapitäne sind wilde Kerle, die dem Tod trotzen. Die Heiterkeit der Passagiere kann schnell umschlagen, wenn die Kapitäne auf dem Mississippi mal wieder ihre Geschwindigkeitsrekorde knacken wollen. Das führt dann dazu, dass die Schiffe durch Kessel-Explosionen oder Zusammenstöße sinken oder in Versandungen auflaufen. Wenn das geschieht, müssen die Passagiere um ihr Leben kämpfen müssen, denn im Mississippi lauern die gefährlichen Aligatoren. Trotzdem gelten die Kapitäne als erfahrene Seeleute, die sogar bei dichtem Nebel die Position ihres Dampfers durch das Bellen der Farmer-Hunde erkennen können.

Die Dampfschiffe werden während des Amerikanischen Bürgerkriegs auch für Truppentransporte eingesetzt.

Eine Tragödie spielt sich 1865 in Arkansas, nahe der Siedlung Marion ab, als die SS Sultana explodiert und untergeht. Das Schiff, das nur für 356 Personen ausgelegt ist, transportiert 2.500 Menschen, überwiegend ehemalige Kriegsgefangene des Krieges. 1.700 Menschen kommen dabei ums Leben.



## MILIZIONÄRE UND SOLDATEN

Wenn die Spieler Lust haben, Soldaten zu spielen, bietet die Frontierzeit viele Möglichkeiten. Bis in die 1870er werden an verschiedenen Orten im Frontierland Forts errichtet, die allerdings nicht als Handelsstützpunkte, sondern primär als Militärstützpunkte genutzt werden. In diesen befestigten Anlagen werden Hunderte von Soldaten untergebracht, samt Material, Pferde, Waffen, Geschützen und Munition. Vor und während des Mexikanisch-Amerikanischen Krieges von 1846 – 1848 werden diese Forts an der Grenze zur Großregion Texas errichtet. Die US-Soldaten nehmen dort, häufig relativ kampfflos, die Städte und Rancheros der Mexikaner ein. Die Forts, auch in den Plains-Gebieten, sollen Siedler und Reisende auf den Trails vor Indianern schützen. Ab 1860 kommt es zu heftigen Kämpfen zwischen US-Truppen und Indianern. Dabei gehen auch einige Kriege zu Gunsten der Indianer aus. Das Grattan-Massaker 1854, der Red-Cloud-Krieg 1868 und die Schlacht am Little Bighorn 1876 sind die größten Siege der Indianer.



Von 1861 – 1865 findet der Amerikanische Bürgerkrieg zwischen den Nordstaaten (Union) und den Südstaaten (Konföderation) statt. Nachdem Präsident Lincoln an die Macht kommt und sich gegen die Sklaverei einsetzt, lösen sich die Südstaaten und Sklavenbefürworter aus der US-Regierung und es kommt zum Krieg. Die Südstaaten gründen die Konföderation. Zu diesen Ländern gehören North- und South Carolina, Mississippi, Georgia, Florida, Alabama, Virginia, Tennessee und im Frontierland Louisiana, Texas und Arkansas. In einigen Ländern und in den Grenzregionen kommt es zu heftigen Schlachten. Die Charaktere können in den Abenteuern in Kontakt mit geschichtlich relevanten Offizieren kommen.

Eingreifen müssen Soldaten auch dann, wenn die zivile Bevölkerung massiv bedroht wird. So kommen US-Truppen im Utah-Krieg von 1857 – 1858 gegen die Mormonen zum Einsatz und sogar bei einem Einsatz 1878 in Lincoln (New Mexico), als Billy the Kid und die Regulatoren sich in der Stadt verschanzt haben.

Soldaten treten nicht immer in Glanz und Glorie auf. Oft sind sie von langen Tagesmärschen, gewaltsamen Kriegen und vor Hunger erschöpft. Sie haben Trauma erlitten und nicht selten kommt es vor, dass Soldaten brutale Vergehen auf Unschuldige verüben.

Die US-Armee beschäftigt auch die sogenannten Buffalo-Soldaten. Das sind afroamerikanische Soldaten, die erstmals im Amerikanischen Bürgerkrieg eingesetzt werden. Die „Coloured Regiments“ sind zwar häufig noch rassistischen Anfeindungen ausgesetzt, werden unterbezahlt und ausschließlich von weißen Offizieren geführt, aber deshalb versuchen sie sich in ihrer Kampftüchtigkeit zu beweisen. Nach dem Bürgerkrieg bestehen das 9. und 10. Kavallerieregiment aus Schwarzen, die ab 1867 in Fort Davis in Texas stationiert sind.

Innerhalb der Armee-Einheit werden die Charaktere der Spieler wohl verschiedene Ränge besitzen. Da gilt es dann, dem Befehl zu folgen. Anders ist das bei den Milizen, wie den konföderierten Bushwhackers und den unionstreuen Jayhawkers. Diese irregulären Armeen setzen sich aus Freiwilligen zusammen, die Guerillakriege führen. Teils üben diese Krieger furchtbare Gräueltaten aus. Viele dieser, oft jungen, traumatisierten Männer, werden nach dem Krieg zu Räubern und Revolverhelden, so auch Frank und Jesse James.

## DAS LEBEN ALS BANDITEN

Die Spieler tauchen mit ihren Charakteren in die romantisierte Vorstellung von freien, unabhängigen Räubern und Banditen ein. Hier spielt es wenig eine Rolle, welche Herkunft der Charakter hat. Die Charaktere haben sich aus irgendwelchen Gründen zu einer Raubbande entwickelt, die z. B. Banken ausrauben, Farmen bestehlen und Kutschen und Eisenbahnen überfallen.

Nur romantisch wird es nicht sein, denn die Banditen müssen von etwas leben, müssen vielleicht auch Familien versorgen, müssen ihre Pläne sorgsam schmieden, bereit sein, Risiko aufzunehmen und skrupellos zu handeln, sie sind immer auf der Flucht und innerhalb der Bande geht es rau zu. Ein hohes Kopfgeld kann dafür sorgen, dass sich die Bandenmitglieder gegenseitig nicht vertrauen, wie es am Beispiel der Jesse-Younger-Gang oder bei Billy the Kid zu sehen ist. Kopfgeldjäger, die im Grunde auch nur Revolverhelden sind, jagen diese Banditen, ebenso wie die US-Marshalis.

Manche Raubbanden werden von korrupten Farmern oder Mafiabossen engagiert und manch eine Bande wird an einigen Orten als Helden gefeiert, wenn sie im Robin-Hood-Stil die Reichen bestehlen.





## STAATSPOLIZISTEN UND SHERIFFS

Die Gruppe der Abenteurer arbeitet gemeinsam für die Legislative eines Countys oder einer Stadt. Sie sind Marshal, Sheriff und Deputys, die sich gemeinsam für den Schutz der Bürger vereidigen ließen. Oft bewegen sich die Gesetzeshüter selbst in den Grauzonen des Gesetzes und müssen sich mit moralischen Fragen auseinandersetzen. Manche arme Stadt hat die Regelung getroffen, dass die Gesetzeshüter, die Kopfgelder von Bösewichtern selbst einkassieren und einen prozentuellen Teil der Steuereinnahmen für sich behalten dürfen. Das führt dann dazu, dass Gesetzeshüter selbst zu Revolverhelden und korrupt werden. Dennoch gibt es ja auch die guten Gesetzeshüter, die nach den Grundsätzen leben, die durch die sieben Zacken des Sheriffsterns symbolisiert werden: Charakter, Integrität, Wissen, Ehre, Höflichkeit, Loyalität und Urteilsvermögen.



Bat Masterson, der 1878 Bezirkssheriff in Kansas ist, formuliert über Beruf des Sheriffs: „Sheriffs sind einfache, schlichte Männer, die geradaus schießen können und das Äußerste an Mut und Nerven haben und einen wachen Sinn für Recht und Unrecht.“

- Der **Sheriff** ist der oberste Verwaltungsbeamte eines Countys. Er wird von den Bewohnern eines Countys für 4 Jahre gewählt. Er ist zuständig für Steuereinnahmen, Volkszählung, Verteilung von Grund und Boden, Präriehunde ausrotten, verirrt Vieh suchen, Besteuerung und er ist das Vollstreckungsorgan des County-Gerichts. Sein Hauptquartier hat der Sheriff in der Hauptstadt des Countys. Dort ist er auch für das Bezirksgefängnis (County Jail) verantwortlich. In regelmäßigen Abständen reist er durch die Städte, um dort nach dem Rechten zu sehen, die Steuern einzunehmen und bei rechtlichen Belangen zu beraten und zu entscheiden. Von den Steuereinnahmen erhält er einen prozentualen Anteil.
- Der **Deputy** ist ein Polizist, der für den Sheriff tätig ist. Ein Sheriff kann auch im Bedarfsfall kurzfristig Menschen aus der Bevölkerung benennen.
- Ein **Marshal** ist der Polizeichef einer Kleinstadt (Town) oder einer Stadt (City). Seine Zuständigkeiten enden hinter den Stadtgrenzen.
- Ein **US-Marshal** ist die exekutive Gewalt des Staates, eingesetzt vom Präsidenten und für einen Bundesstaat oder Territorium und dessen Bundes- oder Territorialgericht zuständig. Zu den Aufgaben eines US-Marschals gehören Volkszählung, Grenzsicherung, aber auch die Umsetzung des Rechts, z. B. bei staatlicher Verbrechensbekämpfung und der Verfolgung und Verhaftung von staatlich gesuchten Verbrechern. Ein US-Marshal muss auch politisches Geschick besitzen. Die eigentliche Polizeiarbeit delegiert er an den US-Deputy. Berühmte US Marshals sind Virgil und Wyatt Earp und Wild Bill Hickok.
- Ein **US-Deputy** ist ein Polizist, der dem US-Marshal unterstellt ist.
- Schließlich gibt es noch die **Ranger** in den ehemaligen Gebieten Mexikos, nämlich in den Territorien Texas, New Mexico und Arizona. Die Ranger sind militärisch organisierte Polizisten, mit einem besonders guten Ruf. Es werden nur die Besten für diesen Beruf genommen, die außerdem lange im Sattel sitzen können. Die Texas Raner stellen reguläre Einheiten dar. Es sind drei Kompanien mit je 56 Mann, die von einem Major geführt werden. Für Verpflegung, Pferde, Waffen und Ausrüstung müssen sie allerdings selbst aufkommen.
- In Mexiko heißen die Polizeikräfte übriges **Carbineros**.

## DAS LEBEN ALS EISENBAHNER

Da es nicht möglich war, den Bau von Kanälen für die Schifffahrt in allen Gebieten Amerikas zu schaffen, wurde in den 1830ern mit dem Bau von Eisenbahnen begonnen. Hierfür haben sich Eisenbahngesellschaften gegründet. Ab 1830 werden eigene Lokomotiven in den USA gefertigt. Ende der 1850er existiert ein breites Schiennetz verschiedener kleiner und größerer Eisenbahngesellschaften in den östlichen Bundesstaaten. Im Amerikanischen Bürgerkrieg von 1861 – 1865 wird der Bau der Eisenbahn unterbrochen. Die Züge werden im Krieg zum Transport von Truppen und Waffen eingesetzt und ermöglichen eine schnelle Verlegung. Allerdings werden auch Eisenbahnanlagen durch militärische Operationen zerstört. 1862 genehmigt Präsident Lincoln den Bau der Eisenbahn nach Kalifornien. Der Westen soll mit dem Osten verbunden werden. 1865 startet dann der Bau. In Omaha, im Osten der USA, startet die Union Pacific Railroad mit dem Bau, im Westen, in Sacramento (Kalifornien) startet die Central Pacific Railroad. Die Unternehmen erhalten vom Staat einen Zuschuss für jedes verlegte Streckenstück und außerdem Land entlang der Banlinie. Diese Regelung führt dazu, dass die Gesellschaften so viel Streckengleise wie möglich verlegen wollen. Es kommt zu einem heftigen Wettbewerb beider Gesellschaften. Schließlich sollen sich beide Linien in Utah verbinden. 1869 findet dieses Treffen am Promontory Point statt. Anfang der 1880er entstehen weitere Bahnverbindungen, auch von anderen Gesellschaften.



Beim Bau der Eisenbahn stoßen Fortschritt und „Wilder Westen“ aufeinander. In einer Lokomotive arbeiten Lokführer, Heizer und der Conductor (Reisebegleiter, der auch die Tickets in Empfang nimmt). Bei dem Ausbau des Schienennetzes sind billige Arbeitskräfte am Werk. Sie verlegen die Schienen bei harter Arbeit und werden von Vorarbeitern beaufsichtigt. Die Union Pacific Railroad hat nach dem Krieg viele ehemalige Sklaven für die Arbeit eingesetzt, die hart arbeiten. Es sind aber auch europastämmige Arbeiter sind als Arbeiter tätig, überwiegend Iren, Briten und Deutsche. Die Rassenkonflikte sind beim Bau der Eisenbahn deutlich spürbar. Die Central Pacific Railroad setzt hingegen Chinesen ein, die für viel weniger Geld hart und schnell arbeiten („Crocker's Pets“). Neben diesen Arbeitern tauchen dabei auch Bahnpolizist, Landvermesser, Geschäftsführer und vielleicht auch der Gesellschafter selbst auf. Die vielen Arbeiter begleiten den Zug in einer Zeltsiedlung, die wiederum von weiteren Berufsständen begleitet wird, z. B. von Kneipen-Betreibern, Barbieren, Prostituierten, Kirchenpredigern, Zeltmacher, Fleischer, Viehhändler usw. Innerhalb dieser Zeltstadt findet ein eigenes Leben statt, das viel Potential für Abenteuer bietet.

### **SEX, MUSIK UND ALKOHOL – BORDELL-SALOON**

Inmitten der rauen Welt, in der ein Cowboy tagelang im Sattel sitzt, bei Staub, Hitze und Kälte oder in der ein Minenarbeiter stundenlang kein Tageslicht sieht, da sehnen sich die Männer danach, etwas erleben zu können, nach knochenharter Arbeit etwas fühlen zu können, sie sehnen sich nach Musik, Betäubung, nach Sinnlichkeit und Zärtlichkeit.

Hier kommt der Saloon in Frage, der zugleich ein Bordell ist. Hier wird nachts noch gefeiert, wenn überall sonst schon die Lichter ausgegangen sind. Musik lädt ein zum Tanz, Spieltische bieten Faro oder Poker, an der Theke gibt es reichlich Alkohol und hübsche junge Frauen setzen ihre Verführungskünste ein.

Hier können die Charaktere verschiedenen Tätigkeiten nachgehen. Sie können zu den Bediensteten gehören, der Pianist, der Barkeeper, eine Putzkraft, eine Prostituierte, der Arzt, der regelmäßig die Gesundheit der Damen überprüft und ein oder eine Bordell-Besitzerin. Oder sie gehören eben zu den Stammgästen, die hier am Abend gerne ihre Zeit verbringen und auf das nächste Abenteuer warten.



Abenteuer lassen sich hier leicht zaubern: Untergrund-Geschäfte müssen getätigt werden, ein geselliger Abend soll gesellig bleiben, skurrile Personen tauchen auf, die Kirchenlobby protestiert gegen das Etablissement, eine politische Persönlichkeit tritt auf, die Frauen müssen geschützt werden, Revolverhelden spielen Poker usw. Es handelt sich um ein verortetes Spiel in einem Bordell, in dem die Charaktere natürlich auch den Kontakt in die Stadt hinein haben.

### **ZEITZEUGEN**

Hier folgen noch einige Ortschaften, die aufgrund geschichtlicher Ereignisse interessant zum Spielen sein können.

#### **SEATTLE (WASHINGTON): MOTHER DAMNABLE UND SO EINIGE KATASTROPHEN**

Seattle liegt im Territorium Washington. Die Stadt ist umgeben von Hügeln und Seen. Das maritime Klima beschert trockenwarme Sommer und mildefeuchte Winter. Die umliegenden Berge schützen vor starken Winden. Der Ort wird erst 1852 von der Familie Denny gegründet, die hier in der Elliot-Bucht ansiedeln. Die ersten Siedler können 1854 von hier den Ausbruch des Vulkans Mount Rainier wahrnehmen. Das Dorf wird zur Stadt, Holzfäller lassen sich nieder und es entsteht eine Holzindustrie.

Jetzt kommt Mother Damnable ins Spiel. Ihr eigentlicher Name lautet Mary Ann Conklin. Sie bewirtschaftet gemeinsam mit Cpt. Leonard Felder das Felker House-Hotel. Im obersten Stock verwaltet sie ein hochklassiges Bordell. Das Gebäude wird auch für Zusammenkünfte und Gerichtsverhandlungen genutzt. Weil Conkling in verschiedenen Sprachen fluchen kann, wird sie Mother Damnable genannt.

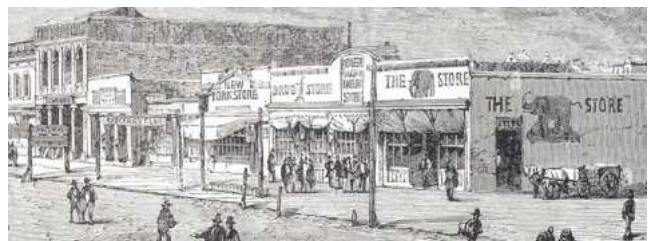
1855 finden in Seattle Verhandlungen mit mehreren kleineren Indianervölkern statt. Daran nimmt auch Häuptling Seattle teil. Noch im gleichen Jahr findet der Puget-Sound-Krieg zwischen US-Truppen und mit den Indianern statt, die den Vertrag nicht unterzeichnet haben. Die Soldaten gewinnen.

1856 kommt es zu einem Konflikt zwischen Mother Damnable und US-Matrosen. Sie bewirft sie mit Steinen und schlägt sie in die Flucht.

1869 wird Seattle zur Stadt und nach dem Indianerhäuptling benannt. 1872 erleidet die Stadt ein starkes Erdbeben.

1873 stirbt Mother Damnable. Mysteriöserweise besteht ihre Leiche 1884, als ihr Grab verlegt werden soll, aus Stein.

1880 erleidet Seattle einen schweren Schneeeinbruch und 1889 fällt sie einem Brand zum Opfer. Dabei brennt auch das Felker House ab.





## **DEER LODGE UND DIE GRANT-KOHR'S-RANCH (MONTANA): DER RINDERBARON VON MONTANA**

Deer Lodge ist eine Kleinstadt im Westen Montanas. Bis 1865 besitzt der kanadische Pelzhändler Johnny Grant in der Nähe der Stadt eine Ranch, bis sie vom deutschen Conrad Kohrs gekauft und erweitert wird. Kohrs züchtet Rinder und besitzt dann in kurzer Zeit 50.000 Tiere. Die Tiere grasen frei in der Prärie und werden von Cowboys geführt und geschützt. Conrad Kohrs heiratet 1868 Augusta Kruse, für die er sein Ranchhaus ordentlich ausgestaltet. Sie gründen eine Familie und Augusta hält Haus und Familie gesellschaftlich zusammen. In den 1870ern züchtet Kohrs auch Texanische Longhorn-Rinder. 1885 gilt er als Rinderkönig von Montana und ist politisch einflussreich. Jährlich schickt er mehr als 10.000 Tiere in die Schlachthöfe von Chicago. Sein Halbbruder John Bielenberg versorgt seine Cowboys mit Pferden, die John selbst züchtet. 1886 wird für ihn ein Schicksalsjahr. Er kommt mit den freien Siedlern in Konflikt, weil seine freigrasenden Rinder über deren Land laufen. Außerdem verhungert ein Drittel der Rinder durch den harten Winter. In den folgenden Jahren entstehen in der Umgebung Bergwerke und zunehmend überlässt Conrads seinem Halbbruder die Rinderzucht. Er selbst konzentriert sich auf Politik und wird 1889 Senator.



## **DEADWOOD (DAKOTA): DIE HÄRTESTE STADT IM WESTEN**

Deadwood ist eine Stadt im Südwesten von Dakota und liegt in der Nähe der Black Hills. 1876 wächst die Bevölkerung wegen des Goldrausches in wenigen Monaten von 400 auf 5.000 Einwohner an. Deadwood liegt in einer 300 Meter breiten und mehreren hundert Meter tiefen Schlucht, die wegen ihrer umgestürzten Bäume in einer Schlucht so benannt ist.

Bei einer illegalen Expedition von Generalmajor Custer wird 1874 im indianischen Gebiet der Black Hills Gold gefunden. Es kommt zu einer massenhaften Ansiedlung durch Siedler in dem Gebiet, was kriegerische Konflikte mit den Sioux auslöst. Nachdem die Goldsucher bereits den Ort Stonewall ausgeplündert haben, wird plötzlich bei Deadwood Gulch Gold entdeckt.

1876 kommt es zur Gründung von Deadwood. Einer der Anfangs ist Deadwood nur eine Zeltstadt von Goldgräbern. Von Februar bis Sommer wächst der Ort aber rasant an. Es kommen Goldgräber, Glücksritter, Zimmerleute, Händler, Schlachter, Anwälte, Priester, Trapper, sonstige Arbeiter, aber auch Pferdediebe, Falschspieler und andere Kriminelle in den Ort. Eine Rechtsordnung existiert nicht. Nur 1 % der Bewohner sind weiblich; die meisten davon sind Prostituierte. Kinder und Alte gibt es kaum. 40 % sind Einwanderer; die meistens aus Großbritannien und Deutschland. Viele Geschäfte, Saloons und Bordelle wachsen in kürzester Zeit hier aus dem Boden. Revolverhelden kommen in die Stadt, wie Wild Bill Hickok, Seth Bullock, Calamity Jane und später auch Doc Holliday und Wyatt Earp.

Wild Bill Hickok wird hier im Saloon No. 10 von Jack „Broken Nose“ McCall erschossen.

Engagierte Bürger, unter anderem Seth Bullock, gründen das Komitee „Board of Health“, um den Ort besser zu schützen, vorrangig vor den Pocken, die hier eingeschleppt werden. Bald darauf wird eine Stadtregierung eingerichtet, ein Bürgermeister, ein Richter und ein Polizeichef werden gewählt. Es werden Gesetze und Verordnungen erlassen und Gewerbesteuern erhoben.

Am Ende des Jahres, nach der Kapitulation der Indianer, wird das Sioux-Reservat aufgelöst und der neue County Lawrence gegründet, zu dem dann auch Deadwood gehört. Nun gelten US-Gesetze fügen. Seth Bullock wird erster County-Sheriff.

1877 gründet Al Swearingen, der schon das ganze Jahr im Hintergrund seine kriminellen Machenschaften aufgebaut hat, den Saloon „Gem Variety Theater“ in der Main Street. Das Gem ist zugleich das größte Bordell. Swearingen taktiert wie ein Mafia-Boss, kontrolliert Opium-Händler und Raubbanden und verdient mit dem Gem ein riesiges Vermögen.

Allmählich verlassen die Goldwäscher Deadwood und die großen Claim-Besitzer bauen Gold mit schweren Maschinen ab. Arbeiter lassen sich in Deadwood nieder, eine Telegrafienverbindung wird hergestellt, Banken, Kirchen, Feuerwehr, ein Postamt und eine Schule entstehen. Es kommen weitere prominente Menschen nach Deadwood, zu denen auch bekannte Bordell-Damen gehören.

1879 bricht in einer Bäckerei ein Feuer aus und breitet sich auf andere Gebäude aus. Es brennen 300 Häuser ab. 2.000 Menschen werden obdachlos. Sie bauen die Stadt aber sofort wieder auf, mehrheitlich mit soliden Häusern aus Ziegeln und Stein. Auch Al Swearingen errichtet sein Gem neu und noch glanzvoller.

Deadwood bietet sich für die Spieler in besonderer Weise an, weil Deadwood wie keine andere Stadt mit ihren Bewohnern so detailliert erklärt ist und die Charaktere hier auf besondere Personen ihrer Zeit treffen können und gleichzeitig in die besonderen geschichtlichen Ereignisse der Stadt involviert werden können.



## **YELLOWSTONE (WYOMING): FAST NUR NATUR**

Der Yellowstone(-park) liegt im Nordwesten von Wyoming. Kleine Teile davon ragen hinein nach Montana und Idaho. Das Yellowstone-Gebiet ist Teil der Rocky Mountains und liegt am des Yellowstone Lake, einem riesigen Bergsee. Das Gebiet besitzt eine vulkanogene Landschaft, mit Geysiren, Fumarolen, Schlammtöpfen und heißen Quellen. Im Sommer kann es in dem Gebiet gut 30 ° warm werden und können plötzliche Gewitter auftreten. Nachts wird es dann schnell kühl. Die Winter sind eisig kalt, mit bis zu - 20 °. Die Tier- und Pflanzenwelt ist vielseitig. Auch Bären, Pumas und Wölfe leben hier.

Auch wenn das Gebiet schwer zugänglich ist, ist es für Trapper ein ideales Gebiet. Trapper, wie Warren Ferris (1834) und Jim Bridger (1859) erzählen von der einzigartigen Natur, die sie hier erlebt haben, aber ihren Berichten wird kaum Glauben geschenkt. Erst 1869 gelingt eine Expedition, angeführt von David E. Folsom, um das Gebiet zu erkunden. Danach interessiert sich auch die Öffentlichkeit für den Yellowstone.

1872 wird Parlamentariern mit Hilfe von Bildern vom Yellowstone berichtet, woraufhin Präsident Ulysses S. Grant ein Gesetz unterschreibt, dass den Yellowstone zum ersten Nationalpark der Welt erklärt. Auf diese Weise soll das Gebiet vor Goldsuchern, Siedlern und Trappern geschützt werden. Gleichzeitig soll der Park zur Wohltat den Menschen dienen, darum richtet der Northern Pacific Railway eine Verbindung zum Yellowstone-Park ein, um Touristen den Zugang zu ermöglichen.

Indianer gibt es hier selten. 1871 ziehen hier Shoshone durch das Gebiet, um ins Wind River-Reservat zu ziehen. 1876 jagen die Lakota-Sioux, unter der Führung von Sitting Bull, im Yellowstone-Park, auf der Suche nach Nahrung. 1877 fliehen die Nez Percé, unter der Führung von Chief Joseph, vor der US-Armee durch den Yellowstone.

In den Folgejahren finden im Yellowstone-Park allerdings Wilderei und Vandalismus statt und Reisende kommen zum Jagdvergnügen in den Park. 1880 wird darum der Trapper Harry Yount als Park-Ranger eingestellt. Der Einsatz eines Mannes ist natürlich viel zu wenig.

1883 wird die Eisenbahnverbindung zum Yellowstone-Park fertiggestellt. Mit einer Wild-West-Show von Buffalo Bill wird dieser Tag gefeiert, zu dem auch der ehemalige Präsident Grant eingeladen ist.

1886 wird die US-Armee zum Schutz des Parks eingesetzt. Sie sind im Fort Yellowstone bei Mammoth Springs stationiert.



## **ROCK SPRINGS (WYOMING): MASSAKER AN DEN KOHLENMINEN**

Rock Springs ist eine Stadt im Südwesten von Wyoming. 1850 entdeckt eine Militärexpedition Kohle in der Region. 1869 entsteht der Ort. 1870 leben hier 40 Bewohner und 1880 schon 763 Einwohner.

Die Bergarbeiter, überwiegend skandinavische und britische Arbeiter organisieren sich, um bessere Löhne zu kämpfen. Die Kohlegesellschaft Union-Pacific-Kohlenmine (UPCC) stellt daraufhin Chinesen für die Arbeit ein. Die Chinesen errichten ein eigenes Chinatown in Rock Springs und leben hier isoliert.

In den 1890ern nutzt die UPCC die Chinesen als Streikbrecher. Daraufhin kommt es 1885 zum Rock-Springs-Massaker. 150 Streikende dringen in das Chinatown ein, brennen 75 Häuser nieder und ermorden 28 Chinesen. Die Chinesen fliehen in die Berge. Die US-Armee muss daraufhin eingreifen und bringt die Chinesen sicher zurück nach Rock Springs. 45 weiße Bergleute werden daraufhin entlassen.



## **VIRGINIA CITY (NEVADA): SILBER UND SEX**

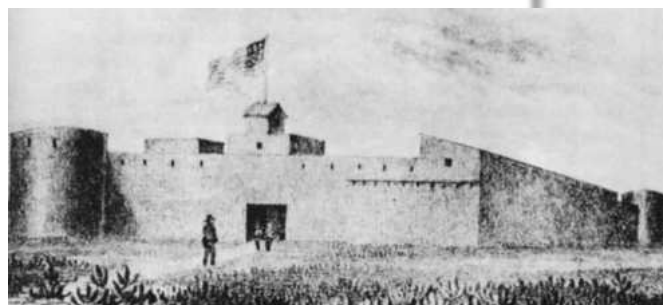
Im Westen von Nevada, in der Nähe des wunderschönen großen Lake Tahoe, wird 1860 in einer Kohlenmine Silber und auch ein geringer Anteil an Gold entdeckt. Dies löst den Silberrausch in Nevada aus. Schnell lassen sich bekannte Bergwerkunternehmen nieder, die konkurrierend Silber abbauen. Zu den Betreibern gehören „Gould & Curry“, „Ophir“ und „Mexican“. Für Gould & Curry arbeiten 675 Bergleute im Dreischichtbetrieb und das Unternehmen ist weltweit das erste, das mit Dynamit experimentiert. Hier können die Spieler eintauchen, in tiefe Minenschächte, als Minenarbeiter, Vorarbeiter, Minenbetreiber. Aber in der Umgebung bietet sich noch mehr ...

Um die Minen herum entsteht in kurzer Zeit die Kleinstadt Virginia City. Die Bevölkerung steigt in kurzer Zeit auf 30.000 Einwohner. Hier entstehen diverse Unternehmen, auch bis zu 100 Saloons, eine städtische Feuerwehr und das Opernhaus „Piper's Opera House“. Während in vielen US-Staaten noch die Sklaverei herrscht und der Bürgerkrieg wütet, gelingt es William Brown als erstem Afroamerikaner 1864 einen Saloon zu eröffnen. Ein bekanntes Bordell ist das Julia Palace-Bordell, das von Julia Bulette betrieben wird. Sie ist auch Ehrenmitglied in der Feuerwehr. 1867 wird Julia Bulette allerdings nachts auf offener Straße erschlagen. 1869 kommt es im Yellow-Jacket-Stollen in 250 Metern zu einem Feuer, durch das 35 Bergleute ums Leben kommen. 1876 kommt es in der Virginia City zu einem Feuer, wodurch ein Großteil der Stadt zerstört wird.



### **BENT'S OLD FORT (COLORADO): EIN ORT FÜR TRAPPER UND INDIANER**

Der arrogante und überhebliche Charles Bent ist 1829 mit Ceran St. Vrain eine Partnerschaft eingegangen und die beiden haben ein Pelzhandelsunternehmen gegründet, das zu einem der führenden Unternehmen wird. 1833 gründen die beiden am Nordufer des Arkansas Rivers ein Fort, also ein Handelsstützpunkt. Zu der Zeit liegt dieses Gebiet noch im Territorium New Mexico von Mexiko. Dieser Ort dient Trappern und Cheyenne-Indianern zum Handeln. Auch wenn der reiche Bent mit seiner Art Schwierigkeiten macht, weil er einschüchtert und übergriffig ist, so dient dieser Ort dennoch als ein Ort des Willkommens für die Cheyenne und auch für andere Indianer. Trapper kommen vorbei und auch Händler, die den Santa Fe Trail nutzen. Der Santa Fe Trail ist die Handelsstrecke zu Mexiko und das Fort der letzte Handelsposten. Die Indianer bieten Biber- und Otterpelze, später auch Bison-Felle an. Sie erhalten dafür Werkzeuge, Branntwein, Glasperlen und bunte Textilien. Weitere Indianervölker werden vom Handel angezogen, wie die Arapaho, Comanche, Kiowa, Apache, Ute und Shoshone.



Das Fort ist wie eine Festung errichtet und ist ein neutraler Ort, bei dem die Indianer sogar ihre Powwows, also ihre Kulttänze halten dürfen und wo Verhandlungen stattfinden. Im Fort befindet sich Wohnräume für Händler, ein Verkaufsraum und mehrere Werkstätten, um den Planwagen-Karawanen ihre Dienste anzubieten. Für die Spieler-Charaktere ein idealer Ort, um verschiedene Professionen zu ermöglichen und auch Indianer mit ihren Kulturen akzeptiert werden.

Von 1846 - 1848 dient das Fort dann aber auch als Stützpunkt der amerikanischen Armee im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg. Hier kehren regelmäßig Soldaten ein, die auch Vorräte und Munition hier lagern. In der Zeit wird Charles Bent zum kommissarischen Gouverneur von New Mexico eingesetzt. Er wird 1847 bei einem Pueblo-Aufstand erschlagen.

Nach dem Krieg bekommt der Santa Fe Trail neue Bedeutung als Tausende von Siedler nach Colorado vordringen. 1849 haben die meisten Cheyenne das Gebiet um den Trail verlassen, weil die Menschenmassen die natürlichen Ressourcen, wie auch die Bisons, ausgeschöpft haben. Dadurch bricht der Handel mit ihnen zusammen. William Bent, der Bruder von Charles, der auch zum Pelzhandelsunternehmen gehört, versucht das Fort an die Armee zu verkaufen, die allerdings kein Interesse zeigt. William Bent gibt auf und sprengt die Bauten eigenständig in die Luft. 1853 errichten William Bent und St. Vrain ein neues Fort 65 Km flussabwärts.

### **DODGE CITY (KANSAS): EINE SPÄTE LASTERHÖHLE MIT REVOLVERHELDEN**

Dodge City ist eine Stadt am Arkansas River und am Santa Fe Trail. 1847 errichtet Fort Mann an dem Ort eine Rast- und Reparaturstation für die US-Armee, um die Truppen im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg zu versorgen. 1848 wird der Ort von Indianern angegriffen und zerstört. 1850 wird an der Stelle das Fort Atkinson errichtet, das 1865 in Fort Dodge umbenannt wird, benannt nach General Dodge. In dem Jahr wird auch der Santa Fe Trail errichtet. 1871 baut Henry Sitler ein Haus für seine Ranch, das zum Ausgangspunkt der Stadt wird. Siedler kommen in die Gegend und es entsteht eine Stadt, die zunächst noch Buffalo City heißt. Das Fort dient zum Schutz für die Reisenden des Trails. 1872 erhält die Stadt eine Verladestation für Rinder und wird dadurch zur berühmten Rinderstadt. Nun erhält die Stadt den Namen Dodge City. In die Stadt kehren Soldaten ein, aber auch Büffeljäger und Händler und Viehzüchter. Die Stadt wächst und südlich der Gleise entstehen allerlei Gebäude: Lebensmittelgeschäfte, Restaurants, Friseurläden, Hufschmieden, Saloons und ein Theater. Nördlich der Bahngleise entsteht die „Front Street“. Es entsteht ein nördlicher und ein südlicher Stadtteil. Der nördliche Teil der Stadt wird die eigentliche Rinderstadt. Von 1872 - 1874 werden hier nicht nur Rindern, sondern Hunderttausende von Büffel. Die Bahn verwendet zum Transport von Büffel Fleisch einen primitiven Kühlwagen. Knochensammler kommen in die Stadt, um die Skelette der Büffel zu verarbeiten. Aus den Knochen werden Düngemittel, Käme und Würfel hergestellt und sie werden in der Zuckerraffinerie und der Porzellanproduktion verwendet. Einer der bekannten Büffeljäger ist Kirk Jordan, der als gefährlicher Revolvermann gilt.



Dodge City wird zur schlimmsten Kleinstadt Amerikas. Sie ist ein Symbol der Sittenlosigkeit und Gewalt. Mehrere Morde werden hier verübt. Im südlichen Stadtteil herrscht Gesetzlosigkeiten. Im Norden ist es verboten, Waffen zu tragen. Viele berühmte Revolverhelden werden als Polizisten eingesetzt. Zu ihnen gehören der City Marshal Billy Brooks, der in einem Jahr 15 Männer erschießt, später der Marshal Charlie Bassett und sein Deputy Bill Tilghman, der späterer Marshal William Bat Masterson und dessen Hilfspolizist Wyatt Earp. Ed Masterson ist Sheriff, Jim Masterson wird auch Marshal von Dodge City. Weitere Polizisten sind Dave Mather, Pat Sughrue und Larry Deger. Die polizeilichen Revolvermänner erhalten eine Prämie, für jeden Unruhestifter, den sie lebendig ins Gefängnis bringen. Die Unruhestifter sind meistens Cowboys. In Dodge City treten einige schießwütige Cowboys und Banditen auf, aber auch die ständig wechselnden Marshals sind gefährlich. Sie kaufen sich in Saloons und andere Geschäfte ein, die gegenseitig konkurrieren und sich durch eigene Gesetze schützen, so lange, bis ein neuer Marshal gewählt wird.

Die getöteten Männer werden am nordwestlichen Hügel, dem „Boot Hill“ begraben. Der Ort wird so genannt, weil die Toten samt ihren Stiefeln dort begraben werden. Als Grabsteine werden Kistendecke verwendet. Humoristisch wird auf den Kistendeckeln auch der Todesgrund aufgeschrieben, z. B. „An Bleivergiftung gestorben“ oder als ein Cowboy von einer Hure erstochen wurde „Zu fest umarmt“. Erst 1879 entsteht ein echter Friedhof, der Prairie Grove Cemetery“.

Die getöteten Männer werden am nordwestlichen Hügel, dem „Boot Hill“ begraben. Der Ort wird so genannt, weil die Toten samt ihren Stiefeln dort begraben werden. Als Grabsteine werden Kistendecke verwendet. Humoristisch wird auf den Kistendeckeln auch der Todesgrund aufgeschrieben, z. B. „An Bleivergiftung gestorben“ oder als ein Cowboy von einer Hure erstochen wurde „Zu fest umarmt“. Erst 1879 entsteht ein echter Friedhof, der Prairie Grove Cemetery“.



In Dodge City wird ein „Taxe“ eingeführt, das man zahlen muss, wenn man am Glücksspiel in den Saloons teilnehmen will. Neben den Long Branch gibt es weitere Saloons, wie den Old-House-Saloon, den Opera-Hosus-Saloon, den Alhambra-Saloon, den Alamo-Saloon und den Green-Fort-Saloon. Sie alle haben 24 Stunden lang geöffnet.

### **LAWRENCE (KANSAS): SKLAVEREI-“UNDERGROUND RAILROAD”**

Lawrence liegt an der Flussmündung des Kansas Rivers, auf dem Hügel Mount Oread. Südlich befinden sich das Staugewässer Wakarusa. Die Temperaturen schwanken in Lawrence stark. Im Januar in die Minusgrade und im Juli wird es bis zu 30 ° C warm. 1854 wird die Siedlung zur Stadt Lawrence. Es werden gezielt Einwanderer angesprochen, die gegen die Sklaverei sind. Das sind vor allem Deutsche. Die politische Motivation ist es, dass Kansas zum Free State gegen die Sklaverei wird. Lawrence ist Teil der Underground Railroad, einem Netzwerk, das geflohene Sklaven versteckt und transportiert. Wegen der politischen Gesinnung wird Lawrence mehrmals Ziel von Überfällen durch Sklaverei-Befürworter, dem „Bleeding Kansas“. Lawrence eignet sich dafür, um in der Thematik Sklaverei zu spielen. Ein Großteil der Stadt stellt sich gegen die Sklaverei. Dennoch gibt es auch Personen, die für die Sklaverei sind. Hier weiß man nie so recht, wer auf welcher Seite ist.

1856 belagert Sheriff Jones von Douglas County, ein Befürworter der Sklaverei, eine Woche lang die Stadt. John Brown stellt sich ihm entgegen. Er ist einer der Abolitionisten (Sklaverei-Gegner) und wird in Lawrence zur Ikone.

Im Bürgerkrieg kommt es 1863 zum Massaker von Lawrence, als konföderierten Guerillatruppen unter dem Partisanenführer Quantrill die Stadt angreift. Dabei werden 183 Stadtbewohner ermordet und ein großer Teil der Stadt niedergebrannt.



### **COUSHATTA (LOUISIANA): FARMER IN DEN SÜMPFEN**

Nach dem Bürgerkrieg hat sich alles geändert. Die Farmer, die vorher noch Schwarze auf ihren Baumwoll-Plantagen beschäftigt haben, müssen nun alle ihre Arbeiter auf den Plantagen bezahlen. Viele Schwarze arbeiten weiterhin auf den Plantagen, weil sie es so gewohnt sind und sie weiterhin ihr Einkommen benötigen. Andere Schwarze versuchen sich selbständig zu machen und frei zu leben. Und auch, wenn die Schwarzen in Louisiana die Mehrheit der Bevölkerung darstellen, sind viele Weiße noch geprägt von der Zeit, als die Schwarzen noch als Sklaven genutzt wurden.

Coushatta ist ein politisches Pulverfass. Die Stadt im Nordwesten von Louisiana liegt am Ostufer des Red Rivers. Hier gibt es viele Plantagen und das Leben auf und um den Plantagen bietet viel Stoff für Abenteuer. Auch wenn manch ein Plantagenbesitzer nun Arbeiter zu fairen Löhnen einstellt, gibt es andere, bei denen die Schwarzen für mindere Löhne wie Sklaven behandelt werden. Die Konflikte spitzen sich in den 1870ern zu. Ehemalige Konföderierten-Soldaten gründen die White League, eine Miliz, die sich allmählich gewalttätig gegen die Freiheit von Schwarzen einsetzt. Sie gehen gegen die Schwarzen vor, aber auch gegen Politiker.

1874 kommt es in Coushatta zu mörderischen Anschlägen. Die Bürger sind verängstigt und hoffen auf Hilfe durch den US-Präsidenten. Aber es sieht so aus, als wenn der politische Einfluss der Demokraten wächst und die Freiheit der Schwarzen wieder eingeschränkt wird.

