



Burning Man

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic
in den düsteren Hochebenen Colorados**

**Basierend auf dem Zitat „In dir muss brennen, was du in
anderen entzünden willst.“**

von Nick Dysen

**Auf der Jagd nach einem potenziellen Giftmischer streift das
Aufgebot durch die Prärie Colorados. Kommen sie hinter das
düstere Geheimnis aus Rache, wahnsinnigem Forschergeist und
ewiger Verdammnis, das diesen Mann umgibt, oder werden sie
Opfer erbarmungsloser Eisenbahngangs, blutiger
Dampfwagengefechte und todbringender Krankheit?**

WAS BISHER GESCHAH

Howdy Marshal! Ist verdammt lang her, seit ich Sie das letzte Mal gesehen habe. Da Sie noch immer fest im Sattel sitzen und kein Futter für die Würmer geworden sind, schlage ich Ihnen und Ihrem Aufgebot eine Reise ins schöne Colorado vor. Frische Bergluft soll ja bekanntlich gut für die Gesundheit sein, aber seien Sie versichert, dass der Bleigehalt in dieser Gegend deutlich höher ist, als allgemein üblich. Daher sollten die Mitglieder Ihrer Posse die Schnelligkeit eines Adlers, die Verschlagenheit einer Klapperschlange und die Konstitution eines Grizzlybären besitzen, um sich gegen verrückte Wissenschaftler, brutale Eisenbahngangs und fürchterliche Krankheiten zur Wehr setzen zu können. Falls Sie solch eine Bande Draufgänger kennen, erfahren Sie hier mehr:

Die beiden verrückten Wissenschaftler John Silent und Dr. Charles T. Fraser verbindet sowohl eine langjährige Freundschaft, als auch eine stetige und erfolgreiche Zusammenarbeit auf dem Gebiet der modernen Wissenschaft. Während Fraser sich als Geologe und Ingenieur auf die Suche nach Geisterstein und den Einsatz des neuen Rohstoffes in phantastischen Apparaten spezialisiert hat, widmet sich Silent der Erforschung alchemistischer Tinkturen und Wundermittel. Beide verknüpften ihre Fachgebiete und waren so in der Lage, manchen neuen Wunderapparat zu erschaffen, den andere Wissenschaftler sich nicht mal in ihren kühnsten Träumen vorstellen konnten. Aufgrund ihrer unkonventionellen Ideen wurde Dr. Darius Hellstromme auf die beiden Männer aufmerksam und schlug ihnen eine Zusammenarbeit vor. Während Hellstromme Geldmittel, Geisterstein und sein Labor in Salt Lake City zur Verfügung stellte, sollten Fraser und Silent ihre Ideen und ihre Expertise einbringen, um so neue und nie gesehene Maschinen zu bauen. Da der Gewinn aus dem Verkauf der neuen Erfindungen fair geteilt werden sollte, nahmen die beiden Wissenschaftler das Angebot begeistert an und stürzten sich in die Arbeit.

Hellstromme hatte jedoch nicht vor, gerecht zu teilen und plante Fraser und Silent nach getaner Arbeit zu hintergehen. Doch die beiden Wissenschaftler kamen Hellstrommes Machenschaften nach einiger Zeit auf die Spur und wollten sich daher mit ihren neuen Erfindungen absetzen. Sie hatten jedoch nicht mit dem skrupellosen Charakter des berühmten Wissenschaftlers gerechnet und waren auf das, was folgte, völlig unvorbereitet. Hellstromme ließ die Familien der beiden Wissenschaftler töten und es wie einen Unfall aussehen, während er den beiden auf der Flucht befindlichen Männern eines seiner X-Kommandos hinterherschickte. Das X-Kommando tötete Silent inmitten eines Dampfwagengefechts. Fraser überlebte die Explosion seines Fahrzeuges und konnte entkommen. Die Männer des X-Kommandos hielten beide für tot, und für Hellstromme war die Sache damit erledigt.

Doch die Abrechner hatten bei dieser tragischen Geschichte noch ein Wörtchen mitzureden, und Silent kehrte als Verdammter aus dem Reich der Toten zurück. Er fand den schwerverletzten und vor Trauer halb wahnsinnig gewordenen Fraser und flickte ihn wieder zusammen. Fraser verlor bei der Begegnung mit seinem wiederauferstandenen Freund beinahe den Verstand, akzeptierte am Ende aber seine neue Daseinsform als Geschenk Gottes, um den Sünder Hellstromme seiner gerechten Strafe zuzuführen. Beide schworen bittere Rache und wussten, dass sie mit Hellstromme nur abrechnen konnten, wenn sie all ihre Skrupel und Moral über Bord warfen.

Sie überlegten, dass sie Hellstromme derzeit am meisten Schaden würden, wenn sie seine Eisenbahn sabotierten und verhinderten, dass der Mormone den großen Eisenbahnkrieg für sich entscheiden würde. Nach Erreichen dieses Ziels wollten sie erst sein Labor zerstören und ihn im Anschluss persönlich vernichten. Doch um ihren Plan in die Tat umsetzen zu können, benötigten sie einen

Stützpunkt und genügend Geisterstein. Dank Frasers geologischer Kenntnisse fanden die beiden Männer ein bisher unbekanntes Geistersteinvorkommen in Colorado, eröffneten eine Mine und konnten durch den Verkauf des abgebauten Rohstoffs dort heimlich ein Labor einrichten. Da beide weiter an neuen Apparaten forschen wollten und auf den regelmäßigen Abbau von Geisterstein angewiesen waren, benötigten sie für den Betrieb der Mine zusätzliche Arbeiter. Allerdings wollten sie niemandem die Lage ihres Verstecks offenbaren und entwickelten daher eine Chemikalie, die es ihnen ermöglichte, aus menschlichen Leichen Untote zu erschaffen. Unter der Voraussetzung, dass diese Zombies regelmäßig mit in Chemikalien getränktem Hackfleisch gefüttert werden, hören sie aufs Wort und graben in der Mine bereitwillig nach Geisterstein. Die meisten ihrer Arbeiter sind unglückselige Goldgräber oder Jäger, die der Mine zu nahe gekommen sind. Mit dem Vorrat an Geisterstein bauten Fraser und Silent mehrere verrückte Apparate, um damit Hellstrommes Eisenbahn den Krieg zu erklären.

Doch Silent entdeckte, dass sein Unleben auch einige Vorteile mit sich bringt und er jetzt in der Lage ist, sowohl Krankheiten zu verbreiten, als auch Feuer massiv zu beeinflussen. Dank dieser Fähigkeiten keimte ein neuer Plan auf. Fraser sollte in der Mine weiter neue Apparate erfinden, während Silent sich mit einem Dampfwagen als umherziehender Quacksalber ausgab, der gegen jedes Zipperlein das richtige Tonikum besitzt. Er sollte Bahnhöfe, Versorgungsdepots und kleinere Städte in der Nähe der Wasatch-Eisenbahnstrecke aufsuchen und dort seine unwirksamen Tränke anbieten, während er gleichzeitig die Menschen mit Geistersteinfieber ansteckt. Durch seine untoten Bergarbeiter war es ihm jederzeit möglich, sich wieder mit der Krankheit zu infizieren und sie weiter zu verbreiten, während Fraser das Fieber bereits hatte und somit immun war. Waren die Bewohner durch das Fieber zu geschwächt, sorgte Silent dank seiner Fähigkeiten für den Ausbruch mehrerer Feuer und machte so bereits einige Bahnhöfe und Depots dem Erdboden gleich. Darüber hinaus zerstörte er Gleise und Telegraphenleitungen, sprengte Brücken, tötete kleinere Gruppen von Eisenbahnern, stahl oder verbrannte Vieh, das für die Versorgung der Arbeiter gedacht war und machte der Wasatch Ärger, wo immer er konnte. Gleichzeitig nutze er seine Touren als Versorgungsfahrten und stahl wenn möglich Nahrungsmittel, Werkzeuge und technisches Gerät. Da Silents Überfälle für das Werk verfeindeter Eisenbahngesellschaften gehalten werden, ist ihm bisher niemand auf die Schliche gekommen.

Geistersteinfieber

Wie in „*Die Schnellen und die Toten*“ (S. 105) beschrieben, bekommen grundsätzlich nur Menschen Geistersteinfieber, die vier bis acht Stunden täglich mit dem Stein arbeiten oder zu viel Zeit in einer Mine verbringen. Da in diesem Abenteuer die Krankheit auf unnatürliche Weise durch die Kraft *Anstecken* eines Verdammten übertragen wird, ist die Gefahr, sich das Fieber einzufangen, viel höher und erfolgt in einem deutlich kürzeren Zeitraum als üblich. Berührt John Silent einen Menschen, legt der Untote eine vergleichende Probe mit seinem *Geist* gegen die *Konstitution* des Opfers ab. Gewinnt er, wird das Ziel mit Geistersteinfieber angesteckt.

Das Opfer fühlt sich fiebrig und schwindlig und erleidet einen Abzug von -2 auf sämtliche Eigenschafts- und Talentproben. Alle zwei Stunden muss das Opfer der Krankheit eine *harte* (9) *Konstitutionsprobe* ablegen. Jede erfolgreiche Probe senkt die Schwierigkeitsstufe für alle folgenden Proben um -1 bis zu einem Minimum von 3. Jede misslungene Probe fügt dem Kranken eine Wunde im Kopf zu und erhöht den EW um +1 bis zu einem Maximum von 11. Das Opfer muss solange Proben ablegen, bis ihm drei hintereinander gelingen oder es stirbt. Chips können zur Reduzierung von Wunden ausgegeben werden, aber der EW steigt trotzdem. Jeder, der die Krankheit einmal überstanden hat, ist fortan gegen das Fieber immun. Mit einer *harten* (9) *Medizinprobe* kann die Erkrankung als Geistersteinfieber identifiziert werden.

Fügt das Fieber dem Patienten mehr als drei Wunden zu, brennen ihm einige Sicherungen durch, die einen Wurf auf der Irrsinnstabelle (DEADLANDS-Regelwerk S. 219) notwendig machen.

Sollte der Kranke eine *Konstitutionsprobe* vermasseln, kommt es zu einer spontanen Selbstentzündung, und er wird von den Flammen von innen heraus verzehrt. Außer ein wenig Asche bleibt von dem Unglückseligen nur noch ein Stück Geisterstein von der Größe seines Herzens übrig. Jeder, der Zeuge dieses Ereignisses wird, muss eine *harte* (9) *Mummprobe* ablegen.

DER AUFBAU

Das Abenteuer beginnt im Nordosten von Colorado. Silents letzte Fahrt führte in das kleine, verschlafene Städtchen Atwood. Dort verkaufte er wie üblich seine Tinkturen und infizierte die Bewohner mit dem todbringenden Fieber. Nach Ausbruch der Krankheit schickte Clayton Butler, Bürgermeister der Stadt, sofort Boten aus, die in Denver und Dodge City Medizin besorgen sollten. Dass gegen das Geistersteinfieber keine Medizin hilft, ahnt der Bürgermeister jedoch nicht. Einer dieser Boten, ein gewisser Frank Adams, ist auf dem Rückweg aus Denver und trifft in den Abendstunden auf das Nachtlager des Aufgebots.

KAPITEL 1: EIN EINSAMER COWBOY

Das Aufgebot befindet sich auf der Durchreise und hat gerade erst das Lager für die Nacht aufgeschlagen, als Frank Adams eintrifft und darum bittet, die Nacht am Feuer der Posse zu verbringen. Adams, ein kleiner, braungebrannter Cowboy mit deutschen Wurzeln und einem voluminösen Zwirbelbart, ist ein ehrlicher Mann. Er reitet einen braunen Mustang und ist mit einem

Packpferd unterwegs. Das Packpferd trägt mehrere Holzkisten und Säcke, die Medikamente enthalten. Der Cowboy wirkt müde und abgekämpft. Mit einer *fairen* (5) *Medizinprobe* ist zu erkennen, dass er anscheinend leichtes Fieber hat. Bereitwillig erzählt er, dass er auf dem Weg nach Atwood ist und dringend benötigte Medizin transportiert. Er berichtet, dass ein fahrender Quacksalber mit falschen Medikamenten mehrere Bürger der Stadt krank gemacht hat und hofft, rechtzeitig anzukommen, um das Schlimmste zu verhindern.

Was Frank nicht ahnt, ist, dass er sich ebenfalls mit dem Fieber infiziert hat und nur dank seiner starken Konstitution noch am Leben ist. Mitten in der Nacht wird das Aufgebot durch sein Ächzen und Stöhnen wach. Frank wälzt sich im Fieberwahn schweißgebadet hin und her und kann nur schwer beruhigt werden. Er hat Halluzinationen und spricht wirres Zeug, bittet in klaren Momenten das Aufgebot aber, die Medizin nach Atwood zu bringen. Schließlich erliegt er dem Fieber und geht in Flammen auf. Entschließen sich die Mitglieder der Posse, die Medizin nach Atwood zu bringen, können sie mit einer *fairen* (5) *Probe auf Ortskenntnis: Colorado* den Ort in zwei Tagen erreichen.

KAPITEL 2: OUTBREAK IN ATWOOD

Auf den ersten Blick wirkt Atwood wie eine Geisterstadt. Nur wenige Menschen sind auf der Straße zu sehen, und ein Teil der Geschäfte ist offensichtlich geschlossen. Der kleine Ort bietet alle Annehmlichkeiten der Zivilisation und besitzt sogar einen eigenen Bahnhof, da die Trasse der Wasatch Railroad hier entlangführt.

Das Aufgebot kann Bürgermeister Butler im Five Star-Saloon finden. Der korpulente Mann Anfang Fünfzig mit Halbglatze und graumeliertem Vollbart ist dankbar, dass die Posse die dringend benötigten Medikamente gebracht hat. Er erkundigt sich nach Adams und ist betrübt, von seinem Schicksal zu erfahren. Als Aufwandsentschädigung erhält jedes Mitglied des Aufgebots vom ihm 20 \$. Butler berichtet, dass die Kirche als Notlazarett eingerichtet wurde und etwa ein Viertel der Bevölkerung am Fieber erkrankt ist. Außerdem seien bereits acht Bewohner auf schreckliche Art verstorben.

Butler berichtet, dass die Bewohner der Stadt krank wurden, nachdem ein umherziehender Quacksalber namens Dr. Ambrosius Nickelback (Silents Künstlername) hier seine Tinkturen gegen Haarausfall, Gelenkschmerzen usw. verkauft hat. Butler vermutet, dass die Tinkturen vergiftet waren und bittet das Aufgebot, den Mann für 100 \$ pro Person zurück nach Atwood zu bringen, damit ihm hier der Prozess gemacht wird. Da der Sheriff schwer erkrankt ist, sieht sich Butler gezwungen, dieses Kopfgeld auszuschreiben. Er liefert eine Beschreibung des Doktors und seines auffälligen Dampfwagens und gibt an, dass der Wagen vor ca. zehn Tagen Richtung Westen aufgebrochen ist.

Sollte sich ein Mitglied des Aufgebots Zeit nehmen, Silents Tinkturen zu untersuchen, kann es mit Hilfe des improvisierten Labors des örtlichen Apothekers und einer *fairen* (5) *Probe auf Wissenschaft: Chemie* herausfinden, dass der Inhalt der Flaschen lediglich aus Alkohol und ungefährlichen Farbstoffen besteht.

KAPITEL 3: DIE JAGD NACH DR. NICKELBACK

Obwohl Silent vor zehn Tagen Atwood verlassen hat, ist es aufgrund seines auffälligen Wagens möglich, ihm auf die Spur zu kommen. Hierfür müssen kontinuierlich Spuren gelesen bzw. Reisende befragt werden. Pro Reisetag darf jedes Mitglied des Aufgebots eine *schwierige* (7) *Probe auf Spurenlesen* oder *Überreden* machen. Insgesamt werden 10 Erfolge benötigt, um den Quacksalber zu finden. Mit einer *schwierigen* (7) *Probe auf Ortskenntnis: Colorado* lässt sich während der Suche

feststellen, dass Silent für einen Quacksalber eine recht merkwürdige Reiseroute eingeschlagen hat. Obwohl man vermuten würde, dass er von Ort zu Ort reist, um seine Waren zu verkaufen, kreuzt er stattdessen auffällig oft und ohne ersichtlichen Grund die Gleise der Wasatch Railroad. Gleichzeitig kann dem Aufgebot mit einer *harten (9) Wahrnehmungsprobe* auffallen, dass es auf dem Weg zu einigen Beschädigungen an Material der Eisenbahn gekommen ist. Sei es, dass sich Gleise durch die Sommerhitze verformt haben, Steppenbrände ein Eisenbahndepot vernichteten oder Telegraphenleitungen zerstört wurden. Jedes einzelne Ereignis ist durch natürliche Ursache durchaus erklärbar, aber die Anhäufung macht stutzig.

Die Suche nach Silent in den Great Plains von Colorado kann vom Marshal mit folgenden Ereignissen ausgestaltet werden:

1. Gesetzlose:

2W6 Desperados überfallen die Helden in der Nacht.

2. Zerstörte Eisenbahnbrücke:

Das Aufgebot findet eine zerstörte Eisenbahnbrücke, die vermutlich gesprengt wurde. Evtl. werden sie für die Übeltäter gehalten.

3. Klapperschlangen:

Während der Rast tritt ein Mitglied des Aufgebots in ein Nest von Klapperschlangen.

4. Golfgräberlager:

Am Abend stößt das Aufgebot auf das Lager einiger Goldgräber, die hinauf in die Berge wollen, um Geisterstein abzubauen. Sie bieten ein Nachtlager an und berichten, dass es hier besonders gefährlich ist, denn schon einige Männer sind in dieser Gegend einfach verschwunden.

5. Verendete Rinder:

Obwohl sich diese Gegend nicht für die Rinderzucht eignet, findet das Aufgebot etwa ein Dutzend toter Rinder, die einfach verendet sind. Silent hatte die Rinder zur Mine treiben wollen, aber die Tiere starben an Entkräftung.

6. Eisenbahnarbeiter:

Das Aufgebot trifft auf einige Arbeiter der Wasatch Railroad, die gerade einen Tunnel sprengen. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl könnte man dem Vorarbeiter günstig Dynamit abkaufen.

Findet das Aufgebot letztlich Silent und seinen Dampfswagen, stehen die Mitglieder vor einem neuen Problem. Der Quacksalber wird von einer Eisenbahngang der Wasatch Railroad umringt. Der Verdammte hat vor zwei Tagen die Telegraphenleitung einer Nebenstrecke sabotiert und wurde dabei von einem Schläger der Eisenbahn entdeckt, den er kurzerhand in einen Haufen Asche verwandelte. Der Rest der Gang fand die Überreste und folgte seitdem den Spuren des Dampf wagens. Die Gang sieht sich als das rechtmäßige Gesetz in dieser Gegend und will Silent für sein Verbrechen lynchen, obwohl es keinen eindeutigen Beweis für seine Schuld gibt. Sie sind allein durch Worte nicht davon abzubringen und scheuen keinen Kampf mit dem Aufgebot, wenn dieses sich einmischt. Die Eisenbahngang flieht erst, nachdem die Hälfte der Gruppe außer Gefecht gesetzt

wurde. Während eines Kampfes wird der Quacksalber versuchen, in Deckung zu gehen und nicht in das Gefecht eingreifen.

Wird Silent vom Aufgebot gerettet, beteuert er, nichts mit dem mysteriösen Tod des Eisenbahners zu tun zu haben und spielt der Posse Bestürzung vor, wenn er erfährt warum sie ihn suchen. Auch in diesem Fall gibt er vor, unschuldig zu sein und ist bereit, mit seinem Wagen freiwillig nach Atwood zurückzukehren, wenn er einen fairen Prozess bekommt. Da er sowieso in einigen Tagen nach Atwood zurückfahren wollte, um dort Feuer zu legen, stellt die Rückreise mit dem Aufgebot für ihn kein Hindernis seiner Pläne dar. Auf der Reise versichert Silent immer wieder, unschuldig zu sein und dass die ganze Sache ein Missverständnis sei. Dabei versucht er, sich bei der Posse einzuschmeicheln. Ob Silent die Möglichkeit hat, Mitglieder des Aufgebots mit Geistersteinfieber zu infizieren und dies auch tut, liegt im Ermessen des Marshals.

Die geflohenen Eisenbahner holen Verstärkung und verfolgen die Gruppe bis nach Atwood. Bei Bedarf können einzelne Eisenbahner das Aufgebot mit einem bewaffneten Autogyro oder Ornithopter verfolgen und auf der Rückreise angreifen.

KAPITEL 4: JUDGMENT DAY

In Atwood ist unterdessen der ehrenwerte Friedensrichter Lester P. Walcott (weit über 70, hager, Schnapsfahne) eingetroffen und hat alles für den bevorstehenden Prozess vorbereitet. Kommt das Aufgebot in die Stadt, wird Silent ins örtliche Gefängnis eingesperrt und die Posse bezahlt. Nach einem Gespräch mit Silent bittet Walcott das gebildetste Mitglied des Aufgebots, die Verteidigung des Quacksalbers zu übernehmen, da der Beschuldigte einen Anwalt benötigt und ihn niemand in der Stadt vertreten will. Walcott appelliert an das Gerechtigkeitsempfinden des Charakters und verurteilt ihn im Zweifelsfall wegen Missachtung des Gerichts zur Strafe als Anwalt tätig zu sein. Als Kostenpauschale erhält der Anwalt 50 \$ aus der Stadtkasse.

Da der Sheriff am Fieber gestorben ist, bittet Butler den Rest des Aufgebots, während des Prozesses für die Sicherheit des Ortes zu sorgen und ist bereit, für die Arbeit („nur ein paar Tage“) zzgl. Kost und Logis pro Person 50 \$ zu bezahlen. Willigt das Aufgebot ein, werden sie als Deputy vereidigt. Das Fieber hat unterdessen weitere Opfer gefordert, scheint sich jedoch nicht weiter auszubreiten. Die Medizin aus Denver zeigt allerdings keine Wirkung.

Silent sieht die ganze Gerichtsverhandlung als Posse und spielt das Spiel mit, solange es ihm gefällt. Er weiß, dass er dank seiner Fähigkeit, Feuer zu manipulieren, leicht entkommen kann und will so viel Schaden wie möglich anrichten. In den Gesprächen mit seinem Anwalt spielt er weiterhin den Unschuldigen, der um sein Leben fürchtet und nicht weiß, warum die Menschen krank geworden sind. Er ist bereit, während der Verhandlung eine Flasche seines Tonikums zu trinken, um so seine Unschuld zu beweisen. Silent nutzt jede Gelegenheit, um Unschuldige mit Geistersteinfieber zu infizieren und hat diebische Freude an seinem Tun.

Am nächsten Morgen beginnt die Verhandlung um 10.00 Uhr im Five Star-Saloon. Silent wird beschuldigt, vergiftete Medikamente verkauft und damit die Bevölkerung der Stadt krankgemacht zu haben. Der Staatsanwalt bittet Bürgermeister Butler und den örtlichen Arzt Dr. Brown im Zeugenstand auszusagen und stellt die Schuld Silents als zweifelsfrei gegeben dar. Die Stimmung bei der Verhandlung ist aufgeheizt. Laute Rufe von empörten Bürgern unterbrechen die Anhörung immer wieder und fordern Silents Tod. Einmal versucht gar ein trauernder und betrunkenen Witwer, der Frau und Kind an das Fieber verloren hat, den Quacksalber mit einem Revolver niederzustrecken,

sollte aber vom Aufgebot aufgehalten werden. Silent kann seine Aussage machen, und der Richter willigt auf Antrag des Anwalts ein, dass er eine Flasche seines Gebräus trinkt. Auch mehrere Stunden danach zeigt Silent keine Symptome. Am Abend ist die Beweisführung abgeschlossen, das Urteil soll am nächsten Morgen bekanntgegeben werden.

Währenddessen trifft die Wasatch-Eisenbahngang auf Dampf-Velozipeden ein und umzingelt die Stadt. Kurz vor Ende der Verhandlung kommt ein Parlamentär in den Ort und fordert die Herausgabe von Silent, andernfalls würde man sich ihn mit Gewalt holen. Die Stadt erhält eine Bedenkzeit von zwei Stunden. Auf Anweisung des Bürgermeisters wird der Quacksalber ins Gefängnis gebracht. Im Anschluss rufen Butler und Richter Walcott eine Versammlung des Stadtrats ein, an der auch das Aufgebot teilnehmen soll, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Während die meisten Mitglieder des Stadtrats auf das Ultimatum eingehen wollen, sind Walcott und Butler jedoch nicht gewillt, den Gefangenen einfach auszuliefern. Vorschläge der Posse werden aktiv diskutiert, ehe es zu einer Abstimmung kommt.

Silent sieht den Zeitpunkt als günstig an, um zu fliehen. Er bricht aus, indem er im Gefängnis Feuer legt, zündet auf dem Weg zu seinem Dampfswagen zur Ablenkung weitere Gebäude an und versucht, mit dem Fahrzeug aus der Stadt zu fliehen.

Der Rauch der Feuer macht die Eisenbahngang nervös, da sie einen Trick vermuten. Die Eisenbahner greifen den Ort an und versuchen, das Gefängnis, den Saloon und das Rathaus zu stürmen. Das Aufgebot steckt nun mitten drin, die Feuer zu bekämpfen, den Eisenbahnern die Stirn zu bieten und Silent an der Flucht zu hindern. Aufgrund des Infernos in der Stadt sollte der Quacksalber in die Steppe fliehen können. Sobald die Flucht bemerkt wird, bittet Butler das Aufgebot die Verfolgung aufzunehmen. Jedem wird schnell klar, dass Pferde zu langsam sind und man dringend schnellere Fortbewegungsmöglichkeiten benötigt. Zum Glück können diese von den Eisenbahnern erbeutet werden, und die Jagd beginnt.

KAPITEL 5: DRIVE BY SHOOTING

Silent versucht, mit dem Dampfswagen seinen Unterschlupf zu erreichen und wird sich ein hartes Gefecht mit dem Aufgebot liefern. Zu seinem Repertoire gehören das Rammen anderer Fahrzeuge, das Überfahren von Verfolgern, der großzügige Einsatz des Flammenwerfers sowie die ein oder andere Phiole mit griechischem Feuer, Schlaf- und Würg-Gas.

Hinzu kommt, dass die verbliebenen Eisenbahner ebenfalls hinter Silent her sind und die Posse als Feind ansehen. Beliebte sind bei den Eisenbahnern daher Drive by Shooting sowie der Einsatz von Dynamit.

Folgende Begebenheiten erschweren die Verfolgung:

1. Bodensenke:

Während der Fahrt taucht eine 4 m breite Bodensenke in der Steppe auf. Wird sie vorab entdeckt (*schwierige (7) Wahrnehmungsprobe*), kann sie umfahren werden. Andernfalls ist eine *harte (9) Fahrprobe* erforderlich oder das Fahrzeug bleibt liegen und braucht 3 Runden, um wieder flott gemacht zu werden.

2. Flusslauf:

Die Fahrzeuge rasen durch einen 1,5 m tiefen Flusslauf. Nur mit einer *schwierigen (7) Fahrenprobe* bleibt das Fahrzeug nicht in der Mitte stecken.

3. Felsiges Gelände:

Die Umgebung wird hügeliger, und gelegentliche Hindernisse in Form von Felsen machen die Fahrt unübersichtlicher (*schwierige (7) Fahrenprobe*). Jede Schießen-Aktion ist um +4 erschwert.

4. Gefräßige Tumbleweeds:

Eine Gruppe Steppenbluter (Anzahl 6-12; Werte siehe DEADLANDS-Regelwerk S. 199) rollt auf die kämpfenden Fahrzeuge zu und tarnt sich dabei als umherwehendes Strauchwerk.

5. Stacheldraht auf der Prärie:

Ein Rinderzüchter hat seine Weide eingezäunt, und die Fahrzeuge rasen direkt auf den Draht zu. Während dies für den Dampfwagen kaum ein Problem darstellt, müssen Velozipede um den Draht herumfahren oder durch die vom Dampfwagen geschaffene Lücke fahren (*harte (9) Fahrenprobe*). Scheitert das Manöver, stürzt der Fahrer in den Draht (4W6 Schaden) und muss sich mühsam befreien.

Wenn die Verfolgungsjagd schon eine Weile anhält, rasen die Fahrzeuge auf eine grasende Bisonherde zu. Silent lenkt den Wagen direkt in die Herde, feuert mit dem Flammenwerfer um sich und löst eine Stampede aus. Verängstigte und teils brennende Büffel jagen über die Steppe, walzen Velozipede nieder wie Grashalme und verursachen einen Buschbrand.

Silent versucht durch den Einsatz seines Raketenantriebs und gedeckt durch die Bisons zu fliehen. Hat das Aufgebot seinen Wagen zu stark beschädigt, wird er in ihm relativ sicher die Stampede abwarten und dann zu Fuß zur Mine fliehen. Nach der Stampede lassen sich mit einer *schwierigen (7) Probe auf Spurenlesen* seine Fußabdrücke oder die Spuren des Dampfwagens zur Mine verfolgen.

KAPITEL 6: DER UNTERSCHLUPF

Das Gelände zum Eingang der Mine wird stetig steiler, wurde aber an einigen Stellen für den Dampfwagen künstlich abgeflacht. Zum Schutz des Weges haben die beiden Wissenschaftler mehrere Bärenfallen ausgelegt, die mit einer *schwierigen (7) Wahrnehmungsprobe* entdeckt werden können. Der Eingang der Mine liegt recht versteckt in einem der zahlreichen Seitencanyons. Der Stollen, der in den Berg führt, ist ca. 4 m breit und etwa 3,5 m hoch, damit der Dampfwagen problemlos hindurchfahren kann. Aus dem Tunnel führt ein Gleis für Loren, während zahlreicher Abraum um den Eingang verstreut herumliegt. Aus dem Inneren sind eindeutig die Geräusche von Bergleuten zu vernehmen. Eine Karte der Mine kann im Anhang gefunden werden.

Auf der ersten Ebene hat der Haupttunnel für den Dampfwagen etwa die gleichen Maße wie der Mineneingang. Alle Nebentunnel sind etwa 1,5 m breit und 2 m hoch. Die Tunnel sind in regelmäßigen Abständen mit Türstöcken aus Holz abgesichert und mit einzelnen Öllaternen schlecht beleuchtet. Die Luft ist abgestanden, muffig, und es riecht nach Fäulnis.

Ebene 1:

1. Elektrostatische Falle:

In dieser Nische wurde auf einem Gestell eine elektrostatische Pistole mit Kondensator aufgebaut, die auf den Hauptkorridor gerichtet ist und der Abwehr und Betäubung von Eindringlingen dient. Die Pistole feuert mit einem *Schießenwert* von 4W6 auf jedes Objekt, das an der Nische vorbeigeht. Die gespeicherte Ladung der Pistole wird bei jedem Ziel mit 1W6 ausgewürfelt. Auf beiden Seiten der Nische sind an den Türstöcken des Hauptgangs Seile versteckt (*harte (9) Wahrnehmungsprobe*), mit denen das Gestell der Waffe gekippt werden kann, damit diese zur Tunneldecke zeigt und so deaktiviert werden kann. Die Waffe hat keine Auswirkung auf mechanische Ziele und Untote.

2. Stollen:

In jedem Stollen arbeiten 2-3 untote Bergarbeiter, um Geisterstein und Erz abzubauen. Bemerkenswerte menschliche Eindringlinge, sehen sie sie als willkommene Abwechslung auf ihrem Speiseplan und greifen an. Ob dies weitere Untote anlockt, liegt im Ermessen des Marshals.

3. Einsturzgefährdeter Stollen:

Mit einer *fairen (5) Probe auf Handwerk: Bergarbeiter* ist zu erkennen, dass der Tunnel instabil ist und anscheinend aufgegeben wurde. Dringt man trotzdem in den Tunnel ein, ist eine *schwierige (7) Gewandtheitsprobe* erforderlich, um den Stollen nicht zum Einsturz zu bringen. In einem der Tunnel lebt ein Irrlicht (Kanailen & Viecher S. 98) und versucht, Unvorsichtige hereinzulocken.

4. Sammelstelle:

Hier tragen die Zombies sämtliches abgebautes Gestein zusammen. In einer Ecke stehen mehrere Holztruhen, die zum Teil mit Erz und Geisterstein gefüllt sind. Die brauchbaren Rohstoffe werden einmal wöchentlich zum Aufzug transportiert. Bob, der mechanische Diener, bringt die Rohstoffe dann in Ebene 2. Außerdem sind in dem Raum mehrere Loren zu erkennen, mit denen nachts der Abraum aus der Mine geschafft wird. Üblicherweise halten sich hier 2 Bergleute auf.

5. Futterstelle:

In dieser Kammer befinden sich mehrere Schweinetröge aus Holz. Die Zombies werden hier von Bob regelmäßig mit in Chemikalien getränktem Hackfleisch gefüttert. Es stinkt bestialisch, und zahlreiche Fliegen kreisen um die Tröge.

6. Aufzugsfalle:

Fraser sieht trotz aller Nützlichkeit in den untoten Bergarbeitern eine Gefahr für Leib und Leben und hat zur Sicherheit eine Schutzmaßnahme eingebaut. Sollten sich die Zombies gegen die Wissenschaftler wenden oder versuchen, den Aufzug zu stürmen, kann er mittels eines Seilzugs an dieser Stelle eine Wanne mit Säure (Schaden wie Säuregewehr) auf die Untoten niederregnen lassen.

7. Aufzug: Dieser große Aufzug besteht aus Holz und wird von oben durch einen Geistersteinkessel mit Seilwinde angetrieben. Mit seiner Hilfe gelangt sowohl der Dampfwagen, als auch das abgebaute Gestein in die 2. Ebene.

Die zweite Ebene wirkt deutlich einladender. Sie ist gut belüftet und durch elektrische Lampen, die an Kabeln von der Decke hängen, beleuchtet. Außerdem ist es hier deutlich wärmer als in Ebene 1. Alle Gänge sind, mit Ausnahme des Tores zur Wartungshalle, etwa 1,5 m breit und 2 m hoch.

Ebene 2:

1. Erzlager: Diese Kammer wird durch eine schwere Tür mit Vorhängeschloss blockiert. Hier lagern in mehreren Holztruhen die Geisterstein- und Erzvorräte der beiden Wissenschaftler.

2. Schmelzofen:

Eine geschlossene Tür führt zum Schmelzofen, mit dem man durch den Einsatz von Geisterstein Geisterstahl herstellen kann. Außerdem steht hier ein Generator zur Stromerzeugung.

3. Wartungshalle:

Silent und Fraser führen hier sämtliche Reparaturen an dem Dampfwagen durch. An den Wänden hängen zahlreiche Werkzeuge und Ersatzteile. Ein großes Tor (meist offen) führt zum Aufzug, zwei geschlossene Türen führen zum Schmelzofen und dem Labor.

4. Labor:

In diesem mittelgroßen Laboratorium halten sich die beiden Wissenschaftler die meiste Zeit auf und erfinden neue Apparate. Mehrere Phiolen mit Griechischem Feuer, Würg- und Schlaf-Gas stehen für den Einsatz bereit. Bei einem Kampf besteht in diesen Räumen erhöhte Explosionsgefahr.

5. Küche:

Dies ist der übliche Aufenthaltsort von Bob. Mit Hilfe eines Ofens werden hier von dem mechanischen Diener die Mahlzeiten zubereitet. Außerdem zerteilt Bob hier auch Rinder und andere Tiere, um aus ihnen Hackfleisch für die Zombies zu machen. In einer Ecke der Küche stehen eine gusseiserne Badewanne und mehrere Fässer Frischwasser. Ein langer Tunnel (ca. 600 m) führt zu einem versteckten Tal in den Bergen, in dem einige gestohlene Rinder grasen. Das Tal besitzt eine natürliche Quelle, aus der Bob jeden Tag frisches Wasser holt. Der Gang zum Aufzug hat keine Tür. Der Weg zum Labor wird allerdings durch ein stabiles Tor versperrt, der Tunnel zur Außenwelt ist mit einem Gitter gesichert.

6. Wohnen:

An den Wänden stehen zwei einfache Betten, in denen die beiden Wissenschaftler ihre Nachtruhe verbringen. Auf einem Schreibtisch in der Ecke stehen mehrere Whiskyflaschen. Zwei Sessel, mehrere Bücherregale mit Fachliteratur und ein kleiner Ofen komplettieren das Bild. Unter einem der Betten kann Frasers Tagebuch gefunden werden, das Aufschluss über die Vorgeschichte der beiden Männer gibt.

7. Materiallager:

Fraser und Silent lagern hier Rohstoffe für ihre Experimente. Eine schwere Tür mit Vorhängeschloss schützt die wichtigen Materialien.

8. Landeplatz:

Eine Wendeltreppe endet nach 10 m an einer Falltür, die auf ein Hochplateau führt, auf dem Fraser sein Autogyro abgestellt und mit Seilen gesichert hat. Außerdem befindet sich hier eine Latrine.

NACHSPIEL:

Berichtet das Aufgebot in Atwood vom Tod des Quacksalbers, erhalten sie vom Bürgermeister pro Person 100 \$ als Prämie. Erzählen sie außerdem von Silents Plänen und merkwürdigen Experimenten, steigt die Furchtstufe um 1.

Hat das Aufgebot das Labor zerstört und Silent nicht vernichtet, schwört dieser blutige Rache. Die Helden haben einen neuen Todfeind. Entkommt Fraser, wird er in die Einsamkeit der kanadischen Wildnis fliehen und sich für immer von Menschen fernhalten. In der Abgeschiedenheit der Wälder produziert er aber immer noch wahnwitzige Ideen für Apparaturen, und schon bald gibt es unter den verrückten Wissenschaftlern Nordamerikas Gerüchte über den „Alten vom Berg“, der das letzte Geheimnis des Geistersteins und seiner Anwendungen gelüftet haben soll. Vielleicht reist ja ein Wissenschaftler des Aufgebots einmal nach Norden.

Die Mine, sofern sie nicht vom Aufgebot zerstört wurde, könnte wieder in Betrieb genommen werden, aber die Experimente der beiden Wissenschaftler haben unnatürliche Auswirkungen. Nicht nur, dass man sich hier viel schneller mit Geistersteinfieber anstecken kann als üblich, die Mine besitzt außerdem eine starke Anziehungskraft auf böse Kreaturen, und so kommt es immer wieder in den Schächten zu Begegnungen mit wandelnden Toten, Irrlichtern und Gremlins. Die Gerüchte über eine unentdeckte Geistersteinmine sorgen außerdem dafür, dass sich zahlreiche Goldsucher, Banditen und ein Erkundungsteam von Hellstromme das Bergwerk unter den Nagel reißen wollen. Zu guter Letzt ist noch zu klären, ob das Aufgebot eine mögliche Infektion mit Geisterstein übersteht, oder am Ende doch ein Opfer des Verdammten geworden ist.

ANHANG:

FURCHTSTUFE

Die Furchtstufe liegt aufgrund der generellen Spannungen und Kämpfe im umstrittenen Land bei 2. Sobald das Aufgebot Silents Fähigkeiten entdeckt hat, steigt sie auf Stufe 3 an.

KOPFGELD:

Kapitel 1:

Die Medizin nach Atwood bringen: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 2:

Butlers Angebot annehmen: 1 roter Schicksalschip

Kapitel 3:

Silent finden: 1 roter Schicksalschip

Eisenbahngang zurückschlagen: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 4:

Silent als Anwalt vertreten: 1 roter Schicksalschip

Herausfinden, dass Silents Gebräu nicht giftig ist: 1 roter Schicksalschip

Während des Prozesses als Deputy arbeiten: 1 weißer Schicksalschip

Silent davor bewahren, während der Verhandlung erschossen zu werden: 1 weißer Schicksalschip

Eisenbahner-Gang bekämpfen: 1 weißer Schicksalschip

Feuer in Atwood eindämmen: 1 roter Schicksalschip

Kapitel 5:

Eisenbahner-Gang bekämpfen: 1 weißer Schicksalschip

Silents Dampfwagen zerstören: 1 roter Schicksalschip

Bison-Stampede überleben: 1 weißer Schicksalschip

Silents Spur bis zur Mine verfolgen: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 6:

Silent vernichten: 1 blauer Schicksalschip

Fraser besiegen: 1 roter Schicksalschip

Untote Bergarbeiter besiegen: 1 weißer Schicksalschip

Bob besiegen: 1 weißer Schicksalschip

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

John Silent alias Dr. Ambrosius Nickelback, Untoter Quacksalber

Silent ist ein attraktiver Mann in den Dreißigern, dem sein untotes Dasein kaum anzusehen ist. Er trägt meist auffällige, bunte Anzüge mit Zylinder und ist der geborene Entertainer. Durch seine tiefe Stimme, die dunklen Augen sowie seinen sonnengebräunten Teint finden ihn viele Menschen, insbesondere Frauen, sympathisch. Silent stammt ursprünglich aus Charleston und sollte, wie sein

Vater, Kapitän werden. Aber seine natürliche Begabung für Chemie führte ihn schließlich an die Universität, wo er auf Charles Fraser traf.

Nach Hellstrommes Verrat ist Silent zutiefst verbittert und sehnt sich nach Rache. Sein Unleben und die neugewonnenen Kräfte sieht er als Geschenk Gottes, um Vergeltung zu üben. Nach Außen gibt er sich als fröhlicher Handelsvertreter, der seine nützlichen Tinkturen verkaufen möchte, aber in Wirklichkeit sind ihm andere Menschen, mit Ausnahme von Fraser, völlig egal, und er findet es völlig legitim, ihnen Schaden zuzufügen, um sein Ziel zu erreichen. Der Manitou in seinem Inneren hat sich bis jetzt noch nicht geregt. Anscheinend ist er mit Silents Handlungen mehr als einverstanden.

Körperlich: Gs: 3W8, Gw: 3W6, St: 1W6, Re: 4W6, Ko: 2W6

Ausweichen 2W6, Kämpfen: Prügeln 4W6, Schießen: Elektrostatische Waffe 3W8, Schießen: Flammenwerfer 3W8, Fahren: Dampfwagen 4W6, Fingerfertigkeit 3W8, Klettern 2W6, Schleichen 3W6, Schlösser knacken 2W8, Stehlen 3W8, Werfen: Elixiere 3W8

Geistig: Wa: 4W10, Wi: 2W12, Ch: 2W10, Sc: 1W8, Ge: 2W6

Basteln 2W8, Bluffen 4W8, Darbietung: Verkaufsshow 3W10, Einschätzen 3W10, Geschichten erzählen 3W10, Glücksspiel 3W8, Mumm 3W6, Sprache: Latein 1W12, Sprengen 2W12, Suchen 3W10, Überleben: Gebirge 2W8, Überreden 4W10, Verkleiden 2W12, Verspotten 3W8, Wissenschaft Alchemie 5W12, Wissenschaft: Chemie 3W12

Kräfte der Verdammten: Anstecken 4, Höllenfeuer 5

Herrschaft: Verdammter 6, Manitou 1

Vorteile: Die Stimme (+2 auf alle Überredenwürfe), Hübsch, Mystischer Hintergrund: Verrückter Wissenschaftler

Nachteile: Angeber, Gesetzloser 3, Irre 4: Pyromane, Rachsüchtig, Unnatürlicher Appetit 2

Ausrüstung: Dampfwagen „Laura Jean“, Elektrostatische Pistole (versteckt im Spazierstock), Werkzeugkoffer (inkl. Dietrich), 5 Formeln, 8 Unzen Stein der Weisen, 2 x Würg-Gas, 3 x Entkräftungspulver, 2 x Griechisches Feuer, 2 x Schlaf-Gas, Chemikalien für Pyroshow, Messer

Silents Dampfwagen „Laura Jean“

Der von Silent verwendete Dampfwagen wurde von ihm nach seiner verstorbenen Frau benannt und besitzt einen geschlossenen Rumpf. Von außen ist der Wagen buntbemalt und preist mit einem roten Schriftzug „Dr. Nickelbacks Wunderkräftige Tinkturen“ an. Durch eine mechanische Drehorgel kann Silent beim Eintreffen in einer Stadt Musik spielen, um so auf sich aufmerksam zu machen. Im Inneren befindet sich Silents Koje, ein winziger Schrank für Kleidung und persönliche Gegenstände und ein kleines Labor, in dem er seine „heilfördernden“ Tinkturen zusammenrührt. Diese angeblich gegen jegliche Zipperlein helfenden Tinkturen bestehen zum größten Teil aus Hochprozentigem und Farbstoffen und sind für 10 Dollar pro Flasche zu erwerben. Mit einer *harten* (9) Probe auf *Wissenschaft: Alchemie* lassen sich unter dem Gerümpel allerdings einige Zutaten für je ein Würg- und Schlaf-Gas finden.

Der Wagen (Werte siehe Smith & Robards S. 60) verfügt über eine Panzerung von zwei, gepanzerte Räder, einen Raketenantrieb und einen versteckt eingebauten Flammenwerfer, der durch den Fahrer mit Hilfe eines Hebels aus dem Dach ausgefahren werden kann und einen Feuerwinkel von 360 Grad besitzt. Außerdem hat der Wagen an der Unterseite mehrere versteckte Fächer, in denen Silent u.a. Geisterstein, Sprengstoff, Graberde gegen seinen unnatürlichen Appetit, gestohlene Ausrüstung und gelegentlich eine Leiche (neuer Bergarbeiter) transportiert.

Dr. Charles Theodore Fraser, Verrückter Wissenschaftler

Fraser, ein hochgewachsener, dürrer Mann mit Nickelbrille und strähnigem blonden Haar, stammt ursprünglich aus einer wohlhabenden Kaufmannsfamilie aus Quebec und studierte in Frankreich an der Sorbonne Maschinenbau, Geologie und Chemie. Gemeinsam mit seiner Frau, einer französischen Opernsängerin, und seinen drei Kindern wanderte er nach Amerika aus und lernte dort John Silent kennen. Fraser arbeitete bis zu Hellstrommes Verrat als Ingenieur und Geologe auf der Suche nach neuen Geistersteinvorkommen.

Fraser sehnt sich wie Silent nach Rache, wobei er allerdings seine Gefühle unterdrückt und die Angelegenheit mit Verstand und kühler Logik lösen will. Dadurch ist er in der Lage, sich einzureden, dass die unschuldigen Opfer seiner Experimente einem höheren Wohl dienen. Er kann überzeugt werden, dass sein Handeln falsch ist und nur zu noch mehr Zerstörung führt. Sollte dies geschehen, wird er von seinen Gefühlen übermannt und begeht Selbstmord.

Körperlich: Gs: 4W6, Gw: 1W6, St: 2W6, Re: 3W6, Ko: 3W6

Ausweichen 3W6, Fahren: Autogyro 4W6, Fahren: Dampfwagen 3W6, Kämpfen: Prügeln 2W6, Schießen: Elektrostatische Waffe 2W6, Schießen: Flammenwerfer 4W6, Klettern 2W6, Kutscher 2W6, Schleichen 1W6, Reiten: Pferd 2W6

Geistig: Wa: 2W10, Wi: 2W12, Ch: 1W8, Sc: 4W10, Ge: 3W8

Basteln 4W10, Einschätzen 1W10, Handwerk: Bergarbeiter 1W12, Medizin 2W12, Mumm 3W8, Organisieren 3W10, Sprache: Englisch 2W12, Sprache: Latein 2W12, Sprengen 3W12, Suchen 4W10, Überleben: Gebirge 1W10, Wissenschaft: Maschinenbau 4W12, Wissenschaft: Chemie 3W12, Wissenschaft: Geologie 3W12

Vorteile: Glückskind, Mystischer Hintergrund: Verrückter Wissenschaftler, Technisch begabt

Nachteile: Dickköpfig, Hochnäsig, Knick in der Optik 3, Rachsüchtig, Übermut

Ausrüstung: Autogyro, Flammenwerfer, Werkzeugkoffer, Luftfänger, Schutzbrille, Messer

Bob, Mechanischer Diener

Fraser kam hinter Hellstrommes Geheimnis der Automaten und entwickelte, da er eine unbewusste Abneigung gegen die untoten Bergarbeiter verspürte, zu seinem Schutz und mit Hilfe von gestohlenen Bauplänen einen mechanischen Diener mit einem menschlichen Gehirn. Dieser Diener erhielt den Namen Bob und ähnelt einem Automaten mit vier Armen. Neben zwei Greifarmen besitzt Bob eine Gatling und eine Kettensäge. Bob hebt schwere Lasten, zerkleinert Rinder zu Hackfleisch, füttert die Bergarbeiter und schützt Fraser im Notfall vor hungrigen Zombies oder anderen Eindringlingen.

Körperlich: Gs: 2W6, Gw: 2W4, St: 2W10, Re: 2W6, Ko: 2W12

Kämpfen: Kettensäge 3W4, Kämpfen: Raufen 3W4, Schießen: Automatische Waffen 3W6

Geistig: Wa: 2W6, Wi: 1W4, Ch: 2W6, Sc: 2W4, Ge: 1W4

Einschüchtern 4W6, Suchen 4W6

Größe: 7

Terror: 7

Besondere Fähigkeiten:

Panzerung: 2

4 mechanische Hände: 2 Greifarme, eine Gatling (60 Schuss), eine Kettensäge (ST+2W10)

Schwachstelle: Da Seelenschlag und ähnliche Zauber nur gegen lebende Objekte wirken, funktionieren sie gegen Bob nur, wenn der Kopf angegriffen wird. In diesem Fall wird die Rüstung ignoriert. Gegen den Körper zeigen nur Zauber Wirkung, die Objekte beeinflussen.

Untote Bergarbeiter: Anzahl 6-12

Silent und Frasers untote Arbeiter sind meist Goldgräber, die das Pech hatten, der Mine zu nahe zu kommen, vereinzelt Siedler auf dem Weg nach Westen oder der ein oder andere Eisenbahnmitarbeiter der Wasatch Railroad.

Werte wie Wandelnde Tote (DEADLANDS-Regelwerk S. 199) mit Spitzhacken und Schaufeln.

Hellstrommes Eisenbahngangs: Anzahl beliebig (Gangstärke üblicherweise 5-15)

Hellstrommes Eisenbahngangs schützen Eisenbahnen, Gleise, Bahnhöfe und andere Einrichtungen der Wasatch Railroad auf ihrem Weg nach Westen vor der Konkurrenz. Die Männer und Frauen, die für Wasatch tätig sind, sind loyal und fürchten ihren Arbeitgeber oft mehr als den Teufel selbst. Oft sind sie mit technischen Spielereien aus den Laboren Hellstrommes ausgerüstet.

Körperlich: Gs: 1W10, Gw: 1W8, St: 2W8, Re: 1W10, Ko: 3W8

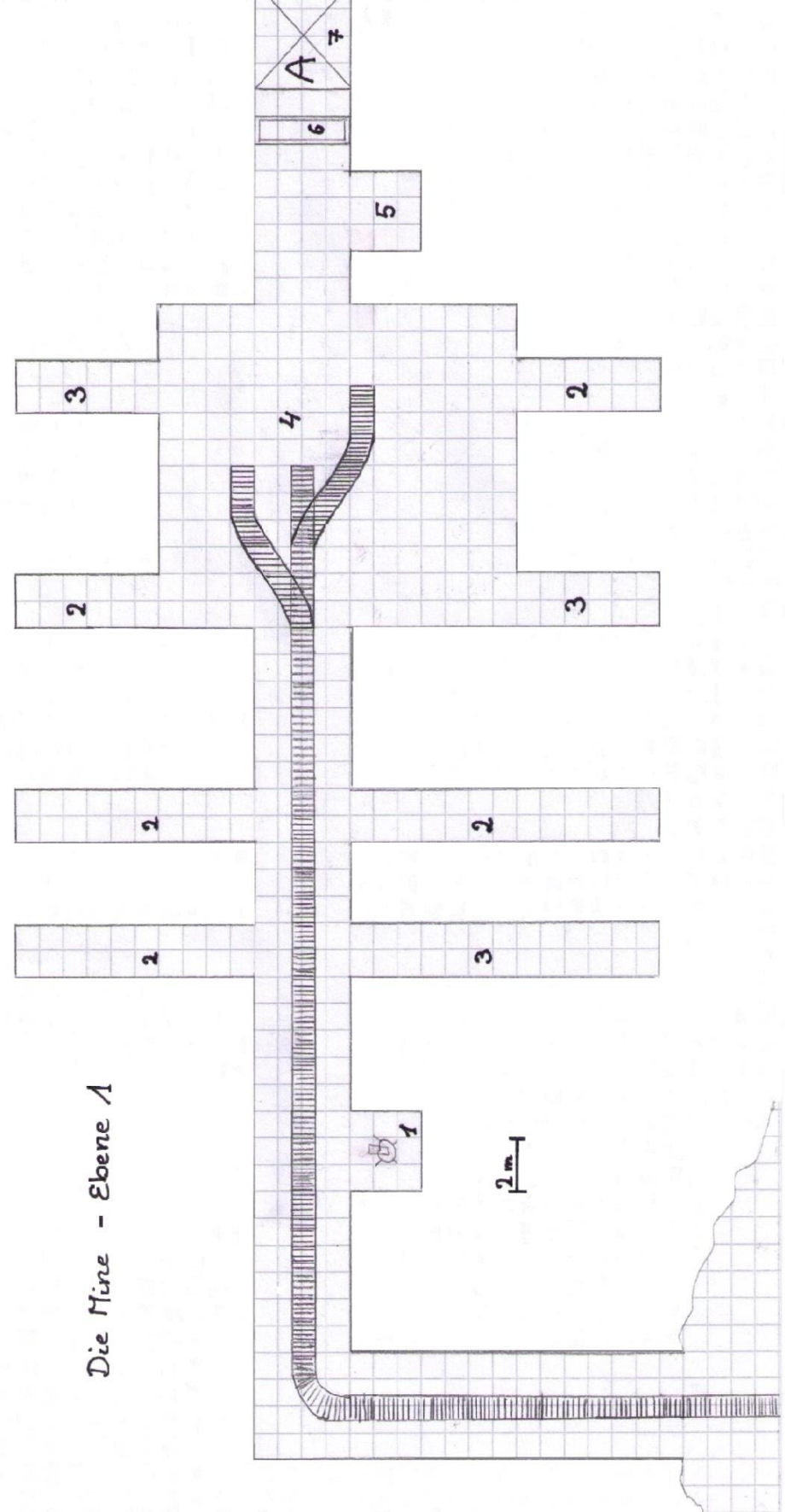
Ausweichen 3W8, Fahren: Veloziped 2W8, Kämpfen: Messer 3W8, Kämpfen: Prügeln 3W8, Klettern 2W8, Reiten: Pferd 3W8, Schießen: Gewehr 3W8, Schießen: Pistole 3W8, Schießen: Schrotflinte 3W8, Schleichen 2W8, Schnellziehen 2W10

Geistig: Wa: 2W6, Wi: 1W6, Ch: 3W6, Sc: 1W6, Ge: 2W6

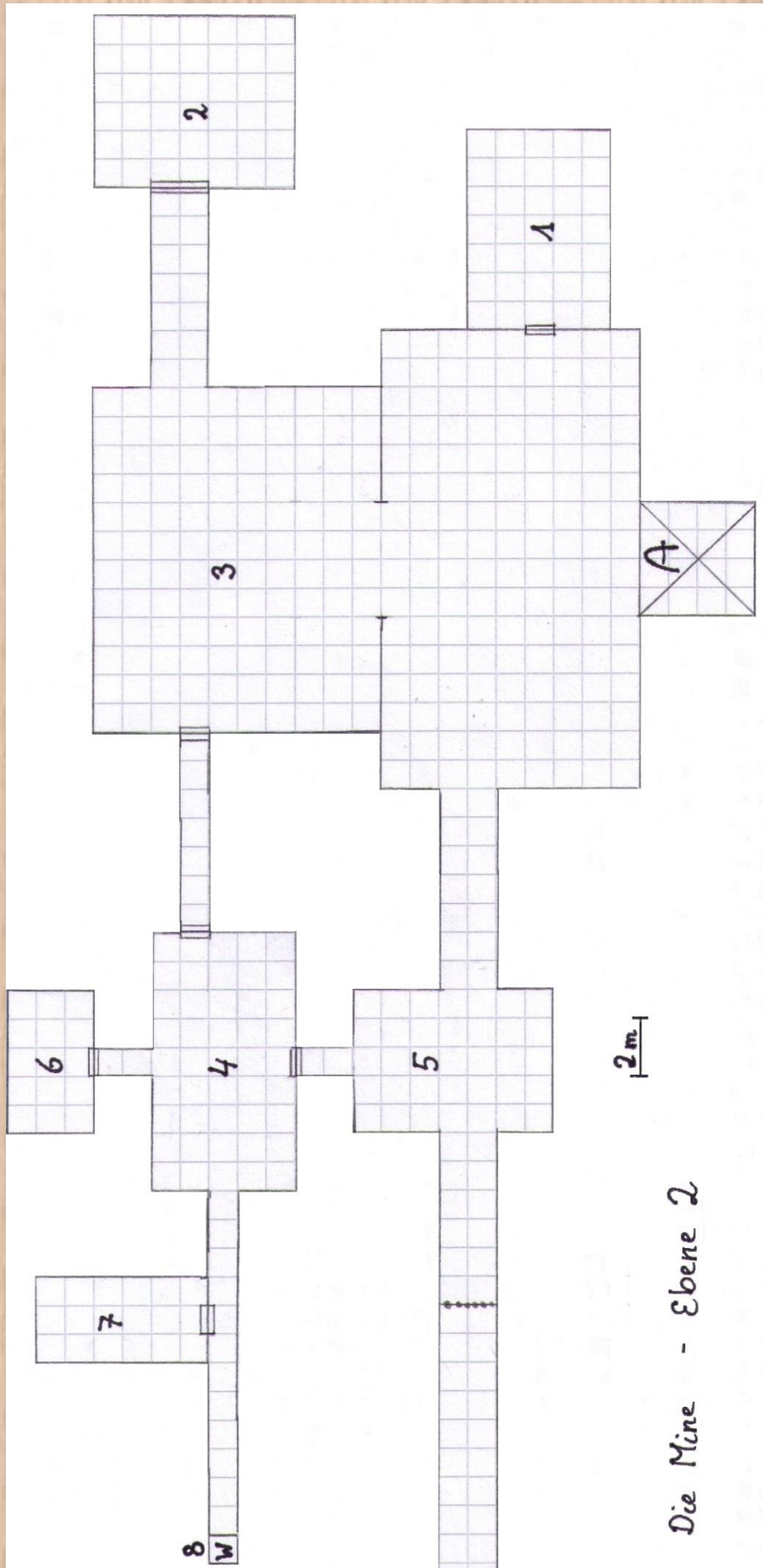
Einschätzen 2W6, Einschüchtern 3W6, Überleben: Prärie 2W6, Mumm 3W6

Ausrüstung: 44er Armeerevolver, 45er Winchester oder doppelläufige Schrotflinte, Messer, Pferd oder Dampf-Velozipeden, pro Gang ein unheimlicher Apparat (z.B. Gatling-Pistole, Flammenwerfer, Kugelsichere Weste)

KARTEN:



Quelle: Nick Dysen



Quelle: Nick Dysen