



Southern Comfort

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic
in den finsternen Sümpfen Louisianas
Basierend auf dem Bild „Cabin in the Woods“**

von Nick Dysen

**Auf einer Rettungsmission durch die Sümpfe Louisianas muss das
Aufgebot nicht nur mit den Widrigkeiten der Umgebung kämpfen
sondern auch die Begegnungen mit Piraten, Zombies und finsterem
Voodoo überleben**

WAS BISHER GESCHAH

Howdy Marshal, schön, Sie wiederzusehen. Da Sie der Sensenmann noch nicht erwischt hat, schlage ich Ihnen vor, ein Aufgebot zusammenzustellen. Benötigt werden unerschrockene Männer und Frauen mit Nerven aus Stahl und echtem Schneid, bereit, in die finsternen Sümpfe Louisianas zu reisen, um es mit Flusspiraten, Zombies und dunkelster Voodoo-Magie aufzunehmen. Falls Sie solche Teufelskerle kennen oder ein paar Greenhorns eine Lektion erteilen wollen, erfahren Sie hier mehr:

Lange vor der Ankunft der ersten Weißen auf dem amerikanischen Kontinent, lebten die Choctaw-Indianer in den sumpfigen Regionen des heutigen Louisianas. Unter ihnen befand sich ein mächtiger Medizinmann mit Namen Wicapi Whakan, der starke magische Fähigkeiten besaß. Eines Tages bedrohte ein furchterregender Alligator die Sippe des Schamanen und tötete viele Krieger. Wicapi Whakan besiegte die Kreatur nur dank einer List und fertigte aus dem schärfsten Zahn des Alligators ein mächtiges Relikt, einen archaischen Dolch, den er „Bluttrinker“ taufte. Unter dem Einfluss des Relikts wuchsen seine arkanen Kräfte. Die Geister gehorchten jedem seiner Befehle, vernichteten seine Feinde und verlängerten sein Leben in unnatürlicher Weise. Mit dem Alter wurde der Schamane immer rücksichtsloser und grausamer, so dass er selbst das Blut von Menschen opferte und die Toten erhob, um sie gegen seine Feinde zu schicken. Den anderen Sippenmitgliedern war Wicapi Whakan nicht mehr geheuer und so vergifteten sie ihn, um seinem Treiben Einhalt zu gebieten. Sie begruben ihn mit seinem Relikt in einem gewaltigen Grabhügel im Sumpf und schützten die Stätte mit einem entsetzlichen Fluch. Niemals sollte seine Ruhe gestört oder die blutgierige Klinge wieder verwendet werden. Einer der erfahrensten Krieger sollte über die Unversehrtheit der Grabstätte wachen. Die Bürde dieser Verantwortung ging von Generation zu Generation, und als sich die Choctaw mit den arkadischen Franzosen und entflohenen Sklaven vermischten und immer weiter aus ihrer angestammten Heimat vertrieben wurden, blieb als einzige Wächterin Marie Bodin, ein Choctaw-Halbblut mit afrikanischen Wurzeln, übrig. Marie war eine erfahrene Mambo, eine Priesterin des Voodoo, die ihre Aufgabe so gut es ging vollbrachte. Zur Unterstützung hatte sie sich mit den Flusspiraten von Kapitän Jacques LeBlanc verbündet, dem sie im Gegenzug bei seinen Raubzügen half. Trotz der langen Zeit gibt es aber immer noch Mächte, die versuchen, das Relikt in Besitz zu nehmen.

Zu diesen Mächten gehört Colonel Jean-Xavier Beaugard, ein reicher Kreole, der etwa eine Stunde außerhalb von New Orleans eine eindrucksvolle Plantage besitzt. Beaugard, der behauptet, Veteran der französischen Armee zu sein, kam vor einigen Jahren nach Louisiana, kaufte die Plantage sowie einige Flussboote und betreibt seitdem einen gewinnbringenden Handel mit Zuckerrohr. In Wirklichkeit ist der Colonel ein finsterner Bokor, der blutige Voodoo-Rituale vollzieht und von seinen dunklen Göttern beauftragt wurde, nach dem indianischen Relikt zu suchen. Hierfür sendet er regelmäßig Expeditionen in die Sümpfe und hofft so, den alten Grabhügel zu finden. Marie ist bereits auf seine Aktivitäten aufmerksam geworden und bat LeBlanc und seine Männer, gegen den Plantagenbesitzer vorzugehen. Die Flusspiraten überfielen daraufhin bevorzugt die Handelsschiffe des Kreolen und richteten einigen finanziellen Schaden an. LeBlanc hat zudem noch eine private Rechnung mit Beaugard offen, da dieser die Cajun-Schönheit Josephine durch massiven Druck auf ihre Familie zur Heirat zwang. Josephine, die seit frühesten Jugend LeBlanc liebte, willigte auf Wunsch ihres Vaters in die Zwangsehe ein und lebt seitdem auf der Plantage.

Vor einigen Wochen gelang es einer Expedition Beaugards, den Grabhügel des Schamanen in den Sümpfen aufzuspüren. Jedoch ließen die Abrechner es sich nicht nehmen, den alten Indianerfluch, der die Grabstätte schützt, zu neuem Leben zu erwecken und erschufen eine finstere Kreatur, einen Schattendämon, die alle bis auf einen Teilnehmer der Expedition tötete. Seitdem verbreitet diese Kreatur in den Sümpfen Angst und Schrecken und Marie versuchte bisher erfolglos, die Grabstätte wiederherzustellen und den Dämon zu bannen.

Nach dem Bericht des halb-wahnsinnigen Überlebenden stellte Beaugard eine größere Gruppe von Männern zusammen, tat jedoch die Geschichte über den Dämon als Gestammel eines Verrückten ab. Bevor er in die Sümpfe aufbrechen konnte, entführten die Flusspiraten seine Frau und verlangten ein Lösegeld von 100.000 \$ in Gold. Die Entführung ist allerdings ein abgekartetes Spiel, da Josephine nicht zu ihrem Ehemann zurück, sondern ihr Leben mit LeBlanc verbringen will. Aber auch der finstere Bokor denkt nicht daran, kurz vor seinem Ziel irgendeine Form von Lösegeld zu bezahlen. Sein Plan sieht vor, eine Gruppe von Söldnern anzuheuern, die seine Frau befreien sollen. Diese Aktion soll als Ablenkung für seine wahren Machenschaften dienen. Während die Flusspiraten abgelenkt sind, will er in die Sümpfe vordringen und das Relikt für seine dunklen Götter in Besitz nehmen. Ob seine Frau gerettet wird oder bei dieser Unternehmung umkommt, ist für ihn zweitrangig.

DER AUFBAU

Das Aufgebot wird von Beaugard angeworben, seine entführte Frau zu befreien. Josephine, die in dieser Gegend aufgewachsen ist und regelmäßig mit ihrem Boot in die Sümpfe fährt, kam von ihrem letzten Ausflug nicht zurück. Als nach drei Tagen eine Lösegeldforderung in Höhe von 100.000 \$ gestellt wurde, war klar, dass sie der Flusspirat LeBlanc entführt hatte. Beaugard bietet jedem Mitglied des Aufgebots 10.000 \$, davon 1.000 \$ als Anzahlung und rüstet es mit allen notwendigen Mitteln für die Rettung aus (Waffen, Ausrüstung und Boote nach Ermessen des Marshals). LeBlanc und seine Männer sollen in den Sümpfen einen versteckten Stützpunkt haben, von dem aus sie bereits zahlreiche Flussboote des Colonels angegriffen haben. Die genaue Anzahl von LeBlancs Männern kennt niemand, aber man schätzt sie auf etwa 150. Allen ist bewusst, dass man eine Armee bräuchte, um die Flusspiraten zu vernichten. Daher sendet Beaugard eine kleine Anzahl von Männern in die Sümpfe, die seine Frau retten sollen. Er bittet das Aufgebot, ihm im Namen der Menschlichkeit zu helfen und wird eine Teilnahme an der Rettung mit Hinweis auf seinen angeblich schlechten Gesundheitszustand ablehnen. Zusätzlich berichtet er, dass einer seiner Männer bereits Nachforschungen über den Stützpunkt der Flusspiraten anstellt. Der Mann heißt Otis Dempsey und gibt sich als Aufkäufer für Felle aus. Er befindet sich zur Zeit in der kleinen Cajun-Siedlung Muddy-Point, und Beaugard schlägt vor, dort mit der Suche zu beginnen. Der Colonel kann dem Aufgebot eine Photographie seiner Frau zeigen und drängt auf baldige Abreise in die Sümpfe.

KAPITEL 1: VOM WINDE VERWEST – DIE PLANTAGE

Die Anwerbung des Aufgebots findet auf Beaugards weitläufiger Zuckerplantage „Cypress Alley“ statt. Hier arbeiten und leben einige hundert Feldarbeiter, Bedienstete, Aufseher und Wachen häufig gemeinsam mit ihren Familien. Nachdem Jefferson Davis die Sklaverei im Süden abgeschafft hatte, arbeiten auf der Plantage Schwarze, Kreolen, Weiße und Mulatten Hand in Hand und werden vom Colonel gut für ihre Dienste bezahlt. Die Plantage verfügt über ein aristokratisch anmutendes

Herrenhaus und zahlreiche Nebengebäude. Neben einer Krankenstation, einer Kirche und den Unterküften der Arbeiter, besitzt die Plantage eine eigene Anlegestelle, an der die zahlreichen Flussboote Beaugards beladen werden. Die Boote erreichen über einen schmalen Fluss den Mississippi. Außerdem können von hier aus auch Reisen in die Bayous unternommen werden.

Das zweistöckige Herrenhaus ist luxuriös ausgestattet und verfügt sogar über elektrisches Licht. Zahlreiche Räume wie die Bibliothek, ein Billardzimmer oder prunkvoll eingerichtete Salons laden zum Verweilen ein. Das Aufgebot trifft sich mit Beaugard zu allen Besprechungen in seinem Büro und wird während seines Aufenthaltes auf der Plantage im Hauptgebäude untergebracht. Die Charaktere werden während ihrer Anwesenheit von eifrigen Dienern mit allen Annehmlichkeiten versorgt und speisen am Abend gemeinsam mit dem Colonel im großen Saal.

Nach den geschäftlichen Besprechungen wird der Colonel das Aufgebot an seinen Vorarbeiter Virgil Carter übergeben, einen grobschlächtigen Yankee mit fehlenden Schneidezähnen. Er wird sie in einem der Lagerhäuser mit Waffen und Ausrüstung versorgen und ihnen ein Boot zuteilen. Im Anschluss können sie sich frei auf der Plantage bewegen. Misstrauische Mitglieder des Aufgebots können mit einer schwierigen (7) *Wahrnehmungsprobe* feststellen, dass sie heimlich von einigen Wächtern beobachtet werden. Die Wachen sollen dafür sorgen, dass das Aufgebot keinen Ärger macht und greifen nach Ermessen des Marshals ein. Mit einer schwierigen (7) *Schleichenprobe* kann man sie abhängen. Folgende Hinweise können auf der Plantage gefunden werden:

1. Erstaunlich viele Männer bewachen die Plantage. Jeder halbwegs gute Schütze (*Schießen: Beliebige Feuerwaffe* auf mindestens 2) wird erkennen, dass sie gut bewaffnet und kampferfahren sind. Darauf angesprochen wird Beaugard mitteilen, dass sie seine Güter schützen und er aufgrund der anhaltenden Überfälle der Piraten die große Anzahl an Bewaffneten benötigt.

2. Mit einer fairen (5) Probe auf *Handwerk: Seemann* oder *Fahren: Boot* fallen am Bootsanleger die zahlreichen Pirogen auf. Viele der Boote werden gerade überholt oder mit Ausrüstung beladen. Spricht man die Arbeiter darauf an, wird von einer Handelsreise in die Sümpfe gesprochen. Tatsächlich rüstet Beaugard seine Expedition zur Bergung des Relikts aus.

3. Hinter dem Herrenhaus befindet sich ein großer Kräuter- und Gemüsegarten. Mit einer schwierigen (7) *Medizinprobe* oder einer fairen (5) auf *Bildung: Botanik* lässt sich erkennen, dass überraschend viele berauschende Pflanzen wie etwa Mohn und Hanf angebaut werden. Der Colonel verwendet die Pflanzen für seine Voodoo-Rituale, wird aber behaupten, dass sie in der Krankenstation verwendet werden.

4. Die Kirche auf der Plantage ist mit einem schweren Vorhängeschloss verriegelt, die Fenster sind von innen mit dunklen Vorhängen verhangen. Den Schlüssel trägt der Colonel immer bei sich. Mit einer harten (9) *Schlösser knacken* oder *Stärkeprobe* lässt sich das Schloss öffnen bzw. aufbrechen. Das Gotteshaus wird von Beaugard und den Gläubigen für finstere Rituale verwendet. In der Kirche sind auf dem Altar volle Rumflaschen, Zigarren und mehrere Trommeln zu entdecken. Auf dem Boden vor dem Altar prangt ein großer brauner Fleck, der mit einer fairen (5) *Medizinprobe* als Blut identifiziert werden kann. Mit einer schwierigen (7) Probe auf *Bildung: Okkultismus* oder *Glaube* kann man aufgrund der Hinweise auf ein Voodoo-Ritual schließen. Auf den Inhalt der Kirche angesprochen, wird Beaugard behaupten, dass das Gebäude gerade renoviert wird und die

Arbeiter vermutlich die Gegenstände liegengelassen haben („*manche dieser Schwarzen singen und trommeln halt gerne bei der Arbeit*“). Bei dem Blutfleck handelt es sich nach seinen Aussagen schlicht um verschüttete Farbe.

5. In einem Kamin im ersten Stock des Herrenhauses kann mit einer harten (9) *Wahrnehmungsprobe* eine halbverbrannte Puppe gefunden werden, in der noch zwei lange Nadeln stecken. Mit einer fairen (5) Probe auf *Bildung: Okkultismus* oder *Glaube* lassen sich die Überreste als Voodoo-Puppe identifizieren. Mit der Puppe hat der Bokor einem seiner Widersacher einen Herzinfarkt beschert. Der Colonel wird behaupten, dass es sich um ein Spielzeug handelt, das wohl versehentlich in den Kamin geraten ist und wahrscheinlich einem der Kinder seiner Diener gehört.

6. Die Arbeiter und Aufseher auf der Plantage sind nicht gerade geschwätzig. Entweder sind sie selbst Anhänger der Voodoo-Religion, haben Angst, sind unwissend oder werden für ihr Schweigen gut bezahlt. Mit einer schwierigen (7) *Überredenprobe* bekommt der Charakter einige Gerüchte zu hören, nach denen der Colonel mit dem Teufel im Bunde ist und schwarze Magie praktiziert, er immer wieder Männer in die Sümpfe schickt, die meist nicht zurückkehren oder seine geschäftlichen Kontrahenten auf unnatürliche Art ums Leben gekommen sind.

Nach der Abreise des Aufgebots wird Beauregard ihnen einen Tag Vorsprung geben, ehe er mit seinen Männern ebenfalls in die Sümpfe aufbricht.

KAPITEL 2: IM SUMPF DES VERBRECHENS – REISEN IM BAYOU-COUNTRY

Die schwer zugänglichen Sumpflandschaften des Mississippi-Deltas werden von den Einheimischen als Bayou-Country bezeichnet. Die Bayous bestehen aus stehenden Gewässern, durchzogen von langsam dahinfließenden Flüssen mit versumpften Ufern und Auenlandschaften. Zwischen den Mangroven wachsen knorrige Eichen und Zypressen, dicht behangen mit spanischem Moos und schleimigen Kletterpflanzen. Die Wasseroberfläche schimmert schmutzig grün, und der Geruch nach modrigem Holz und Verwesung ist allgegenwärtig. Die unheimliche Stille der Sümpfe vermittelt das Gefühl, die Zeit würde stillstehen, und der häufig vorhandene neblige Dunst, der über dem unbewegten Wasser liegt, löst sich nur selten auf. Die schwüle Luft ist voller Insekten und man kann Stunden durch den Sumpf reisen, ohne irgendein Zeichen menschlicher Besiedlung zu erspüren.

In dieser Gegend gibt es keine Straßen, sodass die Bayous oft die einzige Möglichkeit darstellen, von A nach B zu kommen. Für die Reise nach Muddy-Point wird das Aufgebot mit Pirogen ausgestattet. Eine Piroge ist ein schmales Kanu aus Zypressenholz, das aufgrund seines geringen Tiefgangs bei den Einheimischen sehr beliebt ist. Eine Piroge kann bis zu drei Personen inkl. Ausrüstung fassen und wird mit der Fertigkeit *Fahren: Boot* gesteuert. Dieser Boots-Typ reagiert sehr empfindlich auf plötzliche Bewegungen, so dass alle Mitglieder des Aufgebots, die nicht über die Fertigkeit *Fahren: Boot* oder *Handwerk: Seemann* verfügen, bei hektischen oder abrupten Bewegungen im Boot (z.B. während eines Kampfes, nicht jedoch beim einfachen Ein- oder Aussteigen) eine faire (5) *Gewandtheitsprobe* ablegen müssen. Sollte diese Probe scheitern, bringt der Charakter die Piroge unweigerlich zum kentern.

Die Reise nach Muddy-Point dauert üblicherweise drei Tage. Doch in dieser Umgebung ist es schwierig, die Orientierung zu behalten. Viele Stellen im Sumpf sehen nahezu gleich aus und der

beständige Nebel schränkt die Sicht ein. Pro Reisetag ist von einem der Charaktere eine faire (5) *Ortskenntnisprobe*: Bayous notwendig. Für jede misslungene Probe verlängert sich die Reise um einen Tag. Ein Lagerplatz für die Nacht ist ebenfalls nicht einfach zu finden. Bevor die Zelte auf einer der seltenen flachen und oft keine 40 Quadratmeter großen Inseln aufgestellt werden können, muss diese von verfallenem Holz, Pilzen und Schlingpflanzen gereinigt werden. Mit einer fairen (5) *Überleben: Sumpf-Probe* kann jeden Tag ein passabler Lagerplatz gefunden werden. Sollte die Probe misslingen, wird die Nacht für das Aufgebot ungemütlich. Neben einer Überschwemmung des Lagerplatzes könnten wilde Tiere wie Giftschlangen oder Alligatoren sowie ein Nest von Feuerameisen unter dem Schlafplatz das Aufgebot auf Trapp halten. Auch könnte die beständige Feuchtigkeit des Sumpfes die Ausrüstung oder Kleidung des Aufgebots in Mitleidenschaft ziehen. Nahrung, die nicht ordentlich verpackt wird, schimmelt innerhalb eines Tages, und selbst Kleidungsstücke beginnen ohne regelmäßige Pflege nach zwei Tagen langsam zu verrotten. Hiervon sind besonders untote Charaktere betroffen. Zwar sorgt der Manitou dafür, dass der Körper eines Verdammten nicht verwest, allerdings hat er nichts dagegen, dass sich Schimmelpilze auf dem Untoten ausbreiten und ihn mit weiß-grünem Pelz überziehen. Die Reaktionen der Mitmenschen auf solch einen Anblick liegen im Ermessen des Marshals. Die Reise durch die Bayous kann vom Marshal mit folgenden Ereignissen ausgestaltet werden.

1. Giftschlangen im Schlafsack:

In den Bayous leben viele giftige Schlangen wie Wassermokassinottern oder Korallenschlangen. Die Tiere lauern knapp unter der Wasseroberfläche sowie im Unterholz und kommen meist nachts aus ihren Verstecken. Sie kriechen auf der Suche nach Wärme mit Vorliebe in die Bettrolle eines unvorsichtigen Hombres (Werte wie Klapperschlange im DEADLANDS-Regelwerk S. 202).

2. Schwimmen mit Alligatoren:

Die Alligatoren des Mississippi-Deltas sind sechs Meter lange gefräßige Bestien, die nicht davor zurückschrecken, auch Menschen auf ihre Speisekarte zu setzen. Meist nähern sie sich leise in der Dunkelheit dem Lagerplatz des Aufgebots auf der Suche nach Nahrung oder lauern gut verborgen im flachen Wasser auf unvorsichtige Reisende. Einige Alligatoren haben auch schon perfidere Jagdmethoden entwickelt. Sie rammen unter Wasser absichtlich Boote, um sie zum kentern zu bringen und leichter an die schmackhaften Happen (die Besatzung!) zu gelangen. Andererseits weiß jeder Cowboy, dass so ein Paar neue Stiefel aus Kroko-Leder mächtig Eindruck bei den Ladys macht, und ein großes Alligator-Steak am Lagerfeuer nicht zu verachten ist.

3. Sumpflöcher:

Sumpflöcher sind von einer Vielzahl von Wasserlinsen bedeckt, so dass sie für Ortsfremde oft wie festes Land wirken. Vor allem in der Dunkelheit oder bei der Flucht vor finsternen Kreaturen kann es zu einer Verwechslung kommen. Die Sumpflöcher sind 1W4 Meter tief und können mit einer narrensicheren (3) *Wahrnehmungsprüfung* entdeckt werden, sofern der Charakter über die Fähigkeit *Überleben: Sumpf* verfügt. Andernfalls ist eine faire (5) Probe notwendig zzgl. eventueller Sichtmodifikatoren.

4. Schreie in der Nacht:

In der Nacht wird die allgegenwärtige Stille meist unterbrochen von dem Quaken der Frösche, dem Zirpen der Grillen und gelegentlichem Rascheln aus dem Unterholz, das meist von Waschbären oder wilden Truthähnen herrührt. Diese gewöhnlichen Geräusche werden jedoch jäh von dem schrillen

Schrei einer Frau unterbrochen. Heldenhafte Amigos, die durch die Dunkelheit hetzen, um die Frau vor einem grausigen Schicksal zu retten, werden jedoch keine Maid in Nöten finden. Der menschenähnliche Schrei stammt von einem Sumpftotter, aber wer weiß, ob nicht noch schrecklichere Kreaturen diese Methode auf der Jagd nach Beute verwenden.

5. Texas-Moskitos:

Die ausgedehnten Sumpflandschaften Louisianas sind ein idealer Lebensraum für Unmengen von Texas-Moskitos. Leise und im Schutz der Abenddämmerung nähert sich der Schwarm handtellergroßer Insekten dem Aufgebot, um ihm das Blut auszusaugen (Werte siehe Kanailen & Viecher S. 114).

6. Hinterwäldler:

Für viele Bewohner New Orleans sind die Cajuns mit ihrem fehlerhaften Englisch lediglich Hinterwäldler ohne Bildung und Manieren. Dass dies jedoch nicht nur Vorurteile sind, muss das Aufgebot am eigenen Leib erfahren. Die Charaktere stoßen auf eine Gruppe degenerierter und brutaler Hillbillies, die das Aufgebot als leichte Beute sehen. Ihr Ziel ist es, die Charaktere auszurauben und ein wenig „Spaß“ mit ihnen zu haben.

7. Indianer!:

Nach den Zwangsumsiedlungen in den 1830er Jahren gibt es in den Bayous nur noch sehr wenige kleine Gemeinschaften von Choctaw-Indianern. Diese leben meist friedlich mit den Cajuns zusammen und haben sich im Laufe der Zeit mit ihnen vermischt. Einige wenige, motiviert durch die Entstehung der Sioux-Nation und der Coyote-Konföderation, bekämpfen immer noch den weißen Mann und versuchen, ihn von ihren heiligen Stätten fernzuhalten. Das Aufgebot begegnet einem kleinen Jagdtrupp von Choctaw, der je nach Verhalten der Charaktere mit ihnen Informationen austauscht, Handel treibt oder sie bekämpft.

KAPITEL 3: MUDDY-POINT – DIE CAJUN-SIEDLUNG

Die Cajuns sind Nachfahren arkadischer Franzosen aus der Provinz Kanada, die sich 1760 in den sumpfigen Bayous Louisianas niederließen. Sie vermischten sich mit entflohenen Sklaven und Indianern und entwickelten im Laufe der Zeit eine eigenständige Kultur und Sprache. Sie leben sehr isoliert und sprechen einen außergewöhnlich alten französischen Dialekt, der mit zahlreichen englischen, spanischen und indianischen Lehnwörtern durchsetzt ist. Viele der Sumpfbewohner sprechen kein oder nur sehr schlechtes Englisch, so dass die Sprachbarriere zu einem Problem für das Aufgebot werden kann. Bei allen, die nicht über die Fertigkeit *Sprache: Französisch* verfügen, steigt in Gesprächen mit Cajuns die Schwierigkeit auf der Erfolgstabelle für Proben auf *Einschätzen, Einschüchtern, Führungsqualität, Geschichtenerzählen, Überreden, Bluffen* sowie *Verspotten* um eine Stufe.

Muddy-Point ist eine typische Cayun-Siedlung mit kaum mehr als 50 Einwohnern, die sich ihren Lebensunterhalt mit der Jagd nach Pelzen, der Fischerei oder der Ernte von spanischem Moos verdienen, das in New Orleans als Polstermaterial für Matratzen verwendet wird. Die Siedlung liegt umgeben von Schutzdämmen auf einer kleinen Lichtung. Ein auffälliger Bootsanleger, an dem zahlreiche Pirogen vertäut wurden, ragt aus dem Damm. Auf der Südseite des Dorfes wurden ein paar Hektar Wald abgeholzt und Mais angepflanzt. Daneben sind ein verwilderter Kräutergarten,

eine Zisterne sowie ein Hühnerstall zu erkennen. Die etwas mehr als ein Dutzend Häuser der Dorfbewohner sind zu großem Teil auf Stelzen erbaut, bestehen aus Zypressenholz und wurden mit einer Schicht aus spanischem Moss isoliert. Jedes Haus verfügt über eine überdachte Veranda mit Blick auf das Bayou. Hier sitzen die Bewohner am Abend zusammen, trinken, spielen Poker oder machen Musik.

Die meisten Cajuns in Muddy-Point sind gesellige und lebenslustige Menschen, die das Aufgebot, sofern diese sich zu benehmen wissen, gastfreundlich aufnehmen, sie zu einem Teller Gumbo einladen und nach Neuigkeiten befragen. Charaktere, die ein Instrument spielen, werden freundlich aufgefordert, gemeinsam mit den örtlichen Musikern zu spielen. Folgende Personen im Dorf können für das Aufgebot von besonderem Interesse sein:

1. Maman Geraldine ist die örtliche Heilerin. Die 60-jährige kurzsichtige Mulattin mit den langen, weißen Haaren hat ihr ganzes Leben in den Sümpfen verbracht. Sie kann die Charaktere vor allem bei Schusswunden, Stichverletzungen und Schlangenbissen medizinisch versorgen. Ihre Methoden mögen einem studierten Arzt wie Aberglaube und Hokusfokus vorkommen, aber ihre Erfolge geben ihr Recht.

2. Pater Francois ist ein junger Jesuitenmissionar aus Marseille, der seit etwa einem Jahr die kleine Kapelle im Ort betreut. Der Pater, der eigentlich nach Westen wollte um die Indianer zu bekehren, hatte sich auf einem Flussboot nach Norden eingeschifft, das überfallen wurde. Dabei ging der Priester über Bord und wäre beinahe ertrunken, hätten ihn nicht einige Cajun-Jäger gefunden und gesundgepflegt. Aus Dankbarkeit blieb er bei ihnen und sorgt seitdem für seelischen Beistand. Der Priester spricht von allen Personen im Dorf am besten Englisch und kann als einer der Wenigen lesen und schreiben.

3. Fletcher O'Malley ist der Besitzer des Handelspostens in Muddy-Point. Der einäugige Ire ist schnell mit dem Messer und wird in New York wegen Todschlags gesucht. Bei ihm bekommt man sämtliche Güter und Waffen nach Ermessen des Marshals für den zweieinhalbfachen Listenpreis im Deadlands-Regelwerk. Seinem Laden ist außerdem eine Kneipe angeschlossen, in der er selbstgebrannten Schnaps ausschenkt und Hahnenkämpfe veranstaltet. Wettfreudige und trinkfeste Mitglieder des Aufgebots sind gerne gesehen.

4. Otis Dempsey gibt sich in Muddy-Point als Aufkäufer für Felle und spanisches Moos für einen Plantagenbesitzer in Baton Rouge aus. Für gewöhnlich hält er sich in der Kneipe von O'Malley auf und wettet begeistert auf den Ausgang der Hahnenkämpfe. Er wird dem Aufgebot bestätigen, dass er den Stützpunkt der Piraten kennt (ein altes französisches Fort) und sie gerne dorthin führt. Über den Verbleib von Josephine Beauregard weiß er allerdings nichts. Die Reise zum Versteck der Piraten wird ein paar Tage (nach Ermessen des Marshals) dauern. Otis ist sichtlich nervös, wird zugeben, Angst vor den Piraten zu haben und einige Schauergeschichten zum Besten geben. Er besitzt eine eigene Piroge und richtet sich bzgl. des Zeitpunkts der Weiterreise nach den Wünschen des Aufgebots.

Entgegen der Information Beauregards arbeitet Otis nicht mehr für den Colonel, sondern als Spion für die Piraten. Seine offensichtliche Angst wird allein durch den Bokor und die Möglichkeit der Entdeckung seines falschen Spiels durch das Aufgebot verursacht. Otis glaubt, mit den Flusspiraten einen besseren Schnitt für sich zu machen. Er schwärmt für Josephine und ist ihr treu ergeben, wohlwissend, dass Josephine und Kapitän LeBlanc ein Paar sind. In ihrem Auftrag soll er das Aufgebot in einen Hinterhalt locken.

KAPITEL 4: DIE VOODOO LOUNGE – DER HINTERHALT

Otis führt das Aufgebot mehrere Tage weiter in die Sümpfe. Er ist ein erfahrener Sumpfbewohner, so dass es während der Reise eigentlich nicht zu Komplikationen kommen sollte. Der Marshal kann die Reise mit Hilfe der Ereignisse aus Kapitel 2 frei ausgestalten.

Nach einigen Tagen teilt Otis mit, dass sie sich in der Nähe des Stützpunktes befinden und die heutige Nacht in einer alten Cajun-Hütte verbringen werden. Am nächsten Tag hätte man dann das Fort erreicht. Doch Otis will das Aufgebot in dieser Nacht in einen Hinterhalt locken. Für diesen hat Marie Bodin mehrere Voodoo-Zombies erhoben, die mit Hilfe eines Bootes und einiger ihr treu ergebener Flusspiraten in die Nähe der Hütte gebracht werden. Otis plant, die Pirogen des Aufgebots zu beschädigen und sich mit seinem eigenen Boot zu den Flusspiraten abzusetzen. Die Untoten sollen die Hütte einkreisen und von drei Seiten angreifen. Ein Teil der Zombies greift von Land aus an, während ein anderer Teil von der Wasserseite aus auf die Veranda klettert. Sobald der Kampf ausbricht, dringen die letzten Zombies über die Falltür in die Küche ein. Das Aufgebot bekommt es mit Anzahl der Charaktere x 2 Zombies zu tun, eine Beschreibung sowie eine Karte der Hütte kann der Marshal im Anhang finden.

Die vier Flusspiraten, die die Untoten zur Hütte brachten, nähern sich zu Fuß und beziehen etwa 15 Meter vor dem Eingang zur Landseite Position. Sie wähen die Zombies in der Übermacht, erwarten keinen großen Widerstand des Aufgebots und sind entsprechend übermütig. Jedem Charakter, der aus der Hütte fliehen sollte, wollen sie den Rest geben. Otis versteckt sich derweil in seinem Boot und wartet den Kampf ab. Sofern das Aufgebot überlebt, wird er überrascht sein und die Charaktere winselnd um Gnade anflehen. Er wird ihnen eine rührselige Geschichte auftischen, nach der die Piraten seine Familie bedroht und ihn so gezwungen hätten, das Aufgebot zu verraten. Gerne werde er ihnen den Stützpunkt der Piraten zeigen, wenn sie sein Leben verschonen. Der Cajun wird alles sagen und tun, um am Leben zu bleiben. Sein Ziel ist es, die Charaktere zum nahe gelegenen Piratenversteck zu bringen und nach einer Möglichkeit zu suchen, sie zu verraten oder mit Unterstützung zu überwältigen.

KAPITEL 5: CHATEAU D'IF – DER STÜTZPUNKT DER FLUSSPIRATEN

Beim Versteck der Piraten handelt es sich um ein altes französisches Fort, das von LeBlancs Männern scherzhaft als Chateau D'if bezeichnet wird. Eine Beschreibung sowie eine Karte des Forts findet der Marshal im Anhang. Die Piraten werden nicht besonders aufmerksam sein, da sie gerade einen erfolgreichen Raubzug feiern.

Gelingt dem Aufgebot Josephines Befreiung, werden sich die Piraten an ihre Fersen heften und ihnen eine wilde Verfolgungsjagd durch die Sümpfe liefern. Josephine wird nach besten Kräften versuchen, das Aufgebot aufzuhalten, sei es durch den Diebstahl einer Waffe oder durch Verführung eines Mitglieds des Aufgebots. Auch Otis könnte, sofern an der Flucht beteiligt, Sand ins Getriebe werfen. Können sie die Piraten abhängen, wird der Schattendämon auf die Gruppe aufmerksam und sie angreifen. Dabei sollte das Boot des Aufgebots zerstört und die Gruppe von der Kreatur zur Grabstätte getrieben werden, wo sie auf Beaugard und seine Männer stoßen.

Gelingt dem Aufgebot Josephines Befreiung nicht, werden sie gefangengenommen und erfahren von LeBlanc die wahren Hintergründe der Entführung. Marie wird die wahren Pläne des Bokor offenbaren und sie um ihre Hilfe bitten, andernfalls würden sie die Sümpfe nicht mehr verlassen. Geht das Aufgebot auf das Geschäft ein, wird Marie einen Vertrag mit den Charakteren machen, den diese mit ihrem Blut unterschreiben. Sie wird darauf hinweisen, dass das Aufgebot damit einen Voodoo-Schwur geleistet hat und unsägliche Qualen ausstehen hätte, sofern sie den Vertrag nicht erfüllen. Danach wird Marie ihr bisheriges Wissen über den Schattendämon preisgeben und schnell mit allen in die Sümpfe aufbrechen. Das Aufgebot und die Piraten gelangen während der Reise zur Grabstätte in einen Hinterhalt des Dämons und erreichen unter schweren Verlusten das Grab, wo sie auf Beaugard treffen.

KAPITEL 6: BEIM STERBEN IST JEDER DER ERSTE – DER INDIANERFRIEDHOF

Der etwa fünf Meter hohe Grabhügel Wicapi Whakans liegt auf einer Anhöhe und hat einen Durchmesser von 25 Metern. Der Hügel selbst ist ungewöhnlich frei von Bewuchs, während die Vegetation um den Hügel herum üppig gedeiht. Der Leichnam des Schamanen liegt im Inneren des Hügel auf einer Plattform aus Holz, um den eine erste Schicht aus Erde und Lehm aufgeschüttet wurde. Neben dem Relikt wurden ihm Werkzeuge aus Stein, Keramiken, Quarz-Kristalle und eine Toten-Maske aus Holz mit ins Grab gelegt. Über dieser ersten Erdschicht vollführten die Choctaw zahlreiche Rituale und Opferungen, um den Leichnam auf ewig zu bannen und jeden zu verfluchen, der die Ruhe des Toten stören würde. Die Opfer blieben auf der ersten Erdschicht liegen und wurden im Anschluss an die Zeremonien mit einer zweiten Schicht aus Erde überhäuft. Beauegard's Expedition drang bis zum Leichnam vor, wurde dann aber vom Schattendämon vertrieben. Da Marie Bodin den Dämon alleine nicht vernichten kann, konnte sie das Grab bisher nicht wieder verschließen, so dass es beim Eintreffen des Aufgebots einen schrecklichen Eindruck macht. Überall verstreut liegen Knochen auf der Erde und die Leichen von Beauegard's Expedition faulen bedeckt von Fliegen vor sich hin.

Im Showdown treffen alle Parteien aufeinander. Während Marie und LeBlanc mit den Resten der Piraten das Relikt schützen möchten, versucht Beaugard alles, um den Dolch für seine dunklen Götter zu erobern. Der Schattendämon wütet unter den Parteien und wird keine Ruhe geben, ehe er vernichtet ist. Die Anzahl der Gegner sollte der Marshal an der Stärke seines Aufgebots festmachen. Gelangt das Aufgebot mit der befreiten Josephine zum Grabhügel, wird der Bokor zwar überrascht sein, für seine Frau aber wenig übrig haben und endlich sein wahres Gesicht zeigen. Der Colonel wird an Ort und Stelle versuchen, das Aufgebot erneut für einen großzügigen Betrag anzuwerben und sie bei Annahme seines Angebots gegen die Piraten und den Schattendämon schicken. Dem Aufgebot sollte allerdings schnell klar werden, dass Beaugard mit dem Relikt nichts Gutes im Schilde führt. Wechseln sie die Seiten, werden sie von Beauegard's Männern angegriffen und lernen den Zorn des Bokor in Form seiner dunklen Magie kennen.

Kommt das Aufgebot als Verbündete der Piraten an die Grabstätte, sendet der Voodoo-Priester ihnen seine Männer entgegen und verwendet seine Magie, um sich zu schützen und das Relikt an sich zu bringen. Gelangt er an den Dolch oder sollte die Übermacht zu groß werden, wird sich Beaugard lieber unter dem Schutz seiner Männer zurückziehen, als zu sterben.

Kann der Schattendämon vernichtet und der Bokor gefangengenommen, getötet oder vertrieben werden, wird Marie mit Hilfe des Aufgebots die Grabstätte neu weihen und das Relikt sichern. Die indianischen Bannflüche werden verstärkt und zusätzlich mit Voodoo-Magie unterstützt.

LeBlanc und Josephine entlohnen das Aufgebot für seine Hilfe (Höhe der Belohnung nach Ermessen des Marshals) und bringen sie wieder nach New Orleans. Wird Beaugard getötet, werden die beiden heiraten und die Plantage übernehmen.

NACHSPIEL

Sofern der Schattendämon nicht vernichtet wird, steigt durch seine Aktivitäten langsam aber sicher die Furchtstufe, bis aus der Umgebung der Grabstätte ein Deadland geworden ist. Ohne die Hilfe des Aufgebots ist niemand in der Lage, die Kreatur aufzuhalten.

Entkommt Beaugard mit dem Dolch, wird Marie die Charaktere anflehen, ihn aufzuhalten und die Klinge zurückzubringen. Was der Bokor mit dem Relikt vorhat und wohin er geht, kann der Marshal frei ausgestalten. Gelingt es dem Aufgebot, die Waffe zu finden, könnte der Träger unter ihren Bann geraten und zu einem großen Problem für die restlichen Charaktere werden.

Fieht der Voodoo-Priester ohne die Klinge, wird er versuchen, sich an dem Aufgebot zu rächen, indem er ein ansehnliches Kopfgeld auf sie aussetzt.

ANHANG

FURCHTSTUFE

Die Furchtstufe liegt aufgrund der unheimlichen Geschichten, die man sich über die Sümpfe erzählt, bei 1. Ab dem Zusammentreffen mit den Voodoo-Zombies in Kapitel 4 steigt sie auf Stufe 2 an. Sobald der Schattendämon erscheint, steigt sie bis zu seiner Vernichtung auf 3.

KOPFGELD

Kapitel 1

Mindestens drei Hinweise auf der Plantage gefunden: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 2

Reise durch den Sumpf überstanden: 1 roter Schicksalschip

Kapitel 3

Mit Otis Kontakt aufgenommen: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 4:

Voodoo-Zombies besiegt: 1 roter Schicksalschip

Den Piratenstützpunkt erreicht: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 5:

Entdeckt, dass Josephine und Jacques ein Paar sind: 1 weißer Schicksalschip

Enthüllt, dass die Entführung nur vorgetäuscht war: 1 weißer Schicksalschip

Josephine befreit und erfolgreich geflüchtet: 1 roter Schicksalschip

Verfolger während der Flucht erfolgreich abgewehrt: 1 weißer Schicksalschip

Erste Begegnung mit Schattendämon überstanden: 1 roter Schicksalschip

Kapitel6:

Schattendämon besiegt: 1 blauer Schicksalschip

Bokor und seine Leute besiegt: 1 roter Schicksalschip

Nur die Männer des Bokors besiegt: 1 weißer Schicksalschip

Relikt sicher im Grabhügel verschlossen: 1 roter Schicksalschip

NEUE RELIKTE

Bluttrinker ist ein archaisch aussehender Dolch, dessen rasiermesserscharfe Klinge aus dem schärfsten Zahn eines riesigen Alligators gefertigt wurde. Das Griffstück besteht aus Horn und scheint uralte zu sein. Die Waffe zeigt keinerlei Alterserscheinungen.

Kräfte: Der Dolch verwendet die Werte eines Bowiemessers und verursacht Stärke +2W6 Schaden. Dieser Schaden ist magisch und kann Kreaturen wie Geister, Verdammte und der Gleichen verletzen. Die Waffe ist vor natürlichem Verfall geschützt und kann nur durch massive Gewaltanwendung zerstört werden. Ist der Träger ein Indianerschamane, steigt sein Talent *Ritual* um 2. Zusätzlich erhält der Schamane Kenntnisse über die Rituale *Tieropfer* und *Verstümmeln*. Außerdem kann er aus der folgenden Liste vier Gaben auswählen: *Die Gabe der Schildkröte*, *Pakt*, *Geist binden*, *Rufe bösen Geist*, *Fluch*, *Zerstöre Geist*, *Geist vertreiben* und *Geisterwaffe*. Darüber hinaus erhält jeder Träger die Fähigkeiten *Pakt* und *Zombie der schwarzen Magie* jeweils auf Stufe drei. Sollte der Träger diese Fähigkeiten bereits besitzen, steigen sie um zwei Stufen bis zum Maximum von 5.

Fluch: Der Träger des Dolchs erhält automatisch die Nachteile *Blutrünstig*, *Grimmiger Diener des Todes* und *Rachsüchtig*. Er muss mindestens einmal in der Woche schwarze Magie anwenden und will um jeden Preis den Dolch in seiner Nähe wissen. Nur mit einer unwahrscheinlichen (11) *Überredenprobe* lässt er sich dazu bringen, die Waffe abzulegen oder an andere zu übergeben.

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Colonel Jean-Xavier Beaugard, Voodoo-Bokor und Plantagenbesitzer

Der reiche Kreole, der sich von seinen Untergebenen nur als Colonel ansprechen lässt, ist stets höflich, zuvorkommend und verkehrt in den höchsten Kreisen des Südstaaten-Adels. Er zwang Josephine zur Heirat, doch seine Vernarrtheit hielt nicht lange an, da sie ihm nur Ablehnung und Geringschätzung entgegenbrachte. Nach dem Fund des Grabhügels wollte er schnellstmöglich in die Sümpfe aufbrechen, doch kam die Entführung seiner Frau und die Lösegeldforderung überraschend dazwischen. Der Bokor ahnt nicht, dass die Entführung nur vorgetäuscht ist, ist aber auch nicht gewillt, die geforderte Summe zu bezahlen. Er nutzt die Entführung als Ablenkung für die Piraten und dringt in die Sümpfe vor, um das Relikt zu bergen. Durch seine dunklen Kräfte hat er Visionen über Marie Bodin erhalten und vermutet, dass der Grabhügel bewacht wird. Den Schattendämon erwartet er jedoch nicht.

Beaugard ist ein kaltherziger und selbstgerechter Mann, der seine dunkle Profession unter einer Maske von Höflichkeit und Etikette zu verstecken sucht. Mit dem gleichen kultivierten Lächeln, das er auf einer Dinnerparty im vornehmen Garden District aufsetzt, schneidet er seinen Opfern zu Ehren seiner dunklen Götter das Herz heraus oder erhebt sie zu willenlosen Zombies.

Körperlich: Gs: 2W10, Gw: 2W8, St: 2W6, Re: 2W10, Ko: 2W6

Ausweichen 3W8, Fahren: Boot 1W8, Fingerfertigkeit 2W10, Kämpfen: Degen 4W8, Klettern 1W8, Schießen: Pistole 3W10, Schleichen 2W8, Schnellziehen 2W10, Schwimmen 1W8, Werfen: Elixier 2W10

Geistig: Wa: 3W8, Wi: 3W12, Ch: 3W6, Sc: 3W8, Ge: 4W10

Bildung: Okkultismus 4W12, Bluffen 2W8, Einschätzen 3W8, Einschüchtern 4W6, Führungsqualität 2W6, Glaube: Voodoo 4W10, Medizin: Allgemein 1W12, Mumm 3W10, Ortskenntnis: New Orleans 2W12, Ortskenntnis: Bayous 2W12, Sprache: Englisch 1W12, Sprache: Französisch 3W12, Suchen 4W8, Überleben: Sumpf 1W8, Überreden 3W6, Wissenschaft: Alchemie 3W12, Verspotten 2W12

Vorteile: Aufmerksam, Besitztümer 5, Zaster 5

Nachteile: Gemein wie eine Klapperschlange, Selbstgerecht, Verlangen 5 (mächtigster Voodoo-Priester in Amerika zu werden), Verpflichtung 3 (ggü. Voodoo-Göttern), Vorsichtig

Besondere Fähigkeiten: Schwarze Magie: Hellsehen 2, Marionette 2, Pakt 3, Schutz der Dunkelheit 2, Strahl des Verderbens 3, Zombie 4

Ausrüstung: Degen (im Spazierstock versteckt, Werte wie Rapier), 45er Peacemaker (im Schulterholster), 44er Derringer (im Ärmel versteckt), 2 x Würg-Gas, 1 x Wiederherstellungs-Elixier, 2 x Seelenblick-Elixier, Voodoo-Puppe mit Nadeln, Ritualmesser

Jacques LeBlanc, Anführer der Flusspiraten

Jacques ist der charismatische Anführer der Flusspiraten und wird von seinen Männern respektvoll mit Kapitän angesprochen. Der 25-jährige wuchs gemeinsam mit Josephine auf und verliebte sich in die junge Frau. Er arbeitete bei ihrem Vater und wollte genug Geld sparen, um sie zu heiraten, doch Beaugard kam ihm zuvor. Aus Enttäuschung und Wut schloss er sich den Flusspiraten an und wurde dank seiner Fähigkeiten und Führungsstärke schnell zu ihrem Anführer. Mit Freude begann er verstärkt die Flussboote seines Widersachers anzugreifen und bescherte seinen Männern reiche Beute. Zusätzlich verbündete sich LeBlanc mit der Mambo Marie, die eine ebenso große Abneigung gegen Beaugard hegte, wie er. Er kennt die Lage des alten Grabhügels von Wicapi Whakan, ahnt aber nichts von seiner Bedeutung. Als Josephine mit ihm in Kontakt trat und dem Piraten ihre immer noch vorhandenen Gefühle für ihn offenbarte, entwickelten sie gemeinsam den Plan, eine fingierte Entführung zu inszenieren und ein Lösegeld zu erpressen. Das Geld soll als Starthilfe für ein neues Leben außerhalb der Sümpfe dienen.

Jacques ist ein ehrenhafter Mann, der nur die Reichen beraubt und unnötiges Blutvergießen vermeidet. Der geschickte Säbelfechter und Pistolenschütze ist ein gerechter Anführer, dem seine Männer treu ergeben sind. Seine Liebe gilt Josephine, und er würde alles für sie tun.

Körperlich: Gs: 3W10, Gw: 2W12, St: 3W6, Re: 2W12, Ko: 3W6

Ausweichen 3W12, Fahren: Boot 3W12, Fahren: Dampfschiff 3W12, Kämpfen: Schwert 4W12, Klettern 1W12, Schießen: Automatik 3W10, Schießen: Gewehr 2W10, Schießen: Pistole 4W10, Schleichen 2W12, Schnellladen: Pistole 2W10, Schnellziehen 2W12, Schwimmen 3W12

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

Bluffen 3W6, Einschätzen 3W10, Einschüchtern 2W10, Führungsqualität 4W10, Glaube 1W8, Mumm 3W8, Organisieren 2W6, Ortskenntnis: Bayous 2W6, Sprache: Englisch 2W6, Sprache: Französisch 3W6, Suchen 3W10, Spurenlesen 2W10, Überleben: Sumpf 2W6, Überreden 4W10, Verspotten 2W6

Vorteile: Beidhändig, Dickes Fell, Hart wie Stahl 2, Hübsch, Kühler Kopf

Nachteile: Arm wie eine Kirchenmaus, Feind 4 (Colonel Beaugard), Gesetzloser 3, Heldenhaft, Treu, Übermut

Ausrüstung: Säbel, 45er Peacemaker, Spencer-Karabiner, Messer

Josephine Beauregard, Angebliches Entführungsoffer

Josephine stammt aus einer alten und angesehenen Cajun-Familie und verliebte sich in LeBlanc, als dieser für ihren Vater arbeitete. Die beiden wollten heiraten, doch Colonel Beauregard wurde auf die junge Frau aufmerksam und warb ebenfalls um ihre Hand. Der Voodoo-Priester kannte die finanziellen Nöte und setzte ihren Vater damit unter Druck. Der alte Cajun bat seine Tochter, den reichen Plantagenbesitzer zu heiraten, und Josephine willigte aufgrund ihres Pflichtgefühls gegenüber ihrer Familie widerwillig ein. Kurz danach starb ihr Vater an einem Herzinfarkt, den der Bokor mit Hilfe seiner schwarzen Magie auslöste.

Eine Zeitlang lebte Josephine auf der Plantage wie eine Königin, doch ihre Sehnsucht nach LeBlanc wuchs genauso wie die Verachtung für ihren neuen Ehemann. Josephine fand bald heraus, dass ihr Ehemann abscheuliche Rituale durchführt. Um von ihm wegzukommen, trat sie über Getreue mit LeBlanc in Kontakt, und gemeinsam entwickelten sie den Plan, eine Entführung zu inszenieren und das Lösegeld zu erpressen. Dass der Voodoo-Priester in den Sümpfen nach dem uralten Choctaw-Relikt sucht, ahnt sie aber nicht.

Josephine ist eine wunderschöne Frau in den Zwanzigern, mit dunklen langen Haaren und braunen Rehaugen. Sie besitzt ein freundliches Wesen und fühlt sich ihrer Familie gegenüber tief verpflichtet. Ihre innige Liebe gilt dem Flusspiraten LeBlanc, und sie würde alles tun, um ihn zu schützen.

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

Fahren: Boot 2W6, Klettern 1W6, Schießen: Pistole 2W6, Schleichen 4W6, Schwimmen 2W6

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

Bluffen 3W10, Einschätzen 3W10, Glaube 2W8, Medizin: Allgemein 2W8, Mumm 2W8, Ortskenntnis: Bayous 3W8, Suchen 3W10, Sprache: Englisch 2W8, Sprache: Französisch 3W8, Überleben: Sumpf 2W10, Überreden 4W12, Verspotten 2W10

Vorteile: Die Stimme (süß und verführerisch), Flink, Hübsch, Mutig

Nachteile: Treu, Verpflichtung 3 (Familie)

Ausrüstung: 44er Derringer, Messer

Marie Bodin, Voodoo-Priesterin

Die etwa vierzigjährige, dunkelhäutige Marie ist eine erfahrene Voodoo-Priesterin und Wächterin der Grabstätte von Wicapi Whakan. Das Choctaw-Halbblut mit afrikanischen Wurzeln übernahm die schwere Bürde von ihrem Vater. Obwohl sie eine sehr spirituelle Person ist, hatte sie schon immer Schwierigkeiten, die indianische Weltsicht ihres Vaters anzunehmen und übernahm die Aufgabe, das Grab zu schützen, daher mehr aus Verpflichtung gegenüber ihren Ahnen als den Geistern der ewigen Jagdgründe. Schon früh fühlte sie sich eher zu ihren afrikanischen Wurzeln hingezogen und wurde infolgedessen von ihrer Großmutter in die Rituale und Gebräuche des Voodoo eingewiesen.

Seit der Erweckung des Schattendämons versucht Marie die Existenz der Kreatur geheim zu halten und sie zu bannen. Die unheimlichen Gerüchte über das Wesen versucht sie indessen einzudämmen und erwartet jederzeit, dass Beauregard in die Sümpfe eindringt, um sich das Relikt anzueignen. Von dem Plan einer fingierten Entführung Josephines wusste sie nichts und war sichtlich erbost, davon zu erfahren. In ihren Augen ist dies eine sinnlose Aktion, die den Bokor nur zusätzlich reizt, in die Sümpfe zu kommen. Marie ist verzweifelt, fühlt sich durch die Aktivitäten des Bokor massiv bedroht und sucht nach einer Möglichkeit, ihn auszuschalten. Das Relikt wurde von ihr aus Angst bisher nicht verwendet.

Körperlich: Gs: 2W6, Gw: 2W8, St: 2W6, Re: 2W8, Ko: 2W6

Ausweichen 3W8, Fahren: Boot 3W8, Kämpfen: Prügeln 2W8, Klettern 2W8, Schießen: Pistole 2W6, Schleichen 4W8, Schwimmen 3W8

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

Bildung: Okkultismus 5W10, Darbietung: Tanzen 3W10, Einschätzen 3W8, Einschüchtern 4W10, Führungsqualität 3W10, Geschichtenerzählen 3W10, Glaube: Voodoo 4W12, Medizin: Allgemein 2W10, Mumm 3W12, Ortskenntnis: Bayous 3W10, Sprache: Englisch 1W10, Sprache: Französisch 2W10, Sprache: Choctaw 2W10, Spurenlesen 3W8, Stammesgebräuche: Choctaw 2W10, Suchen 3W8, Überleben: Sumpf 3W8, Überreden 4W10

Vorteile: Aufmerksam, Kemosabe, Mutig, Nerven wie Drahtseile

Nachteile: Abergläubisch, Feind 3 (alle, die die Grabstätte von Wicapi Whakan schänden wollen), Halbblut, Schwur 5 (Grabstätte von Wicapi Whakan zu beschützen), Treu, Verpflichtung 3 (gegenüber den Vorfahren)

Besondere Fähigkeiten: Schwarze Magie: Betäuben 3, Mantel des Bösen 2, Marionette 3, Vorwarnung 2, Zombie 4

Ausrüstung: 44er Armeerevolver, Messer, Voodoo-Puppe mit Nadeln

Otis Dempsey, Windiger Kontaktmann

Otis ist ein etwa fünfzigjähriger, stämmiger Cajun, der sein ganzes Leben in den Sümpfen verbracht hat und die Bayous wie seine Westentasche kennt. Er hat sich vor einiger Zeit aus Geldgier Colonel Beauregard angedient. Offiziell tarnt er sich als Aufkäufer für einen Plantagenbesitzer in Baton Rouge, während er heimlich Informationen sammelt und die Flusspiraten bespitzelt.

Otis kennt Josephine seit ihrer Geburt und schwärmt heimlich für sie. Sie ist vermutlich die einzige, die er nicht ohne weiteres verraten würde und wechselt beinahe ohne zu zögern die Seite, als sie ihn über ihr Vorhaben der fingierten Entführung ins Vertrauen zog. Der Cajun arbeitet seitdem für die Flusspiraten und soll das Aufgebot in einen Hinterhalt locken.

Otis ist ein Feigling und durch und durch opportunistisch. Er will immer das Beste für sich herausholen und wechselt wenn nötig jederzeit die Seiten. Gewalt verabscheut er und kämpft nur, wenn er in einer überlegenen Position ist. Allerdings ist er ein schlauer Kerl und weiß, wie er sich aus jeder Situation herausreden, -winden oder -schleimen kann.

Körperlich: Gs: 3W8, Gw: 2W12, St: 2W6, Re: 4W6, Ko: 2W6

Ausweichen 2W12, Fahren: Boot 3W12, Fingerfertigkeit 3W8, Kämpfen: Prügeln 1W12, Klettern 1W12, Schießen: Gewehr 2W8, Schleichen 3W12, Schwimmen 1W12, Stehlen 3W8

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

Bluffen 5W8, Einschätzen 3W10, Geschichtenerzählen 3W6, Glücksspiel 3W8, Mumm 1W8, Ortskenntnis: Bayous 2W10, Sprache: Englisch 2W8, Sprache: Französisch 2W8, Sprache: Choctaw 2W8, Straßenwissen 2W8, Suchen 3W10, Spurenlesen 2W10, Überleben: Sumpf 2W8, Überreden 4W6, Verkleiden 2W8, Verspotten 3W8

Vorteile: Aufmerksam, Die Stimme (vertrauensenerweckend)

Nachteile: Abergläubisch, Feigling, Gierig, Jammerlappen, Schlappschwanz 2, Zimperlich

Ausrüstung: Winchester, Messer (im Stiefel versteckt), Piroge

Schattendämon

In alten Legenden der Choctaw ist der Schattendämon der Wächter des ewigen Schlafes, der die Toten und ihre Grabstätten schützt und jeden tötet, der die Grabhügel entweicht. Bis vor wenigen Jahren war dies bloß ein Ammenmärchen, aber nach der Entweihung des Grabes von Wicapi Whakan ließen es sich die Abrechner nicht nehmen, den alten Indianerfluch Wirklichkeit werden zu lassen.

Der Schattendämon ist eine große, muskulöse Gestalt mit dem Kopf eines Alligators und zwei kräftigen Klauen. Er hat eine dunkle Farbe und schleicht sich bevorzugt im Schutz der Vegetation des Sumpfes an seine Opfer heran, um sie zu packen und mit seiner gewaltigen Kraft in Stücke zu reißen.

Körperlich: Gs: 2W10, Gw: 3W8, St: 3W12+2, Re: 4W8, Ko: 3W10

Ausweichen 3W8, Kämpfen: Raufen 5W8, Klettern 3W8, Schleichen 4W8, Schwimmen 3W8

Geistig: Wa: 3W8, Wi: 1W8, Ch: 3W6, Sc: 2W8, Ge: 3W8

Einschüchtern 4W6, Suchen 4W8, Spurenlesen 3W8, Verspotten 3W8

Größe: 8

Terror: 9

Besondere Fähigkeiten:

Panzerung: 2

Biss: Stärke +1W8

Klauen: Stärke +2W6

Immunität: Lediglich halber Schaden bei Fernkampfangriffen. Nahkampfangriffe und Magie können ihn jedoch verletzen.

Verschmelzung: Der Schattendämon verfügt über die Fähigkeit, mit der Umgebung in den Sümpfen zu verschmelzen. Die Charaktere müssen eine vergleichende Probe in ihrer *Wahrnehmung* gegen eine in *Schleichen* des Dämons machen. Wenn sie es nicht schaffen, verlieren sie die Möglichkeit, in der ersten Runde des Kampfes zu handeln. Will sich der Dämon zurückziehen, kann er in einer Aktion wieder mit der Umgebung verschmelzen.

Zerreißen: Der Schattendämon ist stark genug, einen Menschen in Stücke zu reißen. Er muss zwei erfolgreiche *Kämpfen: Raufen* -Angriffe durchführen, um zwei Gliedmaßen zu packen. Anschließend muss der Dämon sein Ziel in einer vergleichenden *Stärkeprobe* schlagen. Für jeden Erfolg und jede Erhöhung verursacht er Stärke +3W6 Schaden in den gepackten Körperzonen. Wenn dabei die Wundstufe *Verstümmelt* erreicht wird, ist die Gliedmaße tatsächlich erfolgreich aus dem Körper gerissen worden.

Preis: Die Essenz eines Schattendämons verleiht einem Verdammten die Fähigkeit, sich leise und unauffällig zu bewegen. Wenn er sich konzentriert, erhält er einen Bonus von +6 auf alle *Schleichenproben*. Außerdem erwirbt er die Kraft *Berserker* auf Stufe drei.

Flusspiraten / Beaugards Handlanger

Die eingeschworene Gemeinschaft der Flusspiraten besteht zum größten Teil aus einheimischen Cajuns, Kreolen und gesuchten Verbrechern, die auf der Flucht vor dem Gesetz in die Sümpfe entkamen. Sie überfallen in regelmäßigen Abständen abgelegene Plantagen, Flussboote und Handelsstationen entlang des Mississippi. Die Männer vertrauen LeBlanc und führen seine Befehle bedingungslos aus.

Die Meisten von Beaugards Handlangern sind skrupellose Söldner oder fanatische Voodoo-Anhänger, die Beaugard in der näheren Umgebung von New Orleans rekrutiert hat. Viele fürchten seine Macht, werden aber durch Geld, Angst oder religiöse Ergebenheit bei der Stange gehalten. Die Männer arbeiten als Wächter auf seiner Plantage oder auf den Flussbooten, schüchtern Rivalen ein oder begeben sich auf Befehl des Bokors in die unheimlichen Sümpfe, um nach dem finsternen Relikt zu suchen.

Körperlich: Gs: 2W8, Gw: 2W12, St: 4W6, Re: 4W10, Ko: 3W6

Ausweichen 2W12, Fahren: Boot 3W12, Fahren: Dampfschiff 2W12, Kämpfen: Schwert 4W12, Klettern 3W12, Schießen: Automatik 2W8, Schießen: Gewehr 2W8, Schießen: Pistole 2W8, Schießen: Schrotflinte 2W8, Schleichen 2W12, Schwimmen 3W12

Geistig: Wa: 3W8, Wi: 1W6, Ch: 2W6, Sc: 1W6, Ge: 1W8

Einschüchtern 2W6, Ortskenntnis: Bayous 2W6, Überleben: Sumpf 2W6, Mumm 2W8

Ausrüstung: Säbel, 44er Armeerevolver, Spencer-Karabiner oder doppelläufige Schrotflinte, Messer

Voodoo-Zombies

Diese Form von Untoten wird mit Hilfe von schwarzer Voodoo-Magie erhoben und besitzt keinen Manitou. Ein Priester belebt eine Leiche und kann ihr dann beliebige Befehle erteilen. Voodoo-Zombies können nur durch eine völlige Zerstörung der Eingeweide vernichtet werden und sind daher auch ohne Kopf weiter handlungsfähig. Jedem Zombie wird vor Erhebung der Mund zugenäht, da man sie auch zerstören kann, indem man ihnen Salz in den Mund legt. Voodoo-Zombies sind recht dumm, so dass sie nicht in der Lage sind, Feuerwaffen zu verwenden.

Werte wie Wandelnde Tote (DEADLANDS-Regelwerk S. 199) mit folgenden Änderungen: Kein Schießen, Kämpfen: Raufen 4W8, Schleichen 2W8, Schwimmen 2W8

Empfindlichkeit gegenüber Salz: Sollte jemand es schaffen, einem Zombie Salz in den Mund zu legen, muss dieser eine harte (9) *Geistprobe* ablegen. Gelingt die Probe, greift er seinen Erschaffer an, ansonsten zerfällt er zu Staub.

Alligatoren: Anzahl 1W4

Alligatoren sind die Schrecken der Sümpfe und seit der Abrechnung gefährlicher als je zuvor.

Körperlich: Gs: 3W6, Gw: 2W8, St: 3W12+2, Re: 4W8, Ko: 3W10

Kämpfen: Beißen 5W8, Kämpfen: Schwanzhieb 4W8, Schleichen 3W8

Geistig: Wa: 2W6, Wi: 1W4, Ch: 2W4, Sc: 2W4, Ge: 3W6

Größe: 10

Terror: 5

Besondere Fähigkeiten:

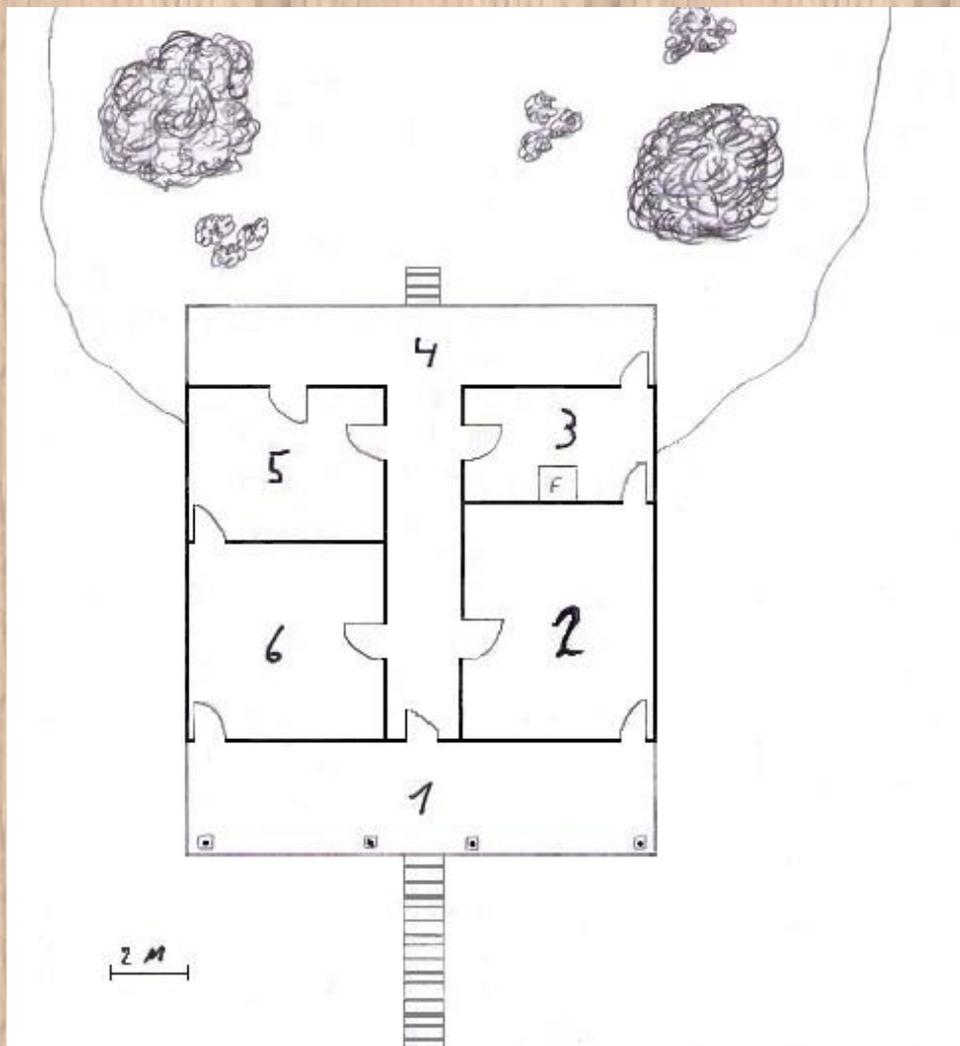
Panzerung: 1

Biss: Stärke +1W8

Schwanz: Stärke+ 1W6

KARTEN

Die verlassene Cajun-Hütte:



Quelle: Nick Dysen

Die verlassene Hütte, in der Otis das Angebot in einen Hinterhalt lockt, ist schon seit Jahren nicht mehr bewohnt und wird gelegentlich von Reisenden als Unterschlupf für die Nacht genutzt. Sie besteht aus Zypressenholz und macht von außen einen eher verfallenen und düsteren Eindruck, ist als Lagerplatz für die Nacht aber allemal besser, als im Freien zu schlafen. Sie wurde auf Stelzen erbaut, so dass unter einem Teil des Hauses das Wasser träge hindurchfließt.

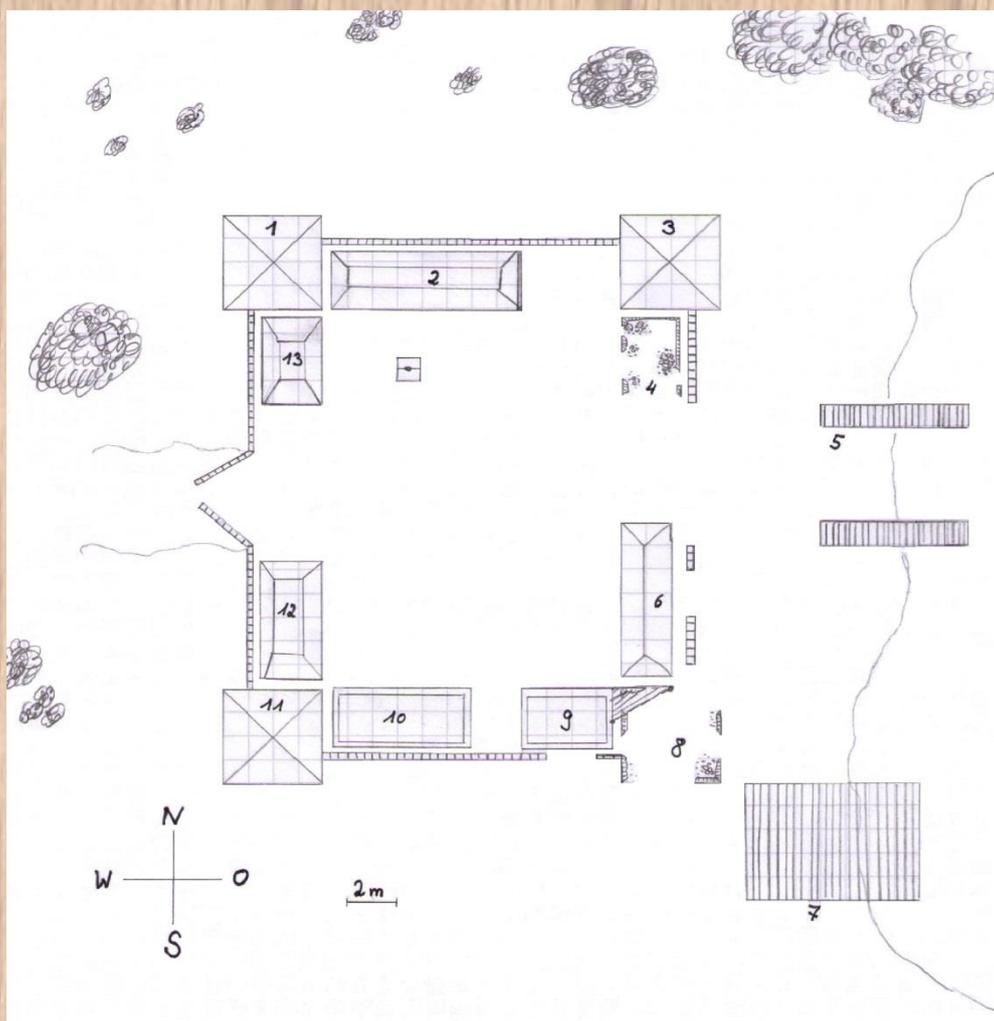
Die Feuchtigkeit der Sümpfe und mangelnde Pflege haben ihr zugesetzt. Das Dach ist an einigen Stellen undicht, das Holz der Wände rissig und aufgequollen und die Fensterläden sind festgerottet, so dass sie sich nur mit Gewalt öffnen lassen und lediglich ein diffuses Licht hereinlassen. Einige der Türen lassen sich noch schließen, andere sind aus den Angeln gerissen und liegen modernnd auf dem Boden.

1. Veranda: Die offene Veranda diente früher als abendlicher Treffpunkt der Bewohner und ist überdacht. An einem schmalen Anlegesteg können Boote festgemacht werden. Die Tür zum Flur hängt schon recht schief in den Angeln.

2. Salon: Der frühere Salon ist der am besten erhaltene Raum des Hauses. Man erkennt, dass er gelegentlich als Lagerplatz verwendet wird, da der meiste grobe Schmutz in eine der Ecken geschoben wurde.

3. Küche: Schmutz und Schimmel überziehen die Wände der Küche, und es liegt ein übler Geruch nach Fäulnis in der Luft. Der Raum besitzt eine Falltür, durch die die ehemaligen Bewohner ihren Müll entsorgt haben. Die Falltür lässt sich mit einer fairen (5) *Wahrnehmungsprüfung* finden und funktioniert tadellos, sofern man sich nicht ekelt, das schimmelige Holz anzufassen.
4. Zentraler Flur: In der Decke des Flures ist eine Lucke zum Speicherboden zu erkennen, unter der die Überreste der eingestürzten Treppe liegen. Der Speicherboden ist so morsch, dass er schon unter dem Gewicht eines Mannes nachgeben und diesen bis ins Erdgeschoss durchbrechen lassen würde. Auf dem Flurboden lassen sich einige Fußspuren von Menschen und Tieren ausmachen (faire (5) *Spurenleseprobe*). Auf der Veranda zur Landseite wurden früher die Mahlzeiten eingenommen. Es lassen sich noch die Reste von einigen Stühlen und einem Tisch entdecken.
5. Schlafzimmer: Dieses Schlafzimmer wurde früher von den Kindern genutzt. Die Tür zur Küche liegt im Raum auf dem Boden, die Tür zur Veranda steht offen. Eine Ecke des Raumes wurde von einem Opossum als Lager verwendet. Das Tier ist bereits weg, hat im Raum aber seine Notdurft zurückgelassen.
6. Elternschlafzimmer: Hier übernachteten früher die Erwachsenen. Die Tür zur Veranda ist festgerottet und lässt sich nur mit Gewalt öffnen. Der Boden des Raumes ist bedenklich morsch, was mit einer schwierigen (7) *Wahrnehmungsprüfung* (Charaktere mit dem Talent *Handwerk: Zimmermann* würfeln gegen 5) entdeckt werden kann. Sollte man den Raum durchqueren wollen, sind zwei faire (5) *Gewandheitsproben* notwendig oder man bricht ein und fällt ins Bayou. Befinden sich mehr als zwei Personen im Raum, bricht der Boden automatisch.

Der Stützpunkt der Flusspiraten:



Quelle: Nick Dysen

Das ehemalige französische Fort ist seit längerem aufgegeben und wurde von den Piraten als Versteck ausgebaut. Ursprünglich schützte es einen Handelsposten, der für den Pelzhandel mit den Choctaw genutzt wurde. Es besteht zu größtem Teil aus Holz und besitzt eine vier Meter hohe Palisade mit angespitzten Pfählen, die einen heruntergekommen Eindruck macht. Einige der Stämme sind bereits so morsch, dass sie sich hervorragend als Kletterhilfe eignen. Die Palisade hat einen Wehrgang, und an mehreren Stellen gibt es Leitern, um in den Hof zu gelangen. Regelmäßige Wachposten gibt es nicht, so dass der Marshal entscheiden kann, ob sich auf den Wehrgängen jemand aufhält. Die Türme sind etwa acht Meter hoch, haben drei Stockwerke und bestehen aus Stein. Lediglich der Ausguck ist aus Holz und überdacht. Die Türme verfügen über Schießscharten und können vom Wehrgang aus nicht betreten werden. Einziger Eingang ist eine schwere Tür auf Bodenniveau.

Das vier Meter breite Tor des Forts steht üblicherweise offen und wird lediglich zur Nacht von innen verschlossen. Wachposten gibt es keine. Ein Brunnen mit Zisterne befindet sich in der Mitte des Appellplatzes, auf dem zu jeder Tages- und Nachtzeit reges Treiben herrscht. Nachts sitzen die Männer an kleinen Feuern zusammen und feiern ausgelassen, am Tag werden Ausrüstung und Boote ausgebessert oder die Beute aus dem letzten Raubzug verteilt und eingelagert. Viele Piraten leben hier mit ihren Familien, so dass mehrere Zelte aufgebaut wurden, zwischen denen auch Frauen und Kinder zu entdecken sind.

1. Wachturm: Dieser Turm dient als Taverne und Bordell. Die Schießscharten wurden erweitert, um mehr Licht in die Räume zu lassen. Jederzeit ist das Gegröle der Feiernden zu hören. Der Ausguck ist höchstens von Betrunknen besetzt, die ihren Rausch ausschlafen.
2. Mannschaftsquartiere und Lazarett: In den ehemaligen Mannschaftsunterkünften leben die meisten Piraten gemeinsam mit ihren Familien. Hier ist auch die Krankenstation untergebracht, die mangels Ärzten in einem schlechten Zustand und nur mit wenigen Medikamenten ausgestattet ist.
3. Wachturm: Die unterste Ebene des Wachturms wird als Stallung für einige Schweine und Ziegen verwendet, die übrigen Stockwerke zur Lagerung von Futter und Stroh. Der Ausguck ist jederzeit mit einem Gatling-Gewehr und zwei Männer besetzt.
4. Unteroffiziersquartiere: Diese Ruine war ursprünglich die Unterkunft der Unteroffiziere. Das Haus ist schon lange in sich zusammengefallen und wird von den Piraten zum Teil als Hühnerstall verwendet.
5. Bootsanleger: An zwei hölzernen Bootsanlegern sind die zahlreichen Boote festgemacht. Die Piraten besitzen neben Pirogen und Kanus mehrere Maze-Runner, von denen einige mit Gatling-Lafetten und gepanzerten Rümpfen ausgestattet sind. Die Boote werden jederzeit von zwei Männern bewacht.
6. Stallungen: In den ausgebauten ehemaligen Stallungen werden Brennmaterial und wertlosere, schnell wieder zu veräußernde Waren gelagert. Das Gebäude hat zwei große Tore im Osten und Westen.
7. Trockendock: Die Piraten haben hier eine Rampe gebaut, die als Trockendock für die Boote dient.
8. Zerstörter Wachturm: Dieser Wachturm ist in sich zusammengestürzt und wird als provisorische Schmiede verwendet. Ein Teil der Schmiede ist durch eine Zeltplane überdacht.
9. Werkstatt: Dieses Haus mit Flachdach ist von den Piraten neu gebaut worden und dient als Werkstatt zur Reparatur der Boote. Neben einer Tür zum Appellplatz verfügt das Haus über einen Ausgang direkt zur Schmiede.
10. Offiziersquartiere: Hier hat sich LeBlanc mit Josephine und seinen engsten Vertrauten eingerichtet. Auch Marie nächtigt hier, wenn sie das Fort besucht. Auf dem komplett erneuerten Flachdach hat LeBlanc ein Gatling-Gewehr und zwei seiner Männer postiert.
11. Wachturm: Dieser Turm wird als Waffenlager verwendet und beinhaltet Waffen, Munition und Dynamit. Nur LeBlanc und zwei seiner Offiziere haben einen Schlüssel für den Turm. Der Ausguck des Turms ist mit einem Wachposten besetzt, der hier gelangweilt seinen Dienst verrichtet. Außerdem steht vor dem Turm ein Wachposten.

12. Depot: Das ursprüngliche Depot wird als Warenlager für die wertvollere Beute verwendet. Zwei Männer bewachen das fensterlose Haus mit der stabilen Tür, zu der Le Blanc den einzigen Schlüssel hat.

13. Küche: Hier lagern die Lebensmittel des Forts, die von einigen Frauen für die Piraten zubereitet werden.