



Mach die Stimmen aus, Amigo!

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic
in den verregneten Wäldern Kansas**

von Nick Dysen

Verfolgt von einer Bande grausamer Desperados, eskortiert das Aufgebot den Anführer der Gang als Gefangenen zur Bahnstation nach Junction City. Doch die rettende Stadt entpuppt sich als ein Ort des Wahnsinns, in dem die Bevölkerung von gehirnzersetzenden Parasiten geplagt wird. Bleibt das Aufgebot bei klarem Verstand oder zerbricht ihr Geist durch die Irrsinn bringenden Stimmen im Hinterkopf?

WAS BISHER GESCHAH

Schön, Sie wiederzusehen Marshal. Es ist wieder einmal Zeit, ein Aufgebot zusammenzustellen, das sich in das blutige Kansas begibt, um den Schrecken der Abrechner die Stirn zu bieten. Gesucht werden hartgesottene Männer und Frauen, die es mit einem schlangenzüngigen Huckster, einer Bande blutrünstiger Desperados und wahnsinnsbringenden Kreaturen aufnehmen. Falls Sie sich also nicht vor den flüsternden Stimmen in Ihrem Kopf fürchten, erfahren Sie hier mehr:

Eine Gruppe Pinkertons unter Führung von Agent Terry Cook hatte den Auftrag, den Huckster Jack „Snake-Eye“ Sullivan zu verhaften und ihn nach Chicago zu bringen. Der Huckster besitzt angeblich geheime Informationen über die Konföderierten, die für den weiteren Verlauf des Krieges entscheidend sein könnten. Zwar erwischten die Pinkertons Sullivan unvorbereitet und ohne seine Bande bei einer Hure in Wichita, bei dem Zwischenfall tötete der Huckster jedoch alle Agenten bis auf Cook. Während Snake-Eye nun im örtlichen Kittchen sitzt und gelassen auf die Befreiung durch seine Bande wartet, sucht Cook verzweifelt einige mutige Männer und Frauen, die ihm dabei helfen, den Gefangenen zur Bahnstation nach Junction City zu bringen.

Was jedoch niemand ahnt, ist die Tatsache, dass sich in Junction City Hirnkrabber wie eine Seuche ausbreiten und die Bevölkerung der kleinen Stadt langsam in den Wahnsinn treiben. Bisher blieben die kleinen Biester unentdeckt, aber die merkwürdigen Zwischenfälle häufen sich.

DER AUFBAU

Das Abenteuer beginnt in Wichita, Kansas. Das Aufgebot wird von Cook angeworben, gemeinsam mit ihm den gefangenen Huckster nach Junction City zu eskortieren. Die Einheimischen einschließlich des örtlichen Sheriffs haben zu viel Angst vor Sullivan und seiner Bande, so dass sich niemand bereiterklärt, Cook zu begleiten. Cook bietet pro Mann 200 Dollar, sofern der Huckster unversehrt in den Zug nach Chicago steigt, und drängt auf einen baldigen Aufbruch, da er fürchtet, dass Sullivans Bande ihren Boss befreien will. Hinzu kommt, dass auf Sullivans Kopf eine erhebliche Belohnung ausgesetzt ist und somit eine Menge geldgieriger Kopfgeldjäger hinter ihm her sind, die ebenfalls Ärger machen könnten. Von Wichita nach Junction City sind es ungefähr 120 Meilen, die aufgrund des Geländes mit dem Pferd in ca. vier bis fünf Tagen zu bewältigen wären. Cook wählt bewusst nicht den direkten Weg zur nächsten Bahnstation der Union Blue nach Salina, der eindeutig näher an Wichita liegt, da er weiß, dass der Bahnhof von einer der anderen Eisenbahngesellschaften bei einem Angriff schwer beschädigt wurde und derzeit keine Züge die Stadt verlassen können. Dennoch gibt er in Wichita Salina als Reiseziel an, um mögliche Verfolger zu verwirren und wird erst außerhalb der Stadt die Richtung wechseln.

KAPITEL 1: WELCOME TO WICHITA

Wichita liegt im südlichen Kansas und ist nach einem hier ursprünglich ansässigen Indianervolk benannt. Die Stadt geht zurück auf eine indianische Siedlung, die sich bis 1863 an dieser Stelle befand, und die nach der Vertreibung der Indianer aufgrund der guten Lage von den Weißen übernommen wurde. Die Stadt bietet alle Annehmlichkeiten der Zivilisation, besitzt durch den Bürgerkrieg aber noch keinen eigenen Bahnhof. Das Aufgebot kann auf der Durchreise sein oder den Ort aufgrund eines vorherigen Abenteuers gezielt aufgesucht haben.

Während ihres Aufenthalts erfährt das Aufgebot von der Gefangennahme Sullivans und der Angst der Einheimischen vor Rache. Wilde Geschichten machen die Runde und vermischen die blutrünstigen Taten des Hucksters und seiner Bande mit unheimlichen Ereignissen an der südlichen Grenze des Bundesstaates. Da niemand dem Pinkerton helfen will, heuert Cook das Aufgebot als Unterstützung an. Er wird auf die mögliche Gefahr durch Sullivans Bande hinweisen und gegenüber dem Aufgebot betonen, dass dem Huckster kein Haar gekrümmt werden darf, da er ihn lebend nach Chicago bringen soll. Allerdings wird Cook niemandem verraten, dass Snake-Eye ein Huckster ist.

KAPITEL 2: ROADTRIP TO JUNCTION CITY

Die Reise nach Junction City führt durch hügeliges, teils dichtbewaldetes Gelände. Niederschläge sind an der Tagesordnung, so dass Flüsse über die Ufer treten, die Böden aufgeweicht sind und das kampieren im Freien nicht sehr angenehm ist. Feiner Nieselregen und kräftige Schauer schränken die Sicht ein und wechseln sich mit kräftigen Windböen ab, die Laub und Strauchwerk umherwehen und kleinere Bäume entwurzeln. Die Feuchtigkeit dringt unter die Kleidung, und ein Feuer zu entfachen ist beinahe unmöglich.

Die Reise durch Kansas kann vom Marshal mit folgenden Ereignissen ausgestaltet werden:

1. Die Furt:

Die Gruppe muss einen Fluss überqueren, der Hochwasser führt. Sein Pferd durch den Fluss zu führen erfordert eine *schwierige (7) Reiten-Probe*. Misslingt die Probe, geht der Gaul durch und kann nur mit einer *schwierigen (7) Tiere abrichten-Probe* beruhigt werden. Andernfalls stürzt der Reiter in den Fluss und benötigt mindestens 3 *faire (5) Schwimmenproben*, um ans Ufer zu gelangen. Snake-Eye könnte die Flussüberquerung möglicherweise für einen Fluchtversuch nutzen.

2. Blutige Tumbleweeds:

Eine Gruppe Steppenbluter (Anzahl 3-6; Werte siehe DEADLANDS-Regelwerk S. 199) rollt auf das Aufgebot zu und tarnt sich dabei als umherwehendes Strauchwerk.

3. Kopfgeldjäger:

Eine Bande von Kopfgeldjägern ist hinter der Belohnung für Sullivans Kopf her und hat die Posse beim Aufbruch aus Wichita beobachtet. An einer günstigen Stelle versuchen die Männer einen Hinterhalt zu legen und den Huckster in die Finger zu bekommen. Dieses Ereignis kann auch mehrmals während der Reise geschehen.

4. Der Schlangenölverkäufer:

Das Aufgebot begegnet Professor Harold Pickman, einem Trödler mit einem Planwagen voller merkwürdiger Dinge und Plunder. Den meisten Umsatz macht der Professor mit seinen „heilfördernden“ Tinkturen, die gegen jegliches Zipperlein helfen, zum größten Teil aus Hochprozentigem und Farbstoffen bestehen und für 10 Dollar pro Flasche zu erwerben sind. Der Quacksalber berichtet, dass er vom Sheriff aus Junction City geworfen wurde, da die Frauenliga gegen Alkohol und Glücksspiel sich über ihn beschwerte. Außerdem berichtet er davon, dass das Krämerehepaar Hibdin von einigen Deputys erschossen wurde, nachdem die beiden um Mitternacht auf der Hauptstraße herumliefen, mit Gewehren um sich schossen und einen der Gesetzeshüter verletzten. Beide Vorkommnisse sind Hinweise auf die Aktivitäten der Hirnkrabbler.

5. Hinterwäldler:

Nach vier Tagen im Regen ist jeder froh, eine Nacht im trockenen an einem warmen Feuer zu verbringen. Das Aufgebot wird kurz vor Einbruch der Dunkelheit von einem Farmer eingeladen, die Nacht in seinem einsam gelegenen Haus zu verbringen. „Old Bill“ Mason lebt dort gemeinsam mit seinen drei Söhnen Jeff, Clay und Tom sowie seiner Tochter Mary. Die Masons geben sich gastfreundlich, sind in Wirklichkeit aber brutale Hillbillys, die einsamen Wanderern auflauern, sie ausrauben und töten. Sie erkennen Sullivan und wollen die Belohnung für sich. Daher versuchen sie das Aufgebot zu betäuben und sie in der Nacht umzubringen. In der Scheune finden sich genug Beweise für ihr lasterhaftes Tun. Neben einigen Pferden und einem Planwagen finden sich Kleidung und Ausrüstung von mindestens einem Dutzend Reisender sowie ein angrenzender Schweinestall, in dem die Leichen entsorgt wurden und sich bei genauerer Suche noch einige menschliche Knochen entdecken lassen. Außerdem kann das Aufgebot das Tagebuch von Dr. Bruce Parker finden, einem Arzt aus Junction City, der vor den Hirnkrabblern floh und erst vor zwei Tagen Opfer der Masons wurde (siehe Handout).

6. Der verrückte Cowboy:

Etwa eine Tagesreise vor Junction City findet das Aufgebot die Leiche eines umherziehenden Cowboys mit einem Strick um den Hals an dem Ast einer Eiche baumeln. Den Spuren zu urteilen hat der Mann offenbar Selbstmord begangen, während sein Pferd im Sturm davongelaufen sein muss. Im Stamm der Eiche steckt noch immer ein Bowie-Messer, mit dem der Cowboy über ein Dutzend Mal die Worte „Die Stimmen, die Stimmen“ in den Baum gekratzt hat. Der Mann wurde von einem Hirnkrabblern in den Wahnsinn getrieben, der nach dem Tod des Mannes zurück in die Stadt gekrochen ist.

7. Fluchtversuch:

Snake-Eye wird mindestens einmal während der Reise einen Fluchtversuch wagen. Hierfür verwendet er zum Einschläfern einer Wache die Beschwörung *Sandmann* oder *Ruf der Wildnis*, um eine Gruppe Klapperschlangen zu rufen und sie auf einen unvorsichtigen Gegner zu hetzen. Auch der Trick *Irrlicht* könnte Anwendung finden.

8. Sullivans Bande:

Das Aufgebot wird während ihrer Reise von der Bande des Hucksters verfolgt, die ihren Boss befreien will. Ob es zu einem ersten Befreiungsversuch während des Transports des Gefangenen kommt oder sie lediglich als dunkle Bedrohung am Horizont erscheint, liegt im Ermessen des Marshals.

KAPITEL 3: OPERATION JUNCTION CITY

Junction City liegt an der Mündung des Smoky Hill und des Republican Rivers und hat mit den umliegenden Farmen etwa 350 Einwohner. Durch die Bahnverbindung der Union Blue wächst der Ort aber stetig. Die Stadt besitzt die üblichen Etablissements, die man in so einer Ansiedlung erwarten würde: Ein schäbiges Hotel inkl. angrenzendem Barbier und Badehaus (1), den Krämerladen der Familie Hibdin (2), eine Bank (3), einen Mietstall inkl. Schmiede und Sattlerei (4) sowie eine im Bau befindliche Schule (5). Hinzu kommt eine Baptistenkirche (6), die auch als Treffpunkt für die Frauenliga genutzt wird, das Zeitungsbüro der Daily Union (7), das Sheriffs Office (8) und einen Bahnhof mit Telegraphen- und Postamt (9). Die zurzeit geschlossene Praxis von Dr. Parker (10) sowie

der Laden des Bestatters (11) komplettieren das Bild. Auffällig ist, dass sämtliche Saloons der Stadt vor kurzem geschlossen wurden und es offiziell keinen Alkohol mehr in der Stadt zu kaufen gibt. Eine Karte der Stadt kann im Anhang gefunden werden.

Der Zug nach Chicago sollte frühestens 24 Stunden nach Erreichen der Stadt in Junction City eintreffen, so dass das Aufgebot gezwungen ist, den Gefangenen irgendwo sicher unterzubringen. Cook wird mit dem örtlichen Sheriff John Draper sprechen, ihn und seine Männer (die Deputys Hank und Mitch) bis zum Eintreffen des Zuges als Verstärkung anheuern und Sullivan im örtlichen Gefängnis unterbringen. Außerdem verlangt Cook, dass immer mindestens zwei Personen den Huckster im Schichtsystem bewachen. Der Rest soll sich auf Abruf bereithalten, kann sich ein wenig in der Stadt umsehen und die Annehmlichkeiten einer warmen Mahlzeit in Anspruch nehmen.

Die Hirnkrabber sind vor gut zwei Wochen mit einem unglückseligen Wanderprediger in die Stadt gekommen und breiten sich unter der Bevölkerung rasend schnell aus. Ziel der Krabber ist es, möglichst viele Wirte zu infizieren und weitere Nachkommen zu zeugen, um die Stadt zu übernehmen. Bisher sind niemandem die merkwürdigen Ereignisse durch den Parasitenbefall aufgefallen und allzu neugierige Stadtbewohner wurden schnell Opfer der Würmer. Lediglich Dr. Parker ist auf die Gefahr aufmerksam geworden und aus der Stadt geflohen, um Hilfe zu holen. Leider wurde er von den Masons ermordet, bevor er jemanden vor der Gefahr warnen konnte. Welche Bewohner Junction Citys bereits von den Parasiten infiziert oder gar übernommen wurden, liegt im Ermessen des Marshals. Jedoch sollten einige der wichtigeren Bewohner (siehe unten) sowie die staatlichen Autoritäten bereits infiziert sein und im richtigen Zeitpunkt durch den Hirnkrabber vollständig übernommen werden, um das Aufgebot das Fürchten zu lehren. Die Parasiten sehen das Aufgebot und ihren Gefangenen als potenzielle Wirte für ihre Nachkommen und versuchen, sie zunächst unauffällig zu infizieren. Scheitert dieses Vorgehen oder werden die Mitglieder der Posse auf die Krabber aufmerksam, können die übernommenen Wirte der Parasiten auch weit aggressiveres Verhalten an den Tag legen.

Der Marshal sollte in der Stadt langsam eine paranoide Atmosphäre aufbauen, indem er eine Vielzahl von merkwürdigen Ereignissen stattfinden und das Aufgebot zahlreiche Hinweise auf die Parasiten finden lässt. Die Entdeckung der Krabber (inkl. ihrer möglichen Schwächen) sowie ein Übernahmeversuch durch die Parasiten sollten dabei den Höhepunkt dieses Kapitels darstellen.

Besondere Örtlichkeiten und Hinweise auf die Hirnkrabber:

1. Sheriff Office:

Das Büro des Sheriffs ist ein einstöckiges Gebäude mit überdachter Veranda und verfügt über drei stabile Zellen. Sheriff Draper, ein raubeiniger Mann Mitte vierzig mit ausladendem Schnurrbart, sorgt mit seinen drei Deputys für Ruhe und Ordnung in Junction City. Da einer seiner Männer (Sam) von Ehepaar Hibdin angeschossen wurde und sich derzeit in einem der Hotelzimmer erholt, stehen ihm aber lediglich zwei seiner Männer zur Verfügung. Der Sheriff wird gegenüber dem Aufgebot höflich und hilfsbereit sein und sie bereitwillig gegen Sullivans Bande unterstützen. Allerdings sind er und seine Männer bereits Opfer der Hirnkrabber geworden, so dass er sie über die merkwürdigen Vorfälle anlügt, diese runterspielt oder sich nicht mehr erinnern kann („Keine Vorkommnisse“, „Ich kümmere mich darum“ oder „Lediglich ein Unfall mit einer Schusswaffe“).

2. Der Bestatter:

Der Bestatter Ed King wurde bereits von den Hirnkrabblern vollständig übernommen und versteckt sich, um keine Aufmerksamkeit zu erregen, im Hinterzimmer seines Ladens. Dort ernährt er sich von den Leichen, die er für die Beerdigungen vorbereiten sollte. Er greift jeden an, der sich in sein Refugium wagt.

3. Die Praxis von Dr. Parker:

Dr. Bruce Parker war der einzige, der die Gefahr der Hirnkrabbler erkannt hat und fluchtartig die Stadt verlassen hat, um Hilfe zu holen. Seitdem steht die Praxis leer. Während viele Stadtbewohner nicht wissen, wohin der Arzt verschwunden ist, werden Opfer der Hirnkrabbler behaupten, dass der Dr. im Westen Urlaub macht und Verwandte besucht. Neben den Räumlichkeiten der Praxis hat Dr. Parker zwei abgedunkelte Zimmer, die er zur Forschung und zur Aufbewahrung seiner Sammlung genutzt hat. Auf grob zusammengezimmernten Regalen stehen diverse Gläser und Flaschen, in denen Vögel, Schlangen, Insekten und das ein oder andere Teil eines Menschen (z.B. ein Daumen, ein Stück Blinddarm, ein menschliches Gehirn) in Alkohol eingelegt wurden. Außerdem lassen sich hier zwei Hirnkrabbler in Einweckgläsern finden. Neben der Sammlung kann das Aufgebot einige wirre Skizzen und Notizen über die Parasiten finden, in denen der Arzt über mögliche Schwächen der Würmer spekuliert. Außerdem lässt sich in der Praxis ein ansehnlicher Alkoholvorrat nach Ermessen des Marshals finden, mit dem die Parasiten bekämpft werden könnten.

Obwohl der Doktor die Praxis geschlossen hat, kann ein Mitglied des Aufgebots mit einer fairen (5) *Wahrnehmungssprobe* von außen einen Schatten am Fenster erkennen, der sich hinter den Vorhängen verbirgt. Dabei handelt es sich um Jimmy Brown, den schwächlichen, 12-jährigen Sohn des Telegraphisten, der sich hier vor seinen Eltern versteckt. Jimmy sind die Veränderungen seiner Eltern (also der Parasitenbefall) sowie das merkwürdige Verhalten zahlreicher Bürger der Stadt aufgefallen und er glaubt, dass sie von Dämonen besessen sind. Als Beispiel beschreibt er wie sein Vater, ein eigentlich starker Trinker, seit einer Woche keinen Tropfen mehr anrührt und sämtliche Alkoholvorräte weggekippt hat. Aus Angst hat er sich hier verkrochen und lebt seitdem von dem, was sich in der Speisekammer des Doktors finden lässt.

4. Das Telegraphenamnt:

Das Telegraphenamnt befindet sich direkt am Bahnhof und wird von Jimmys Vater Ed Brown, einem etwa fünfzigjährigen, feisten Mann mit Halbglatze geleitet, der bereits durch Hirnkrabbler infiziert wurde. Der Parasit hat ihn dazu gebracht, den Telegraphen zu sabotieren, damit keine Hilfe von außen gerufen werden kann. Offiziell wird Mr. Brown angegeben, dass die Leitungen vermutlich aufgrund des vorangegangenen schlechten Wetters zerstört wurden und erst in den nächsten Tagen repariert werden. Sieht man sich den Telegraphen genauer an, kann man mit einer narrensicheren (3) *Probe auf Handwerk: Telegraph* die Lüge erkennen und mit einer schwierigen (7) *Bastelnprobe* den Telegraphen wieder in Gang setzen.

5. Kirche und Frauenliga:

Die Kirche wird von Reverend Arthur Daniels, einem rothaarigen Iren mit Vollbart und steifer Hüfte, geleitet und dient gleichzeitig als Treffpunkt für die Frauenliga. Anführerin der Frauenliga ist Abigail McElroy, eine sechzigjährige Matrone mit Haaren auf den Zähnen und verbissener Gottesfurcht. Da in den Reihen der Frauenliga zahlreiche Abstinenzler zu finden sind, wurden viele Mitglieder bereits sehr früh Opfer der Hirnkrabbler. Da Bürgermeister Frank Nolan (schneidiger Mittsechziger mit

Monokel und Gehstock) ein Sympathisant der Frauenliga ist und ebenfalls durch einen der Würmer befallen wurde, konnten die Parasiten erfolgreich die Schließung der Saloons veranlassen.

6. Das Hotel:

Das dreistöckige Gebäude hat 16 Zimmer, einen Schlafsaal sowie einen großen Speisesalon mit angrenzender Küche und verfügt über eine große Freitreppe. Neben dem Gebäude sind ein Barbier und das Badehaus zu finden. Der Saloon im Erdgeschoß wurde vor kurzem geschlossen und dient nun als Aufenthaltsraum für reisende Damen. Das Hotel wird von Bob Harden, einem schmierigen, dünnen Mann mit Glasauge, geführt und macht einen heruntergekommenen Eindruck. Da der Saloon geschlossen wurde, arbeiten die drei Huren (Sally, Clara und Irene) jetzt im Badehaus und suchen dort ihre Kundschaft. Sally verkauft heimlich Alkohol zu überhöhten Preisen, den ihr Vater auf seiner Farm brennt.

7. Krämerladen:

Der Krämerladen der Familie Hibdin ist ein typisches Holzhaus mit Veranda und einem großen Verkaufsraum mit Tresen und zahlreichen Regalen an den Wänden. Der Laden wird nach dem gewaltsamen Tod der Hibdins von ihrer Tochter Maria, einer zwanzigjährigen, blonden Dorfschönheit, geführt, die aus Trauer über den Tod der Eltern nur schwarz trägt. Sie kann sich das Verhalten ihrer Eltern nicht erklären und bricht bei dem Thema leicht in Tränen aus. Auch der Selbstmord des Verkäufers Coffin hat ihr mächtig zugesetzt, obwohl sie ihn nicht gemocht hat. Coffin wollte mit dem Segen der Eltern Maria heiraten und den Laden übernehmen, aber die junge Frau hatte bereits einen Geliebten (den angeschossenen Deputy Sam). Maria ist bisher von den Hirnkrablern verschont geblieben, da sie die Nächte meist heimlich bei Sam verbracht hat, während ihr jüngerer Bruder Timmy (10 Jahre alt, Übergewicht) nicht so viel Glück hatte und von den Parasiten befallen wurde. Im Laden gibt es keinen Alkohol zu kaufen, da die Hibdins sämtliche Vorräte weggeschüttet haben.

8. Zeitungsbüro der Daily Union:

Die einmal in der Woche erscheinende Zeitung wird von Elias Walton geführt. Der starke Trinker ist etwa vierzig Jahre alt, von kleiner, aber kräftiger Statur und Brillenträger. Die meiste Zeit sitzt er in seinem Büro und arbeitet unmotiviert an der nächsten Ausgabe, die seit einer Woche überfällig ist. Seit seine Frau ihn verlassen hat ist er ständig besoffen, so dass er noch nicht einmal das Alkoholverbot, geschweige denn die schleichende Invasion der Hirnkrabber mitbekommen hat. Könnte man ihn ausnüchtern, wäre Walton aufgrund seiner Vergangenheit als ehemaliger Major der Unionsarmee ein hilfreicher Verbündeter gegen Sullivans Bande. Gleichzeitig ist seine „eiserne Reserve“ (eine Flasche bester Kentucky Single Malt), die er unter einer Bodendiele versteckt und bisher aus Sentimentalität (die Flasche war ein Geschenk seiner Frau) nicht angerührt hat, eine wirksame Waffe gegen die Parasiten.

Der Aufenthalt in der Stadt kann mit folgenden Ereignissen ausgestaltet werden:

1. Feuer im Mietstall:

Im Mietstall bricht ein Feuer aus, das auch die Pferde des Aufgebots bedroht. Während viele Menschen sofort helfen, das Feuer zu bekämpfen, bleiben einige völlig unbeteiligt stehen und starren in die Flammen. Das Feuer wurde von einigen übernommenen Kindern gelegt.

2. Der verrückte Landstreicher:

Ein nach billigem Füssel stinkender, dreckiger Landstreicher spricht ein Mitglied des Aufgebots in einer Seitengasse an. Der offenbar verrückte Mann fordert ihn auf, dringend aus der Stadt zu verschwinden und faselt etwas von irgendwelchen Kreaturen in den Köpfen der Menschen. Nach Aussage des Mannes bekämpft man die Kreaturen am besten, indem man sich mit Alkohol einreibt und täglich viel davon trinkt. Ob der Landstreicher nach dieser ersten Begegnung erneut auftaucht, liegt im Ermessen des Marshals.

3. Die Verfolger:

Mit einer schwierigen (7) *Wahrnehmungsprobe* stellt ein Mitglied des Aufgebots fest, dass er anscheinend verfolgt wird. Bei den Verfolgern scheint es sich um eine Bande Kinder zu handeln, die sich bewusst im Schatten der Häuser halten. Die Kinder wurden von den Hirnkrabblern übernommen und fungieren als Spione.

4. Hungrige Kinder:

In einer dunklen Seitengasse kann man den Kadaver eines großen Hundes ausmachen, um den eine Horde Kinder hockt. Tritt man näher heran, rennen die Kinder davon und man kann das Tier eingehend betrachten. Obwohl der Hund bereits seit mehreren Tagen tot ist, hat er frische Bissspuren, die mit einer fairen (5) *Probe auf Medizin* eindeutig menschlichen Zähnen zugeordnet werden können. Die übernommenen Kinder nutzen den Kadaver als Nahrung.

5. Apathisches Starren:

Das Aufgebot bemerkt einen der Hotelgäste, der ununterbrochen auf eine leere Holzwand starrt. Nach einiger Zeit oder wenn ihn einer der Charaktere anspricht, springt der Gast plötzlich auf, schreit wie am Spieß „Sie sind hinter mir her, rettet mich!“ und rennt wie ein Verrückter aus dem Gebäude.

6. Sprung vom Dach:

Auf dem Dach eines der Wohnhäuser steht eine ältere Frau, die offenbar Selbstmord begehen will. Nur mit einer harten (9) *Überredenprobe* ist sie davon zu überzeugen, wieder herunterzukommen. Andernfalls bricht sie sich beim Sprung das Genick.

7. Übernahmeversuch:

Während des Aufenthaltes in der Stadt sollten die Hirnkrabbler mindestens einmal versuchen, ein Mitglied des Aufgebots mit einem ihrer Nachkommen zu infizieren. Dies kann sehr subtil erfolgen, indem dem Charakter von einem der Wirte ein Parasit in das Bett gelegt wird (z.B. beim Besuch einer Hure) oder wenn ein Opfer der Hirnkrabbler mit einem der Charaktere allein ist und eine völlig entspannte Atmosphäre herrscht (z.B. bei einer Beichte in der Kirche, einem Besuch beim Barbier oder im Badehaus). Sollte der übernommene Wirt erwischt werden, wird er versuchen zu fliehen oder andernfalls bis zum Ende kämpfen. Eine weitere Möglichkeit der Hirnkrabbler besteht darin, einem Mitglied des Aufgebots in einer der dunklen Seitengassen der Stadt aufzulauern. Hierbei versuchen einige übernommene und verummte Stadtbewohner den Charakter mit Lasso und Seilen zu Fall zu bringen, um ihn dann mit Fäusten, Tritten und Knüppeln ohnmächtig zu prügeln. Im Anschluss wird er dann mit einem der Würmer infiziert. Zu beachten ist, dass die Wirte keine Feuerwaffen bei ihrem Überfall verwenden, um den Wirt für ihre Nachkommen nicht zu beschädigen. Geht die Aktion schief, fliehen die Wirte lieber, als sich zum Kampf zu stellen. Ob

wichtige NSCs wie Cook oder Sullivan von den Hirnkrabblern übernommen werden und welche Auswirkungen dies auf das Aufgebot hat, liegt im Ermessen des Marshals.

KAPITEL 4: FROM JUNCTION CITY TO JUNK CITY

Sobald das Aufgebot der Gefahr durch die Hirnkrabbler auf die Schliche kommt und evtl. auch einer von ihnen bereits infiziert wurde, kommt Sullivans Bande in die Stadt. Cook ruft das Aufgebot zusammen und verschanzt sich mit Sheriff Draper und den zwei Deputys im Sheriff Office, während die Bande eine Belagerung beginnt. Die meisten Menschen fliehen aus Angst vor der Bande aus der Stadt oder verbarrikadieren sich und warten die Schießerei ab. Von dieser Seite ist keine Hilfe zu erwarten. Die Wirte der Parasiten bleiben neutral und warten zunächst ab, wie sich die Situation entwickelt.

Die Bande probiert es zunächst mit Verhandlungen und wird dann versuchen, den Ort zu stürmen. Nachdem die Schießerei schon eine Weile andauert, versucht Sullivan zu einem passenden Zeitpunkt mit Hilfe seiner Kräfte zu entkommen, während gleichzeitig Sheriff Draper und seine noch lebenden Männer vollständig von den Hirnkrabblern übernommen werden und das Aufgebot (evtl. mit dem infizierten Mitglied der Posse) angreifen. Dabei ist das Ziel von Sheriff Draper und seinen Leuten, das Aufgebot möglichst lebend zu überwältigen.

Gleichzeitig greifen die bisher neutral gebliebenen Wirte der Hirnkrabbler ebenfalls in den Kampf ein. Diejenigen, die vollständig übernommen werden, versuchen die restliche Bande als zusätzliche Wirte für die Nachkommen zu überwältigen und dann den Zufluchtsort des Aufgebots zu stürmen. Angesichts der neuen Situation wird Sullivan dem Aufgebot eine Zusammenarbeit vorschlagen und eine Waffe fordern, um der Gefahr gemeinsam zu begegnen. Er wird versprechen, nicht zu fliehen und sich am Kampf gegen die Hirnkrabbler beteiligen. Cook, sofern noch am Leben, wird gegen eine Vereinbarung mit dem Banditen sein. Ob der Huckster sein Wort hält, liegt im Ermessen des Marshals. Für zusätzliches Chaos sorgt dann auch noch die Ankunft des Zuges nach Chicago.

NACHSPIEL:

Sofern das Aufgebot den Huckster unversehrt in den Zug setzen kann und Cook überlebt hat, erhalten sie ihre Belohnung. Andernfalls müssen sie für ihr Geld mit Sullivan nach Chicago reisen. Überlebt der Pinkerton, wird er den Vorfall mit den Hirnkrabblern melden. Dies führt zu einem Besuch der Männer in Schwarz in Junction City, die die Stadt aufgrund von „Seuchengefahr“ abfackeln und anschließend neu errichten lassen. Zusätzlich wird das Aufgebot massiv eingeschüchtert, um Stillschweigen zu bewahren. Kann die Bande Sullivan allerdings befreien, werden sie auch in Zukunft Kansas terrorisieren. Möglicherweise will sich der Huckster am Aufgebot rächen, oder die Pinkertons zwingen die Posse, Sullivan und seine Männer wieder einzufangen. Werden nicht alle Hirnkrabbler erledigt (und irgendetwas überlebt schließlich immer), wandern sie weiter nach Westen und bringen Tod und Wahnsinn über so manche Stadt. Vielleicht macht es sich ja das Aufgebot zur Aufgabe, diese Gefahr endgültig zu vernichten.

ANHANG:

FURCHSTUFE:

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

KOPFGELD:

Kapitel 1:

Sich von Cook trotz der Gerüchte anheuern lassen: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 2:

Snake-Eye sicher nach Junction City bringen: 1 roter Schicksalschip

Kapitel 3:

Gefahr durch die Hirnkrabber entdecken: 1 roter Schicksalschip

Schwäche der Hirnkrabber finden: 1 weißer Schicksalschip

Den ersten Hirnkrabber erfolgreich entfernen: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 4:

Sullivan unverseht in den Zug setzen: 1 roter Schicksalschip

Sullivans Bande besiegen: 1 weißer Schicksalschip

Angriff der Hirnkrabber-Wirte zurückschlagen: 1 weißer Schicksalschip

Sämtliche Hirnkrabber vernichten: 1 blauer Schicksalschip

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Terry Cook, Pinkerton-Agent

Der großgewachsene, schlanke Cook ist Ende zwanzig, hat einen gepflegten Schnurrbart und trägt modische dunkle Anzüge mit Melone. Er stammt aus New York und arbeitet seit drei Jahren für die Pinkerton-Agentur. Allerdings arbeitet Cook erst seit 6 Monaten im Außeneinsatz und wurde ursprünglich für die Rechtsabteilung der Agentur eingestellt. Da sein Vater ein einflussreicher Senator ist, wurde er schnell befördert und mit der Führung einer Gruppe Detektive betraut, die den Huckster „Snake-Eye“ Sullivan verhaften sollten. Zwar gelang Cook die Festnahme, sein Übermut hat seine Männer aber das Leben gekostet, so dass er sich nach Unterstützung für den Transport des Gefangenen umsieht. Cook ist eigentlich kein übler Kerl, jedoch sehr von sich überzeugt, und er will um jeden Preis seinen Auftrag ausführen.

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

Ausweichen 3W10, Fingerfertigkeit 2W8, Kämpfen: Raufen 2W10, Klettern 2W10, Schießen: Pistole 3W8, Schießen: Schrotflinte 4W8, Reiten 2W10, Schleichen 3W10, Schlösser knacken 2W8, Schnellziehen 2W6

Geistig: Wa: 2W12, Wi: 2W8, Ch: 4W10, Sc: 3W6, Ge: 2W6

Beruf: Rechtswesen 4W8, Bildung: Okkultismus 2W8, Bluffen 3W6, Einschätzen 3W12, Einschüchtern 2W10, Führungsqualität 2W10, Mumm 2W6, Straßenwissen 3W6, Suchen 3W12, Überreden 3W6

Vorteile: Aufmerksam, Einflussreiche Freunde 1, Glückskind

Nachteile: Feind 2: Texas Ranger, Übermut, Verpflichtung 3

Ausrüstung: Smith & Wesson Frontier, abgesägte Schrotflinte, Dietrich, Messer (im Stiefel versteckt), Handschellen, Pferd

Jack „Snake-Eye“ Sullivan, Huckster

Der Huckster ist ein dunkelhaariger, athletisch gebauter Mittvierziger mit Drei-Tage-Bart und einnehmendem Wesen. Der gutaussehende Frauenschwarm ist der Anführer einer Gruppe Banditen, die das blutige Kansas unsicher machen. Auf seinen Kopf ist eine hohe Belohnung ausgesetzt. Sullivan gelangte bei einem Überfall an geheime Dokumente eines konföderierten Spions, die er versuchte, weiterzuverkaufen. Der Geheimdienst der Union bekam Wind von der Geschichte und alarmierte die Pinkertons, die den Huckster in Wichita stellten. Bevor Snake-Eye jedoch gefangengenommen wurde, las er die Dokumente und vernichtete sie im Anschluss.

Sullivan ist ein skrupelloser und gefährlicher Mann, der mit seinem dunklen Charme viele Menschen für sich gewinnen kann und sie gerne gegeneinander ausspielt. Er kennt eine Menge schmutziger Tricks und wird keine Gelegenheit auslassen, seinen Bewachern zu Schaden oder zu fliehen.

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

Ausweichen 4W8, Fingerfertigkeit 2W10, Kämpfen: Messer 2W8, Kämpfen: Prügeln 3W8, Klettern 1W8, Reiten: Pferd 3W8, Schießen: Pistole 3W10, Schießen: Gewehr 3W10, Schleichen 3W8, Schnellziehen 2W10, Stehlen 2W10

Geistig: Wa: 3W8, Wi: 2W10, Ch: 4W6, Sc: 3W12, Ge: 1W8

Bildung: Okkultismus 3W10, Bluffen 4W12, Einschätzen 2W8, Einschüchtern 3W6, Führungsqualität 3W6, Glücksspiel 2W12, Mumm 3W8, Spurenlesen 2W8, Straßenwissen 1W12, Suchen 3W8, Überleben: Prärie 3W12, Verspotten 4W12

Vorteile: Die Stimme: Charmant, Hübsch, Mystischer Hintergrund: Huckster, Nerven wie Drahtseile

Nachteile: Gemein wie eine Klapperschlange, Gesetzloser 3, Gierig

Besondere Fähigkeiten: Beschwören 7

Beschwörungen: Daneben, Geisterfessel, Heimat, Ruf der Wildnis, Sandmann, Seelenschlag

Tricks: Geräusch, Irrlicht, Nachladen

Snake-Eyes Bande / Kopfgeldjäger: Anzahl beliebig

Snake-Eyes Bande besteht aus einem üblen Haufen von Mördern, Dieben und Halsabschneidern, die in ganz Kansas ihr Unwesen treiben und dabei sowohl Anhänger der Union als auch Verfechter der Konföderation heimsuchen. Sie überfallen Banken und Züge, stehlen Vieh und ziehen mordend und plündernd durch die umstrittenen Lande. Ihre Loyalität gehört lediglich ihrem Anführer und dem Geld, das er ihnen beschafft.

Die Kopfgeldjäger, die scharf auf die Belohnung sind, die auf Snake-Eyes Kopf ausgeschrieben wurde, sind kaum besser als das Gesindel, das sie jagen. Sie sind skrupellos, hinterhältig und tun alles, um den Huckster in die Finger zu bekommen. Dabei sind sie nicht zimperlich und schalten jeden aus, der sich ihnen in den Weg stellt.

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

Ausweichen 3W8, 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

Hirnkrabber: Anzahl beliebig

Hirnkrabber sind kleine Würmer, die sich an ein schlafendes Opfer heranschleichen, um sich dann in den Nacken und das Stammhirn zu bohren. Er hinterlässt eine offene, aber schmerzlose Wunde, durch die man ihn umherwinden sehen kann. Sobald er sich festgesetzt hat, flüstert er seinem Opfer (von diesen oft als „die Stimmen“ bezeichnet) finstere Geschichten zu und lebt von der Furcht seines Wirts. Von dem Moment an, ab dem der Hirnkrabber sich an das Gehirn des Opfers heftet, verspürt der Wirt keine Furcht mehr. Alle *Mumm-Proben* sind automatisch erfolgreich, während der Wirt zusätzlich den Nachteil *Übermut* erhält. Dieser künstliche Mut entfernt jegliche Hemmschwelle des Opfers und treibt ihn mit dem Geflüster des Krabblers langsam in den Wahnsinn. Am Ende wird der Wirt schwachsinnig und der Parasit übernimmt vollständig die Kontrolle. Jeder einzelne kann Nachkommen erzeugen, sofern er mit genügend Angst gefüttert wird. Die Jungen verlassen den Wirt durch die Ohren oder die Nase, um weitere potenzielle Opfer zu suchen. So kann sich der Wahnsinn in einer Stadt schnell ausbreiten.

Ein Opfer muss für jeden Tag, den es von diesem Parasiten befallen ist, eine *Geistprobe* machen, um seine eigenen Handlungen zu kontrollieren. Die Probe beginnt mit einem fairen (5) Wurf plus die Furchtstufe der Gegend. Die Schwierigkeit erhöht sich um eine Stufe für jeden Tag, den der Krabber in seinem Kopf nistet. Beim Misslingen der Probe muss das Opfer auf der *Irrsinns*-Tabelle (S. 219) würfeln.

Wenn der Hirnkrabber die Herrschaft übernimmt, verwandelt sich der Wirt auch körperlich. Als erstes werden die Augen des Opfers völlig schwarz. Da der Wurm im Gehirn des armen Teufels sitzt, kann er auch die Energiereserven anzapfen und die Widerstandskraft gegen Schmerzen und Schaden sowie einige körperliche Eigenschaften erhöhen. Außerdem ändert sich der Speiseplan des Wirts: Insekten, Würmer, Aas und menschliches Fleisch sind durchaus akzeptable Zwischenmahlzeiten. Alkohol wird gemieden, da Hirnkrabber ihn nicht vertragen.

Die aufgeführten körperlichen Eigenschaften sind die eines typischen Opfers, der Hirnkrabber selbst verfügt in allen physischen Attributen über W4. Die geistigen Eigenschaften repräsentieren nur den Hirnkrabber, nicht die beherrschte Person.

Sobald man ihn entdeckt hat kann der Wurm entfernt werden, indem man ihn entweder in Brand steckt oder mit über 50-prozentigem Alkohol übergießt.

Weitere Informationen sind in Kanailen & Viecher ab Seite 96 zu finden.

Körperlich: Gs: 2W4, Gw: 3W8, St: 4W12, Re: 2W8, Ko: 4W10

Kämpfen: Jede Waffe 4W8, Schießen: Jede Waffe 3W4, Schleichen 2W8

Geistig: Wa: 4W10, Wi: 2W4, Ch: 4W6, Sc: 4W6, Ge: 4W12

Ortskenntnis 2W4, Spurenlesen 4W10

Größe: 6 für den Wirt, 1 für den Krabber

Terror: 5 (Krabber)

Besondere Fähigkeiten:

Rüstung: 1 (nur Wirt)

Angriff: Waffe der Wahl

Schmerzresistenz: Der Wirt muss niemals Schockproben machen und er verliert keine Puste durch körperliche Angriffe (magische Angriffe machen weiterhin Pusteschaden). Treffer in die Eingeweide erhalten keinen zusätzlichen Schadenswürfel, wohingegen Treffer in den Kopf ihren normalen Bonus bekommen.

Alkohol-Empfindlichkeit: Wenn der Nacken des Opfers mit irgendeiner Art von Alkohol besprüht wird (im Kampf ist hierfür ein gezielter Schuss auf den Kopf notwendig), muss der Krabber eine unglaubliche (11) *Geist-Probe* bestehen oder wird gezwungen, sich einen neuen Wirt zu suchen. Das

Opfer erleidet beim Herauskriechen des Wurms für jede angebrochene Woche, seitdem er sich festgesetzt hat, eine Wundstufe im Kopf, die durch Glückschips negiert werden können.

KARTEN & HANDOUT:

Das Tagebuch von Dr. Parker ist leider feucht geworden, so dass sich nur wenige Passagen lesen lassen. Die Eintragungen sind etwa eine Woche alt:

Montag, 27. Mai: Besuch beim Bestatter wegen der Leiche eines Viehdiebs, der von einigen Cowboys in Notwehr erschossen wurde. Der Mann kam vorige Woche mit der Eisenbahn in die Stadt und betätigte sich als Wanderprediger. Drehte nach Aussage der Viehtreiber plötzlich durch und fing an Rinder abzuknallen.

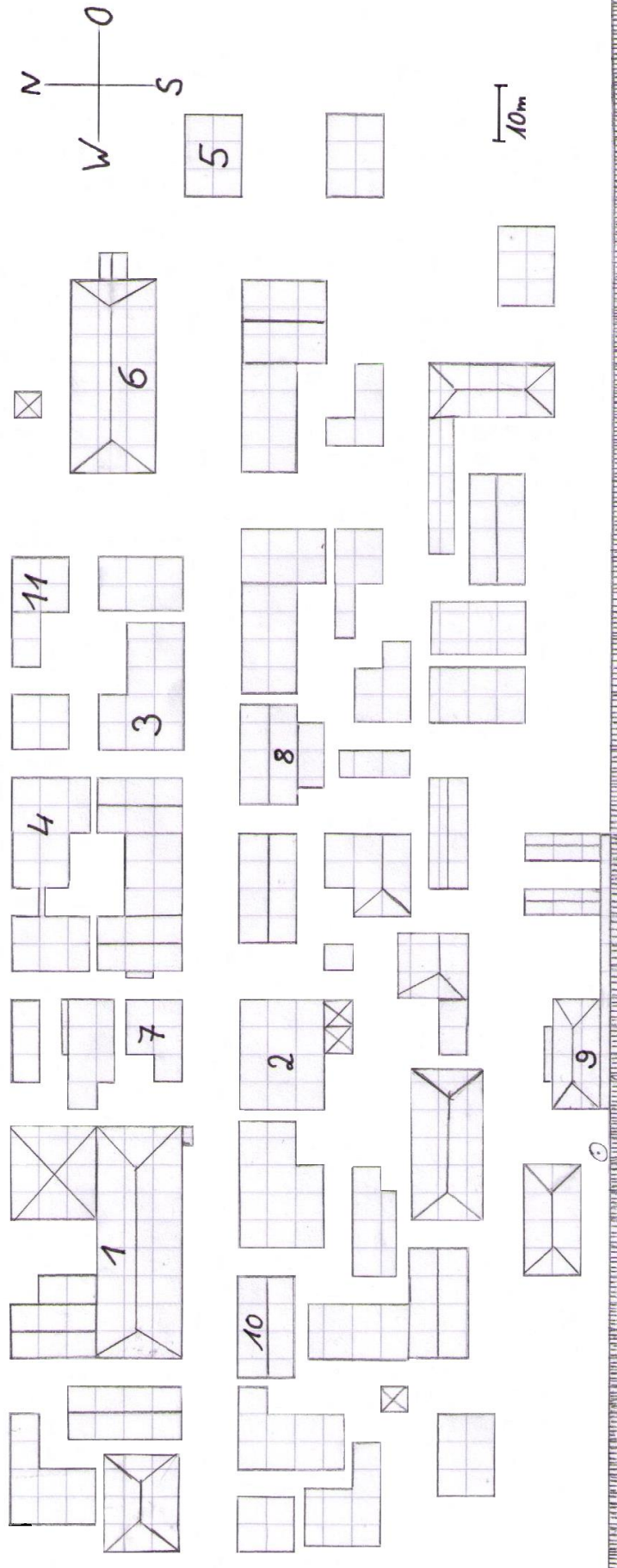
Die Untersuchung des Leichnams führte zur Entdeckung einer wurmähnlichen Kreatur, die sich in den (*unleserliche Stelle*) des Mannes gebohrt hatte. Kreatur mir völlig unbekannt. Vielleicht Parasit?

Dienstag, 28. Mai: Das Krämerehepaar Hibdin lief um Mitternacht die Hauptstraße hinunter und schoss mit Gewehren um sich. Gott sei Dank waren nicht viele Menschen unterwegs. Sie wurden beide erschossen, nachdem sie einen der Deputys verletzten. Gleiche wurmähnliche Kreatur entdeckt, aber noch lebendig. Steckte sie zur Untersuchung in ein Einweckglas.

Mittwoch, 29. Mai: Frauenliga gegen Alkohol und Glücksspiel erzwingt gemeinsam mit dem Reverend die Schließung sämtlicher Saloons. Gut, dass ich vorsorglich einen Vorrat zu „medizinischen Zwecken“ angelegt habe.

Donnerstag, 30. Mai: Nach Analyse und Sektion scheint der Parasit von Flüssigkeiten aus dem (*unleserlich*) oder dem Rückenm... (*unleserlich*) zu leben. Evtl. dem Memorial Hospital in Chicago telegraphieren? Wurde am Abend zum Laden der Hibdins gerufen. Der Verkäufer Abe Coffin hat sich ein Kugel in den Schädel gejagt, nachdem er wie ein Verrückter im Laden tobte und immer wieder „Hört Ihr die Stimmen“ schrie. Ob Parasit dafür verantwortlich, war nicht mehr feststellbar. Kam mir so vor, als würde ich auf dem Heimweg von einigen Kindern mit großen, dunklen Augen verfolgt werden, die sich im Schatten der Häuser hielten. Vermutlich nur Einbildung meiner angespannten Nerven.

Junction City



Quelle: Nick Dysen