



Ghost Trail

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic
in den staubigen Weiten Arizonas**

von Nick Dysen

**Auf einer gefährlichen Reise auf dem Ghost Trail bekommt es das
Aufgebot mit Mördern, Dämonen und einer totalen Eklipse zu tun**

WAS BISHER GESCHAH

Howdy, Marshal! Es wird wieder Zeit, ein Aufgebot mit echtem Schneid zusammenzustellen. Gesucht werden Männer und Frauen mit Mumm in den Knochen, die bereit sind, die staubigen Weiten Arizonas zu bereisen, um die Dämonen der Abrechner zurück in die Hölle zu schicken. Sofern Du solche Leute kennst oder auch nur ein paar armen Cowboys den Schreck ihres Lebens verpassen willst, erfährst Du hier, worum es eigentlich geht:

Der machtgierige Huckster Kentucky Slim, ein Meister in der Manipulation von Licht und Schatten, war mit einer Gruppe Goldgräber auf dem Ghost Trail unterwegs, um im Indianergebiet nach Gold und Geisterstein zu suchen. Die Männer stießen dabei auf einen bisher unbekanntem Pfad, der es den Karawanen aus Tombstone ermöglichen würde, die Reisezeit nach Kalifornien um einige Tage zu verkürzen. Dieser Pfad wird jedoch von einem Nachtspek heimgesucht, so dass selbst die Apachen diese Gegend meiden. Der Nachtspek konnte sich mit Slim verständigen und bot im Austausch gegen die Seelen seiner Begleiter Wissen über die magischen Kräfte der Schattenwesen an. Slim verfütterte seine Amigos an die Kreatur und bekam tiefe Einblicke in die finstere Magie der Manitus. Geblendet durch die Macht der gewonnenen Kräfte ging der Huckster einen Pakt mit dem Nachtspek ein. Für weitere Erkenntnisse der Schattenmagie sollte Slim zukünftig für einen Nachschub an Seelen sorgen.

Um dies zu bewerkstelligen, arbeitet der Huckster als Treckführer und führt kleinere Gruppen von Tombstone in die Maze. Bei diesen Trecks verschwinden hin und wieder einzelne Menschen, deren Verlust meist den Apachen angekreidet wird, die jedoch in Wirklichkeit Opfer des Nachtspeks werden. Darüber hinaus hat Slim zur Unterstützung eine Bande von Banditen angeworben, die gelegentlich einzelne seiner kleineren Trecks ausrauben und die Reisenden ermorden. So ist es dem Huckster möglich, mehr Karawanen als andere in die Maze zu führen und in die Fänge des Nachtspeks zu treiben. Auch den Treck von Robert und Linda Shoemaker, einem gewöhnlichen Pfarrersehepaar aus Missouri, führte Slim ins Verderben und ließ die komplette Reisegruppe durch seine Bande töten. Dass diese Tat seine finsternen Machenschaften aufdecken würde, konnte der Huckster zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht ahnen.

DER AUFBAU

Das Aufgebot wird von Clark Baker, einem Geschäftsmann aus St. Louis, angeworben, die Familienbibel und einige persönliche Briefe an seine Tochter Linda zu überbringen. Baker hat vor einigen Wochen seine Frau verloren und möchte nun das Buch an seinige einzige Tochter weitergeben. Linda Shoemaker und ihr Mann Robert, ein Methodistenprediger, hatten sich vor einigen Monaten von Tombstone aus in die Maze aufgemacht, aber bis heute hat Baker als einziges Lebenszeichen lediglich einen Brief erhalten, indem seine Tochter von der baldigen Abreise aus Tombstone berichtet. Laut dem Brief sollte ein erfahrener Treckführer Namens Kentucky Slim die Reisenden in die Maze bringen. Baker bittet das Aufgebot nun, den Verbleib des Ehepaares zu klären, die Dokumente zu überbringen und nach Möglichkeit mit einer schriftlichen Nachricht seiner Tochter zurückzukehren. Hierfür bietet er pro Person 200 \$ in Gold, wobei er bereit ist, jedem Mitglied des Aufgebots 50 \$ als Anzahlung auszuzahlen. Baker kann dem Aufgebot eine Photographie des Paares zeigen und schlägt vor, mit der Suche in Tombstone zu beginnen. Die Reise nach Tombstone kann vom Marshal nach eigenem Ermessen gestaltet werden.

FURCHTSTUFE

Die Furchtstufe liegt während des gesamten Abenteuers bei 2. Sobald der Nachtspek erscheint, steigt sie bis zu seiner Vernichtung auf 3.

KAPITEL 1: TOMBSTONE

Detaillierte Informationen zu Tombstone sind in „Die Schnellen und die Toten“ ab Seite 89ff zu finden. Aktuell brodeln in der Stadt die Gerüchteküche. Angeblich haben die Apachen einen Maultierzug der Konföderierten überfallen und eine Menge Geisterstein erbeutet.

Die Armee hat ihre Patrouillen verstärkt und rät jedem Fremden, die Stadt vorerst nicht zu verlassen. Vor drei Tagen hat sich ein letzter Treck mit Goldgräbern in die Maze gewagt. Die anderen Karawanen warten vorsichtshalber ab. Wer dennoch die harte und gefährliche Reise antreten will, dem wird von Einheimischen geraten, einen Führer anzuwerben. In der gegenwärtigen Situation wird sich auf Nachfragen aber nur Slim bereiterklären, eine so kleine Reisegruppe nach Westen zu führen. Folgende Ereignisse sollten in Tombstone stattfinden:

1. Zusammentreffen mit Slim:

Slim ist regelmäßig im Oriental Saloon anzutreffen. Er wird behaupten, den Treck der Shoemakers sicher nach Kalifornien gebracht zu haben und sich großzügig für 35 \$ pro Person als Führer anbieten. Da er, wie er behauptet, viele Kontakte in der Maze hat, könne er dem Aufgebot auch in Kalifornien helfen, die Shoemakers aufzuspüren. Außerdem wird er mit einer Abkürzung prahlen, die nur er kennt, und die die Reisedauer erheblich verkürzen würde. In Wahrheit will Slim das Aufgebot im Auge behalten und auf der Reise verschwinden lassen, da er bei seinen Geschäften keine neugierigen Schnüffler gebrauchen kann.

Sollte das Aufgebot Slims Angebot ablehnen und alleine aufbrechen, wird die Reise um einiges gefährlicher. Der Marshal sollte neben den unten beschriebenen Ereignissen weitere Unannehmlichkeiten bereithalten (Apachenüberfälle, Präriezecken, Texanische Magenmangler etc.). Slim wird dem Aufgebot heimlich folgen und die Gruppe mit fingierten Hinweisen in die Berge locken. Sollte dann der Nachtspek das Aufgebot nicht vernichten, wird der Huckster mit seiner Bande zuschlagen.

2. Zusammentreffen mit Dr. Merriweather:

Dr. Merriweather sucht ebenfalls verzweifelt einen Führer, da seine vorhergesagte Sonnenfinsternis kurz bevorsteht. Er wird zufällig das Gespräch zwischen Slim und dem Aufgebot mitbekommen und danach die Gruppe ansprechen. Er möchte sich der Reisegruppe anschließen und wäre bereit, die Kosten für Slim zu übernehmen. Er wird bereitwillig die Gründe für seine dringende Abreise benennen und gern dem Aufgebot einen wissenschaftlichen Exkurs über Astronomie geben. Sollte das Aufgebot Dr. Merriweather nicht mitnehmen, wird dieser der Gruppe heimlich folgen und kann bei Bedarf vom Marshal eingesetzt werden.

3. Der Pfandleiher:

Mit einer fairen Wahrnehmungsprobe (5) entdeckt das Aufgebot beim Gang durch die Stadt im Schaufenster von Hackets Pfandleihe eine Brosche aus Elfenbein, die Linda Shoemaker auf der Photographie ihres Vaters getragen hat. Der Besitzer der Pfandleihe, Tom Hacket, kann berichten,

dass ein feister Mexikaner mit einer grässlichen Narbe im Gesicht die Brosche vor einigen Wochen versetzt hat. Den Namen des Mannes kennt Hackett jedoch nicht. Die Brosche kann für 12 \$ erworben werden. Miguel Alvarez, ein Mitglied von Slims Bande, war in Tombstone und hatte beim Poker kein Glück, so dass er die Brosche, die er beim Überfall auf den Treck der Shoemakers erbeutete, versetzen musste. Slim hatte seiner Bande zwar eingeschärft, alle Beutestücke in Mexiko zu verkaufen, aber Miguel war so betrunken, dass ihm die Anweisungen seines Bosses egal waren.

KAPITEL 2: KALIFORNIEN ODER TOD

Das Aufgebot sollte sich nun gemeinsam mit Slim und Dr. Merriweather auf den Ghost Trail begeben. Üblicherweise dauert die Reise etwa einen Monat, wobei die Nutzung von Slims Abkürzung den Weg auf ca. drei Wochen verkürzt. Slim wird dabei regelmäßig die Gruppe verlassen und alleine den Weg auskundschaften. Zu Anfang lässt er sich gern von einem Mitglied des Aufgebots begleiten. Sobald die Gruppe vom Hauptpfad abweicht und in die Berge zieht, wird er dies jedoch ablehnen. Neben den üblichen Ereignissen eines Trecks, die frei vom Marshal ausgestaltet werden können, wie etwa schlechtes Wetter, der verstauchte Fuß eines Pferdes und die obligatorischen Klapperschlange, finden folgende Begegnungen während der Reise statt:

1. Die Skalpjäger:

Am Abend des zweiten Tages erreicht eine Gruppe von Skalpjägern den Lagerplatz des Aufgebots und möchte mit der Gruppe gemeinsam lagern. Die drei Skalpjäger (Barnes, Hobby und Slick) bieten dem Aufgebot ihre Ausbeute von 20 Apachenskalps für 50 \$ pro Stück an. Mit einer schwierigen (7)Wissensprobe (Indianer Würfeln gegen 5) ist zu erkennen, dass es sich nicht um Apachen- sondern um Hopiskalps handelt. Die Hopi sind allgemein als friedliche Bauern bekannt, die selten Streit mit den Weißen haben.

2. Der Wagentreck:

Am Nachmittag des fünften Tages holt das Aufgebot den Goldgräbertreck ein, der einige Tage vorher Tombstone verlassen hatte. Der Treck wird von einer Gruppe Fremdenlegionäre angegriffen. Sollte das Aufgebot den Goldgräbern helfen und die Legionäre in die Flucht schlagen, erhalten sie von den dankbaren Goldgräbern 50 \$. Der Marshal kann sich bei den Werten für die Legionäre an Slims Banditen im Anhang orientieren.

3. Der Indianerfetisch:

Nach sieben Tagen verlässt Slim den Hauptpfad und führt das Aufgebot ins Indianergebiet. Nachdem die Gruppe etwa 2 Stunden unterwegs ist, kann sie am Wegesrand einen Apachenfetisch entdecken. Der Fetisch ist eine etwa anderthalb Meter lange Holzstange, an dessen oberes Ende ein waagerechter Ast gebunden worden ist. An den Zweigen des Astes baumeln Knochen von Tieren, Federn und Schutzsteine, wie Türkise und Lapislazuli. Mit einer schwierigen (7) Wissensprobe (Indianer Würfeln gegen 5) weiß der Charakter, dass dies eine Warnung vor Unheil ist und gleichzeitig als Schutz vor bösen Geistern dienen soll. Zerstört ein Charakter den Fetisch, erhält er für drei Tage den Nachteil „Verdammtes Pech“. Die Apachen fürchten den Nachtspek und halten alle Weißen, die den Pfad des Nachtspek bereisen, für verrückt. Slims Karawane wird daher von ihnen nicht angegriffen.

4. Santa Annas Armeepatrouille:

In der gleichen Nacht kann das Aufgebot sein Lager in der Ruine einer alten spanischen Mission aufschlagen. Gegen Mitternacht wird die Gruppe von einer untoten Armeepatrouille der Mexikaner angegriffen. Ein Gesegneter kann innerhalb der Ruine das Schutzwunder mit einem Bonus von +2 wirken.

5. Slims heimliches Treffen:

Gegen Mittag des nächsten Tages trifft sich Slim bei einem seiner Erkundungsgänge heimlich mit Miguel Alvarez, um seiner Bande Anweisungen zu geben. Sollte er dabei beobachtet werden, wird er die Begegnung nicht abstreiten und von einigen Freunden auf der mexikanischen Seite berichten, die ihre Augen und Ohren für ihn offenhalten.

6. Erste Begegnung mit dem Nachtspek:

In der Abenddämmerung kommt es dann zur ersten Begegnung mit dem Nachtspek. Die Kreatur handelt wie im Anhang beschrieben und wird sich bei zu heftiger Gegenwehr zurückziehen.

KAPITEL 3: SHOWDOWN AUF DEM WEG ZUR HÖLLE

Am nächsten Morgen führt Slim das Aufgebot weiter in die Berge. Der Tag und die darauffolgende Nacht bleiben ereignislos. In den frühen Morgenstunden des nächsten Tages verlässt Slim heimlich das Lager, um sich mit seiner Bande zu treffen. Sein Plan ist, das Aufgebot am Vormittag zu überfallen und zu töten.

Zufälligerweise lagert das Aufgebot in der Nähe der Stelle, an der der Treck der Shoemakers überfallen und verscharrt wurde. In den Morgenstunden folgt einer der Charaktere dem Ruf der Natur und stolpert dabei über die Überreste der Shoemakers. Als Hinweise für die Identifizierung der Shoemakers können Roberts mit Namenseintrag versehene Bibel sowie eine Photographie von Clark Baker und seiner Tochter dienen, die die Leichen der Eheleute bei sich tragen.

Außerdem kann auch Slims verschwinden bemerkt werden. Im Laufe des Vormittags kommt es dann zum Überfall der Banditen, die ihre Ortskenntnis bestmöglich ausnutzen. Während des Gefechts mit den Banditen kommt es zu der von Dr. Merriweather vorhergesagten Sonnenfinsternis, die es dem Nachtspek ermöglicht, auch am Tage zu erscheinen. Slim wird den Nachtspek gegen das Aufgebot hetzen. Die meisten Mitglieder seiner Bande fliehen jedoch vor der Kreatur.

NACHSPIEL

Wenn sich Slims Glück wendet und das Aufgebot ihm zu stark zusetzt, wird er versuchen zu fliehen und dabei keine Rücksicht auf seine Männer nehmen. Der Huckster wird dann zukünftig versuchen, sich an dem Aufgebot zu rächen. Sollte der Nachtspek vernichtet werden, wäre die Passage in die Maze endlich frei. Jedoch werden dann die Apachen das Gebiet für sich beanspruchen, so dass erst einmal keine weiteren Trecks die Abkürzung verwenden können. Sofern die Leichen der Shoemakers geborgen und nach St. Louis überführt werden, wird Baker die restliche Summe auszahlen.

ANHANG

KOPFGELD

Kapitel 1

Slim über den Verbleib der Shoemakers verhören: 1 weißen Schicksalschip

Slim zusätzlich für die Reise als Führer anheuern: 1 roten Schicksalschip

Linda Shoemakers Brosche entdecken und die Beschreibung des Mexikaners erhalten: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 2

Dem Wagentreck der Goldgräber helfen: 1 weißer Schicksalschip

Santa Annas Patrouille besiegen: 1 roter Schicksalschip

Slims heimliches Treffen mit Alvarez beobachten: 1 weißer Schicksalschip

Erste Begegnung mit Nachtpuk überstehen: 1 roter Schicksalschip

Kapitel 3

Slim und seine Bande besiegen: 1 roter Schicksalschip

Nur die Bande besiegen: 1 weißer Schicksalschip

Nachtpuk besiegen: 1 blauer Schicksalschip

Die Leichen der Shoemakers bergen und nach St. Louis überführen: 1 weißer Schicksalschip

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Kentucky Slim (alias Edward T. Button), Huckster

Kentucky Slim, der mit bürgerlichem Namen Edward Theodore Button heißt, wuchs in einem Waisenhaus in Richmond auf. Seine Kindheit verlief tristesse und war geprägt von Schikane und Gewalt. Im Alter von dreizehn Jahren ließ er diese Hölle hinter sich und schloss sich einem Wanderzirkus an. Während dieser Zeit unterwies eine Wahrsagerin aus New Orleans den Jungen in den okkulten Künsten der Huckster. Slim zog die nächsten Jahre mit den Schaustellern durchs Land und wurde ein begabter Zauberer und Taschenspieler. Er besaß eine natürliche Begabung für alle Arten der Manipulation von Schatten und Dunkelheit, die er geschickt in seine Auftritte einfließen ließ.

Nach dem Tod seiner Mentorin verließ Slim den Zirkus und ging nach Westen. Er brach mit einer Gruppe von Goldgräbern ins Apachengebiet auf, um nach Bodenschätzen zu suchen. Sie stießen auf den vom Nachtpuk heimgesuchten Pfad und Slim konnte die Kreatur lediglich durch seine Kräfte in Schach halten. Überraschenderweise war der Nachtpuk in der Lage, sich mit dem Huckster zu verständigen und bot Slim im Austausch gegen die Seelen seiner Gefährten Einblicke in die Magie der Schattenwesen an. Slim zögerte nur kurz und opferte seine Begleiter dem Nachtpuk. Die Erkenntnisse, die er daraufhin durch die Kreatur erlangte, waren so überwältigend, dass er einen Pakt mit dem Nachtpuk schloss. Slim sollte für weitere Seelen sorgen und im Gegenzug neue magische Kräfte erhalten.

Seitdem arbeitet Slim als Treckführer und führt kleinere Gruppen von Tombstone nach Kalifornien. Er wirbt mit seinen Kenntnissen über eine Abkürzung durch das Indianergebiet und hat sich innerhalb der Stadt einen guten Namen als ortskundiger Führer gemacht

Slim ist ein kaltherziger Bastard, der nur durch seine Gier nach Reichtum und Macht getrieben wird. Ein Menschenleben bedeutet ihm nichts, und er würde ohne mit der Wimper zu zucken seine Großmutter verkaufen, wenn er sich davon einen Vorteil versprechen würde. Seine skrupellose Art verbirgt er jedoch sehr geschickt unter einem Mantel aufgesetzter Freundlichkeit und jovialer Hilfsbereitschaft, so dass ihn viele als vertrauenswürdig einschätzen.

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

Ausweichen 4W8, Fingerfertigkeit 2W10, Kämpfen: Messer 2W8, Kämpfen: Prügeln 2W8, Klettern 1W8, Reiten: Pferd 3W8, Schießen: Pistole 4W10, Schießen: Schrotflinte 3W10, Schleichen 5W8, Schnellziehen 3W10, Stehlen 2W10, Werfen: Messer 2W10

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

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

Vorteile: Mutig, Mystischer Hintergrund: Huckster, Nerven wie Drahtseile

Nachteile: Gemein wie eine Klapperschlange, Gierig, Verlangen 3 (einer der mächtigsten Huckster im Westen zu werden)

Besondere Fähigkeiten: Beschwören 7

Beschwörungen: Phantom, Sandmann, Schattenmann, Schattenlauf, Seelenschlag, Sirenengesang, Vereiteln

Tricks: Flimmern, Kompass, Nachladen

Ausrüstung: 45er Peacemaker, 44er Derringer (im Ärmel versteckt), Messer (im Stiefel versteckt), Winchester Repetierschrotflinte, Kartenspiel, Pferd

Slims Banditen: Anzahl 6-20

Slims Bande von Desperados besteht aus einem Haufen Abschaum, den er auf beiden Seiten der Grenze rekrutiert hat. Die Bande raubt die Opfer der Nachtspuke aus oder überfällt hin und wieder kleinere Trecks, die von Slim über den Ghost Trail geführt werden. Auch sorgen sie dafür, dass keiner von Slims Konkurrenten die Abkürzung findet. Die Beute der Überfälle wird dann meist in Mexiko verkauft.

Bisher leben die Banditen recht gut von diesem Arrangement. Sie vermuten, dass ihr Anführer mit dunklen Kreaturen im Bunde steht, da sie regelmäßig die Opfer der Nachtspuke auffinden. Die Angst, dass sie das gleiche Schicksal erleiden könnten sowie die regelmäßigen Erträge aus den Überfällen halten sie aber bei der Stange. Die Anzahl der Gesetzlosen sollte der Marshal an die Stärke seines Aufgebots anpassen.

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

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

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

Einschüchtern 2W6, Überleben: Wüste 2W6, Mumm 2W6

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

Dr. Nolan Merriweather, Verrückter Wissenschaftler und Astronom

Dr. Nolan Merriweather ist studierter Naturwissenschaftler aus Philadelphia. Seit Kindheitstagen galt Nolans Leidenschaft der Astronomie, und er widmete jede freie Minute der Erforschung der Sterne.

So war es auch nicht verwunderlich, dass er sich auf das Thema Optik spezialisierte und nach seinem Studium eine Anstellung bei Smith & Robards in Utah annahm.

Heimlich baute er für sich einen neuartigen Teleskoptyp, mit dem die Gestirne noch besser zu beobachten waren. Nolan gelang während seiner astronomischen Forschungen zu der Erkenntnis, dass in baldiger Zukunft eine Sonnenfinsternis stattfinden würde. Umgehend korrespondierte er mit zahlreichen angesehenen Astronomen und Sternwarten auf der ganzen Welt, um seine Erkenntnisse zu teilen, doch die Fachwelt hielt ihn für einen verrückten Spinner, da niemand seine Berechnungen nachvollziehen konnte.

Wütend und gedemütigt kündigte er seine Anstellung und brach umgehend nach Arizona auf, um die Sonnenfinsternis mit Hilfe seines verbesserten Teleskops und einer Epitaph-Kamera zu dokumentieren. Der Doktor befindet sich nun in Tombstone und möchte sich umgehend einer Karawane in die Maze anschließen. Sein Plan sieht vor, die Karawane auf halber Strecke zu verlassen, die Sonnenfinsternis zu beobachten und im Anschluss wieder nach Tombstone zurückzukehren.

Nolan ist durch und durch Wissenschaftler und glaubt, dass alle Dinge auf der Welt rational erklärt werden können. Geistergeschichten und übernatürliche Ereignisse hält er für Humbug und puren Aberglaube, denen man mit den modernen Methoden der Wissenschaft entgegen treten muss. Abgesehen davon ist er ein aufgeschlossener Kerl, der schnell mit den verschiedensten Personen ins Gespräch kommt, und ein angenehmer Reisegefährte.

Funktion im Spiel: Nolan kann vom Marshal für das Aufgebot als Unterstützung, Tippgeber oder Joker eingesetzt werden. Sein Flammenwerfer stellt eine ideale Waffe gegen die Nachtspuke dar, während seine skeptische Grundeinstellung dem Übernatürlichen gegenüber zu Verwicklungen führen kann.

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

Ausweichen 3W6, Schießen: Flammenwerfer 4W6, Klettern 1W6, Schleichen 1W6, Reiten: Pferd 2W6

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

Basteln 4W10, Bildung: Astronomie 4W12, Einschätzen 1W10, Mumm 2W8, Organisieren 3W10, Sprengen 2W12, Suchen 4W10, Wissenschaft: Maschinenbau 2W12, Wissenschaft: Optik 4W12, Wissenschaft: Physik 2W12

Vorteile: Adleraugen, Mystischer Hintergrund: Verrückter Wissenschaftler, Technisch Begabt

Nachteile: Dickköpfig, Neugier, Tiefschläfer, Ungläubiger Thomas

Ausrüstung: Flammenwerfer, Werkzeugkoffer, neuartiges Teleskop, Epitaph-Kamera, Schutzbrille, Pferd

Santa Annas untote Armeepatrouille: Anzahl 6

General Santa Anna schickt in regelmäßigen Abständen Patrouillen in den Norden und Osten, um mögliche Aufmarschgebiete und Ziele für seine Armee der Toten entlang des Ghost Trail zu erkunden. Diese Patrouillen bestehen aus den vermodernden Leichnamen untoter Veteranen, die aufgrund des unwegsamen Geländes meist zu Fuß unterwegs sind. Neben der Aufklärung feindlichen Terrains sollen die Soldaten möglichst viele Schäden an der Zivilbevölkerung verursachen.

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

Ausweichen 3W8, Kämpfen: Machete 3W8, Kämpfen: Prügel 4W8, Klettern 2W8, Schießen: Gewehr 4W8, Schießen: Pistole 4W8, Schleichen 3W8, Schnellfeuern 3W8, Schwimmen 2W8

Geistig: Wa: 2W10, Wi: 1W6, Ch: 1W6, Sc: 1W6, Ge: 1W4

Einschüchtern 5W6, Suchen 3W10, Verspotten 1W6

Größe: 6

Terror: 7

Besondere Fähigkeiten:

Biss: Stärke

Immunität: Sie sind gegen Pusteverluste und körperliche Anstrengung immun. Von anderen Schadensarten werden sie wie Verdammte betroffen.

Ausrüstung: 44er Armeeevolver, Spencer-Karabiner, Machete

Nachtspuk: Anzahl 1-3

Detaillierte Informationen zum Nachtspuk sind im DEADLANDS-Regelwerk auf Seite 196 zu finden.

Nachtspuke sind üblicherweise Einzelgänger. Da der Nachtspuk aber regelmäßig durch Kentucky Slim mit Seelen „gefüttert“ wird, kann er sich nach Entscheidung des Marshals bereits vermehrt haben. Die Anzahl sollte sich dabei an der Stärke des Aufgebots orientieren.

Die Sonnenfinsternis stellt für Nachtspuke eine Besonderheit dar. Während der Zeit der Finsternis können Nachtspuke wie bei Dämmerung erscheinen und sind deutlich aggressiver. Sollte ein erster Versuch Beute mit Mimikry und Illusionen anzulocken scheitern, greifen Nachtspuke ihre Opfer während der Finsternis direkt an.

Körperlich: Gs: 1W8, Gw: 4W10, St: 2W8, Re: 2W12+2, Ko: 1W4

Kämpfen: Raufen 5W10

Geistig: Wa: 4W12, Wi: 1W4, Ch: 1W6, Sc: 2W8, Ge: 2W10

Bluffen 6W10

Größe: 6

Terror: 9

Besondere Fähigkeiten:

Klauen: Stärke + 1W6 (ignoriert Panzerung)

Biss: Stärke + 1W4

Immunität: Normale Waffen können einen Nachtspuk nicht verletzen. Nur Licht (siehe unten) und magische Angriffe können Schaden verursachen.

Bewegung 24: Nachtspuke schweben einen halben bis einen Meter über dem Boden und werden nicht durch materielle Hindernisse verlangsamt.

Lichtempfindlich: Nachtspuke sind Kreaturen der Schatten. Sie können in hellem Licht nicht existieren. Fackeln, Laternen und andere Waffen, die gegen sie eingesetzt werden, verursachen 2W6 Punkte Schaden (Stärke des Angreifers wird ignoriert).

Preis: Die Essenz eines Nachtspuks verleiht einem verdammten Charakter ein düsteres, schattenhaftes Aussehen. Wenn er sich konzentriert, kann der Verdammte +6 zu seinen Schleichenproben addieren.