



Die Nacht des Ziegensaugers

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic
in den zerklüfteten Canyons Arizonas**

von Nick Dysen

Arizona 1876: In einem kleinen Goldgräberstädtchen gibt es reichlich Ärger. Lohngeldraubende Banditen, verschwundene Personen und der finstere Chupacabra verlangen nach einem Aufgebot mit echtem Schneid.

Möge er auf seine Herde aufpassen, nie von ihrer Seite weichen.

Möge er auf sein Blut aufpassen, denn der Chupacabra hat Hunger.

(Übersetzung eines mexikanischen Kinderreims)

WAS BISHER GESCHAH

Hola Amigo, como estas? Da Sie immer noch die bleihaltige Luft des unheimlichen Westens atmen, anscheinend gut genug, oder Marshal? Das freut mich, denn es wird wieder einmal Zeit, ein Aufgebot zusammenzustellen und die Kreaturen der Abrechner zurück in die Hölle zu schicken. Führen Sie Ihre Posse in die rauen Gebirgszüge Arizonas, wo unbarmherzige Hitze, schießwütige Banditen und mexikanische Mythen auf sie lauern. Ihr Aufgebot glaubt nicht an Kindermärchen? Vielleicht sollten sie ihre Meinung schleunigst ändern.

Vor etwa sechs Monaten ist eine Gruppe von Goldgräbern zufällig in den Superstition Mountains in Arizona auf eine große Ader gestoßen. Obwohl sie Geheimhaltung geschworen hatten, schmissen die Männer mit ihrem neuen Reichtum nur so um sich, und die Nachricht von den ergiebigen Vorkommen verbreitete sich wie ein Lauffeuer. Die Menschen strömten in die Berge, und als dann auch noch Geisterstein gefunden wurde, gab es kein Halten mehr. Beinahe über Nacht wurde in den westlichen Ausläufern des Gebirges, etwa 100 Meilen nördlich von Tucson, die Boomtown Goldfield gegründet. Dieser kleine, gottverlassene Ort wächst seitdem rasant, und zieht täglich mehr Goldgräber, Huren und Halunken an.

Martin Scott, ein reicher Bergbaumagnat aus Texas, hat über Mittelsmänner zahlreiche Schürfrechte in Goldfield erstanden. Derzeit besitzt er die drei größten Minen in der Gegend und lässt hunderte von mexikanischen Bergarbeitern für sich schuften. Beaufsichtigt werden die Arbeiter von Scotts Bruder Frank und dessen Sohn Thomas. Anfangs lief der Abbau nach Plan, aber seit einigen Wochen kommen die Arbeiten in den Minen fast zum Erliegen. Grund hierfür ist der irische Outlaw „Iron Mike“ Malone, der mit seiner Bande erfolgreich mehrere Lohngeldtransporte überfallen hat. Da Frank sich aber strikt weigert, die Arbeiter mit gefördertem Gold oder Geisterstein zu bezahlen, sind diese in den Streik getreten.

Tatsächlich hat Frank seinen älteren Bruder schon immer für seinen Erfolg gehasst. Deshalb arbeitet er heimlich mit Malone zusammen und hat ihn jedes Mal über Zeitpunkt und Route der Geldtransporte informiert. Frank kassiert die Hälfte der Lohngehälter für sich und manipuliert die Bücher, um Martin weis zu machen, dass die Minen ein gutes Geschäft sind und weiterer Investitionen bedürfen. In Wirklichkeit sind die Erträge aber kaum der Rede wert und der Safe im Büro bzw. das gut bewachte Geistersteindepot nahezu leer. Franks Ziel ist es, genug Geld beiseite zu schaffen und sich nach Mexiko abzusetzen. Sein Sohn Thomas, zudem Frank nie eine echte Bindung aufbauen konnte, ahnt von dem doppelten Spiel seines Vater nichts.

Doch die Abrechner haben bei diesem Verrat auch noch ein Wörtchen mitzureden. Sie senden einen Funken ihrer Energie auf die Erde und verwandeln Frank, der gerade auf dem Weg zum Versteck seiner Beute war, in einen grauen Chupacabra (nähere Details zum Chupacabra siehe S. 9). Der Verräter stiftet nun in Gestalt des mexikanischen Fabelwesens Unruhe und hat bereits zahlreiche Tiere, zwei betrunkene Bergarbeiter und ein kleines Mädchen getötet. Die mexikanische Bevölkerung Goldfields lebt seitdem in Angst.

DER AUFBAU

Das Aufgebot wird von Martin Scott beauftragt, den Überfällen in Goldfield mit allen Mitteln Einhalt zu gebieten und so viel wie möglich von den Lohngeldern wiederzubeschaffen. Gleichzeitig sollen sie die Bergarbeiter wieder zur Arbeit bewegen und Frank und Thomas bei allen auftretenden Problemen unterstützen, bis die Minen wieder ihren regulären Betrieb aufnehmen können. Vom Verschwinden seines Bruders ahnt Scott zu diesem Zeitpunkt nichts, da Thomas Telegramm nie ankam. Die Posse bekommt einen Vorschuss sowie ein Empfehlungsschreiben und soll sich in Goldfield bei Frank melden, der ihnen mehr Informationen über die unruhige Lage in der Stadt geben kann.

KAPITEL 1: VORHOF ZUR HÖLLE – GOLDFIELD ARIZONA

Goldfield ist laut, dreckig und gefährlich. Saloons, Spielhöllen und Bordelle schmiegen sich an eine staubige Straße aus Lehm, die bei jedem Unwetter zu einem schlammigen Sturzbach wird. Die wenigen Händler im Ort verdienen sich mit ihren Wucherpreisen eine goldene Nase. Rund um die Stadt schießen Goldgräberlager und Minen wie Pilze aus dem Boden. Schmutz und unhygienische Verhältnisse fordern ihren Tribut unter den Bewohnern dieser gesetzlosen Stadt, die aus allen Teilen der Welt stammen. Chaos und Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung. Jeder ist sich selbst der nächste, und ein solidarischer Zusammenhalt besteht meist nur unter den einzelnen Ethnien.



Das Büro der Minengesellschaft mit angrenzendem Geistersteindepot befindet sich am östlichen Ende der Stadt und macht einen vergleichsweise ordentlichen Eindruck. Beide Gebäude werden von einigen Schlägern bewacht, die zum Wachschutz der Minen gehören. Neben Thomas ist auch der Anführer des Wachschatzes, Herbert Wagner anwesend, ein kräftig gebauter Deutscher, der von allen nur „Dutch“ gerufen wird. Frank hatte ihn und etwa ein Dutzend Schläger angeheuert, um die Sicherheit in den Minen und den Büros der Firma zu gewährleisten, die Lohngehälter zu schützen und die Arbeiter einzuschüchtern. Die meisten von ihnen sind allerdings unfähige Trunkenbolde, die lieber harmlose Bergarbeiter schikanieren und den Tag im Saloon verbringen. Frank wusste um die Schwächen der Männer und wählte sie bewusst aus, um leichtes Spiel bei seinem Verrat zu haben. Thomas vertraute bei der Auswahl auf seinen Vater, verabscheut aber das Verhalten der Männer. Ihm gefallen Dutchs Methoden nicht, aber bisher konnte er sich noch nicht gegen ihn durchsetzen.

Dutch kann die Charaktere vom ersten Moment an nicht leiden und wird versuchen, ihnen Steine in den Weg zu legen. Er sieht das Aufgebot als Konkurrenz und wird sich mit seinen Männern immer wieder einmischen. Nur sehr widerwillig wird er mit dem Aufgebot zusammenarbeiten und sie immer wieder spüren lassen, dass er sie für unfähig hält. Der Marshal sollte Dutch und seine Männer als falsche Spur verwenden, denn tatsächlich wissen sie nichts von Franks Machenschaften. Zu ihrem Repertoire zählen Schikane, Sabotage, angezettelte Schlägereien, Kugeln aus dem Hinterhalt und, wenn sie damit durchkommen, selbst Mord, der als Unfall getarnt wird.

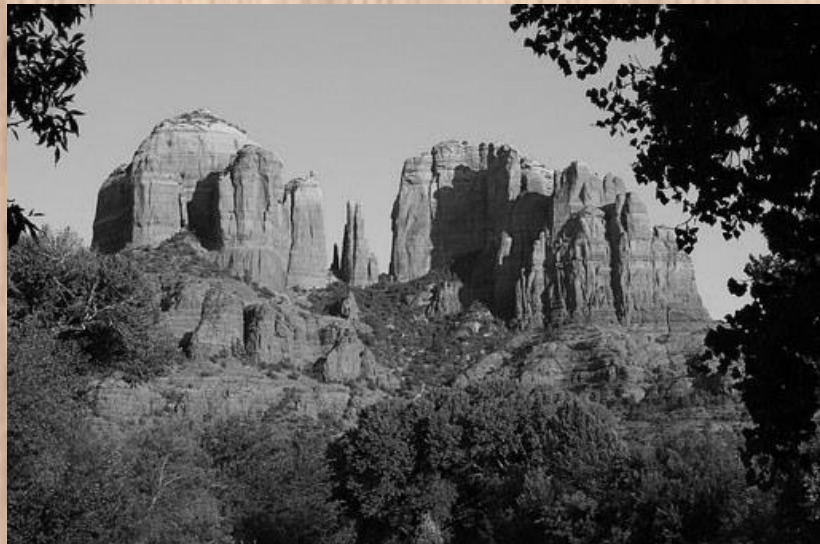
Thomas wirkt verzweifelt und überfordert und ist für jede Hilfe dankbar. Er informiert die Charaktere über die aktuelle Lage und benötigt bei folgenden Problemen dringend Hilfe:

- **Geraubte Lohngelder:** Die letzten vier Lohngeldtransporte wurden von Malone überfallen und ausgeraubt. Die wenigen Überblenden der Überfälle konnten ihn aufgrund seines fehlenden rechten Auges eindeutig identifizieren. Seine Bande umfasst etwa fünf bis zehn Mann und es wird vermutet, dass sie ihr Versteck irgendwo in den Bergen haben. Nach jedem Überfall hat der Wachschatz ein Aufgebot zusammengestellt, konnte die Banditen jedoch nie finden. Thomas weiß nicht wie Malone von den Transporten erfahren konnte, denn sämtliche Informationen darüber waren geheim und nur Frank, Dutch und Thomas bekannt. Das Aufgebot soll Malone und seine Bande aufspüren, unschädlich machen und die geraubten Lohngelder sicher zurückbringen. Hierfür erhalten die Charaktere eine Beschreibung von Malone sowie eine Karte der Umgebung, auf der die Überfälle markiert wurden.
- **Franks Verschwinden:** Noch größere Sorgen macht Thomas, dass sein Vater seit drei Tagen vermisst wird. Frank kam eines Morgens nicht mehr zur Arbeit. Sein Hotelzimmer war leer und sein Bett seit der letzten Nacht unangetastet. Einen Einbruch schließt Thomas aus, da es keine Spur für ein Eindringen gab und sämtliche Habe noch dort war. Befragungen ergaben, dass man Frank gegen Mitternacht das letzte Mal gesehen hatte, wie er hoch zu Ross die Stadt verließ. Sein Pferd wurde am nächsten Morgen von einem Goldgräber in den Hügeln gefunden und zurückgebracht. Das Tier war verängstigt und entkräftet, wies aber ansonsten keinerlei Wunden oder Blutspuren auf. Dutch und seine Männer versuchten Frank zu folgen, verloren seine Spur aber im hügeligen Gelände. Thomas weiß nicht, warum sein Vater die Stadt verlassen hat, vermutet aber, dass Frank von einem Konkurrenten oder Banditen angegriffen wurde und immer noch irgendwo verletzt auf Hilfe hofft. Das Aufgebot soll Frank suchen und ihn wohlbehalten zurück in die Stadt bringen.
- **Streikende Bergarbeiter:** Seitdem Frank keine Löhne mehr zahlt, streiken die mexikanischen Bergarbeiter und ließen sich auch nicht von Dutchs Männern zur Arbeit zwingen. Angeführt von Diego Vasquez, einem stämmigen Mexikaner aus Sonora, fordern die Arbeiter ihren ausstehenden Lohn und den Wachschatz durch eigene Leute stellen zu dürfen. Darüber hinaus gibt es seit ein paar Tagen eine neue Forderung: Keiner der Arbeiter wird in die Minen gehen, bevor der Chupacabra, der angeblich sein Unwesen in der Stadt treibt, getötet wurde. Thomas und Dutch halten die Geschichten über die Kreatur für ein Ammenmärchen aus dem Süden und lachen bei ihrer Erwähnung über den Aberglauben der Mexikaner. Will das Aufgebot mehr wissen, erzählt Thomas von den Vorfällen, die die Arbeiter in Aufruhr versetzt haben (siehe nächster Punkt). Das Aufgebot soll mit den Arbeitern verhandeln und sie dazu bringen, wieder an die Arbeit zu gehen.
- **Der Chupacabra:** Dass Frank sich tatsächlich in einen Chupacabra verwandelt hat und eine reale Gefahr darstellt, ahnen weder Thomas noch Dutch. Dennoch müssen beide zugeben,

dass in den letzten Tagen merkwürdige Geschichten über Tierverstümmelungen in der Stadt die Runde machen. Angeblich wurden mehrere tote Rinder und Ziegen aufgefunden, denen das Blut ausgesaugt und deren Augen und Lippen gefressen wurden. Keiner der beiden hat die toten Tiere gesehen, aber beide halten die Erzählungen für übertrieben. Dutch vermutet, dass eine einzige Kuh in der Nacht einen Abhang heruntergestürzt ist und von Vögeln und Kojoten angefressen wurde. Ein besoffener Goldgräber hat dann vermutlich ein paar wüste Geschichten darüber in der Stadt verbreitet. Thomas hat außerdem das Gerücht gehört, dass ein kleines, mexikanisches Mädchen auf dieselbe Weise wie die Tiere umgekommen sei, glaubt aber nicht daran. Diese Vorfälle einer mystischen Kreatur zuzuschreiben, halten beide für völligen Unsinn. Zum Chupacabra selbst können die Männer nichts sagen und verweisen mit einem Lachen auf die abergläubischen Mexikaner.

KAPITEL 2: FÜR EINE HAND VOLL DOLLAR – DIE GERAUBTEN LOHNGELDER

Niemand in Goldfield ahnt, dass Malone mit Frank zusammengearbeitet hat, noch, dass der Outlaw ein Verdammter ist. Gehen die Charaktere auf die Jagd nach der Bande, wird keiner von Dutchs Männern sie begleiten. Mit Hilfe der Karte lässt sich allerdings grob bestimmen, wo sich das Versteck der Bande womöglich befinden könnte. Das Aufgebot sollte beim jüngsten Überfallort beginnen und die kalte Spur wieder aufnehmen. Hierfür sind drei harte (9) Proben auf *Spurenlesen* notwendig. Jede gescheiterte Probe verlängert die Suche um einen Tag. Neben Steinschlag und Erdbeben können auch Bären, Pumas oder Felsenkriecher für das Aufgebot gefährlich werden.



Das Versteck der Bande liegt in einem zugewucherten, unzugänglichen Canyon, etwa sieben Meilen außerhalb der Stadt. Der Eingang des Canyons ist mit mehreren gut getarnten Tellereisen und Schlingfallen gesichert und einer Wache, die beim Auslösen der Fallen Alarm schlägt. Einige natürliche Höhlen dienen als Unterkunft. Vor dem Höhleneingang befinden sich ein Gatter für die Pferde sowie ein kleiner Teich, der von einer Quelle aus dem Felsen gespeist wird. Im hintersten Teil der Höhle hat Mike eine Felsspalte gefunden, durch die man sich mit Mühe hindurchquetschen kann. Er hat keinem seiner Männer von diesem Fluchtweg erzählt und dort vorsorglich eine Stange Dynamit hinterlegt, um bei Bedarf Verfolger abzuschütteln.

Besiegt das Aufgebot die Bande, könnte sie den größten Teil der geraubten Lohngelder sicherstellen. Außerdem finden sie einen Zettel, der Ort und Zeitpunkt des letzten Transports enthält und mit einem „F“ unterschrieben wurde. Ein Handschriftenvergleich in Goldfield offenbart, dass Frank die Notiz geschrieben haben muss.

KAPITEL 3: THE MISSING – AUF DER SUCHE NACH FRANK

In der Nacht seines Verschwindens traf Frank sich mit einem Boten von Malone. Die Übergabe seines Anteils aus dem letzten Raub verlief ohne Probleme. Doch auf dem Weg zu seinem geheimen Geldversteck, einer aufgegeben Goldmine, verwandelten ihn die Abrechner in einen Chupacabra.

Um Franks Schicksal zu klären, können die Charaktere folgenden Spuren nachgehen:

- **Franks Zimmer und Büro:** Wie Thomas gesagt hat, ist das Zimmer völlig unberührt. Außer einem Satz Reitkleidung und Franks Revolver fehlt nichts. Auch im Büro der Firma gibt es keinerlei Auffälligkeiten.
- **Der Goldgräber:** Ben Cooper, der Goldgräber, der Franks Pferd gefunden hat, besitzt einen Claim etwa fünf Meilen außerhalb der Stadt. Ben ist Anfang Siebzig und ein wenig schwerhörig, wird den Charakteren aber nach Zahlung einiger Dollar für seine Mühe Rede und Antwort stehen. Er fand das Pferd einen Tag nach Franks Verschwinden in der Nähe seines Claims. Es war verängstigt, hatte Schaum vor dem Mund und war völlig verschwitzt, als wäre es eine lange Zeit unterwegs gewesen. Ansonsten war es aber gesund und wies keinerlei Verletzungen oder Blutspuren auf. Franks Gewehr war noch am Sattel befestigt und nicht abgefeuert worden, die Satteltaschen fehlten allerdings. Woher das Pferd kam, lässt sich dagegen nicht mehr sagen, da das Gelände hier überaus steinig ist. Ben erkannte das Pferd und brachte es mit der Aussicht auf eine mögliche Belohnung in die Stadt.
- **Franks Spur in die Berge:** Widerwillig zeigt einer von Dutchs Männern dem Aufgebot Franks Spur, die der Trupp verfolgt hat. Der Mann behauptet, etwa drei Meilen hinter der Stadt hätte die Gruppe die Spur trotz intensiver Suche verloren, und reitet grußlos davon. Statt gewissenhafter Suche machten Dutchs Männer es sich den ganzen Tag in einem nahegelegenen Kiefernwäldchen mit ein paar Flaschen Whisky gemütlich. Tatsächlich kann man aber von hier aus weiter Franks Spur folgen, die einen Pfad entlangführt, der nur von wenigen Reitern genutzt wird. Das Aufgebot kann Franks Spur bis zur Stelle der Geldübergabe folgen. Frank ritt danach weiter zu seinem Geldversteck, der Bandit zum Lager der Bande. Wenn der Marshal es wünscht, hat das Aufgebot hier eine weitere Möglichkeit, um die Banditen aufzuspüren.
- **Die Verwandlung:** Etwa eine Meile hinter dem Treffpunkt verwandelte sich Frank plötzlich in den Chupacabra und fiel während der Prozedur vom Pferd. Das Tier ging durch, rannte davon und verlor dabei die Satteltasche mit dem Geld, die in der Nähe gefunden werden kann. Das Aufgebot kann außerdem Franks zerrissenen Kleidungsstücke, seinen unbenutzten Revolver sowie Spuren der Kreatur entdecken, die zu Franks Versteck führen.
- **Franks Versteck:** Am Ende eines schmalen Tunnels in einer alten, seit langem ungenutzten Mine hat Frank das Geld in einem großen Ledersack in eine Grube hinabgelassen, die er



anschließend mit ein paar alten Brettern und Steinen tarnte. In der Grube befindet sich ein Schlangennest, das als Falle für Dieb dient. In der Umgebung rund um die Mine, lassen sich neben zahlreichen Spuren des Chupacabra auch die Leichen zweier mexikanischer Bergarbeiter finden. Die Männer waren betrunken und so eine leichte Beute.

KAPITEL 4: DIE FAUST IM NACKEN – STREIKENDE ARBEITER



Im südlichen Teil der Stadt haben sich vor allem spanisch sprechende Bewohner niedergelassen, so auch Diego Vasquez. Er ist ein vernünftiger Mann, der das Beste für seine Leute will und bereit ist, mit dem Aufgebot zu verhandeln. Gewalt und Einschüchterungsversuche von Seiten der Charaktere führen jedoch zu keinem Ergebnis und können eher dafür sorgen, dass die Posse von einem mexikanischen Mob gelyncht wird.

Diego hat drei Forderungen:

- **Auszahlung sämtlicher ausstehender Löhne in Geld, Gold oder Geisterstein:** Thomas ist grundsätzlich bereit, die Löhne zu bezahlen, hat jedoch vorerst keine Mittel hierfür zur Hand. Sofern die Lohngehälter noch nicht wieder beschafft wurden, könnten die Charaktere mit Thomas die Gold- und Geistersteinreserven der Firma prüfen. Dabei kommt heraus, dass Frank die Abrechnungen manipuliert hat, denn die Depots sind nahezu leer, obwohl die Bücher etwas anderes sagen. Eine Untersuchung ergibt, dass die Minen nahezu am Ende sind.
- **Schutz der Minen durch Mexikaner:** Diegos Leute wurden schon seit längerem von Dutch Männern schikaniert und misshandelt. Er fordert nun, den Schutz der Minen durch seine eigenen Leute zu gewährleisten. Thomas ist nur auf Druck der Charaktere bereit, auf diese Forderung einzugehen. Bringt das Aufgebot ihn dazu, Dutch zu entlassen, wird dieser sich mit allen Mitteln am Aufgebot rächen.
- **Tot des Chupacabra:** Diego verlangt außerdem, dass man den Chupacabra tötet. Als Beweis will er das Fell des Tieres sehen. Diego und seine Leute haben erkennbar Angst vor der Kreatur, erzählen finstere Legenden aus ihrer Heimat und schildern die bisherigen bekannten Taten in allen Einzelheiten. Die Mexikaner sind der Meinung, dass jemand in der Stadt etwas ganz furchtbares getan hat, um die Kreatur herbeizulocken. Sie können den Charakteren auf Wunsch die Opfer des Chupacabra zeigen und verweisen auf Nachfrage an die alte Blanca, eine steinalte Frau, die als Hexe verschrien ist und mehr über die Kreatur wissen könnte.

Sind alle Forderungen erfüllt, gehen die Bergarbeiter wieder an die Arbeit.

KAPITEL 5: DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT – DIE JAGD NACH DEM CHUPACABRA

Solange der Chupacabra nicht getötet wurde, geht er jede Nacht auf die Jagd nach Beute. Bleibt das Aufgebot untätig, erfahren sie so jeden Morgen von weiteren Opfern: Tiere, kleine Kinder, eine kranke Prostituierte, betrunkene Goldgräber usw. Nach je zwei weiteren menschlichen Opfern brodeln die Gerüchteküche. Die Stadtbewohner bilden Lynchmobs und suchen nach dem Schuldigen. Es kommt zu vermehrten Gewaltausbrüchen und vereinzelt Bränden und Plünderungen.

Eine Untersuchung der Opfer bringt leider keine neuen Erkenntnisse. Anscheinend willkürlich ausgewählt folgen sie keinem erkennbaren Muster. Ganz anders sieht es bei einem Treffen mit Blanca aus. Die verhutzelte Frau ist unbestimmten Alters und verfügt über übernatürliche Kräfte. Sie spricht nur spanisch und verlangt für ihre Hilfe eine ethisch mehr als fragwürdige Gegenleistung, die im Ermessen des Marshals liegt. Willigt das Aufgebot ein, berichtet Blanca, dass die Kreatur nur von jemandem getötet werden kann, in dessen Adern das gleiche Blut fließt und der weiß, wer der Chupacabra in seinem vorherigen Leben war.

Thomas sieht sich nach der Offenbarung, sein Vater soll der Chupacabra sein, kaum in der Lage, die Kreatur zu vernichten. Zunächst glaubt er dem Aufgebot nicht. Kann er doch überzeugt werden, braucht er Hilfe. Scheitert Thomas beim ersten Versuch, verwandeln sich Frank und er in der nächsten Nacht in braune Chupacabras, die bis zu ihrem Ende die Stadt terrorisieren.



NACHSPIEL:

Kann der verwandelte Frank getötet werden, wird Thomas die Minenarbeiter bezahlen, neue Wachen anstellen und weitere Claims kaufen, um das Geschäft wieder in Gang zu bringen. Scheitert Thomas hingegen, werden die Minen von einem Konkurrenten übernommen. Sollten die Chupacabras nicht vom Aufgebot vernichtet worden sein, wird eine Vielzahl der mexikanischen Arbeiter die Stadt verlassen. Sollten Dutch oder Iron Mike noch am Leben sein, könnten sie versuchen, am Aufgebot Rache zu nehmen.

ANHANG:

FURCHTSTUFE

Die Furchtstufe liegt aufgrund der Gesetzlosigkeit in Goldfield bei 2. Sobald das Aufgebot dem Chupacabra begegnet und feststellt, dass die Kreatur mit konventionellen Waffen nicht zu töten ist, steigt sie auf 3 an. Sollten zwei Chupacabra ihr Unwesen treiben, steigt die Furchtstufe bis zu ihrer Vernichtung auf 4 an.

KOPFGELD:

Kapitel 1:

Thomas Hilfe bei seinen Problemen zugesagt: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 2:

Malone und seine Männer besiegt: 1 roter Schicksalschip

Nur Malones Männer besiegt: 1 weißer Schicksalschip

Sämtliche Lohngelder zu Thomas gebracht: 1 weißer Schicksalschip

Franks Verrat entdeckt: 1 roter Schicksalschip

Kapitel 3:

Aufgeklärt, was mit Frank geschehen ist: 1 weißer Schicksalschip

Erkennt, dass Frank der Chupacabra ist: 1 roter Schicksalschip

Franks Beuteanteil gefunden: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 4:

Für jeden erledigten Verhandlungspunkt: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 5:

Weg gefunden, grauen Chupacabara zu töten: 1 weißer Schicksalschip

Verhindert, dass Thomas zu einem Chupacabra wird: 1 roter Schicksalschip

Grauen Chupacabra besiegt: 1 blauer Schicksalschip

2 braune Chupacabras besiegt: 1 roter Schicksalschip

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

Thomas Scott, Überforderter Verwalter

Thomas, ein gutaussehender Mittzwanziger, stammt aus dem verarmten Zweig einer wohlhabenden Familie aus Texas. Sein Onkel Martin ist Familienoberhaupt und erfolgreicher Geschäftsmann. Sein Vater Frank hatte weniger Glück bei wirtschaftlichen Dingen. Thomas Mutter starb bei seiner Geburt, so dass er von Ammen aufgezogen wurde. Das Verhältnis zu seinem Vater war immer unterkühlt und distanziert. Thomas liebt zwar seinen Vater, kämpfte aber Zeit seines Lebens um dessen Anerkennung. Der junge Mann ist eher zögerlich, entscheidungsschwach und besitzt wenig Selbstvertrauen. Mit der Leitung der Minen ist er überfordert und dankbar für jede Hilfe. Thomas ist ein anständiger Kerl, der unter der richtigen Führung zu einem selbstbewussten Mann reifen könnte. Für Thomas verwenden Sie die Werte des Zeitungsschnüfflers auf S. 80 des DEADLANDS-Regelwerks.

Herbert „Dutch“ Wagner , Anführer des Wachschutzes

Der kräftig gebaute, blonde Dutch aus Freiburg lebt erst seit ein paar Jahren in Amerika. Von Beruf Metzger, nutzte er von Anfang an seine körperliche Stärke, um andere einzuschüchtern und Geld zu machen. Der Goldrausch zog ihn in den Westen und er landete schließlich in Goldfield. Dutch ist bauernschlau und stets auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Für ihn verwenden Sie die Werte des Texas Rangers auf S. 78 des DEADLANDS-Regelwerks.

„Iron Mike“ Malone, Untoter Outlaw

Der große, dunkelhaarige Ire mit den kräftigen Schultern stammt ursprünglich aus Galway und floh wegen eines Mordes aus seiner Heimat. Er diente in der Unionsarmee und desertierte, nachdem er durch einen Granatsplitter das rechte Auge verlor. Seitdem schlägt er sich als Krimineller durch. Niemand ahnt, dass Malone im Krieg nicht nur sein Auge verlor, sondern gleich sein Leben. Er kehrte als Verdammter zurück und wurde zu einem noch fieseren Bastard, als er schon zu Lebzeiten war.

Malone kennt kein Mitleid, tötet mit Freude und ist ein unbarmherziger Gegner. Für Malone verwenden Sie die Werte des verdammten Kopfgeldjägers auf S. 16 des Buchs der Toten.

Iron Mikes Bande / Dutchs Männer: Anzahl 6-12

Iron Mikes Bande besteht aus einem Haufen von Dieben und Mördern. Mit Freude führen sie die einfachen Überfälle aus und stehlen die Lohngehälter der Minengesellschaft. Ihre Loyalität gehört aus Angst ihrem Anführer und dem Geld, das er ihnen beschafft.

Dutchs Männer sind eine Bande schmieriger, trunksüchtiger Schläger, die gerne Schwächere schikanieren und das Maul aufreißen. Nur in der Gruppe und unter Dutchs Führung fühlen sie sich stark, ansonsten kneifen die meisten.

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

Ausweichen 3W8, Kämpfen: Prügeln 3W8, Schießen: beliebige Waffe 3W8

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

Ausrüstung: Waffe nach Wahl

Chupacabra: Anzahl 1 bis 2

Der nachtaktive Chupacabra bzw. Ziegensauger (spanischen chupar: „saugen“ und cabra: „Ziege“) ist eine kleine, graue oder braune Kreatur von ungefähr affenähnlicher Gestalt, mit einem großen Kopf, langen Armen und kurzen Beinen mit teuflischen Klauen. Er besitzt einen runden Mund voll gezackter Zähne und ernährt sich vorwiegend von Ziegenblut, greift aber auch einzelne, wehrlose Menschen an. Neben Blut bevorzugt der Chupacabra die weichen, saftigen Stücke wie Augen und Lippen und andere „Leckereien“, die er aus dem Schlund seines Opfers greift.

Ein Chupacabra entsteht, wenn jemand wissentlich ein Familienmitglied betrügt und durch seine Handlungen die Aufmerksamkeit der Abrechner auf sich zieht. Diese senden dann einen Funken ihrer Energie auf die Erde, der den Verräter für immer verändert. Dieser Chupacabra ist immer grau.

Er kann nur von der Person vernichtet werden, die er verraten hat. Wunden durch andere töten ihn nur scheinbar, denn er wird jede Nacht wieder auftauchen, bis die betrogene Person die erste Möglichkeit nutzt, ihm den Todesstoß zu versetzen. Tut sie dies nicht, wird sie ebenfalls zu einem Chupacabra und die Fellfarbe beider Monster verfärbt sich zu einem schmutzigen braun. Braune Chupacabras können von jedem getötet werden.

Weitere Informationen und Werte sind in Kanailen & Viecher ab Seite 87 zu finden.