



Die Schwarze Taube

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic
in der staubigen Prärie New Mexicos**

von Nick Dysen

Das Aufgebot verfolgt eine Gruppe von Komantschen, die mehrere Kinder verschleppt haben. Doch hinter der Entführung steckt eine dämonische Präsenz der Abrechner, die blutrünstige Indianer und brutale Comancheros weit in den Schatten stellt.

Gebrochenes Klischee: Das Rollenbild der Frau im Wilden Westen

Ein Mensch reitet ein Pferd bis es zusammenbricht. Dann geht er zu Fuß weiter.

*Ein Komantsche nimmt das Pferd, reitet noch 20 Meilen auf ihm und frisst es
danach auf.*

(John Wayne in „Der Schwarze Falke“)

Howdy Partner! Es wird wieder einmal Zeit, den Peacemaker umzuschnallen und ein Aufgebot mit Mumm zusammenzutrommeln. Gesucht werden erfahrene Indianerkämpfer, die es im rauen Norden New Mexicos mit blutrünstigen Komantschen, gierigen Comancheros und einer teuflischen Schönheit aufnehmen. Also, saddle die Pferde und erfahre hier mehr:

WAS BISHER GESCHAH

Die Komantschen-Squaw Brennende Feder ist schon seit längerem voller Wut auf ihren treulosen Ehemann. Dieser hatte sich einer Jüngerer zugewandt und das gemeinsame Tipi nach seinem Ehebruch verlassen. Getrieben von Zorn und tiefer Verbitterung rief Brennende Feder die Geister der ewigen Jagdgründe an, um ihren Ehemann für seinen Betrug zu bestrafen. Doch anstatt eines hilfreichen Schutzgeistes hörte ein Manitou der Abrechner ihr Klagen und Flehen. Der Dämon drang während der Zeremonie in Brennende Feder ein, übernahm ihren Körper und verwandelte die Squaw unwiederbringlich. Die dunklen Kräfte des Dämons machten aus der Indianerin eine moderne Variante des Sukkubus.

Der Manitou verlieh Brennende Feder eine unmenschliche Schönheit und Lüsterheit, mit der sie ihren Ehemann noch in derselben Nacht zurückgewinnen konnte. Allerdings ernährt sich ein Sukkubus von der Lebenskraft der Männer und so tötete Brennende Feder ihren Mann aus Rache für seine Taten. Doch das war erst der Anfang. Mit ihren unnatürlichen Kräften bezauberte sie sämtliche Komantschen und übernahm die Führung des Stammes. Während sie nach und nach sämtlichen Männern die Lebenskraft raubte und sie damit letztlich tötete, gründete Brennende Feder gleichzeitig mit den Squaws einen religiösen Kult. Als oberste Medizinfrau des Kultes propagierte sie von nun an die überlegene Stärke und Unabhängigkeit der Frauen und vertuschte den Tod der Männer als angeblichen Fluch der großen Mutter Erde.

Doch der Hunger des Sukkubus nach männlicher Lebenskraft ist unstillbar. Brennende Feder beauftragte daher ihre Tochter Schwarze Taube, mit einem Trupp Kriegerinnen auszuziehen und die Siedlungen der Weißen zu überfallen. Sie sollten vor allem männliche Kinder bis etwa 11 Jahren rauben. Offiziell will Brennende Feder mit den Kindern einen neuen, starken Stamm gründen, aber in Wirklichkeit sollen die Jungen als Nahrung für den Sukkubus dienen. Seit nun mehreren Tagen überfallen die Komantschen die Farmen der Siedler rund um Santa Fe.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Aufgebot verfolgt gemeinsam mit Sheriff Moore eine Gruppe von Komantschen, die mehrere Kinder entführt haben. Wie sich herausstellt, sind alle Indianer Frauen, die von der Kriegerin Schwarze Taube angeführt werden. Nach einer harten Verfolgungsjagd gelangen die Charaktere nach Pueblo de Taos, einer Siedlung von Comancheros, die mit den Indianern Handel treiben. Dort wurde ein Teil der Kinder als Sklaven an Catalina Romero, die Anführerin der Comancheros, verkauft. Das

Aufgebot kann die Kinder retten und verfolgt die Indianer bis zu ihrem Lager. Dort kommt es zu einem finalen Konflikt mit dem dämonischen Sukkubus.

DER AUFBAU

Das Abenteuer beginnt in Santa Fe, New Mexico. Das Aufgebot wird von Sheriff Eileen Moore gebeten, sich ihr anzuschließen, um einen Trupp feindlicher Komantschen zu jagen. Die Indianer haben bereits drei Farmen im Umland angegriffen, die Siedler getötet und mehrere Kinder entführt. Die Spur ist noch frisch, und wenn man unverzüglich handelt, können die Kinder möglicherweise noch gerettet werden. Die Stadt zahlt 1 Dollar pro Tag und stellt Verpflegung, Ausrüstung und Munition. Der örtliche Bankbesitzer Arnold Stonehill, der Onkel eines der entführten Kinder, verspricht außerdem eine Prämie von 25 Dollar pro Mann, sofern die Kinder lebend zurückgebracht werden.

FURCHTSTUFE

Die Furchtstufe liegt aufgrund der anhaltenden Überfälle der Komantschen zu Beginn bei 2. Sobald das Aufgebot Taos erreicht, steigt die Furchtstufe auf 3 an. Wird die wahre Gestalt von Brennende Feder im Indianerlager erkannt, steigt die Furchtstufe bis zu ihrer Vernichtung auf 4 an.

KAPITEL 1: AUCH EIN SHERIFF BRAUCHT MAL HILFE

Santa Fe kommt einfach nicht zur Ruhe. Gerade erst im letzten Winter wüteten die Pocken in der Stadt und zahlreiche Bewohner verloren ihr Leben. Da ein Großteil der Männer während der Epidemie starb, haben die Bürger von Santa Fe die resolute Eileen Moore zum Sheriff ernannt.

Die schlanke Mittdreißigerin mit den kastanienbraunen Haaren ist jetzt seit einem halben Jahr im Amt und macht ihre Sache bislang sehr gut. Sie ist zäh, willensstark und kann besser mit dem Gewehr umgehen als viele Männer. Ihr Ehemann und die zwei Kinder starben an den Pocken und so sieht sie seitdem die Bewohner der Stadt als ihre Familie an. Bisher ist sie noch mit jedem Herumtreiber, Halunken und Störenfried fertig geworden, aber die Überfälle der Komantschen bringen sie an ihre Grenze. Eileen ist bewusst, dass sie Unterstützung braucht, wenn sie die Indianer zur Strecke bringen will. Da es in der Stadt aber kaum geeignete Männer und Frauen für diese Aufgabe gibt, bittet sie das Aufgebot um Hilfe.



Innerhalb der letzten 24 Stunden sind die Farmen der Familien Brown, Stonehill und Martin angegriffen worden. Alle Siedler wurden getötet und die Häuser geplündert. Außerdem sind insgesamt vier Kinder entführt worden: Frank Brown (8 Jahre), Billy Stonehill (12 Jahre), Ethan Martin (10 Jahre) und sein Bruder Jeff Martin (13 Jahre). Was sofort auffällt: Alle entführten Kinder sind männlich, während die jüngeren Mädchen der Familien einfach getötet wurden. Mit einer *fairen* (5) *Wissensprobe* (Indianer würfeln gegen 3) weiß der Charakter, dass dieses Verhalten für Komantschen ungewöhnlich ist. Normalerweise rauben sie eher Mädchen und junge Frauen.

KAPITEL 2: DER WEG NACH WESTEN

Unter dem Kommando von Schwarze Taube stehen etwa fünfzehn Indianerinnen, die eine blutige Spur durch den Nordwesten des Bundesstaates ziehen. Bisher waren die Komantschen bei ihren Überfällen sehr erfolgreich und erbeuteten Waffen, Pferde, Lebensmittel und natürlich die Kinder. Die Indianerinnen sind davon überzeugt, dass die Weißen ihnen nichts entgegensetzen können und dass sie jedem Mann selbstverständlich überlegen sind.



Schwarze Taube ist eine große, athletische Frau Anfang zwanzig. Unter dem Staub, Blut und der Kriegsbemalung ist sie ausgesprochen attraktiv. Als geborene Anführerin, stehen die Kriegerinnen ihr loyal zur Seite. Geschickt mit Messer und Tomahawk, liebt sie es, ihre Feinde grausam zu foltern. Diese Grausamkeit gepaart mit ihrem angeborenen Eigensinn, hat dafür gesorgt, dass sie bislang noch keinen Ehemann hat. Schwarze Taube ist davon überzeugt, dass Frauen klüger, geschickter und grundsätzlich in allem besser sind als

Männer. Den neuen Kult sieht sie als natürliche Ordnung der Dinge. Sie ahnt nicht, was mit ihrer Mutter geschehen ist, und dass diese ihren Vater getötet hat. Zurzeit ist sie völlig im Bann des Sukkubus und handelt nach den Anweisungen von Brennende Feder. Sollte das Aufgebot den Sukkubus enttarnen, könnten sie Schwarze Taube als Verbündete gegen die Dämonin gewinnen.

Sheriff Moore schlägt dem Aufgebot vor, mit der Verfolgung der Indianer am letzten Überfallort zu beginnen. Die Farm der Stonehills liegt etwa sieben Meilen außerhalb der Stadt und wurde von den Komantschen vollständig verwüstet. Die Gebäude wurden geplündert und teilweise in Brand gesetzt. Das Vieh wurde getötet und die Bewohner grausam massakriert. Auch zu einigen Skalpierungen ist es gekommen. Bei Ankunft des Aufgebots sind bereits einige Nachbarn der Stonehills dabei, Gräber zu schaufeln und die Familie zu beerdigen.

Eine Probe auf *Spurenlesen* ergibt folgende Hinweise:

Wurf	Resultat
5	Die Federn einiger zurückgelassener Pfeile identifizieren die Angreifer zweifelsfrei als Komantschen. Die Bande ritt nach dem Überfall nach Norden.
7	Es war eine größere Gruppe. Vermutlich etwa 10-15 Mann. Außerdem haben sie Gefangene dabei.
9	Die Spuren zeigen, dass die Angreifer recht klein und nicht sehr schwer sein müssen. Vermutlich handelt es sich um eine Bande von Jugendlichen.
11	Die Füße der Angreifer sind zu klein für einen männlichen Teenager. Alle Angreifer waren Frauen.

Während der gesamten Verfolgung führt die Spur der Indianer stetig nach Norden. Schwarze Taube plant, bevor sie zurück zu ihrer Mutter reitet, einen Teil der Kinder bei den Comancheros in Pueblo de Taos gegen Waffen und Alkohol einzutauschen. Der Ort liegt an einem Nebenfluss des Rio Grande

etwa 70 Meilen von Santa Fe entfernt. Das Wetter ist während der gesamten Jagd heiß und trocken. Das Gelände ist unübersichtlich und besteht zum größten Teil aus Prärie, Hügelketten und zerklüfteten Canyons. Wasser zu finden ist in dieser Gegend recht schwierig. Da die



Pferde bei dem Klima geschont werden müssen, ist das Aufgebot vermutlich mehrere Tage unterwegs. Sollten die Pferde zu hart angetrieben werden oder kein Wasser erhalten, können sie leicht an Erschöpfung sterben.

Die Verfolgung der Indianer durch New Mexico sollte vom Marshal mit folgenden Ereignissen ausgestaltet werden:

- **Hungrige 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.
- **Nächtlicher Überfall:** Die Komantschen haben das Aufgebot bemerkt. Schwarze Taube befiehlt daher drei Kriegerinnen, das Lager der Posse in der Nacht zu überfallen. Die Indianer versuchen, eventuelle Wachen möglichst lautlos auszuschalten und den schlafenden Rest der Gruppe im Nahkampf zu töten. Sollte eine der Frauen gefangengenommen werden, können möglicherweise der Name ihrer Anführerin und das Ziel der Indianer nach einem langen Verhör herausgefunden werden.
- **Geplünderte Farm:** Das Aufgebot stößt auf eine weitere Farm, die ebenfalls Opfer der Indianer wurde. Keiner der Bewohner hat den Angriff überlebt. Allerdings sind einige Soldaten der Konföderierten gerade dabei, das Haupthaus zu untersuchen und die Reste zu plündern. Bei den Männern handelt es sich um Deserteure, die vorgeben, eine reguläre Kavalleriepatrouille zu sein. Fliegt der Schwindel auf, versuchen sie, das Aufgebot zu töten und nach Westen zu entkommen.
- **Falle:** Um die lästigen Verfolger abzuschütteln, versucht Schwarze Taube das Aufgebot in eine Falle zu locken. Die Spuren der Indianer führen in einen der zahllosen Canyons. Der Canyon ist eine Sackgasse, an deren Ende ein flaches Wasserloch zu finden ist, das von den Pferden bereits gewittert werden kann. Allerdings leben hier auch mehrere Präriezecken und warten auf Opfer. Die Komantschen kennen die Gefahr und sind vor dem Wasserloch über einen schmalen Bergpfad aus dem Canyon entkommen.
- **Der Händler:** Das Aufgebot stößt auf Dünner Bär, einen einzelnen, friedlichen Pawnee-Händler. Der Indianer versucht, mit der Posse ins Geschäft zu kommen und bietet einige

Decken, Felle und etwas Peyote an. Dünner Bär weiß, dass die Komantschen auf dem Kriegspfad sind und vermutet, dass ihr Ziel die Comancheros in Pueblo de Taos sind.

- **Folteropfer:** Die Komantschen sind auf einen Trupp Büffeljäger gestoßen, konnten die Männer in der Nacht überwältigen und haben sie grausam gefoltert. Nur einer der Männer, ein Jäger namens Seth Butler, der kopfüber über einem schwelenden Lagerfeuer hängt, hat das Martyrium überlebt. Der Mann kann dem Aufgebot nach der Versorgung seiner Wunden mitteilen, dass die Indianergruppe nur aus Frauen besteht und ihre Anführerin Schwarze Taube genannt wird.

KAPITEL 3: DIE COMANCHEROS

Die Comancheros sind mexikanisch-hispanische Händler, die ihr Leben durch den Handel mit den nomadischen Indianerstämmen bestreiten. Die Komantschen sind ihre besten Kunden. Meist tauschen sie Werkzeuge, Waffen, Tabak und Alkohol gegen Vieh und Sklaven von den Indianern ein. Sie sind eine gefährliche Bande von Halsabschneidern, die vor allem Texaner und jede Form von Gesetzeshütern hassen.

Angeführt werden die Comancheros derzeit von Catalina Romero, einer riesigen, muskelbepackten Latina. Die Mittvierzigerin besitzt die Gestalt eines Bären und hat Hände so groß wie Bratpfannen. Ihre Männer fürchten sich vor ihr, nachdem sie dem letzten Anführer wie einem Huhn den Kopf mit ihrer Machete abgeschlagen hat. Sie ist bauernschlau, gierig und gerissen und prahlt gern mit ihrem Erfolg. Sie liebt Tequila und hübsche Amigos und holt sich je nach Lust und Laune gutaussehende Männer in ihr Bett. Ein Nein akzeptiert sie nicht, und bisher hat aus Angst vor ihr auch noch niemand abgelehnt.



Pueblo de Taos ist eine der ältesten, ununterbrochen bewohnten Siedlungen auf dem amerikanischen Kontinent. Sämtliche Bauten bestehen aus Adobe-Lehmziegeln und sind zum Teil mit hellem Lehm verputzt. Die Gebäude sind bis zu fünf Stockwerke hoch und schmiegen sich wie Schwalbennester an die Felswand. Der Zugang zu den meisten Räumen erfolgt über Löcher auf dem Dach und über angelehnte Holzleitern. Unterhalb des Dorfes verläuft ein Nebenfluss des Rio Grande, an dem zahlreiche Gatter mit Pferden und Rindern zu finden sind. Trotz des heruntergekommenen Eindrucks ist die Siedlung durch ihre Lage gut zu verteidigen. Derzeit leben rund 30 Comancheros in Pueblo de Taos, von denen aber ein Großteil häufig besoffen ist. Einzelne Wachen achten auf die Umgebung und schlagen Alarm, sofern sich jemand nähert. Dann werden meist ein paar Männer ausgeschickt, um die Neuankömmlinge zu begutachten. Kennt man sie nicht und haben sie auch keine Handelswaren dabei, kann es schnell zu einem Konflikt kommen.

Schwarze Taube hat schon vor Ankunft des Aufgebots in Taos ihre Geschäfte erledigt und zwei Jungen (Billy Stonehill, Jeff Martin) an Catalina verkauft. Sie ist mit den restlichen Kindern bereits auf dem Weg ins Indianerlager zu ihrer Mutter.

Grundsätzlich hat das Aufgebot mehrere Möglichkeiten, in die Siedlung zu gelangen: Sie können sich heimlich einschleichen, sich als Händler ausgeben oder sich den Zugang mit Waffengewalt erkämpfen.

Sollten sie beim Spionieren erwischt werden, werden sie zu Catalina gebracht, verhört und anschließend als Sklaven eingesperrt. Sie erwartet ein hartes Schicksal in den mexikanischen Silberminen, sofern sie Catalina nicht von ihrer Nützlichkeit überzeugen können oder die Latina gefallen an einem hübschen Mitglied der Posse findet.

Sollten sie den Comancheros ein interessantes Geschäft vorschlagen, können sie direkt mit Catalina verhandeln. Die Latina weiß, wo sich das Lager der Komantschen befindet und ist auch bereit, dem Aufgebot die beiden Kinder zu verkaufen, sofern der Preis stimmt.

Setzt das Aufgebot auf Gewalt, so werden sich die Comancheros mit allem was sie haben zur Wehr setzen. Sie kennen die Umgebung und nutzen ihren Heimvorteil. Allerdings sind die meisten auch betrunken und ihre Loyalität zu Romero ist nicht sehr ausgeprägt. Kann das Aufgebot die Hälfte der Comancheros ausschalten und Catalina besiegen, wird der Rest fliehen.

KAPITEL 4: DAS WIEGENLIED VOM TODSCHLAG

Das Indianerlager liegt etwa 50 Meilen westlich von Pueblo de Taos in den Ausläufern eines großen Waldgebiets. Die Tipis der Indianer stehen auf einer großen Lichtung im Wald, die sich unterhalb eines aufragenden Felsplateaus befindet. Ein seichter Bach führt an dem Lager vorbei und versorgt die Indianer mit Frischwasser. Einzelne Kriegerinnen streifen als Wachen durch die Wälder und warnen vor herannahenden Feinden. Je näher man dem Lager kommt, umso lauter werden die Trommeln, die mit einem unablässigen Rhythmus von den alten Weibern geschlagen werden. Außerdem lassen sich immer wieder Windspiele aus menschlichen Knochen in den Bäumen finden.

Im Lager herrscht Aufregung, und alles scheint für ein großes Fest vorbereitet zu werden. Frank und Ethan befinden sich in einem Tipi nahe dem Felsplateau und werden von zwei Squaws bewacht. Doch die Wachen sind eigentlich nicht nötig, da Brennende Feder die Jungs bereits in ihren Bann geschlagen hat. Sie sind freiwillig nicht bereit, die Indianer zu verlassen. Der Sukkubus will am Abend eine Kultzeremonie durchführen und dann die Energie der beiden Jungen in sich aufnehmen.

Sollte die Zeremonie durch das Aufgebot gestört werden, versucht Brennende Feder die Mitglieder der Posse zunächst ebenfalls zu bezirzen. Sie hält bewusst ihre Kriegerinnen davon ab, das Aufgebot einfach zu töten, da sie auf weitere Nahrung hofft. Schlägt dieser Versuch fehl, wird sie versuchen, aufgrund des starken Hungers, dem männlichen Teil des Aufgebots die Lebenskraft an Ort und Stelle auszusaugen. Ist der Widerstand des Aufgebots zu groß, lässt sie aus Wut mehrere vertrocknete Zombies entstehen und das Aufgebot angreifen. Auch ihren Kriegerinnen gibt sie den Befehl zum Angriff, aber diese können nur nach einer *harten (9) Mumm-Probe* in den Konflikt eingreifen. Brennende Feder versucht, einen Nahkampf zu vermeiden. Kommt ihr doch jemand zu nahe, verwandeln sich ihre Finger in lange Krallen, mit denen sie sich verteidigt.



Durch den massiven Einsatz ihrer Kräfte, wird der dämonische Bann über die Komantschen immer schwächer. Gleichzeitig zeigt sich das wahre Wesen von Brennende Feder: Dem Sukkubus wachsen nach und nach zwei kleine Hörner, Fledermausschwinge und ein etwa 2 Meter langer Schwanz.

Das Aufgebot ist nun mit einer *harten (9) Probe auf Überreden* in der Lage, die Indianerinnen, allen voran Schwarze Taube, auf ihre Seite zu ziehen.

NACHSPIEL

Kann der Sukkubus vernichtet werden, fällt der Bann von den Komantschen. Die Frauen erkennen ihren Fehler und schließen sich anderen Stämmen an. Konnte Schwarze Taube als Verbündete gewonnen werden, dankt sie den Charakteren und schwört, den Weißen zukünftig nichts mehr zu tun. Konnten die Kinder gerettet werden, sind die Familien in Santa Fe überglücklich. Arnold Stonehill verdoppelt die ausgesetzte Prämie und die Posse wird zu Ehrenbürgern der Stadt ernannt. Kann der Sukkubus nicht vernichtet werden, steigt durch seine Aktivitäten langsam aber sicher die Furchtstufe. Die Komantschen terrorisieren weiter die Umgebung bis ein Deadland entsteht. Ohne die Hilfe des Aufgebots ist niemand in der Lage, die Kreatur aufzuhalten.

KOPFGELD:

Kapitel 1:

Eileen bei der Verfolgung der Indianer helfen: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 2:

Die Reise nach Pueblo de Taos überstehen: 1 roter Schicksalschip

Als Anführerin der Indianer Schwarze Taube identifizieren: 1 weißer Schicksalschip

Erkennen, dass alle Komantschen Frauen sind: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 3:

Catalina und ihre Männer besiegen: 1 roter Schicksalschip

Nur Catalinas Männer besiegen: 1 weißer Schicksalschip

Jeff und Billy retten: 1 roter Schicksalschip

Lager des Indianerdorfs erfahren: 1 weißer Schicksalschip

Kapitel 4:

Brennende Feder vernichten: 1 blauer Schicksalschip
Schwarze Taube besiegen: 1 weißer Schicksalschip
Komantschen besiegen: 1 weißer Schicksalschip
Schwarze Taube als Verbündete gewinnen: 1 roter Schicksalschip
Frank und Ethan retten: 1 roter Schicksalschip

ANHANG:

Brennende Feder, der dämonische Sukkubus

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

Ausweichen 3W8, Kämpfen: Raufen 4W8, Klettern 4W8, Reiten 3W8, Schleichen 4W8

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

Bluffen 3W10, Darbietung: Schauspiel 4W10, Einschätzen 3W8, Einschüchtern 4W10, Mumm 4W10, Überreden 5W10, Verspotten 3W10, Suchen 3W8

Größe: 6

Terror: 7

Besondere Fähigkeiten:

Krallen: Stärke + 2W6

Immunität: Sie ist immun gegen jeden körperlichen Schaden, der durch einen Mann hervorgerufen wird. Sie ist durch jede Frau und durch jede Art von magischem Schaden verwundbar.

Leben aussaugen: Die Dämonin ernährt sich von der Lebenskraft von Männern. Innerhalb von 6 Metern kann sie jedem Mann pro Runde die höchste körperliche Eigenschaft um einen Würfeltyp senken. Die Reduzierung geht von W4 auf 0. Ein Opfer, dem irgendeine körperliche Eigenschaft auf 0 reduziert wird, stirbt an Erschöpfung und Altersschwäche. Während des Prozesses altern die Opfer merklich und schrumpfen immer weiter in sich zusammen. Die Opfer bilden so die ideale Grundlage für vertrocknete Zombies.

Unheiliger Wirt: Der Sukkubus kann eine Anzahl von vertrockneten Zombies in Höhe ihrer Geist-Stufe animieren. Sie kann pro Runde einen Zombie beschwören und benötigt hierfür eine Aktion.

Anziehungskraft: Die Dämonin wirkt unglaublich attraktiv und charmant. Sie erhält bei Männern einen Bonus von +7 auf Überreden, Bluffen und Verspotten. Bei Frauen hat sie ein Bonus von +3.

Vertrocknete Zombies:

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

Verschumpelter Körper: Diese Zombies sind mit Feuerwaffen schwierig zu verletzen. Eine einzelne Kugel macht nur ein Viertel ihres Schadens gegen die verschumpelten und vertrockneten Körper der Zombies.

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Vertrocknete Zombies nehmen durch feuerbasierte Angriffe doppelten Schaden.

Steppenbluter:

Werte siehe DEADLANDS-Regelwerk S. 198.

Präriezecken:

Werte siehe DEADLANDS-Regelwerk S. 196.

Sheriff Eileen Moore:

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

Ausweichen 3W10, Kämpfen: Raufen 3W10, Klettern 1W10, Schießen: Pistole 3W12, Schießen: Gewehr 3W12, Schießen: Schrotflinte 3W12, Reiten 3W10, Schleichen 1W10, Schnellladen: Pistole 2W12, Schnellziehen 3W10, Schwimmen 1W10

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

Beruf: Rechtswesen 1W6, Einschätzen 3W8, Einschüchtern 3W6, Führungsqualität 3W6, Mumm 2W6, Spurenlesen 1W8, Suchen 3W8

Vorteile: Gesetzeshüter, Dickes Fell, Kühler Kopf

Nachteile: Gesetz des Westens, Verpflichtung, Vorsichtig

Ausrüstung: 45er Peacemaker, Winchester 73

Schwarze Taube:

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

Ausweichen 4W10, Kämpfen: Tomahawk 3W10, Kämpfen: Messer 3W10, Klettern 3W10, Schießen: Gewehr 3W8, Reiten 3W10, Schleichen 3W10, Schwimmen 1W10, Werfen: Tomahawk 3W8

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

Einschätzen 2W6, Einschüchtern 3W10, Führungsqualität 3W10, Glauben 2W6, Mumm 3W6, Ortskenntnis 2W6, Spurenlesen 4W6, Suchen 3W6, Überleben: Prärie 3W6

Vorteile: Adleraugen, Auf Pferderücken geboren, Hübsch, Kühler Kopf

Nachteile: Abergläubisch, Dickköpfig, Feind 3 (Andere Stämme)

Gabe: Geisterkrieger

Ausrüstung: Tomahawk, Winchester 73, Bowiemesser

Indianer:

Für die Komantschen verwendet der Marshal die Werte des Coyotekriegers auf S. 70 des DEADLANDS-Regelwerks mit folgenden Änderungen: Ausweichen 3W10, Klettern 3W10, Schießen: Pfeil & Bogen 2W8, Zusätzliche Ausrüstung: Bowiemesser, Pfeil & Bogen
Außerdem besitzen alle Komantschen den Vorteil *Auf Pferderücken geboren*.

Catalina Romero:

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

Ausweichen 3W12, Kämpfen: Machete 4W10, Klettern 2W12, Schießen: Schrotflinte 3W10, Reiten 3W12, Schleichen 2W12, Schnellziehen 2W10, Stehlen 3W10

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

Bluffen 3W6, Einschätzen 3W6, Einschüchtern 4W6, Führungsqualität 2W6, Mumm 3W6, Straßenwissen 3W6, Suchen 3W6, Verspotten 4W6

Vorteile: Dickes Fell, Hart wie Stahl 3, Hüne

Nachteile: Angeber, Blutrünstig, Gesetzloser 3

Ausrüstung: Machete, Winchester Repetierschrotflinte

Comancheros / Deserteure:

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