



# **A Chinese Ghost Story**

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic  
in den überfluteten Schluchten Kaliforniens**

**von Nick Dysen**

**Geplagt von einem krankhaften Hunger, sucht das Aufgebot  
verzweifelt nach einem Heilmittel. Doch um der Gefahr zu  
entkommen, müssen sie sich brutalen Piraten, geheimnisvollen  
Shaolin und chinesischen Geistern stellen.**

Alle verwendeten Bilder von pixabay.de unter Creative Commons CC0

*Der Satte weiß nicht, wie der Hungrige hungert.*

*(Chinesisches Sprichwort)*

Howdy Marshal! Lust auf eine nette, kleine Bootstour durch die Great Maze? Dann wird es Zeit, ein Aufgebot zusammenzustellen. Im sonnigen Kalifornien werden Männer und Frauen mit Mumm benötigt, die keine Angst vor gierigen Piraten, chinesischen Geistern oder dem qualvollen Verhungern haben. Also, komm an Bord und erfahre hier mehr:

#### **WAS BISHER GESCHAH**

1868 ließ ein gewaltiges Erdbeben Kalifornien im Meer versinken. Zurück blieb das, was man heute die Great Maze nennt, ein Irrgarten voller mit Wasser gefüllter Schluchten und Kanäle. An den schroffen Felswänden entdeckten die Überlebenden jedoch ein Vermögen an Gold, Silber und Geisterstein, was zu einem neuen Goldrausch führte. Aufgrund der immensen Bodenschätze möchten viele die Kontrolle über Kalifornien erlangen, und so sind blutige Konflikte zwischen der Union, den Konföderierten, der mexikanischen Armada, freischaffenden Piraten oder chinesischen Kriegsherren an der Tagesordnung. Ein zusätzliches Problem: Für alle Bewohner der Maze besteht die beständige Bedrohung zu verhungern. Das Beben hat eine Menge gutes Farmland ins Meer gespült und die vorher zahlreichen Fischschwärme vor der Küste vertrieben. Nahrungstransporte über Land werden häufig von Banditen überfallen, so dass ein Großteil der Lebensmittel über den Seeweg importiert werden muss.



Allerdings wird nicht nur Nahrung importiert. Auch im alten China sorgten die Abrechner dafür, dass uralte Mythen von Geistern und Dämonen zum Leben erwachten und die Menschen mit Furcht erfüllten. Eine dieser Mythen ist der Hungergeist, die lebendige Verkörperung des Hungers. Gestärkt durch die übernatürliche Energie der Abrechner, wütete der Geist bereits mehrere Jahre im Reich der Mitte und tötete Tausende. Doch angelockt vom herrlichen Geruch des Hungers, nahm der Geist Besitz von einem Seemann und machte sich per Schiff auf den Weg nach Amerika. Die Crew verhungerte auf dem langen Weg über den Pazifik, und das Schiff zerschellte südlich der City of Lost Angels. Der Hungergeist errichtete im Wrack des Schiffes sein Lager und begann damit, so viel Leid wie möglich zu verursachen. Sein wichtigstes Werkzeug sind dabei die ihm untergebenen Faminiten. Faminiten sind Menschen, die vom Hungergeist berührt wurden und sich dadurch in diese scheußlichen Kreaturen verwandelt haben. Sie sehen aus wie verhungerte Menschen, sind vom böartigen Wesen des Geistes erfüllt und fressen alles was ihnen in die Finger kommt – vorzugsweise normale Nahrung. Sie stolpern meist zu nahegelegenen Schürferlagern und infizieren andere Menschen, die sich nach kurzer Zeit ebenfalls in Faminiten verwandeln. So verbreiten sie die böartige Plage in der Maze. Auch die kleine Plateaustadt San Marcos erlitt dieses Schicksal und wurde vor Kurzem von den Faminiten überrannt.

Nur wenige wissen von der Gefahr, die von dem Hungergeist ausgeht. Einer ist der chinesische Mönch Li Bailong (der weiße Drache). Der Shaolin hat geschworen, den Hungergeist zu vernichten und ist ihm mit Hilfe des Mondsteinamuletts (siehe neues Relikt S. 10) seit mehreren Wochen auf der Spur. Li steht unter Zeitdruck, da er die Kreatur bis zum nächsten Vollmond im August, dem „Fest der Hungergeister“, vernichtet haben muss. Nach daoistischem Glauben steht an diesem Tag das Tor zur Hölle offen, und die Toten strömen dann aus der Unterwelt auf die Erde. Der Mönch weiß, dass sich die Abrechner so einen Zeitpunkt nicht entgehen lassen, und dass dann der Hungergeist vermutlich nicht mehr zu besiegen sein wird. Bis zum Fest sind es nur noch wenige Tage. Geführt vom Amulett, folgte Li den Spuren der Faminiten und gelangte so nach San Marcos.

### ZUSAMMENFASSUNG

Das Aufgebot wird während eines Kampfes mit der Plage des Hungers infiziert, die sie innerhalb von 24 Stunden in allesverschlingende Monster verwandelt. Um ihrem Schicksal zu entinnen, helfen sie dem chinesischen Mönch Li Bailong, den Urheber der Krankheit, den heimtückischen Hungergeist, zu vernichten. Unterstützung suchen sie bei Meister Teng, einem buddhistischen Gesegneten, der für ein Heilmittel und seine Hilfe vom Aufgebot die Versenkung eines Geistersteinfrachters verlangt. Ist das Aufgebot erfolgreich, kommt es im Versteck des Geistes zu einer finalen Konfrontation mit der finsternen Kreatur.

### DER AUFBAU

Das Aufgebot **kennt sich und kehrt** zu Beginn dieser Geschichte **von ihrem letzten Abenteuer** mit einem dampfgetriebenen Boot nach San Marcos **zurück**. Was sie vorab für die Bewohner des kleinen



Plateaustädtchens getan haben, liegt im Ermessen des Marshals. Ihre Vorräte an Nahrungsmitteln und Geisterstein für die Dampfmaschine sind fast aufgebraucht, so dass sie dankbar für ein paar Tage Ruhe und Erholung sind. Als sie jedoch anlanden, bemerken sie, dass **irgendwas anders ist**. **Sie schauen sich um und stellen fest, dass sich etwas verändert hat. Nichts ist mehr so wie es war**: Sämtliche Boote, die hier üblicherweise liegen, sind verschwunden. Der von einer Seilwinde angetriebene Aufzug ist nicht bewacht. Von oben sind keinerlei Explosionen oder andere Geräusche von Minenaktivitäten zu hören. Zudem verspürt jedes Mitglied des

Aufgebots, seit die Stadt in Sichtweite gekommen ist, einen schlagartig aufgetretenen, unnatürlich starken Hunger, der stetig stärker wird. Ihnen ist nicht bewusst, dass sie sich nun im Einflussgebiet des Hungergeistes befinden. **Wie geht es jetzt weiter?**

### FURCHTSTUFE

Die Furchtstufe liegt in der Maze aufgrund der anhaltenden Konflikte bei 2. Sobald das Aufgebot Meister Tengs Auftrag ausführt, steigt die Furchtstufe auf 3 an. Erreicht das Aufgebot das Versteck des Hungergeistes, steigt die Furchtstufe bis zu seiner Vernichtung auf 4 an.

## KAPITEL 1: EIN FRESSEN FÜR DIE GEIER

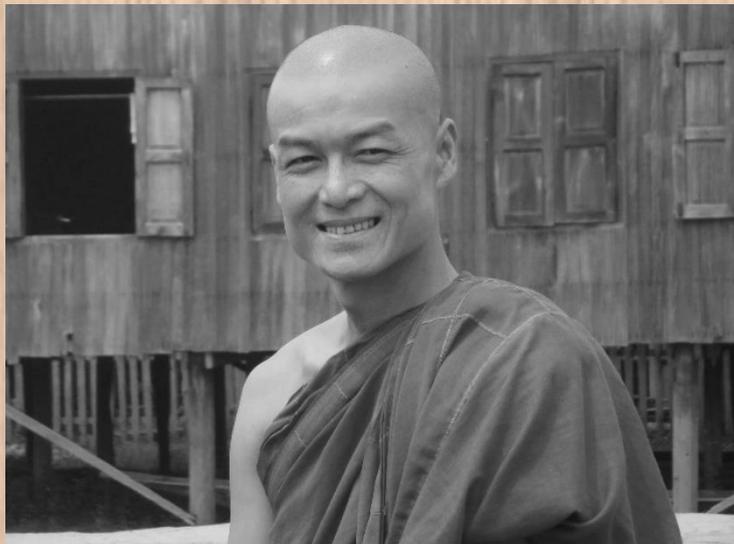
San Marcos ist eine für die Maze recht typische Plateaustadt. Sie liegt etwa 60 km südlich der City of Lost Angels und beherbergt rund 200 Schürfer. Neben zahlreichen Baracken und Zelten gibt es einen kleinen General Store und drei Saloons. Das Plateau ragt 80 Meter aus dem Wasser und kann mit einem über eine Seilwinde angetriebenen hölzernen Aufzug betreten werden. Am Fuß des Aufzugs befindet sich eine kleine Anlegestelle für Boote.

Die Siedlung wurde erst kürzlich von den Kreaturen des Hungergeistes angegriffen und überrannt. Sämtliche Einwohner wurden infiziert und haben sich mittlerweile in Faminiten verwandelt. Der Großteil von ihnen hält sich bei Ankunft des Aufgebots in den Baracken und Zelten auf und verschlingt die Nahrungsvorräte der Stadt. Besonders viele Kreaturen haben sich im General Store versammelt. Die große Zahl der Faminiten löst beim Aufgebot ein unnatürliches Hungergefühl aus, das bereits am Fuß des Plateaus deutlich zu spüren ist (siehe Beschreibung Faminiten im Anhang, Fähigkeit: Hungrige Meute).

Die Anlegestelle ist verwaist, da einige Schürfer mit ihren Booten vor der Faminitenhorde geflohen sind. Die Flüchtenden haben den Aufzug manipuliert, der jedoch mit einer *narrensicheren* (3) *Bastelnprobe* wieder in Gang gesetzt werden kann. Auf dem Plateau sieht es ziemlich chaotisch aus: Vor den Unterkünften der Schürfer liegen verstreut zahlreiche Alltagsgegenstände wie beispielsweise Hüte, Schaufeln oder Kochgeschirr herum. Auch die ein oder andere leereschossene Schusswaffe ist zu entdecken. Daneben lassen sich zahlreiche abgenagte Tierknochen von Hunden oder Ratten finden. Die Gebäude weisen vereinzelt Einschusslöcher auf, was jedoch für eine Schürferstadt nichts Ungewöhnliches ist. Dass sich die Einwohner in den Baracken befinden müssen, ist durch Geräusche und gelegentliche, huschende Schatten zu erkennen.

Die Faminiten reagieren nicht auf Rufe, sondern lassen erst von ihrem Fressrausch ab, wenn das Aufgebot die Gebäude betritt. Dann greifen sie allerdings mit ganzer Stärke an. Schnell sollte sich eine große Anzahl der Kreaturen auf das Aufgebot stürzen. Der Marshal sollte sichergehen, dass zumindest einer der Charaktere von den Faminiten im Kampf infiziert wird.

Der Mönch Li ist ebenfalls in San Marcos. Der kleine, glatzköpfige Chinese ist etwa 20 Jahre alt und von schwächlicher Statur. Der Shaolin wird von vielen auf den ersten Blick unterschätzt, ist aber ein ausgebildeter Kung Fu-Kämpfer mit beachtlichen Fähigkeiten. Li wirkt ruhig, ausgeglichen und versucht Konflikte zu vermeiden. Er hat geschworen, den Hungergeist zu vernichten und steht deshalb unter Zeitdruck. Ihm ist bewusst, dass er Unterstützung benötigt, wenn er



gegen den Geist antreten will. Li schleicht um die Baracken, um Hinweise auf das Versteck des Hungergeistes zu finden und ist bisher von den Kreaturen unentdeckt geblieben.

Greifen die Faminiten das Aufgebot an, kommt er ihnen zu Hilfe und beschwört sie nach einigen Kampfrunden zu fliehen. Dabei handelt Li nicht selbstlos, denn der Mönch benötigt für die Suche nach dem Hungergeist ein Boot. Kann das Aufgebot entkommen, stellt sich der Shaolin vor, erzählt er von seiner Mission und informiert sie über ihre baldige Verwandlung in Faminiten. Gleichzeitig bietet er ihnen Hilfe an: Wenn die Charaktere Li helfen, den Geist zu besiegen, gäbe es eine Möglichkeit, sie von ihrer Krankheit zu heilen. Der Mönch erzählt ihnen von Meister Teng, einem weisen Lehrer, der als Eremit in der Maze lebt und sie möglicherweise behandeln könnte. Li bietet ihnen an, sie zu Meister Teng zu führen, da auch er sich von dem heiligen Mann Unterstützung erhofft. Um den Geist aufzuhalten, benötigt man gesegnetes Höllengeld, das Li nur bei Meister Teng erhalten kann.

#### Höllengeld

Seit über 1.000 Jahren wird Höllengeld in China als Brandopfer in religiösen Zeremonien verwendet. Höllengeld imitiert echte Banknoten des jeweiligen Landes, wobei die nachgemachten Noten meist übertrieben hohe Wertangaben besitzen. Der wichtigste Anlass für die Verbrennung von großen Mengen Höllengeld ist in der chinesischen Tradition das Fest der Hungergeister im August. An diesem Tag steht nach daoistischem Glauben das Tor zur Hölle offen.

Das in diesem Abenteuer verwendete Höllengeld sieht aus wie Dollarnoten der Union. Die Höllengeld-Dollars notieren pro Schein jeweils auf einen Nennwert von 500.000 Dollar. Anstatt US-Präsidenten sind auf den Scheinen berühmte Persönlichkeiten aus der chinesischen Mythologie wie Buddha, Yama oder die Acht Unterblichen abgebildet.

Wird das Höllengeld von einem heiligen Mann gesegnet und zum Fest der Hungergeister verbrannt, kann das Tor nicht geöffnet werden.

#### KAPITEL 2: FLUSS OHNE WIEDERKEHR

Um zu Meister Teng zu gelangen, benötigt das Boot des Aufgebots ohne Zwischenfälle ca. 8 Stunden. Li gibt den Kurs vor und lässt das Boot vom Aufgebot durch zahlreiche tiefe Canyons steuern. Der Mönch meidet die Hauptkanäle und Ansiedlungen, da er befürchtet, dass die infizierten Mitglieder des Aufgebots weitere Menschen anstecken könnten. Das Wetter ist während der gesamten Reise heiß, trocken und windstill. Das Gelände ist unübersichtlich und manche Passagen für das Boot sehr eng. Oft überragen steinerne Brücken die Kanäle, und in der Ferne ist immer wieder Getöse von Explosionen oder Erdbeben zu hören. Nahrungsmittel sollten mittlerweile fehlen, so dass das Aufgebot unter Hunger leidet und dringend Vorräte beschaffen muss. Besonders die von den Faminiten infizierten Mitglieder der Posse spüren dies deutlich und beginnen sich während der Fahrt langsam körperlich zu verändern (ausgemergelte Körper, Verlängerung der Fingernägel). Darüber hinaus geht der Geisterstein für die Dampfmaschine aus – auch hier ist eine Aufstockung der Vorräte erforderlich.

Die Fahrt zu Meister Teng kann vom Marshal mit folgenden Ereignissen ausgestaltet werden (weitere Informationen zur Maze und ihren Gefahren sind in dem Buch „Die Great Maze“ ab S. 133ff zu finden):

- **Zöllner:** Eine Gruppe von glücklosen Schürfern hat den Kanal, den das Aufgebot nehmen möchte, mit einer Kette versperrt. Sie verlangen für die Durchfahrt der Passage einen Dollar pro Person. Ein Umweg wäre möglich, kostet aber wertvolle Zeit.

- **Piraten:** Das Aufgebot wird von einer Gruppe Piraten in einem Dampfkahn angegriffen. Die Piraten feuern zuerst eine Salve auf das Aufgebot und versuchen dann, das Boot so schnell wie möglich im Nahkampf zu entern. Leider lockt der Kampf ein Rudel Haie an, so dass jeder, der über Bord geht, ein gefundenes Fressen für die Räuber ist.
- **Säurebad:** Das Aufgebot fährt in der Nähe eines Wasserspeiers vorbei, der kurz vor dem Ausbruch steht, ähnlich einem Geysir. Mit einer *schwierigen (7) Wahrnehmungsprobe* erkennt man rechtzeitig die Gefahr anhand von Blasen oder einem schwefelhaltigen Geruch. Andernfalls explodiert der Wasserspeier neben dem Boot. Leider ist das Wasser zu Schwefelsäure geworden, so dass jeder, dem eine *faire (5) Ausweichenprobe* misslingt, geduscht wird und 5W12 Schaden erhält.
- **Geisterschiff:** Ein dichter Nebel zieht auf und reduziert die Sichtweite auf unter 10 Meter. Plötzlich schält sich aus dem Nebel ein phosphoreszierendes Schiff, das mit zahlreichen wandelnden Toten bemannt ist.
- **Verrückter Wissenschaftler:** Das Aufgebot begegnet einem Wissenschaftler, der durch die Maze fährt und seine Waren feilbietet. Neben Geisterstein und üblicher Ausrüstung für Schürfer, hat er auch den einen oder anderen unheimlichen Apparat anzubieten. Seine Preise aber liegen bei dem fünffachen des üblichen Listenpreises. Nahrungsmittel verkauft er nicht.
- **Strudel:** Ein Strudel blockiert den Weg des Aufgebots. Es kann versuchen, auf der Kante des Strudels zu reiten und sich vorbeikatapultieren zu lassen oder muss umdrehen und verliert kostbare Zeit. Im Strudel sind allerdings mehrere Fässer und Lebensmittelkisten zu erkennen. Die Vorräte stammen von einem untergegangenen Schiff und könnten möglicherweise mit einem Seil und etwas Geschick während des Ritts durch den Strudel geborgen werden.



### KAPITEL 3: RIVALEN UNTER ROTER SONNE

Meister Tengs Lager befindet sich am Ende eines unzugänglichen Canyons. Die versteckte Wohnhöhle liegt auf Wasserniveau und ist durch starken Pflanzenbewuchs gut getarnt. Mit etwas Geschick kann man ein kleines Boot in die Höhle hineinsteuern. Man gelangt in einen Vorraum, der als Anlegestelle und Lebensmittellager dient. Durch einen Gang erreicht man eine Meditationskammer, wo Teng das Aufgebot empfängt. Weitere Gänge führen in eine Schlafkammer, eine provisorische Küche und eine Kung Fu-Trainingskammer.



Teng ist ein uralter, chinesischer Shaolin-Mönch mit asketischer Figur und schiefen Zähnen. Aufgrund seiner Kurzsichtigkeit blinzelt er Besucher ständig unter seinen buschigen Augenbrauen an. Sein vernarbter Körper ist trotz seines Alters immer noch sehnig und muskulös. Der erfahrene Kung Fu-Kämpfer gibt vor, nur chinesisch zu sprechen, obwohl er des Englischen durchaus mächtig ist. Während des Gesprächs trinkt er unablässig Bai Jiu, einen hochprozentigen Schnaps.

Der Eremit ist ein heiliger Mann und kann dem Aufgebot sowohl gesegnetes Höllengeld zur Verfügung stellen als auch die Posse von der Infektion der Faminiten heilen. Hierfür verlangt er zwei Gegenleistungen:

- **Kampf gegen den Hungergeist:** Das Aufgebot soll einen Eid schwören, dass sie nach ihrer Heilung Li bei der Vernichtung des Hungergeistes helfen.
- **Abfangen der Geistersteinlieferung:** Das Aufgebot soll eine Geistersteinlieferung der Union in ihre Gewalt bringen und den Frachter anschließend in einen Strudel lenken.

Meister Teng steht Geisterstein ablehnend gegenüber. Als Gesegneter hat er von einer großen Lieferung erfahren und möchte diese Menge Gestein aus dem Verkehr ziehen. Hierfür soll das Aufgebot ohne Lis Hilfe den Frachter Erebus kapern, das Schiff in einen nahegelegenen Strudel steuern und wieder zum Shaolin-Mönch zurückkehren. Zur Unterstützung erhalten Sie von Teng eine grobe Karte der Umgebung, in der die ungefähre Route des Frachters sowie der Strudel eingezeichnet wurden. Der Marshal sollte diese Situation nutzen, um das Aufgebot bewusst in einen Gewissenskonflikt zu bringen. Stehen sie der Union nicht besonders nah, könnte man aus der Erebus auch ein Schiff der Konföderierten oder einer anderen Machtgruppe machen.

Um die Erebus zu finden ist eine *faire (5) Probe auf Ortskenntnis: Maze* erforderlich. Gelingt die Probe, benötigt das Aufgebot 2 Stunden um den Frachter aufzuspüren, andernfalls sind es 4. Das Aufgebot sollte sich beeilen, da die Auswirkungen der Faminiteninfektion immer weiter voranschreitet: die körperlichen Veränderungen werden stärker und der Hunger wird immer unkontrollierbarer. Infizierte Mitglieder der Posse werden leicht durch Nahrung abgelenkt und könnten auch ihre Gefährten als willkommene Abwechslung auf dem Speiseplan sehen.

Die Erebus ist ein kleiner Frachter der Union mit 20 Marinesoldaten als Besatzung, zwei Gatlings und einer 6-Pfund Kanone. Der Frachter hatte kleine Plateaustädte angelaufen, um Lebensmittel zu liefern, und ist jetzt mit seiner Ladung an Geisterstein wieder auf dem Weg ins offene Meer. Die Soldaten sind aufgrund ihrer Ladung besonders aufmerksam und schnell mit dem Finger am Abzug. Das Schiff reist

üblicherweise am Tag und ankert in der Nacht in der Nähe einer Siedlung. Sofern das Aufgebot den Frachter entern kann, benötigen Sie 1W6 Stunden bis zum etwa 70 Meter breiten Strudel.

Doch neben dem Aufgebot will sich auch der mexikanische Pirat Carlos González mit seiner Mannschaft die Ladung unter den Nagel reißen. Selbst wenn das Aufgebot die Erebus vor ihnen kapern kann, werden sie das Schiff mit mehreren Maze Runnern verfolgen und alles versuchen, um an die Ladung zu gelangen.

Nach Bewältigung des Auftrags hält Teng sein Wort und heilt die Charaktere. Er übergibt ihnen zwei Kisten mit Höllengeld sowie vier Kupferschalen zum Verbrennen des Geldes und wünscht ihnen viel Erfolg bei der Vernichtung des Hungergeistes. Bevor sie jedoch das Versteck des Geistes aufspüren können, wird das Aufgebot ein letztes Mal von González und seinen Männern angegriffen, die das Höllengeld für echte Banknoten halten.

#### **KAPITEL 4: SHANG-HIGH NOON**

Li kann mit Hilfe des Mondsteins das Versteck des Geistes aufspüren. Er treibt das Aufgebot zur Eile an, denn die Zeit drängt – das Fest der Hungergeister steht unmittelbar bevor. Das Lager des Geistes befindet sich in der zerschmetterten Hülle eines Schiffswracks, ungefähr 30 Meilen südlich der City of Lost Angels. Verkeilt zwischen mehreren Klippen, steht das von Haien umkreiste Wrack halb unter Wasser. Lediglich das Heck scheint noch einigermaßen intakt zu sein. Das Holz sieht sichtlich vermodert aus. Unvorsichtige Charaktere können leicht einbrechen.



Tief im zerstörten Laderaum hat sich der Hungergeist in dem verwesenen Leichnam des Seemanns eingeknistert. Dieser ist jetzt auf enorme Proportionen angeschwollen. Die Arme und Beine sind um ein Vielfaches gestreckt, eine riesige, aufgeblähte Wampe dominiert den gesamten Körper. Es sieht aus, als ob ein stöhnendes Gesicht mit offenem Mund aus dem Bauch herauskommt. Umringt wird der Geist von etwa zwei Dutzend Faminiten.

Lis Plan sieht vor, dass ein Mitglied des Aufgebots auf dem Oberdeck des Wracks damit beginnen soll, das Höllengeld zu verbrennen. Der Mönch schärft dem Charakter ein, dass unter keinen Umständen das Feuer in den vier Kupferschalen versiegen darf. Der Rest soll dann gemeinsam mit dem Shaolin ins Innere vordringen und den Geist vernichten. Li ist sämtlichen Vorschlägen des Aufgebots gegenüber aufgeschlossen und gern bereit, seinen Plan anzupassen.

Der Hungergeist hofft auf weitere Opfer und wird seine Faminiten zunächst zurückhalten. Beginnt das Aufgebot damit, das Höllengeld zu verbrennen, weist der Geist seine Kreaturen an, alle Charaktere auf dem Oberdeck anzugreifen und die Feuer zu löschen. Alle anderen Mitglieder der Posse werden direkt vom Hungergeist attackiert.

Solange die Feuer brennen, bleibt das Tor zur Hölle geschlossen. Für jede Schale, die von den Faminiten gelöscht wird, kann pro Runde ein wandelnder Toter aus der Unterwelt entkommen und das Aufgebot angreifen. Wird eine Schale erneut mit Höllengeld entzündet, zerfallen sofort 1W4 Untote zu Staub.

## **NACHSPIEL**

Kann der Hungergeist vernichtet werden, schließt sich das eventuell offene Höllentor und die Faminiten verlieren ihre Fähigkeit, weitere Menschen zu infizieren. Überlebt Li, dankt er den Charakteren und schenkt ihnen sein Mondsteinamulett. Wurde das Aufgebot erneut von den Faminiten infiziert, verhindert das Tragen des Amuletts zumindest bei einem Mitglied der Posse die Verwandlung. Um ganz geheilt zu werden, ist ein erneuter Besuch bei Meister Teng erforderlich, der sicherlich eine weitere Aufgabe für das Aufgebot hat. Kann der Hungergeist nicht vernichtet werden, steigt durch seine Aktivitäten langsam aber sicher die Furchtstufe. Die Faminiten ziehen vermehrt durch die Maze, infizieren weiter Menschen und löschen so zahlreiche Siedlungen aus. Ohne die Hilfe des Aufgebots entwickelt sich langsam aber sicher ein Deadland.

## **KOPFGELD:**

### **Kapitel 1:**

Für je zehn vernichtete Faminiten: 1 weißer Schicksalschip

Li Hilfe bei der Vernichtung des Hungergeistes zusagen: 1 weißer Schicksalschip

Von Faminiten infiziert werden: 1 weißer Schicksalschip

### **Kapitel 2:**

Die Reise zu Meister Teng überstehen: 1 roter Schicksalschip

Geisterstein für die Dampfmaschine besorgen: 1 weißer Schicksalschip

Genügend Nahrungsmittel für das Aufgebot beschaffen: 1 weißer Schicksalschip

### **Kapitel 3:**

González und seine Männer besiegen: 1 roter Schicksalschip

Erebus kapern: 1 weißer Schicksalschip

Erebus ohne Tote und Verletzte kapern: 1 roter Schicksalschip

Erebus im Strudel versenken: 1 weißer Schicksalschip

Von der Faminiteninfektion rechtzeitig geheilt werden: 1 roter Schicksalschip

### **Kapitel 4:**

Hungergeist vernichten: 1 blauer Schicksalschip

Faminiten besiegen: 1 weißer Schicksalschip

Kein Feuer verlöschen lassen: 1 roter Schicksalschip

## **ANHANG:**

### **Der Hungergeist**

**Körperlich:** Gs: 1W4, Gw: 2W10, St: 3W12+2, Re: 3W10, Ko: 2W6

Kämpfen: Raufen 5W10

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

Einschüchtern 4W12

**Größe:** 7 (für den Seemann); 4 (für angesagte Schüsse auf den Hungergeist oder jeden Schuss, der den Unterleib trifft). Schaden am Rest des Körpers betrifft auch den Geist, aber nur wenn man auf den Unterleib zielt, kann man den Hungergeist wirklich töten.

**Terror:** 11

### **Besondere Fähigkeiten**

**Fäuste:** Stärke

**Hunger verursachen:** Der Geist verursacht bei seinen Opfern extremen Hunger. Das ist ein entgegengesetzter *Einschüchtern*-Wurf gegen jeden im Umkreis von 50 Metern. Würfle einmal am Anfang jeder Runde für den Geist. Die, die weniger würfeln als der Geist, verlieren die Differenz in Puste. Wer auf 0 Puste reduziert wird, verwandelt sich in einen Faminiten.

### **Faminiten**

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

Kämpfen: Prügeln 2W6, Schießen (irgendwas) 2W6, Schleichen 2W6

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

**Nachteile:** Dürr wie eine Bohnenstange

**Größe:** 5

**Terror:** 6

**Ausrüstung:** Die meisten haben Knüppel (2W10+1W6), einige tragen auch Feuerwaffen.

### **Besondere Fähigkeiten**

**Lebendiger Hunger:** Faminiten sehen aus wie verhungerte Menschen. Sie leben, sind aber von einer bösen Essenz erfüllt und können mittels eines Schutzwunders aufgehalten werden.

**Infektion:** Jeder, der von einem Faminiten auch nur angekratzt wird (Pusteverlust oder eine Wunde durch Biss oder eine Klaue), wird selbst innerhalb von 24 Stunden zu einem Faminiten. Während dieser Zeit wird das Opfer zunehmend hungriger und dünner. Seine Fingernägel verlängern sich und werden zu scharfen, ansteckenden Klauen. Nur der Tod oder das Wunder *Hand auflegen* kann diese Krankheit stoppen.

**Hungrige Meute:** Sofern sich innerhalb von 100 Metern mindestens 50 Faminiten aufhalten, verursachen sie gemeinsam bei ihren Opfern ein nagendes Hungergefühl. Dieses Gefühl betrifft jeden im Umkreis von 500 Metern. Die Reichweite des Gefühls erhöht sich pro 50 Faminiten um jeweils 500 Meter. Jeder innerhalb der Reichweite verliert 1W4 Puste, die erst zurückgewonnen werden kann, wenn das Opfer Nahrung zu sich nimmt.

### **Li Bailong, Shaolin-Mönch:**

**Körperlich:** Gs: 1W8, Gw: 2W12, St: 4W6, Re: 4W10, Ko: 2W6

Ausweichen 2W12, Kämpfen: Shaolin 4W12, Klettern 1W12, Schleichen 1W12, Schwimmen 1W12

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

Bildung: Buddhismus 3W8, Bildung: Okkultismus 2W8, Chi 2W10, Einschätzen 3W6, Einschüchtern 3W6, Medizin: Traditionell Chinesisch 2W8, Meditation 2W10, Mumm 2W10, Muttersprache: Kantonesisch 2W8, Sprache: Englisch 1W8, Suchen 2W6

**Vorteile:** Erleuchtet 2, Glückskind, Kampftraining

**Nachteile:** Fremder, Heldenhaft, Schwur 5: Den Hungergeist vernichten, Stil-Verwundbarkeit: Betrunken, Gottesanbeterin 2, Verpflichtung: Shaolin-Tempel 3

**Kung Fu:** Tritt zurück, um den Affen abzuwehren, Der Affe geht auf den Berg

**Ausrüstung:** Stab (1,5 m), Mondsteinamulett

#### **Piraten / Zöllner / Marinesoldaten:**

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

Ausweichen 2W8, Fahren: Boot 2W8, Kämpfen: Messer 2W8, Kämpfen: Schwert 2W8, Klettern 2W8, Schießen: Gewehr 2W8, Schießen: Pistole 2W8, Schießen: Schrotflinte 2W8, Schleichen 2W8, Schnellziehen 2W10, Schwimmen 2W8

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

Einschüchtern 2W6, Mumm 2W6

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

#### **Untote Piraten:**

Werte wie Wandelnde Tote (DEADLANDS-Regelwerk S. 199) mit folgenden Änderungen: Kein Schießen, Kämpfen: Messer / Schwerter / Raufen 4W8, Schwimmen 3W8

#### **Haie:**

Werte siehe Die Great Maze S. 128

#### **NEUE RELIKTE**

Das Mondsteinamulett ist aus Silber und weißt zahlreiche chinesische Schriftzeichen auf, die den Träger vor den Dämonen der Unterwelt schützen sollen. In die Mitte des Amuletts wurde ein geschliffener Mondstein eingesetzt.

**Kräfte:** Ähnlich wie ein Kompass kann das Amulett seinen Träger zum Versteck des Hungergeistes führen. Stimmt sich der Träger mit Meditation auf das Amulett ein, lenkt der Mondstein ihn mit einem leichten Ziehen und immer stärker werdenden Aufleuchten zum Geist. Außerdem kann der Träger nicht in einen Faminiten verwandelt werden.

**Fluch:** -