



LETZTER HALT



Ein Demo-Abenteuer für Deadlands: Der Unheimliche Westen

Von John Hopler

Übersetzt von Klaus Singvogel
Mit Anmerkungen von Michael Schröder

Vorwort des Übersetzers

Hallo liebe Deadlands-Spieler und -Marshals

Vor einiger Zeit (und hoffentlich bald wieder) gab es auf dem Web-Server von Pinnacle das Abenteuer „Last Stop“ zum freien download. Da dies ein ideales Einsteiger-Abenteuer ist, habe ich mich hingesetzt und auf deutsch übersetzt. Ich hoffe, es wird jedem soviel Spass bereiten, wie mir und meiner Gruppe.

Doch es ist nicht alles Gold, was glänzt. Ich habe mittlerweile meinen heiligen Respekt vor allen professionellen Deadlands-Übersetzern gewonnen. Denn dieses kleine Abenteuer zeigte mir, warum es so schwierig ist gute Übersetzungen von Deadlands Produkten zu produzieren. Das englische Original enthält einige Redewendungen, die es nur im Englischen gibt, und dazu gibt es Wortspiele (sogenannte Kalauer), die sich später dann darauf beziehen. Andererseits lassen sich einige Wortspiele auch nicht im Deutschen wiedergeben, ohne den Sinn zu stark zu verfremden. Schließlich werden im Original immer wieder altertümliche Worte benutzt, die für eine typische Western-Atmosphäre sorgen. Es ist nicht einfach und schlägt sich in der Übersetzungs-Dauer nieder.

Bei problematischen Übersetzungen habe ich mich nicht gescheut diese per Fußnote zu verdeutlichen. Es steht jedem frei, hier seine Lieblingsübersetzung zu verwenden, falls er mit meiner Vorgabe nicht zufrieden ist. Ich habe mich bemüht immer möglichst nahe am Original-Text zu bleiben.

Auch habe ich versucht mich bei Begriffen an existierende deutsche Deadlands-Produkte gehalten. Auch wenn ich dabei nicht immer eine Meinung mit dem Verlag teile. Ein Beispiel: Die Great Maze. Aber das ist Geschmackssache.

Schließlich noch der Hinweis, dass im Zweifel die Regelerweiterungen aus dem Band „Die Schnellen und die Toten“, Spielzeit Verlag, 2000, verwendet worden sind.

Ich bedanke mich ausdrücklich bei meinem Freund Michael Schröder, der mir etliche Hilfen und Hinweise auf feststehende, englische Begriffe gegeben hat.

Wir haben versucht die beste Übersetzung zu machen, die uns möglich war. Aber es wird trotzdem nicht reichen oder vollständig sein. Daher empfehle ich jedem Marshal auch einmal das englische Original zu lesen.

Rückmeldungen oder Verbesserungen sind immer gerne willkommen.

Achja, noch eine kleine Werbung in eigener Sache. Dieses Dokument wurde mit dem kostenlosen und freien Textverarbeitungsprogramm OpenOffice.org und unter Linux geschrieben. Es war mir ein leichtes ein PDF zu erzeugen.

Nun aber: Viel Spass beim Durchlesen, Vorbereiten und Spielen.

Klaus Singvogel (klaus@singvogel.net)

2005-Jun-24

Hola Amigos!

Willkommen im Unheimlichen Westen. *Letzter Halt* ist ein kurzes Einführungsabenteuer, das für Greenhorns, wie für Veteranen gleichermaßen geeignet ist. Es enthält fast alles, was ein Marshal braucht, um sein Aufgebot aufzustellen und die dunklen Schatten des Unheimlichen Westens in kurzer Folge zu erforschen. Das Einzige, das Sie neben diesem Abenteuer brauchen, ist eine Ausgabe von „Deadlands: Das unheimliche Western-Rollenspiel“, einige Würfel, Spielkarten und die Poker-Chips.

Letzter Halt ist auch eine Kurzgeschichte mit Mord, Intrige und Grusel. Spieler sollten spätestens jetzt aufhören zu lesen, um sich nicht den Spass an den Überraschungen zu nehmen, die wir vorbereitet haben. Der Marshal sollte das Szenario im Voraus gelesen haben, um zu wissen, was die Spieler hier sollen und in wie weit ihre Aktionen den Verlauf der Geschichte beeinflussen.

Dieses Szenario ist in ein paar wenige Abschnitte aufgeteilt: **Was bisher geschah**, **Der Aufbau** und andere, eigenständige Kapitel. **Was bisher geschah** beschreibt die Ereignisse, die vor der Ankunft des Aufgebots geschehen sind; es bildet die Grundlage für die folgenden Ereignisse. **Der Aufbau** gibt ein paar Ideen wieder wie man die Helden in die Geschichte einbeziehen kann. Die eigenständigen Kapitel beinhalten all die Informationen, die benötigt werden, um das Abenteuer in der eigenen Gruppe zu spielen.

WAS BISHER GESCHAH

Obwohl die Geschichte in New Mexiko spielt, erstreckt sie sich doch zur Great Maze und dem Labor auf der Hochebene eines Tafelbergs von Professor Vinton Radcliffe. Wie die meisten Wissenschaftler im Maze gehört Radcliffe zur verrückten Sorte. Sein spezielles Interessengebiet ist die Wiederbelebung von totem Gewebe durch das Anwenden von Elektrizität und Geisterstein-Beschwörungen.¹ Mit anderen Worten: er näht einen Haufen totes Fleisch zusammen und bringt das daraus resultierende Monster zum Leben.

Radcliffe hatte ein paar Erfolge bei der Erschaffung kleinerer Kreaturen. Aber sein ultimatives Ziel, die Erschaffung einer menschlichen Kreatur, entzog sich ihm. Sein abgelegenes Labor in der Maze machte es für ihn schwierig, an frisches Material zu kommen. Als eine Gruppe überlebender Schiffbrüchiger an seiner Tafelbergebene auftauchte, „lud er“ sie gleich ein, an seinen makaberen Experimenten teilzunehmen.

Diese neuen Subjekte erwiesen sich besser geeignet und Radcliffe erschuf schnell eine stattliche Anzahl von neuen Kreaturen inklusive eines Menschen aus Patchwork². Die Freude des Professors über seinen Erfolg dauert aber nicht lange, da sein Schach-Gegner gewisse Unzureichlichkeiten bei der Bewältigung von Ärger hatte. Radcliffe musste seine Kreation einschläfern bevor sie ihn zerstörte.



AUF DER FLUCHT

Es gab noch eine weitere Komplikation, die Radcliffe nicht bedacht hatte. Einer der Überlebenden des Schiffbruchs, John Masters, war ein Agent

¹ „ghost rock suspensions“: Ist ein Wortspiel bestehend aus „Ghost suspension“ und „Ghost Rock“

² Ich mag den Begriff „Flickwerk“, aber der dt. Epitaph 2 spricht von Patchworkmann, deshalb Patchwork.

der Agency (eine Organisation der US Regierung, die mit der Berichterstattungen über totgeschwiegene Übernatürliche beauftragt wurde). Als sich der Agent nicht mehr meldete, schickten seine Vorgesetzten einen Trupp aus, um nach ihm zu suchen.

Den Nachforschenden war es möglich, den Spuren Masters zu folgen und sie fanden schliesslich sogar das Wrack des Schiffes nahe der Tafelbergebene von Radcliffe. Sie begannen in der Nähe des Labors des Professors herumzustochern und deckten schliesslich sogar sein Geheimnis auf (die große Anzahl an Mensch-großen Erdhügeln im Hinterhof des Doktors war wohl ein dezenter Hinweis).

Radcliffe floh, kurz bevor die Agency sein Labor aushob, in die Maze. Seine schnelle Abreise zwang ihn, die meisten seiner Kreaturen und Forschungsergebnisse zurück zu lassen. In der Hoffnung aus dem Blickfeld der Agency zu gelangen, bezahlte der Professor einen Schmuggler, um sich und seiner Menagerie aus Monstrositäten in das Konföderiertengebiet zu transportieren. Nachdem er eine gewisse Zeit gen Süden gezogen war, lies sich Radcliffe schliesslich in Las Cruces, New Mexiko, nieder.

EN NEUER START

Radcliffe lebt in Las Cruces unter dem Namen Frank Hodges. Er eröffnete eine Praxis und verdient jetzt als der einzige Doktor und Bestatter der Stadt sein Geld.

Natürlich hat seine Berührung mit der Amtsgewalt ihn nicht davon abgehalten, seine Arbeit fortzuführen — es hat ihn nur vorsichtiger gemacht. Radcliffe hat in den letzten Jahren hart daran gearbeitet, seine Forschung, die er in Kalifornien verloren hat, wieder herzustellen. Seine Position als Doktor der Stadt erlaubt es ihm, zu wissen, wann ein Stadtbewohner krank ist oder im Sterben liegt und so legt er seine Experimente in etwa auf ihren Tod (er gibt schon mal den Leuten an der Tür zum Jenseits einen Schubs in die richtige Richtung). Als Leichenbestatter sorgt er dafür, dass die meisten der Särge, die hinter der Kirche verbrannt werden, mit Sand gefüllt sind. Der eigentliche Inhalt endet in einem Labor, das der Professor in einer alten Mine in den Hügeln ausserhalb der Stadt zusammengeschustert hat.

BRIEFFREUNDE

Bevor Radcliffe aus der Maze gejagt wurde, traf er Edwin Wilder, einen weiteren Wissenschaftler, der an der Wiederbelebung toten Gewebes interessiert ist. Die beiden tauschten ihre Aufzeichnungen aus und arbeiteten schon mal gemeinsam an Experimenten. Wilder verliess die Great Maze ein paar Jahre vor Radcliffe, um eine Arbeitsstelle bei Hellstromme Industries anzunehmen — angestellt in der Automatisierung-Abteilung.

Radcliffe wechselte mit Wilder Briefe, nach dessen Umzug nach Salt Lake City. Die beiden setzten ihren Austausch an Forschungsergebnissen fort. Wilder schickt gelegentlich Radcliffe geheime Formeln und Techniken von Hellstromme Industries — Geheimnisse, die ihn seine Arbeit kosten würden, falls bekannt würde, dass er sie preisgegeben hätte.

LABORUNFALL

Zum Pech von Wilder deckte ein unglückliches Brandt seine ungewollte Spionage auf. Ermittler, welche die Ruinen des Labors absuchten, entdeckten einige Briefe von Radcliffe und zitierten Wilder zu sich, um ein paar Fragen beantwortet zu bekommen. Anstatt in der Befragung aufzutauchen schnappte sich Wilder ein paar Laborstücke und Notizen und verließ die Stadt.

Nachdem er bei den Konföderierten angekommen war, sendete er Radcliffe ein Telegramm, in dem er ihn informierte, dass er auf dem Weg sei und einen Black River Zug nach Little Rock genommen habe. In Arkansas nahm er ein Boot den Mississippi hinunter nach New Orleans und stieg in einen Bayou Vermillion Zug um nach Las Cruces. Wilder wusste nicht, dass ihm Hellstromme Agenten knapp auf den Fersen waren. Einige folgten seiner Reiseroute, während andere gleich nach New Mexiko loseilten, um die Adresse auf den gefundenen Briefen zu überprüfen.

DER HINTERHALT

Die Wasatch Agenten reisten per Dampfwagen direkt von Salt Lake City nach New Mexiko, und kamen in Las Cruces vor Wilder an. Zum Radcliffes Glück erschienen sie, während er sich in sein Labor in den Bergen zurückgezogen hatte. Die Hellstromme Schläger verwüsteten sein Haus als sie nach den Briefen von Wilder suchten. Sie fanden aber nichts — außer dem Telegramm, in dem Radcliffe der Zug genannt wurde, in dem er ankam.

Die Hellstromme Agenten entschieden, dem Zug einen Hinterhalt zu legen, um ihren eigensinnigen Wissenschaftler zurückzubekommen. Zu ihrem Unglück entdeckte Radcliffe, dass sein Haus durchsucht wurde und erkannte schnell, in welcher Gefahr Wilder war. Er entsandte seine monströsen Günstlinge, um die bewaffneten Hellstromme Gangster aufzuhalten. Dies ist der Augenblick, in dem die Helden auftauchen.

DER AUFBAU

Der Marshal braucht nichts besonderes zu machen, um das Aufgebot ins Abenteuer zu bringen. Man bringe sie nur in den Zug, der nach Las Cruces fährt, und der Rest sollte von selbst vonstatten gehen.

KAPITEL FINS: DER HINTERHALT GEHT SCHIEF

Das Abenteuer beginnt mit den Helden, die in einem Bayou Vermillion Zug nach Westen fahren. Sie müssen nicht notwendigerweise nach Las Cruces wollen — sie können auch zu einem anderen Punkt weiter westlich wollen — aber es wird am Ende Las Cruces sein, wo sie landen werden.

REISEBEGLEITER

Der Zug, in dem das Aufgebot sitzt, ist nicht wirklich voll. Es gibt nur zwei Personenwaggon und nur einer davon wird wirklich genutzt. Zusätzlich zu den Helden gibt es fünf weitere Passagiere, so wie einen Maschinisten, einen Heizer, einen Bremser und einen Schaffner.

Falls einer der Helden ein Pferd besitzt, ist es in einer der Boxen im Pferdewaggon nahe am Ende des Zuges untergebracht.

Man gebe den Helden etwas Zeit, um sich mit den Begleitern zu unterhalten und sich bekannt zu machen. Das Aufgebot wird mehr Zeit mit ihnen verbringen, als sie (noch) glauben.

EDWIN WILDER

Wilders wissenschaftliche Karriere begann in seiner frühen Jugend. Sein Hund wurde getötet als er das Vieh seines Vaters vor ein paar hungrigen Wölfen beschützen wollte. Er erzählte seinen Eltern, dass er den Hund begraben habe, aber in Wirklichkeit brachte er die Leiche zu einer kleinen Hütte im Wald, wo er, angeregt durch Mary Shelleys Roman *Frankenstein* von 1817, vergeblich versuchte, das arme Tier wiederzubeleben. Er versagte. Aber seine Besessenheit zur Materie verliess ihn nie mehr.

Nach dem Studium zog Wilder nach Kalifornien, um all die Geschichten um den Geisterstein, die er gehört hatte, und die, in der Maze praktizierte „neue Wissenschaft“ zu untersuchen. Die Geschichten entsprachen dort bis ins kleinste Detail dem, was er gehört hatte und noch mehr. Dort war es auch, wo er Professor Radcliffe traf und wo beide bald gemeinsam arbeiteten.

Ein paar Jahre bevor diese Geschichte begann entzweiten sich die beiden Wissenschaftler wegen ihrer Forschung. Mit dem Wunsch für jemanden zu arbeiten, der seinen Arbeit wertschätzt, verliess Wilder die Maze und begann für Hellstromme Industries zu arbeiten. Sein Fachwissen um wiederbelebtes Gewebe, vor allem Gehirn, erlaubte es ihn, sich schnell nach oben zu arbeiten.

Radcliffe kontaktierte Wilder nachdem er einen Laden in New Mexiko eröffnete. Er stiess auf ein paar

Probleme bei seiner Arbeit und hoffte auf den Verstand seines alten Freundes. Radcliffe schrieb Wilder und erneuerte ihre Freundschaft. Nach ein paar Briefen begann er mit dem Fachsimpeln und schließlich überzeugte er ihn, ein paar von Hellstrommes Geheimnissen preiszugeben.

Wilder hat keine Ahnung, dass Radcliffe diese benutzt. Er ist auf dem Weg nach New Mexiko und hofft darauf, mit seinem ehemaligen Freund erneut zusammenarbeiten zu können.

Wilder ist nicht einer der tapfersten Menschen, und seine Flucht vor Hellstrommes Agenten macht ihn übernervös.³ Er sitzt ruhig im Zug und spricht mit niemanden. Jeder, der Interesse an ihm zeigt, erregt sofort seinen Verdacht.

PROFIL: EDWIN WILDER

Körper: Ge: 3W6, Gw: 2W8, St: 2W6, Re: 2W6, Ko: 3W6

Klettern 1W8, Kämpfen 1W6, Pferdereiten 2W8

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

Bildung: Okkultismus 5W10, Ortskenntnis: Stadt der Düsternis 3W10, Ortskenntnis: Die Great Maze 3W10, Medizin: Chirurgie 6W10, Wissenschaft: Biologie 5W10, Verrückte Wissenschaft: 5W10, Basteln 5W12, Mumm: 3W8,

Vorteile: Mystischer Hintergrund: Verrückter Wissenschaftler

Nachteile: Vorsichtig, Neugier, Impulsiv

Bewegung: 8

Größe: 6

Puste: 14

Besondere Fähigkeiten:

Drittes Auge: Von einem „dritten Auge“ zu sprechen ist meist nur eine Metapher dafür, dass man eine Art von übernatürlicher Fähigkeit besitzt, um in die spirituelle Welt zu sehen. Das ist aber nicht bei Wilders der Fall; er hat buchstäblich ein drittes Auge in der Mitte seiner Stirn! Normalerweise trägt er einen Hut oder kämmt seine Haare so, um seine dritte Augenkugel zu bedecken. Wilder implantierte sich das Auge selbst — und es besitzt ein Gegenstück. Das andere Auge des Paares ist in einer Flickenkreatur eingepflanzt, die er „Fingers“ nennt. Wann immer Wilder sein ungewöhnliches Auge öffnet, kann er durch Fingers Auge sehen und die Kreatur direkt kontrollieren. Wenn er Fingers kontrolliert, muss er sich darauf konzentrieren. Wilder kann dann nur einfache Aktionen ausführen. Siehe weiter unten unter Fingers Werte.

Ausrüstung: Reisebekleidung, Dokortasche mit Skalpell, Nähfaden, Briefe und „Fingers“.

Beschreibung: Wilder ist ein Mann von durchschnittlicher Größe in den späten Dreißigern. Er hat schwarzes, lockiges Haar und braune Augen. Er trägt teuer aussehende Kleidung, die reiseverschmutzt ist, bedingt durch seine Flucht vor Hellstrommes Mannen.

FINGERS

Fingers ist eine Patchwork-Kreatur, die von Menschenhand erschaffen wurde. Ein einzelnes menschliches Auge ist auf der Rückseite einer Hand implantiert. Andere Veränderungen beinhalten das Ersetzen der Fingernägel durch die Klauen eines Berglöwen und der Implantation von Muskeln einer Gazelle.

Fingers hat nur begrenzte Denkfähigkeiten und kann nur einfache Befehle von Wilder folgen; die animierte Hand ist in etwa so helle wie ein kleiner Hund. Wird sie von Wilder kontrolliert, ist sie so Geschick wie der Wissenschaftler.

3 Ein weiteres Wortspiel im Englischen: „Has [Wilder] jumping on shadows“ (siehe Fußnote 7)



PROFIL: FINGERS

Körper: Ge: 3W10, Gw: 2W10, St: 2W12 (*packen und kratzen*), Re: 3W8, Ko: 3W6

Klettern 3W10, Ausweichen 4W10, Kämpfen: Raufen 4W10, Schießen: Pistole 2W10

Geistig: Wa: 2W8, Wi: 2W4, Ch: 2W6, Sc: 2W6, Ge: 3W8

Suchen: 3W8

Bewegung: 10

Größe: 1

Puste: nicht anwendbar

Besondere Fähigkeiten:

Schaden: Die Hand kann mit einem Schaden von Stärke +1W6 kratzen oder den Gegner mit Stärke Schaden würgen.

Mentale Verbindung: Das Auge, das sich an der Hand der Kreatur befindet, hat eine geistige Verbindung zu Wilder. Der Wissenschaftler kann durch das einzelne Auge von Fingers sehen und damit die Kreatur kontrollieren.

Sprung: Die Gazellenmuskeln in den Fingern der Kreatur erlauben es ihr, unglaubliche Sprünge mit einer Entfernung bis zur Bewegungsweite weit zu springen. Dieser fliegende Angriff ergibt einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf.

Untoter (Patchworkmann): Die Kreatur kann nur dann sterben, wenn jedes seiner Körperteile *verstümmelt* wurde. Die Hand zählt dabei als einzelnes Teil, aber Schüsse, um sie zu treffen, haben einen Abzug von -6 wegen seiner kleinen Größe.

Wändewanderer: Die scharfen Klauen an der Hand erlauben es der Kreatur, jede Wand zu erklettern, solange diese nicht absolut glatt ist.

JENNY LYNN LINKOUS

Jenny Linkous reist nach Tombstone, um ihren Mann Jeremy Linkous zu treffen. Kurz nachdem sie gerheiratet haben, zog Jeremy nach Tombstone, um aus dem Silber-Rausch Kapital zu schlagen. Er brachte es zu einem netten Betrag und besitzt jetzt einen Ausrüstungsladen in der Stadt. Jetzt, da er ein dauerhaftes Einkommen besitzt, ließ er nach seiner frisch Angetrauten schicken, damit sie sich ihm anschließt.

Jenny ist ein süßes und gesundes Mädchen. Sie ist freundlich, gesprächig und fragt jeden über sein Leben aus, der im Zug mit ihr fährt. Nachdem ein paar Helden von ihr derart gegrillt worden sind, werden Wilders Verbrennungen dritten Grades zugefügt. Er ist ziemlich grob zu ihr, erzählt ihr, dass er aus Kansas stammt (die Wahrheit) und dass er aus geschäftlichen Angelegenheiten in den Westen reist. Er weigert sich dann jede weitere Fragen von ihr zu beantworten, behauptet müde zu sein und versucht zu schlafen.

Jenny ist eine attraktive Frau, Anfang der Zwanziger. Sie hat blondes Haar⁴, blaue Augen und trägt ein konservatives Baumwollkleid (Kattunkleid).



4 Auch wenn das Bild etwas anderes zeigt, ist es kein Übersetzungsfehler.

BILL GRUBB

Bill Grubb reist auch nach Tombstone. Er ist ein Bergarbeiter, der darauf hofft vom Reichtum getroffen zu werden. Irgendwann während der Fahrt fragt er Jenny nach den Zuständen in Tombstone und dem Glück ihres Mannes dort.

JOE BLUM

Joe Blum ist der Kumpel von Bill Grubb. Er ist kein sonderlich guter Bergarbeiter — er ist auch kein sonderlich guter Arbeiter irgendeiner anderen Art — aber er träumt davon, dass er schnell reich wird und den Rest seines Lebens im Luxus schwelgen wird.

PROFIL: BERGARBEITER

Körper: Ge: 2W6, Gw: 2W6, St: 2W10, Re: 3W6, Ko: 3W6

Klettern 2W8, Kämpfen: Raufen 3W6, Pferdereiten 2W6, Schießen: Pistole 3W6, Kutscher 3W6

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

Ortskenntnis: Konförderierte 3W6, Sprengen 3W6, Suchen 3W6, Handwerk: Bergbau 4W6

Vorteile: Hart wie Stahl 3

Nachteil: Gierig

Bewegung: 8

Größe: 6

Puste: 18

Ausrüstung: Reisekleidung, Einzelspannrevolver Peacemaker, 50 Kugeln 45er Munition, Bergbau Ausrüstung (im Gepäckwaggon), inklusive einer Spitzhacke (Stärke +2W6).

Beschreibung: Beide Bergarbeiter sind große, muskulöse Männer, mit der dunklen Bräune und den gegerbten Gesicht, das durch das Arbeiten im Freien entsteht. Bill Grubb scheint Anfang Vierzig zu sein. Er hat braune Augen und braunes Haar, das an den Spitzen grau wird. Joe Blumm ist Anfang der Fünfziger. Er hat braune Augen, dünnes graues Haar und einen großen, buschigen Oberlippenbart.

DARREL PARKINS

Darrel Parkins ist ein „Risikospieler“ — zumindest in seinem Geist hält er sich dafür. Im Moment ist er Gelegenheitsspieler, der von Boomtown⁵ zu Boomtown zieht, um Bergarbeiter von ihrem Geld zu erleichtern. Im Moment ist er auf dem Weg nach Tombstone, um genau das zu machen.

Er mag es, wenn er sich wie ein großer Spieler kleidet, teure Kleidung mit goldenen Knöpfen und Manschettenknöpfen trägt. Aber jeder, der ihn sich genauer anschaut, sieht, dass sein Anzug an einigen Punkten abgewetzt ist und seine „goldenen“ Manschettenknöpfe an einigen Stellen etwas Grünspan angesetzt haben.

Da er intensiv durch den Unheimlichen Westen gereist ist, hat Parkins ein paar der Dinge gesehen, die der übernatürlicher Natur entstanden. Er liebt es, wenn er als Huckster durchgeht und die Leute damit beeindruckt. Niemals bestätigt oder leugnet er dies, mischt ewig Karten und murmelt dabei unverständliche Dinge, wie „die Geister sind ruhelos heute Nacht.“ Parkins fing sich mit diesem Spielchen schon ein paar Mal Probleme ein. Daher hat er gelernt sich zu zügeln, sobald er sich bei Menschen aufhält, die er zur Agency oder zu den Texas Rangern zugehörend hält.

Parkins ist ein attraktiver Mann — und er weiß das. Er liebt es, wenn er sein schönes Äußeres und sein Huckster Schauspiel dazu nutzen kann, die Damenwelt zu beeindrucken. Aber wenn es hart auf hart kommt, stürmt er als erster zur Tür — etwas was das Aufgebot bald kennenlernen wird.

5 möglicherweise „Goldgräberstab“, aber auch „Silbergräberstadt“ oder auch „Geistersteingräberstadt“.

PROFIL: DARREL PARKINS

Körper: Ge: 4W10, Gw: 3W8, St: 2W6, Re: 3W6, Ko: 3W6

Fingerfertigkeiten 4W10, Klettern 2W6, Kämpfen: Faust, Messer 3W8, Reiten: Pferde 2W8, Schießen: Pistole 3W10, Schleichen 3W8

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

Ortskenntnis: Südwestliche Konförderierte 3W6, Bluffen 3W10, Glücksspiel 4W10, Leib 2W8, Einschätzen 3W8, Gassenwissen 3W8

Vorteile: Hübsch, die „Stimme“ (rauh)

Nachteile: Geschwätzig, Impulsiv, Lüstern, Feigling

Bewegung: 8

Größe: 6

Puste: 14

Ausrüstung: Reisekleidung, 2 Kartenspiele (eins markiert, eins nicht), 44er Derringer, 20 Kugeln 44er Munition, kleines Messer (Stärke +1W4) in seinem Stiefel

Beschreibung: Ein gutaussehender Mann in den späten Zwanzigern. Er hat sandbraunes Haar, braune Augen und teure, aber getragene Kleidung.

ANDERE PERSOENEN

Falls es andere, interessante Charaktere gibt, die die Helden treffen sollten, setzen sie ruhig weitere Passagiere in den Zug.

Die Charaktere, die hier genannt wurden, werden in der Geschichte vorkommen, die sich jetzt ereignen wird. Aber es gibt keinen Grund, warum man nicht noch ein paar bunte Vögel in die Gruppe hineinfügen sollte, mit denen das Aufgebot interagieren kann.

HINTERHALT?

Um Mitternacht wird der Zug gebremst — und zwar hart. Das laute Quietschen, das vom Mahlen von Metall auf Metall kommt, dauert ein paar Sekunden lang und dann gibt es einen Ruck, als der Zug mit etwas Kollidiert und zu einem abrupten Halt kommt.

Die Helden müssen eine *faire* (5) Probe auf *Gewandtheit* bewältigen, um nicht vom Sitz geschleudert zu werden. Diejenigen, die die Probe nicht schaffen, nehmen 1W6 Schaden. Dies sollte als Puste-Schaden gewertet werden, außer ein Held nimmt 6 Punkte Schaden; in diesem Falle nimmt der Cowboy einen schwere Wunde.

Sobald der Zug angehalten hat, erhebt sich Parkins auf die Füße und erklärt (zugunsten von Jenny Lynn und allen anderen, weiblichen Aufgebotsmitgliedern):

Kein Grund zur Sorge! Es sind sehr wahrscheinlich nur ein paar Banditos, die nach ein paar schnellen Kröten Ausschau halten. Ich bin mir sicher, wenn jeder mit ihnen kooperiert, wird keiner verletzt.

Die Helden sollten eine *Einschätzen*-Probe machen. Diejenigen, die eine *schwierige* (7) Probe schaffen, können davon berichten, dass es neben diesem Wagemut in der Stimme von Parkins auch ein kleines Zittern gibt. Helden, die eine 9 oder höher gewürfelt haben, bemerken auch, dass Wilder bleicher als ein Albino geworden ist, der in weiße Farbe getaucht wurde, und seine Dokortasche an die Brust geklammert hat.

Zu diesem Zeitpunkt springt Bill Grubb auf und spricht:

Setz Dich, Weichei! Das Geld was ich bei mir trage, ist alles was ich hab, um mir damit nen Claim in Tombstone abzustecken und ich hab keine Lust, es ohne Kampf



aufzugeben!

und zu Jenny Lynn (und den weiblichen Helden) sagt er:

Vielleicht wollen sie ihren Kopf einziehen, meine Dame(n). Es wird wohl gleich etwas Blei herumfliegen.

Kaum gesagt, ziehen er und Joe die Pistolen heraus und verschantzen sich hinter den Sitzen. Parkins fällt zurück in seinen Sitz und starrt die Tür nervös an. Wilder hält seine Tasche noch etwas enger umschlungen.

DAS IST EIN ÜBERFALL?

Die Helden dürfen sich an dieser Stelle so frei verhalten, wie sie wollen. Falls sie ruhig bleiben, vergehen die Minuten ohne dass irgendwas passiert. Die Cowboys, denen eine *faire* (5) Probe auf *Wahrnehmung* gelingt, hören von vorne am Zug ein paar Rufe, aber keine Schüsse.

Jeder, der aus dem Fenster schaut, sieht das folgende:

Die Wüste hinter dem Zug ist dunkel und leer. Die Sicht an die Spitze des Zuges wird verdeckt durch große Dampfchwaden von der Lokomotive. Man kann nur ein paar dunkle Gestalten ausmachen, die sich im Licht der vorderen Frontlampe der Maschine bewegen.



DEM ÜBERFALL EIN ÜBERFALL

Jetzt liegt es am Aufgebot, was passiert. Sie können nachschauen, was passiert ist, oder sie können einfach nur ruhig dasitzen und abwarten was passieren wird.

Falls die Helden sich entscheiden erst einmal abzuwarten, kann eventuell der Schaffner in den Passagierwaggon kommen und jeden aufklären:

Leute, entschuldigt die Verzögerung. Scheint, als ob ein paar Desperados auf der Lauer liegen, um den Zug zu überfallen. Weiß auch nicht so genau, was mit ihnen passiert ist. Vielleicht ein paar wilde Tiere, vielleicht irgendwas anderes. Es scheint als ob sie zu Fischfutter verarbeitet wurden, bevor wir hier angekommen sind. Dummerweise konnten wir nicht mehr anhalten, bevor wir in die Barrikade gerauscht sind, die sie aufgebaut haben. Die Maschine ist entgleist und der Kessel ist auch übel zugerichtet. Scheint als ob wir nicht so schnell von hier weg kommen können. Bleibt ruhig sitzen, der Bremser ist schon in den nächsten Ort aufgebrochen und sollte in ein paar Stunden mit Hilfe und einer Transportmöglichkeit zurück sein.

Der Schaffner kann nicht viel mehr zu dem hinzufügen, was er schon sagte. Alles, was er noch weiß ist, dass der nächste Ort Las Cruces ist und 10 bis 12 Meilen entfernt (16 bis 20 km) liegt. Der Bremser hat ein Pferd genommen, weshalb er in ein paar Stunden zurück sein sollte.

Falls der Schaffner nach den Banditen gefragt wird, schaut er unbehaglich. Alles was er sagt ist: „Die sehen ziemlich übel zugerichtet aus. Ihr könnt sie sich euch gerne selbst anschauen — aber ihr solltet einen guten Magen haben.“

Nachdem er die Informationen überbracht hat, geht der Schaffner weiter in den hinteren Teil des Zuges. Er wird für eine Meile (ca. 1,6 km) die Gleisen entlang laufen, um dann dort ein paar torpedoartige, explosive Signalgeräte⁶ auf den Gleisen zu platzieren, um nachfolgende Züge zu warnen, dass Gefahr voraus besteht.

LAGE PRÜFEN

Falls die Helden ungeduldig wurden und am Zug nach vorne laufen wollten, laufen sie dem Schaffner in die Arme, der zum Passagierwaggon will. Er gibt ihnen dieselben Informationen, als ob sie im Waggon gewartet hätten, und geht dann weiter, um die anderen Passagiere zu unterrichten.

An der Spitze des Zuges finden die Helden den Maschinisten und den Heizer, die schwer damit beschäftigt sind die Barrikade von den Schienen zu räumen. Es sieht so aus, als ob die Banditen einen guten Stapel an Eisenbahnschwellen über die Schienen gelegt haben. Der Zug rauschte in sie hinein, die Lokomotive entgleiste und der Kessel bekam einen Riss. Die Maschine ist umgeben von einer riesigen Dampfwolke und von einer matschigen Wasserpfütze. Es ist offensichtlich, dass der Zug ohne größere Reparatur nirgendwo mehr hinfahren wird.

Ein paar weitere Stapel an Eisenbahnschwellen können am Rand des Lichtscheins der Lampe ausgemacht werden, die an der Lokomotive befestigt ist. Alle Helden, die über die Spitze des Zuges hinauslaufen, können das folgende sehen:

Am Rand des Lichtscheins, das die Lokomotivlampe spendet, kann man ein paar Eisenbahnschwellen an beiden Seiten der Schienen aufgestapelt sehen. Ein Körper liegt niedergesunken über dem einem Stapel und ein paar Stiefel schauen hinter einem anderen hervor.

Falls die Helden dies genauer untersuchen, finden sie insgesamt sieben Leichen verstreut hinter den Stapeln. Alle Leichen wurden übel zugerichtet (würfle eine *Mummprobe* mit Erfolgswert 9). Diverse Waffen liegen am Boden herum (4 Peacemaker, 2 Schrotflinten und 2 Winchester '73). Alle Waffen wurden kürzlich abgefeuert; die meisten der Pistolen und beide Schrotflinten enthalten nur noch leere Patronenhülsen. Die beiden Gewehre sind halb leer.

Jeder Held, der eine *schwierige* (7) Probe auf *Spurenlesen* schafft, schließt aus der Lage der Leichen und den benutzten Patronenhülsen, dass die toten Banditen von der Seite angegriffen wurden. Eine Erhöhung der Probe auf *Spurenlesen* ergibt, dass es um die zehn Angreifer gewesen sein mussten.

Ein Held mit der Fertigkeit *Medizin* kann erkennen, dass die Banditen ein oder zwei Stunden vor der Ankunft des Zuges gestorben sein müssen; obwohl es eine kalte Nacht in der Wüste ist (um die 63° F; ca. 17° C), sind die Körper immer noch warm. Alle Leichen (mit Ausnahme von einer) haben Blutergüsse, Schnittwunden und Bissspuren. Eine *faire* (5) Probe auf *Medizin* zeigt, dass die Schnitte von Klauen und die Bissspuren von menschlichen Zähnen stammen.

Alle Helden, welche die Szenerie untersuchen, sollten eine *schwierige* (7) Probe auf *Suchen* machen. Wer es schafft, bemerkt, dass eine der Leichen anders ist als die anderen. Diese Leiche hat als einzige Schusswunden — sehr viele Schusswunden um genau zu sein. Der Körper der Leiche ist mit Kugeln durchsiebt und ein Teil des Schädels wurde mit einer Schrotladung weggeblasen. Die Haut der Leiche ist trocken und ledrig. Eine *faire* (5) Probe auf *Medizin* zeigt schnell, dass schon eine geringere Anzahl an Wunden im Körper ausgereicht hätte, um eine Person zu töten. Dies muss eine der Leichen der Ausgedörrten Toten sein, welche die Banditen angegriffen haben.

HINWEISE

Jeder, der den Körper des Ausgedörrten Toten untersucht, darf eine *schwierige* (7) Probe auf *Wahrnehmung* machen. Bei Erfolg lässt sich eine kleine Scherbe eines schwarzen Steins entdecken, der grob 4 Zoll (= ca. 10 cm) lang ist und im Vorderkopf des Zombies eingepflanzt wurde. Ein Held kann es als Geisterstein identifizieren wenn ihm eine erfolgreiche, *fairen* (5) Probe gegen *Wissen* gelingt. Verrückte Wissenschaftler erkennen diese Scherbe automatisch als solche.

⁶ der deutsche Fachbegriff ist unbekannt.

Alle Helden, welche die menschlichen Leichen untersuchen, sollen eine *schwierige* (7) Probe gegen *Suchen* machen. Der Cowboy, der mit dem höchsten Gesamtergebnis erfolgreich ist, findet ein zusammengeknülltes Telegramm in der Tasche eines Banditen. Es wurde am Las Cruces Telegrammschalter empfangen. Darauf steht:

*Wilder im Zug nach Las Cruces — STOP — Wilder und alle Komplizen festsetzen —
STOP — Proben sind intakt zurück zu gewinnen und nach SLC zu senden — STOP*

Das Telegramm ist auf gestern datiert. Es wurde von den Agenten abgeschickt, die Wilder folgten, um das Team in Las Cruces zu alarmieren, dass der verrückte Wissenschaftler auf dem Weg sei. Sie wollten alle Proben, die Wilder dabei hatte plus die, die sich in Radcliffes Arbeitsstätte finden zurückholen und sie dann nach Salt Lake City zum Studium zu schicken. Unglücklicherweise für Hellstrommes Schläger hatten die Proben aber keine Lust bei diesem Plan mitzumachen.

Es gibt noch einen weiteren Hinweis in Bezug darauf, wer sich hier das Gras von unten ansieht. Eine zweite, *schwierige* (7) Probe auf *Suchen* bringt einen Lohnzettel der Wasatch Eisenbahn bei einer anderen Leiche hervor.

DAS LAGER

Eine Suche außerhalb des Bereichs, der von der Lokomotive beleuchtet wird, offenbart die Überreste eines verlassenen Eisenbahner Arbeitslager. Das scheint auch höchstwahrscheinlich die Quelle für die Eisenbahnschwellen zu sein, welche die Banditen benutzt haben. Einzelne Ausrüstungsstücke, wie Vorschlaghammer oder Zangen liegen durcheinander an der Seite und die zerfetzten Überreste von ein paar Zelten aus Segeltuch flattern gemütlich im Wind.

Zur kurzen Erinnerung: es ist spät in der Nacht und der Mond steht nicht sehr hoch, weshalb alle Würfe, um etwas außerhalb des Lichtscheins der Lokomotivlampe zu entdecken mit einem Abzug von -6 durchgeführt werden. Eine Fackel reduziert den Abzug auf -4, und eine Laterne auf -2 (es gibt ein paar Laternen im Eisenbahnerwaggon, falls die Helden danach fragen).

Eine *faire* (5) Probe auf *Suchen* lässt ein paar Skelette entdecken, die zum Teil vom umherwehenden Sand begraben wurden. Das sind die Überreste von ein paar Bayou Vermillion Arbeitern, die bei einem Apachenüberfall starben. Eine *fairer* (5) Probe in *Spurenlesen* zeigt die Spur von ein paar Untoten, welche die Banditen angegriffen haben. Diese Spur führt tiefer in die Wüste hinaus. Ein paar hundert Yards (100 Yards = 92 m; also mehrere hundert Meter) vom Zug entfernt trifft die Spur ein Steingebiet. Eine *harte* (9) Probe auf *Spurenlesen* ist notwendig, um die Spur hier weiter zu verfolgen. Die Spuren führen weiter hinaus in die Wüste und kommen dann im Bogen zurück zum Zug.

Falls die Helden der Spur so weit folgen, dann ist dies der Punkt, an dem sie bemerken, dass die Spur zurückführt, der beste Zeitpunkt, um Radcliffes untote Begleiter den Angriff auf den Zug durchführen zu lassen. Siehe „Ein Schuss in der Dunkelheit“ um mehr Details hierzu zu erfahren.

Derselbe *Spurenlesen* Wurf, der die Spuren der Untoten aufdeckte zeigt auch die Spuren von Pferden, welche die Banditen hatten. Es sieht so aus, als ob sie aufgeschreckt wurden und dann in die Richtung weg galoppierten, die entgegengesetzt zur Richtung der Zombies liegt.

PRIVATDETEKTIV

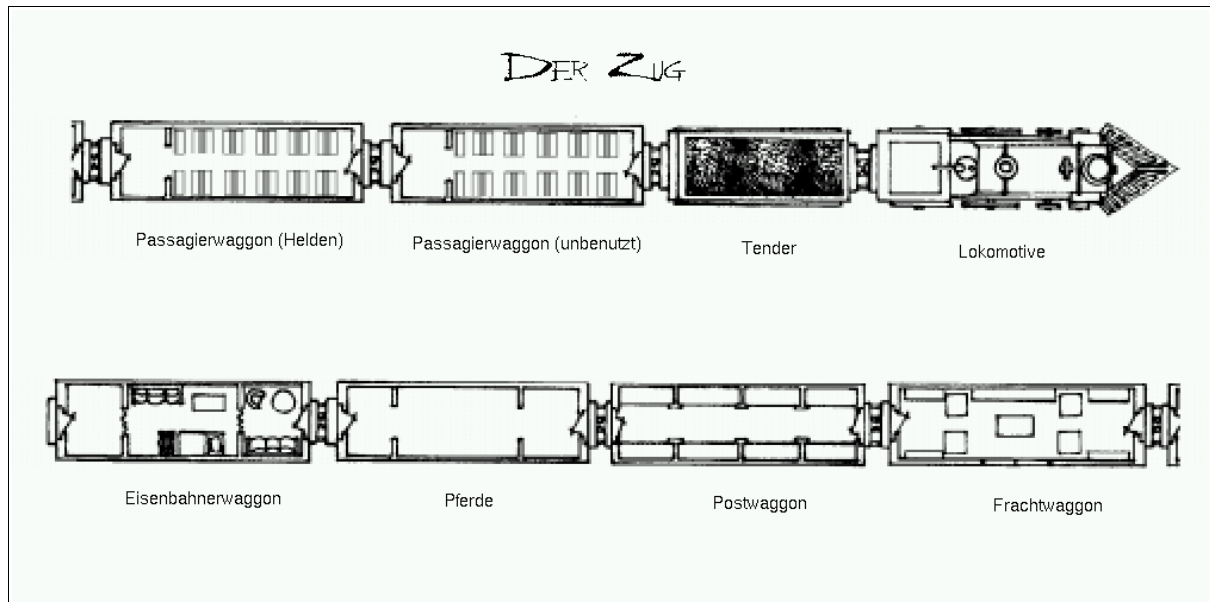
Während die Helden geschäftig die Lage des Hinterhalts untersuchen, verliert Wilder die Nerven. Der ungeplante Halt in Mitten der Wüste macht ihn übernervös⁷ und er stellt sich vor, dass ein Trupp von Hellstromme Industries ihn ein paar Momente später versuchen wird einzufangen. Er will verzweifelt wissen, was vor sich geht, aber er traut sich nicht den Eisenbahnwaggon zu verlassen.

Statt nachzusehen, legt er seine Tasche auf den Boden und überlässt es Fingers umherzuwandern. Er schickt die Kreatur an die Zugspitze um sich umzusehen. Die Helden dürfen einen *faire* (5) *Wahrnehmung*sprobe machen. Diejenigen, die sie schaffen, haben das Gefühl, dass sie beobachtet werden. Jeder, der eine Erhöhung schafft, kann einen flüchtigen Blick auf etwas erhaschen, was sich nahe an der Lokomotive bewegt.

⁷ ...has him jumping at shadows... (siehe Fußnote 3)

Falls sich jemand dorthin bewegt, um es genauer anzusehen, hastet Fingers weg und versteckt sich im Kohlenwaggon. Helden, die sich nahe bei der Lokomotive aufhalten hören ein Rascheln in den Kohlen bei einem erfolgreichen *schwierigen* (7) *Wahrnehmungswurf*.

Falls sich das Aufgebot dazu entscheidet, dies näher zu untersuchen, sei es ihnen auch erlaubt in den Kohlen zu wühlen; Fingers hat sich auf den Boden hinab gegraben. Daher gibt es keine Chance für die Gruppe, dass sie ihn gleich finden, wenn sie nicht fast alle der Kohlen aus dem Waggon entfernen (was ihnen der Heizer auch nicht erlauben würde). Bevor die Helden weiter in ihrer Untersuchung kommen, schallt ein Schuss aus dem Passagierwaggon. Auf den Knall des Schusses folgt ein schriller Schrei.



IN SCHUSS IN DER DUNKELHEIT

Radcliffe schickte eine Gruppe Untoter, die er erschuf, begleitet von seinem eigenen „erfolgreich“ erschaffenen Patchworkmann Bob, um das Hellstromme Team auszulöschen. Dieselbe Gruppe greift nun den Zug an, um nach Wilder zu suchen.

WAS PASSIERT HIER?

Falls das komplette Aufgebot zur Spitze des Zuges ging, um die Hinterhalt Szene anzusehen, dann kommen sie am Passagierwaggon an und finden ihn im Angriff von 9 Ausgedörrten Toten. Diese haben von beiden Seiten den Weg in den Waggon genommen und greifen Jenny Lynn und Parkins an. Die vier Passagiere haben ein paar Bänke aufeinander gestapelt, um eine Barrikade zu errichten und kämpfen aus der Mitte des Waggons zurück.

DA GEBLIEBEN

Falls ein paar der Helden im Passagierwaggon geblieben sind, dann sind sie schon am Anfang des Kampfes da.

Alle Helden, die im Waggon zurückgeblieben sind, dürfen ein paar Minuten vor dem Kampf eine *schwierige* (7) *Wahrnehmung*sprobe machen. Diejenigen, die sie schaffen, bemerken, dass Wilder seine Tasche auf den Boden gestellt hat und unter seinem Sitz für einen kurzen Moment herumgefummelt hat. Diejenigen, die sogar eine Erhöhung bei dieser Probe schaffen, erhaschen einen kurzen Blick auf Fingers, wie es aus dem Waggon verschwindet.

Falls die Helden Wilder mit dem Gesehenen konfrontieren, stellt er sich blöd und leugnet alles, was passiert ist. Dies geht ein paar Minuten vor sich hin und dann greifen die Zombies an.

AUSGEDÖRRTE TOTE

Ausgedörrte Tote sind wandernde Tote, die längere Zeit an trockenen Plätzen verbracht haben, wie in einer Wüste. Die wasserarmen Bedingungen haben das Fleisch und die Haut ausgetrocknet. Dies macht sie ein bisschen zerbrechlicher als den durchschnittlichen Zombie, aber auch ein bisschen schneller.

Die Ausgedörrten Toten in diesem Abenteuer sind ein bisschen anders als die normalen, denn statt einfach so zu entstehen wurden sie von Radcliffe erschaffen. Warum? Nun, des Doktors neue Heimat in Arizona ist in mehrerer Hinsicht ideal. Nur das Fehlen von Kühlmöglichkeiten machte das Lagern seiner Laborproben schwierig. Das Einpökeln von Teilen schien sich nicht mit dem Implantieren in seine Werke zu vertragen. So hatte er schließlich die Idee, seine Proben in Zombies zu verwandeln, da Untote viel länger halten als frisches Fleisch.

Radcliffe entwickelte eine Reanimations-Fomel, die sogar funktionierte, doch dann kam der Haken — die Zombies wollten nicht nur einfach herumhängen und darauf warten, dass er sie aufschneidet. Er versuchte sie einzusperren, aber die gewieften Kreaturen setzten ihre Fluchtversuche fort (und töteten ihn dabei beinahe). Da er ein verrückter Wissenschaftler ist, kam er mit einer Lösung daher, die die Sache noch etwas komplizierter machte. Er implantierte in die Schädel der „Subjekte“ Scherben aus Geisterstein und entwickelte ein Gerät, das ihm erlaubt, die Kreaturen durch diese Scherben zu kontrollieren — eine Art „Zombie-Fernbedienung“.

PROFIL: AUSGEDÖRRTE TOTE

Körper: Gs: 2W6, Gw: 2W10, St: 3W6, Re: 3W10, Ko: 2W6

Klettern 1W10, Ausweichen 2W10, Kämpfen: Raufen 3W10, Schießen: Gewehr, Pistole, Schrotflinte 2W6, Schleichen 3W10, Schwimmen 1W10

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

Bewegung: 10

Größe: 6

Puste: n.a.

Terror: 9

Besondere Fähigkeiten:

Schaden: Knochige Klauen (Stärke +1W4), Biss (Stärke)

Furchtlos

Scherben-Kontrolle: Jeder Zombie hat eine Scherbe an Geisterstein in seiner Stirn, die sich in sein Gehirn ausdehnt. Jede dieser Scherben wurden vom selben Stück Geisterstein abgesplittet — dem schädelgroßen Brocken in Radcliffes ULM (Untote Lebensform Manipulator). Wenn dieses Gerät benutzt wird, kann Radcliffe durch die Augen eines seiner Untergebenen sehen (aber höchstens von einem) und kann ihnen Aufgaben übertragen; entweder einzeln oder als Gruppe.

Untoter: Fokus im Kopf⁸

Schwäche Feuer: Ausgedörrte Tote sind leicht entzündlich. Jeder Feuerangriff, der auch nur eine schwere Wunde am Zombie verursacht, lässt ihn Feuer fangen und mit weiteren 1W6 Schaden pro Runde an der entsprechenden Stelle brennen. Allerdings hat der feuerlegende Held dann gegen einen brennenden Zombie zu kämpfen, zumindest solange, bis er zur Asche zerfällt; die Kreatur verursacht einen zusätzlichen 1W6 Schaden bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff — was den Helden genauso in Brand setzen kann!

8 siehe dt. Regelwerk S. 165: „Elf: Die Verdammten“ — „Untod“ — „Untote zerstören“

Beschreibung: Radcliffes Ausgedörrte Tote sind frischer als die meisten anderen. Deshalb sind sie auch eher Jerkey Beef⁹ ähnlich als einer ausgewachsenen Mumie. Ihre Haut ist dunkel und ledrig und ihr Gesicht runzlig und faltig.

BOB

Bob ist Radcliffes erster „erfolgreicher“ Patchworkmann — „erfolgreich“ im Sinne von: er war der erste, der kein vor sich hin brabbelnder Idiot oder gemeingefährlicher Irrer war oder beides zu gleich. Trotzdem ist er weit davon weg perfekt zu sein.

Bob wurde hauptsächlich aus dem Körper eines Las Cruces Bewohners erschaffen, der einen Zusammenstoß mit einer von Smith & Robards Erntemaschinen hatte, die ihn abzüglich eines Arms und eines Beines hinterließ. Radcliffe schnappte sich den Körper, befestigte ein paar neue Glieder von einem „Spender“ und brachte ihn irgendwie ins Nichtleben zurück.

Bob, dessen wirklicher Name Zachary Hanover lautete, behielt vom Unfall einen Hirnschaden. Dieser hat zwar seine Intelligenz nicht beeinflusst, aber doch sein Sprachzentrum beschädigt. Die Folge davon ist, dass er als einzigen Laut nur noch etwas von sich geben kann, was sich nach einem undeutlichem „Bahhb“ anhört. Er versucht deshalb mit Gesten und durch wiederholen seines Namens in unterschiedlichem Tonfall und Lautstärke zu kommunizieren.

Bob ist seinem Erzeuger total ergeben, allerdings sehnt er sich, bedingt durch sein einsames, verstecktes Dasein in des Professors Mine, nach einer Freundschaft. Er hat versucht mit den Untoten, mit denen er sich das Labor teilt, zu sprechen. Doch deren Fähigkeiten waren noch begrenzter als seine. Eine derartige Konversation lief dann in etwa so ab: *Bahhb. Hiiirn! Bahhb? Hiiirn! Bahhb!*

Als Bob Jenny Lynn erblickte, schien sie ein Geschenk des Himmels zu sein. Er entschied sich, sie zu schnappen, mit zur Mine zu nehmen, damit ihm Dr. Radcliffe eine Freundin erschaffen kann.

PROFIL: BOB

Körper: Gs: 2W6, Gw: 2W8, St: 4W12+6, Re: 3W8, Ko: 2W8

Klettern 1W8, Kämpfen: Raufen 4W8, Schleichen 4W8

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

Einschüchtern 4W6, Suchen 3W8

Bewegung: 8

Größe: 7

Puste: n.a.

Terror: 9

Besondere Fähigkeiten

Schaden: Umklammern (Stärke), Schlagen (Stärke)

Untoter – Patchworkmann: Als Patchworkmann muss jeder Teil von Bobs Körper, der von einer anderen Quelle stammt, verstümmelt werden, um Bob zu töten. In seinem Fall muss sein linker Arm, Fuß und sein Oberkörper verstümmelt werden, um ihn zu töten.



9 Amerikanische Spezialität: getrocknetes Fleisch; wer will kann Bifi verwenden, ist aber doch etwas anderes.

Übernatürliche Stärke: Radcliffe implantierte Muskeln von Quarter Horses¹⁰ in Bobs Schultern und Oberkörper, die ihm eine unglaubliche Kraft geben.

Beschreibung: Bob ist von durchschnittlicher Größe mit dünnen braunem Haar. Die linke Seite seines Gesichts hat große Narben. Seine linker Arm und linker Bein sind angeflickt und sehen verkümmert aus, aber sie sind genauso stark wie die anderen Glieder. Seine unpassenden Beine geben ihm einen seltsamen, rollenden Gang. Die implantierten Pferdemuskeln geben ihm eine unglaublich angeschwollene Brust und Schultern. Sein missgebildeter Oberkörper und sein seltsamer Gang lassen ihn auf ersten Blick schnell mit einem Buckligen verwechseln.

DER ANGRIFF

Falls sich die Helden im Passagierwaggon aufhalten, wenn der Angriff losgeht, beginnt er mit dem Splittern von Glas als Bob durch das Fenster greift und Wilder aus dem Waggon reißt. Die neun Ausgedörrten Toten stürmen danach von beiden Seiten in den Waggon. Die Helden müssen auf *Wahrnehmung* werfen, um nicht überrascht zu sein. Diejenigen, die aus dem Fenster schauen, benötigen nur eine 5, alle anderen eine 11.

Bob nimmt den sich wehrenden Wilder mit zum Ende des Zuges, wo er die Tür zum Waggon mit den Pferden aufreißt. Er gibt Wilder eine Notiz von Radcliffe, einen Karte von der Mine und schickt ihn auf einem Pferd los. Der verwirrte Wilder reitet in die Wüste los. Bob verscheucht den Rest der Pferde und geht dann zurück zum Passagierwaggon, um seine neue „Freundin“ aufzusammeln. Dies dauert 12 Runden.

Falls die Helden mit den Zombies fertig werden, bevor Bob zurückkommt, versteckt er sich unter einem Waggon und wartet seine Chance ab, um sich Jenny zu schnappen. Falls der Kampf noch andauert, klettert er auf das Dach des Passagierwaggons, schlägt ein Loch durch das Dach und zieht Jenny durch das Dach hoch. Er rennt dann auf dem Dach des Zuges mit seinem sich wehrenden Beute entlang, springt am Ende herunter und verschwindet in der Dunkelheit.

Falls keiner der Helden im Waggon anwesend ist, wenn der Angriff startet, ist Wilder schon verschwunden, wenn sie ankommen. Bob zeigt sich 1W4 Runden nachdem die Helden erscheinen, um Jenny zu kidnappen.

Die Ausgedörrten Toten kämpfen bis zum Letzten; Radcliffe will nicht, dass jemand Wilder zu seinem Labor folgt. Falls Bob irgendwie daran abgehalten wird seine begehrte Beute einzusacken, verschwindet er in der Dunkelheit. Er verschwindet aber nicht ganz, sondern lauert nur in der Dunkelheit nun auf die nächste Gelegenheit seine neue Spielkameradin zu entführen.

BELEUCHTUNG

Man sollte nicht vergessen, dass es draussen dunkel ist. Das Innere des Passagierwaggons wird von einem Quartett an Öllampen beleuchtet, die an den Wänden befestigt sind. Diese erzeugen ein gedämpftes Licht (-2 auf Angriffswürfe). Schüsse vom Inneren des Waggons auf irgendetwas außerhalb erhalten einen -8 Abzug (das Licht im Waggon macht es schwierig, etwas in der Dunkelheit zu erkennen).

Falls eine Lampe von der Wand gerissen wird (*faire* (5) *Stärkeprobe*) und geworfen wird (oder von einem Querschläger getroffen wird), zerspringt sie und bildet eine brennende Öllache mit 2 Yard Durchmesser (grob 2 m). Jeder, der sich in diesem Bereich aufhält, nimmt 2W6 schweren Schaden. Das Öl brennt für 1W6 Runden. Bei jeder Öllache wird 1W6 geworfen. Bei einer 6 fängt sogar der Waggon selbst Feuer. Das Feuer breitet sich dann mit 1 Yard (grob 1 m) pro Runde aus bis der ganze Waggon verschlungen ist.

DAS NACHSPIEL

Nachdem die Schiesserei beendet wurde, müssen sich die Helden entscheiden, was sie als nächstes machen. Sofern nicht alles total daneben ging, sollten Wilder und möglicherweise Jenny Lynn vermisst werden. Das Naheliegenste ist es, sich daran zu versuchen die Spur von Wilder oder von

¹⁰ Quarter Horses sind die typischen Arbeitspferde von Cowboys.

Bob zu verfolgen.

Um die Spur von Wilder aufzunehmen benötigt man eine *faire* (5) *Spurenlesen*probe. Zusätzlich der üblichen Modifikatoren für Licht bzw. dem Fehlen dergleichen. Natürlich, wenn der Zug brennt, werden alle Lichtmodifikatoren innerhalb von 50 Yard (ca. 45 m) um den brennenden Waggon unbeachtet gelassen. Der Weg führt in den Süden, in die Wüste.

Bobs Spur benötigt gleichfalls eine *faire* (5) Probe in *Spurenlesen*, um ihr zu folgen. Sein Weg führt auch in den Süden. Nach etwa einer viertel Meile (ca. 400 m) ab Standort des Zuges, laufen Wilders und Bobs Spur zusammen und laufen zu ein paar niedrigen, felsigen Hügeln. Ihre Spur verliert sich in den Hügeln. Aber da es nur einen einzigen Pfad gibt, der höher führt, ist es nicht schwer sich vorzustellen wohin sie wohl gingen.

Eine Stunde Klettern bringt das Aufgebot in die Nähe von Radcliffes verstecktem Labor. Siehe „Zur Hand gehen“ um zu sehen, was als nächstes passiert.

EN WEITERER HINWEIS

Wilders Dokortasche blieb während der Rauferei zurück. Jeder, der in sie schaut, findet die Skalpelle und Nähfaden, aber auch ein kleiner Briefstapel von Radcliffe und ein paar von Wilders Forschungsnotizen. Man braucht kein Verrückter Wissenschaftler zu sein, um sich im wesentlichen auszumalen um was es sich bei diesen Dokumenten handelt. Es gibt eine enorme Anzahl an Verweisen auf das „Beleben von totem Gewebe“, Implantation und Laborproben. Dazu kommt eine Anzahl von anatomischen Zeichnungen und ein Diagramm von Fingers. Die Briefe wurden mit Radcliffes wahren Namen unterschrieben.

HILFE HOLEN

Etwas vorsichtigere (oder mitgenommene) Helden könnten entscheiden, in die Stadt zu gehen um Hilfe zu bekommen anstelle blind in die Nacht zu stürmen. Falls sie das machen, werden sie innerhalb von 10 Minuten, nachdem sie den Zug verlassen haben, auf Marshal Dan Phelps stoßen, dem Stadt-Marshal von Las Cruces, der in ihre Richtung unterwegs ist. Nachdem sich der Marshal vorgestellt hat, erzählt er den Helden:

Mein Deputy und ich waren aufgebrochen um Doc Hodges Mine zu überprüfen. Wir hatten ein kleineres Problem mit ein paar Desperados in der Stadt. Sie brachen in die Praxis des Doktors ein, plünderten sie und ritten davon. Wir haben seitdem Doc Hodges nicht mehr gesehen. Ich dachte, wir reiten einmal los und sehen nach, ob er in seiner Silbermine oben in den Hügeln ist. Dabei lief uns euer Bremser über den Weg. Es hörte sich so an, als ob die schweren Jungs, wegen denen wir besorgt waren, das Zeitliche gesegnet haben. Deshalb habe ich meinen Deputy mit ihm zurück in die Stadt geschickt, um etwas Hilfe für euch Leute zusammenzutrommeln. Ich entschied, loszugehen und die Minen selbst zu prüfen. Dann hörte ich die Schüsse vom Zug und ritt in eure Richtung.



Der Marshal kann den Helden nicht viel mehr über die Banditen sagen, nur dass sie ein Telegramm erhalten haben, als sie in der Stadt waren, und dass er glaubt, dass sie für eine der Eisenbahnen arbeiten, die im Großen Eisenbahnkrieg beteiligt sind. Alles war er ihnen über Doc Hodges sagen

kann, ist, dass er vor ein paar Jahren in die Stadt kam, und dass er in der Stadt einen Laden als Doktor und als Leichenbestatter eröffnete. Er ist ein angesehener Bürger und niemals mit dem Gesetz in Berührung gekommen, seitdem er in Las Cruces ist.

Nachdem er von den seltsamen Ereignissen dieser Nacht unterrichtet wurde, hat Phelps das ungute Gefühl so schnell wie möglich zur Mine gelangen zu müssen. Er fragt deshalb alle aus dem Aufgebot, die so aussehen als ob sie mit einer Waffe umgehen könnten, ob sie mit ihm kommen. Er vereidigt alle, die sich freiwillig melden, zu befristeten Deputies.

Phelps führt die Gruppe zum selben Pfad, der in die Hügel führt, wo sich Wilders und Bobs Spur verliert.

PROFIL: DAN PHELPS

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

Klettern 2W6, Kämpfen: Raufen, Messer 2W8, Reiten: Pferd 4W8, Schießen: Pistole, Gewehr 5W8, Schleichen 3W8

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

Ortskenntnis: Las Cruces 3W6, Bluffen 3W10, Mumm 3W8, Einschüchtern 4W8, Einschätzen 3W8, Strassenwissen 3W8

Vorteile: Gesetzeshüter 3

Nachteile: Übermut

Bewegung: 8

Größe: 6

Puste: 16

Ausrüstung: Pferd, (Einzelspannrevolver) Peacemaker, 50 Schuß 45er Munition, Winchester '76, Bowiemesser

Beschreibung: Ein gütig aussehender Mann in den späten Vierzigern. Er trägt einen großen Schnauzbart und kurzes, braunes Haar, das an den Schläfen schon angraut.

ZUR HAND GEHEN

Fingers wurde in all dem Trubel zurückgelassen. Es versuchte seinem Schöpfer zu folgen, aber es konnte mit einem galoppierenden Pferd nicht mithalten. Nicht lange nachdem es die Sicht zu Wilder verlor, verlor es auch die mentale Verbindung zu ihm. Dies macht Fingers ziemlich besorgt — soweit eine reanimierte Hand überhaupt besorgt sein kann.

Egal ob das Aufgebot nun mit Phelps zusammen ist oder nicht, erkennt Fingers die Helden und folgt ihnen, in der Hoffnung, dass sie Wilder finden. Jeder in der Gruppe macht einen *schwierigen* (7) *Wahrnehmungswurf*. Diejenigen, die ihn schaffen, haben das unheimliche Gefühl, dass sie schon wieder beobachtet werden. Jeder, der eine Erhöhung schafft, kann jetzt einen flüchtigen Blick auf Fingers erhaschen, und wieder ist es nicht deutlich genug sichtbar, um sagen zu können, was es ist. Falls die Helden versuchen Fingers zu jagen, rennt es einfach in die Dunkelheit und versteckt sich.

Nach einer kurzen Zeitspanne ist Fingers mentale Verbindung zu Wilder wiederhergestellt (er gelangt wieder zu Bewusstsein). Der Wissenschaftler wurde von Radcliffe gefangen genommen und steht kurz davor als Experiment erhalten zu müssen, um zu sehen ob der ULM auch bei lebenden Testpersonen funktioniert. Er übernimmt die Kontrolle über die Hand und benutzt sie, um dem Aufgebot zu signalisieren.

Fingers stellt sich dem Aufgebot in den Weg. Jeder macht eine *harte* (9) Probe auf *Mumm*. Jeder auf einem Pferderücken muss zusätzlich eine *schwierige* (7) Probe auf *Pferdereiten* machen, um sein Reittier unter Kontrolle zu halten. Misslingt die Probe bedeutet das, dass der Reiter aus dem Sattel geworfen wird und 2W4 Puste-Verlust nimmt.

Falls irgendwer auf Fingers schießt, so probiert es sein bestes auszuweichen und nicht bedrohlich auszusehen, während es wie wild winkt. Falls die Hand immer noch lebt nachdem die Schiesserei aufhört, kritzelt es schnell eine Botschaft in den Dreck: *Hilfe!! Radcliffe tötet mich!*

Neben dieser Nachricht malt Fingers ein zitteriges Strichmännchen und das grobe Bild eines Messers. Es macht dann eine schnelle stechende Bewegung und zeigt den felsigen Hügel hoch. Solange es niemand angreift, springt Fingers an Bord des nächsten Pferdes (eine weitere *schwierige* (7) *Reiten*probe für den unglücklichen Cowboy, um nicht abgeworfen zu werden und keine 2W4 Schaden Puste zu nehmen) und zeigt den Pfad hoch.

Falls die Helden anhalten, um den Kurs ihrer Handlungen zu diskutieren, zieht Fingers an deren Kleidern, trommelt mit den Fingern oder drückt seine Ungeduld mit ihnen aus so gut es geht. Falls das Aufgebot länger als 15 Minuten braucht, um sich weiter zu bewegen, drückt Fingers sein Missfallen nicht-verbal aus und rennt alleine den Pfad hoch, um seinen Meister selbst zu retten. Falls jemand Fingers angreifen sollte, weicht es aus, rennt weg und kehrt nicht wieder zurück.

Nachdem sich das Aufgebot in Bewegung setzt, braucht es weitere 20 Minuten, um Radcliffes Mine zu erreichen.

Ein schweissnasses Pferd (Wilders) trinkt geräuschvoll aus einem kleinem Bach nahe des Eingangs. Das hintere Teil einer einfachen Kutsche¹¹ steht offen sichtbar in der Öffnung zur Mine. Falls Marshal Phelps bei der Gruppe ist, kann er die Kutsche als Doc Hodges gehörend identifizieren. Wilders Fußspuren (und auch Bobs, falls er mit Jenny vom Zug wegkommen konnte) sind im Schmutz vor der Mine gut sichtbar. Ein Taschentuch mit darauf eingestickten Initialen von Jenny Lynn liegt nahe des Eingangs.

KOPFGELD

Entdecken des Telegramms: ein weißer Chip an den Helden, der es entdeckte

Finden des Lohnzettels: ein weißer Chip an den Cowboy, der ihn gefunden hatte

Besiegen der Untoten: ein roter Chip an jeden Spieler

Verhindern von Jennys Kidnapping durch Bob: ein blauer Chip an jeden beteiligten Spieler

Fingers wird nicht getötet: ein weißer Chip an jeden Spieler

KAPITEL ZWEI: DIE MINE

Das Aufgebot hat Radcliffes Versteck gefunden. Es ist vollkommen dunkel in der Mine sobald die Helden mehr als fünfzig Fuß (ca. 15 m) vom Eingang entfernt sind. Deshalb brauchen sie Lichtquelle.

Der Mineneingang erstreckt sich 100 Fuß (ca. 30 m) gerade nach hinten, bevor er sich in zwei Tunnel aufteilt. Der Boden der Mine besteht aus festem Stein, und dadurch gibt es keine Spuren anhand derer man entscheiden könnte, welchen Tunnel man welchem vorziehen kann. Die Helden können eine *schwierige* (7) *Wahrnehmungs*probe machen. Diejenigen, die es schaffen, riechen einen feinen fauligen Geruch aus dem linken Tunnel kommend. Der rechte Tunnel hat keine ungewöhnlichen Gerüche.

DER RECHTE TUNNEL

Der rechte Tunnel ist der falsche Tunnel! Er ist eine Falle für jeden, der uneingeladen in die Mine wandert. Es ist ein Stolperdraht quer zum Tunnel, ungefähr 150 Fuß (ca. 45 m) von dort, wo sich die Schächte verzweigen. Um diesen zu bemerken braucht es von dem Helden, der die Gruppe anführt, eine *unwahrscheinliche* (11) Probe in *Suchen* (plus der üblichen Lichtmodifikatoren!). Falls der Cowboy den Wurf verpatzt, stolpert er über den Draht und löst eine explosive Ladung aus, die hinter dem Draht gelegt wurde, ungefähr 50 Fuß (ca. 15 m) von der Tunnelgabelung entfernt.

¹¹ Der englische Typ lautet „buckboard“ und ist ein Flachwagen. Der deutsche Fachbegriff ist nicht bekannt.

Die Explosion macht 3W8 schweren Schaden mit einem Explosionsradius von 5 Yards (ca. 4,5 m). Zu diesem ekigen Schaden kommt noch hinzu, dass die Ladung zusätzlich den Minentunnel hinter dem Aufgebot einstürzen lässt. Die sich daraus ergebende Beseitigung des Einsturzes benötigt 90 Mannstunden, d.h. 3 Mann brauchen 30 Stunden, 5 Mann können ihn in 18 Stunden beseitigen, 6 in 15 Stunden, usw.

Falls die Helden Fingers nicht vollständig durchlöchert haben, schenkt die Kreatur das gewonnene Vertrauen zurück. Falls sie den Tunnel zur rechten entlang laufen, entdeckt Fingers automatisch den Stolperdraht und macht die Helden auf ihn aufmerksam (der Draht ist genau auf Augenhöhe von Fingers).

DER LINKE TUNNEL

Der linke Tunnel führt weiter zu Radcliffes Labor. Aber bevor sie seine Arbeit unterbrechen können, müssen sie sich erst noch mit seinem Empfangskomitee befassen.

Der Tunnel weitet sich in eine 20x20 Fuß (ca. 6x6 m) Kammer, die grob 150 Fuß (ca. 45 m) von dem Punkt entfernt ist, wo sich die Schächte teilen. Der faulige Geruch, den die Helden vorher bemerkten wird stärker, wenn sie sich diesem Gebiet nähern.

In diesem Raum liegen vier untote Kojoten herum, die Radcliffe „verbessert“ hat. Sie liegen ruhig hinter ein paar Felsbrocken als die Gruppe ankommt, springen dann hervor und greifen an. Die Helden dürfen eine *faire* (5) Probe auf *Wahrnehmung* werfen, um zu ermitteln, ob sie überrascht wurden.

PROFIL: PATCHWORK KOJOTE

Körper: Gs: 2W6, Gw: 2W10, St: 3W6 (4W10 Kiefer), Re: 3W8, Ko: 2W6

Kletten 1W8, Kämpfen: Raufen 4W10, Schleichen 4W10

Geist: Wa: 2W8, Wi: 2W6, Ch: 2W4, Sc: 3W4, Ge: 3W4

Suchen 3W8, Spurenlesen 5W8

Bewegung: 8

Größe: 4

Puste: nicht anwendbar

Terror: 7

Spezielle Fähigkeiten:

Schaden: Biss (Stärke +2W8, Panzerbrechung 1), Klauen (Stärke +1W4)

Untoter – Patchwork: Die Kojoten sind aus einzelnen Kreaturen entstanden. Deshalb braucht man bloss eine Verstümmelungs-Wunde am Kopf zufügen, um sie niederzustrecken.

Haifischzähne: Radcliffe implantierte Haifischzähne, die er aus der Maze mitbrachte, in die Kiefer der Kojoten. Diese Zähne ergeben zusammen mit den zusätzlichen Muskeln, die der Doktor in den unteren Kiefer der Kreaturen hinzufügte, einen unglaublich gemeinen Biss.

Beschreibung: Diese Kreaturen sehen wie kranke Kojoten mit Krätze aus — zumindest bis sie ihr Maul öffnen. Die Kiefer jedes Kojoten sind mit einer doppelten Reihe von Haifischzähnen ausgestattet, die einen Gegner ohne Panzerung buchstäblich zerschreddern können.

DAS LABOR

Der Tunnel führt nach der Kammer mit den Kojoten 100 Yards (ca. 92 m) weiter und endet dann einfach. Die Helden dürfen eine *schwierige* (7) Probe auf *Wahrnehmung* machen. Diejenigen, die die Probe schaffen, hören einen Laut, der sich wie ein erstickter Schrei anhört, irgendwo hinter der rechten Wand. Eine *faire* (5) Probe auf *Suchen* offenbart schnell einen Abschnitt mit einer falschen



Wand, die aus Leinentuch und Gips erzeugt wurde. Dahinter sieht man einen engen, 12 Fuß (ca. 3,5 m) langen Durchgang, der zu Radcliffes Labor führt. Von hier aus kann das Aufgebot einen kleinen Raum sehen, der von flackernden Lampen beleuchtet wird. Aber man kann niemanden darin sehen.

Wenn es den Helden nicht möglich war die Kojoten leise zu erledigen, ist sich Radcliffe deren Anwesenheit bewusst und auf sie vorbereitet. Er steht an der entferntesten Wand und trägt das Kopfteil seines ULM Geräts. Das ULM ist auf dem Tisch neben ihm. Jenny Lynn ist an die Wand neben ihm gekettet. Sechs Ausgedörrte Tote (seine letzten) und Bob warten gleich neben dem Eingang darauf das Aufgebot zu überfallen. Wilder ist auf dem Operationstisch in der Mitte des Raums festgeschnallt.

Der Raum wird von vier Öllampen beleuchtet. Diese können zerbrochen oder geworfen werden, genauso wie die im Zugwaggon.

Radcliffe verschwendet keine Zeit mit dem für Bösewichter typischen Monolog; er befiehlt seinen Untergebenen, in derselben Sekunde anzugreifen, in der die Helden den Raum betreten. Er kauert sich hinter den Tisch auf dem der ULM liegt.

DER ENDKAMPF

Es gibt ein paar interessante Ereignisse, die sich während des Kampfes ereignen können:

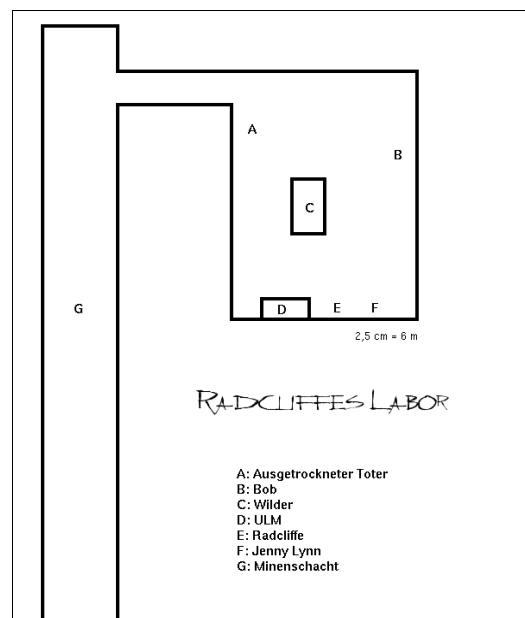
Falls Phelps bei der Gruppe dabei ist, erkennt er Bob als Zachary Hanover. Als erste Reaktion brüllt er hinaus: „Zachary?“ Bei seinem echten Namen genannt zu werden verwirrt dies Bob und er ist deshalb für 1W4 benommen.

Die Zerstörung des ULM lässt Radcliffe die Kontrolle über die Untoten verlieren. Falls dies geschieht, greifen die Ausgedörrten Tote jeweils denjenigen an, der ihnen am nächsten ist und somit nicht nur die Helden. Dies geschieht auch dann, wenn Radcliffe getötet wird oder das Kopfteil des ULM vom Kopf gerissen wird. Der ULM hat eine Panzerung von 1 und kann bis zu 30 Punkte Schaden nehmen bevor er aufhört zu funktionieren.

Ist es einem Cowboy möglich das Kopfteil von Radcliffes Kopf zu reißen und es selbst zu benutzen (diese Aktion benötigt eine Erhöhung in der *Kampf:Raufen*-Probe). Sobald der Held das Kopfteil anlegt, muss er eine *faire* (5) *Mummprobe* machen, da die Urwut aus dem Geist der Zombies auf ihn übergeht. Falls der Held immer noch nach der *Mummprobe* zu gebrauchen ist, kann er die Aktionen der Zombies jede Runde kontrollieren.

Falls der Kampf zum Ungunsten von Radcliffes Untergebenen zu verlaufen beginnt, zieht er eine Pistole, grabscht sich Jenny, benutzt sie als menschliches Schild und droht sie zu erschießen, falls die Helden nicht verschwinden. Falls Bob zu dem Zeitpunkt immer noch lebt, wird er darüber richtig sauer, dass der Doktor sie bedroht, und fängt an seinen Erzeuger anzugreifen. Wenn ihn nicht jemand stoppt, bricht er das Genick von Radcliffe. Dann sprengt er die Ketten von Jenny, schultert sie und versucht mit ihr wegzurennen. Jeder Angriff auf Bob birgt eine gewisse Chance, Jenny zu treffen. Man nehme die Regeln für Unschuldige Zuschauer für daneben gegangene Schüsse her. Angriffe, die Bob im Körper oder im Arm treffen (auf Entfernung oder im Handkampf), haben eine 50% Chance, dass sie in Jenny anstelle in der Kreatur einschlagen.

Falls Radcliffe von jemand anderem als Bob getötet wird, wird dieser wütend und richtet all sein Handeln darauf aus, dass er diese Person tötet bis er unterliegt.



PROFIL: VINTON RADCLIFFE

Körper: Gs: 3W6, Ge: 2W6, Re: 3W8, St: 2W6, Ko: 3W8

Klettern 1W6, Kämpfen: Raufen 2W6, Pferdreiten 2W6, Schießen: Pistole 2W6, Kutscher 3W6

Geist: Wa: 3W8, Wi: 3W12, Ch: 2W8, Sc: 2W12, Ge: 2W8

Ortskenntnis: Las Cruces 2W12, Mumm 4W8, Verrückte Wissenschaft 5W12, Basteln 4W12

Vorteile: Mystischer Hintergrund: Verrückter Wissenschaftler, Technisch Begabt

Nachteile: Irre

Bewegung: 6

Größe: 6

Puste: 16

Ausrüstung: offener Wagen, Einzelspannrevolver Peacemaker, 20 Schuss 45er Munition, Skalpel

Beschreibung: Ein Mann in den frühen Fünzigern. Er hat zerzaustes, schwarzes Haar, das mit grauen Strähnen durchzogen ist, und braune Augen.

NACHSPIEL

Nachdem Radcliffe und seine Untergebenen geschlagen sind, bedanken sich Wilder und Jenny jeweils überschwänglich bei den Helden. Wilder packt aus und erzählt von den Ereignissen, die zu dem geführt haben, was passiert ist. Er erzählt ihnen auch, dass sie gerade noch rechtzeitig gekommen sind, weil Radcliffe daran war, eins dieser Scherben aus Geisterstein ihm in das Gehirn zu implantieren, mitten durch sein drittes Auge (wer es zum ersten Mal sieht, muss man einen *faire* (5) *Mummprobe* schaffen). Dies hätte es ihm ermöglicht kräftig in Wilders Hirn herumzuwühlen und all seine geheimen Forschungsergebnisse zu stehlen.

Falls Fingers zu diesem Zeitpunkt immer noch „lebendig“ ist, erleben es und Wilder eine freudige (wenn auch etwas befremdliche) Wiedervereinigung.

HOPPLA! ZU SPÄT!

Falls die Helden für mehr als ein paar Stunden aufgehalten wurden — möglicherweise durch den Einsturz, dann könnten sie zu spät sein. In diesem Falle fährt Radcliffe mit seiner Operation an Wilder fort. Es ist nur ein teilweiser Erfolg. Radcliffe bekommt kurzfristig Zugang zu Wilders Geheimnissen, aber der Wissenschaftler verstirbt am Tisch. Falls Fingers mit der Gruppe unterwegs ist, wenn dies passiert, erzittert es und fällt dann leblos auf den Boden. Es ist nicht tot, aber es ist über den Tod seines Erzeugers niedergeschlagen.

Sobald die Helden das Labor endlich erreichen finden sie nur noch Wilders toten Körper auf dem Operationstisch. Radcliffe hat den Rest seiner Ausrüstung hinten in seinen offenen Wagen geladen und ist mit Bob und Jenny geflohen. Seine Untoten hat er in die Wildnis entlassen. Falls dieses Abenteuer als Teil einer Kampagne gespielt wird, ist es für die Helden nicht zu spät Radcliffe zu verfolgen und weiterhin Jenny zu befreien, bevor er sie in eine Patchwork Freundin für Bob verwandelt.

KOPFGELD

Patchwork Kojoten besiegen: 1 roter Chip für jeden

Wilder und Jenny lebendig retten: 1 blauer Chip für jeden

BÜFFELLADY

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 4W10

Schießen: Gewehre 4

Gewandtheit 2W12

Kämpfen: Peitsche 3

Klettern 1

Pferdereiten 2

Schleichen 1

Reflexe 2W10

Stärke 2W6

Konstitution 4W6

Wahrnehmung 1W8

Einschätzen 2

Spurenlesen

3

Suchen 1

Wissen 1W6

Ortskenntnisse 2

Sprache:

Indianische Zeichensprache 2

Charisma 3W8

Tiere abrichten:

Pferde zureiten 2

Überreden 3

Schäue 2W6

Glücksspiel 2

Überleben: Prärie 1

Verspotten 2

Geist 3W6

Mumm 2

Vorteile:

Hübsch 1

Mutig 2

Nachteile:

Heldenhaft -3

Intolerant -1

Feminie Frauen

Neugier -3

Selbstgerecht -3

Ausrüstung: Winchester '73, Schachtel mit 50

Patronen, Peitsche, Pferd, \$61

Puste: 12

PERSÖNLICHKEIT

Yippie-Yeah! Ich bin das wildeste Ding diesseits des Pecos. Ich bin eine peitschenknallende und schießende Lady der Prärie.

Ich habe hier draußen im Westen schon einiges fies aussehendes Gewürm gesehen und von denen

werde ich mir 'n

paar mit dem

Lasso einfangen.

Vielleicht

erwische ich eins

und kann's bei 'nem Rodeo

oder an einen von diesen

neuartigen Zoos verkaufen.

Vielleicht stopf ich das Vieh

auch einfach nur aus und

häng's mir an die Wand.

Na ja, eigentlich hab' ich

gar keine Wand,

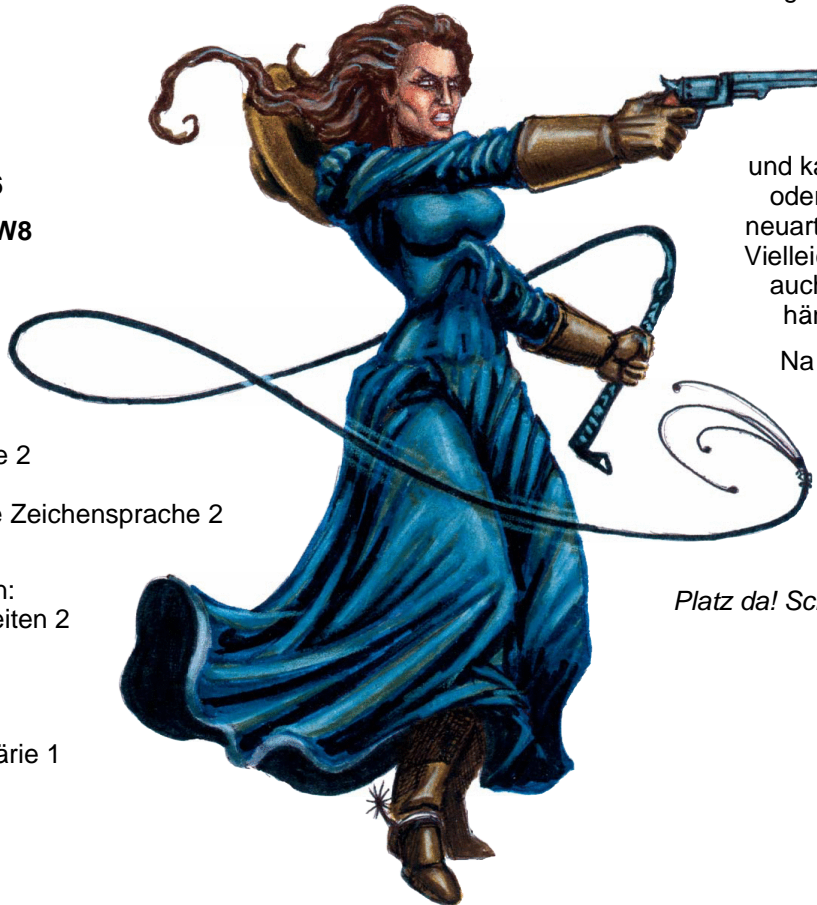
denn meine Heimat

ist die weite,

offene Prärie.

Zitat: „Yippie-Yeah!

Platz da! Schafft eure Ärsche aus dem Weg, Jungs!“



REVOLVERHELD

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 3W10

Schießen: Gewehr 3
Schießen: Pistolen 3
Schnellladen: Pistolen 2

Gewandtheit 1W8

Ausweichen 3
Kämpfen: Raufen 2
Klettern 1
Pferdereiten 3
Schleichen 1

Reflexe 2W12

Schnellziehen 2

Stärke 2W6

Konstitution 2W6

Wahrnehmung 2W8

Suchen 1

Wissen 1W6

Ortskenntnis 2

Charisma 1W10

Einschüchtern 3

Schläue 2W6

Geist 1W8

Mumm 2

Vorteile:

Aufmerksam 3
Ruhm 1

Nachteile:

Feind -1: Es gibt immer jemanden, der versucht schneller als Sie zu sein
Heldenhaft -3
Rachsüchtig -3

Ausrüstung: Armeepistole, Winchester

'73, Schachtel mit 50 Pistolenpatronen,
Schachtel mit 50 Gewehrpatronen, Pferd, \$56

Puste: 14

PERSÖNLICHKEIT

Man hat mich geholt, weil ich der Beste bin. Ziehe Deine Pistole und ich zeige Dir, was ich meine.

Du hältst Dich für was besonderes, oder? Ich hab schon Dinge gesehen, vor denen Du Dir die Hosen vollgepisst hättest.

Also stecke die Kanone weg, Junge — und zwar langsam. Du willst doch nicht, dass ich nervös werde, oder?

Und jetzt verschwinde. Du brauchst nichts zu beweisen, und ich schon genug Kerben an meinem Colt.

Zitat: „Bist Du hier, um diesen Dampfwagen auseinandernehmen oder um 'nen Dixie zu pfeifen?“



HUCKSTER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W8

Fingerfertigkeit 3
Stehlen 2

Gewandtheit 2W6

Klettern 1

Reflexe 3W6

Stärke 2W6

Konstitution 1W6

Wahrnehmung 2W8

Einschätzen 3
Suchen 3

Wissen 2W10

Bildung: Okkultismus 4
Ortskenntnis 2

Charisma 2W6

Darbietung 2

Schläue 3W12

Bluffen 3
Glücksspiel 4
Straßenwissen 2
Verspotten 2

Geist 1W8

Mumm 2

Vorteile:

Mystischer Hintergrund:
Huckster 3
Sprachbegabt 1

Nachteile:

Abhängigkeit -1: Sie mischen ständig Karten: eine Angewohnheit, die viele unangenehm finden, die Ihnen aber hilft, Ihre Flüche zu verbergen.
Gesetzloser -1: Manche sagen, Sie seien ein Betrüger. Sie sehen sich eher als ein Künstler.
Neugier -3
Verdammtes Pech -5

Beschwören: 4

Flüche:

Daneben
Phantomfinger
Schattenmann
Seelenschlag

Ausrüstung: 44er Derringer, Schachtel mit 50 Patronen, Kartenspiel, \$238,75

Puste: 14

PERSÖNLICHKEIT

Soll ich Ihnen mal 'n Trick zeigen?

Ich kenne 'nen paar, da dreht sich Ihnen der Kopf um. Ich hab' damit ein paar der Besten zwischen hier und Los Angeles zum Staunen gebracht.

Sie denken, der Revolverheld da ist schnell? Im Vergleich zu mir bewegt sich dieser Typ in Zeitlupe. Na ja, vielleicht nicht ganz.

Aber ich kann Dinge vollbringen, die einen Peacemaker wie eine Pfropfenpistole wirken lassen. Ich habe in die Tiefen der Hölle geschaut und die Dämonen in meine Seele eingeladen. Der Preis ist hoch, aber die Macht ist unglaublich. Es ist ein Glücksspiel, aber was ist ein Leben ohne Risiko?

Zitat: „Zieh eine Karte. Irgendeine.“



VERRÜCKTER WISSENSCHAFTLER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 4W6

Schießen: Flammenwerfer 4

Gewandheit 1W6

Fahren: Dampfswagen 4
Klettern 1
Kutscher 2
Schleichen 1

Reflexe 3W6

Stärke 2W6

Konstitution 3W6

Wahrnehmung 2W10

Einschätzen 1
Suchen 4

Wissen 2W12

Ortskenntnis 2
Sprengtechnik 2
Wissenschaft: Chemie 3
Wissenschaft: Maschinenbau 3
Wissenschaft: Physik 2

Charisma 1W8

Schläue 4W10

Basteln 4
Organisieren 3

Geist 3W8

Mumm 2

Vorteile:

Mystischer Hintergrund:
Verrückter Wissenschaftler 3
Technische begabt 1
Zaster 2

Nachteile:

Dickköpfig -2
Angeber -2
Knick in der Optik -3:
Sie müssen eine
Brille tragen, um
lesen zu können
und sich Dinge
von nahem zu
betrachten (-1).
Neugier: -3

Ausrüstung: Flammenwerfer,

Werkzeugsatz, Arztkoffer
voller merkwürdiger Chemikalien, \$75

Puste: 14

PERSÖNLICHKEIT

Äh, einen Moment, bitte. Ich muss nur noch eben
das Feuer hier löschen. Haar ist ja so leicht
entflammbar, wissen Sie?

Also, worum handelt es sich?

Vielleicht ein Gerät für Reisen in die Zeit? Ich
hatte mal ein paar Ideen dazu. Oder
wie wäre es mit einem simplen
Flammenwerfer? Zu unsicher? Was
würden Sie dann zu einer Gatling-
Pistole sagen? Nein, das ist zu
gewöhnlich. Jeder einfache Bastler
könnte so ein Ding
zusammenschustern.

Ich werde Ihnen mal was Besonderes
zeigen, woran ich schon eine Weile
arbeite.

Zitat: „Fassen Sie das nicht an!“



PREDIGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 1W8

Schießen: Pistolen 2

Gewandtheit 1W6

Kämpfen: Knüppel 3

Klettern 1

Pferdereiten 2

Schleichen 1

Reflexe 3W6

Stärke 3W6

Konstitution 2W6

Wahrnehmung 4W6

Einschätzen 3

Suchen 2

Wissen 3W8

Beruf: Theologie 3

Medizin: Allgemein 2

Ortskenntnis 2

Sprache: Latein 2

Charisma 4W10

Einschüchtern 3

Überreden 2

Schläue 2W10

Geist 2W12

Glauben 5

Mumm 2

Vorteile:

Mystischer Hintergrund:

Gesegneter 3

Nachteile:

Heldenhaft -3

Pazifist -3

Selbstgerecht -3

Verpflichtung -1: Sie müssen an jedem Sonntag eine Predigt halten, egal vor welchem Pulikum.

Rituale:

Beistand, Handauflegen, Heilige Versuchung, Inspiration, Schutz, Zerschmettern

Ausrüstung: Nußbaumstab (Stärke + 1W6, Schaden), Peacemaker, 50 Patronen, Bibel, Kreuz, \$227

Puste: 18

PERSÖNLICHKEIT

Teuflische Kreaturen schreiten über das Antlitz der Welt. Wir werden bestraft für unsere Sünden.

Aber fürchtet euch nicht! Obgleich wir noch durch das Tal der Schatten und des Todes wandeln, so werden mein starker Nußbaumstab und mein Peacemaker euch Trost spenden. Ich bin ein wachsamer Streiter für das Licht.

Denkt immer an die Macht der Schrift in diesen Zeiten der Finsternis. Darin werdet ihr Gebete und Gleichnisse der Erlösung finden.

Solltet ihr den Mächten der Finsternis begegnen, meine Kinder, so versucht es zuerst mit einem einfachen Gebet und einem kräftigen Stück Holz.

Wenn das nicht hilft, versucht es mit einer Ladung gesegneten Schrotens.

Zitat: „Sprich Dein letztes Gebet, Schurke!“



TEXAS RANGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W12

Schießen: Gewehr 3
Schießen: Pistolen 3

Gewandtheit 2W10

Ausweichen 2
Kämpfen: Messer 3
Klettern 1
Pferdereiten 2
Schleichen 1

Reflexe 4W10

Schnellziehen 2

Stärke 3W8

Konstitution 4W6

Wahrnehmung 1W8

Spurenlesen 2
Suchen 1

Wissen 1W6

Ortskenntnis 2
Sprache: Mexikanisch 1

Charisma 3W6

Einschüchtern 2
Führungsqualität 1

Schläue 2W6

Überleben: Überall 2

Geist 3W6

Mumm 2

Vorteile:

Mann des Gesetzes 5

Nachteile:

Feind -2: Nordstaatler mögen Sie nicht sonderlich.
Übermut -3: Ein Aufstand — ein Texas Ranger.
Verpflichtung -5: Das Übernatürliche zu jagen, es anzuheuern oder es abzuschießen.

Ausrüstung: 2 Armeepistolen,
Schachtel mit 50 Patronen, Pferd,
\$73 (in Wechselscheinen der Konföderation).

Puste: 12

PERSÖNLICHKEIT

Schnauze! Das ist doch albern Geschwätz. Es gibt keine „Wolpertinger“. Die Pfote um meinen Hals? Das ist eine Hasenpfote. Ist mir egal, wenn Du sie für ziemlich lang hältst. In Texas ist eben alles größer, kapiert?

Dieser Kadaver, den Du mir gegeben hast, hatte keine Hörner. Es war einfach nur ein blödes Kaninchen, das sich in einem alten Hirschgeweih verfangen hatte. Und wenn Du das noch weiter bestreitest, dann lass ich meinen Jim Bowie meinen Teil der Diskussion übernehmen.

Dachte ich mir, dass Dich das ruhigstellt. Jetzt zeig mir mal, wo Du *nicht gesehen* hast, wie Tante Minnie aus ihrem Grab kroch. Ich muss wohl noch ein bisschen graben.

Zitat: „Das hättest Du besser nicht getan Halunke. Du legst Dich hier mit dem Stolz von Texas an.“



KARTON VORRA-T
















DIE HELDEN















DIE EXTRAS



DIE MONSTER

			Ausged. Toter 1
			Ausged. Toter 2
			Ausged. Toter 3
			Ausged. Toter 4
			Ausged. Toter 5

			Ausged. Toter 6
			Ausged. Toter 7
			Ausged. Toter 8
			Ausged. Toter 9

			Bob
--	---	---	-----

	
	
	Patchkojote 1
	
	
	Patchkojote 2

	
	
	Patchkojote 3
	
	
	Patchkojote 4