

Mieszkańcy (w tym Potomkowie Indian, którzy mieszkają w miasteczku)

- I. Burdel Mama - cwana, nie głupia, będzie walczyć o saloon jak lwica. Dbą o dziewczęta w saloonie. Piąty rodzaj władzy;
2. Dziewczyna I - chce innego życia, robi to co robi aby przetrwać. Zakochana w pastorze. Potrafi czytać, pisać, haftować. Musiała kiedyś prowadzić inne życie. Nauczycielka.
3. Dziewczyna 2 - pewna siebie, pełna seksapilu, podrywa każdego kowboja. Gwiazda saloonu. Pięknie śpiewa i tańczy.
4. Dziewczyna 3 - prawa ręka burdel mamy. Zna się na interesach. Pomaga w zarządzaniu dziewczynami, gdyż Burdel Mama zajęta jest ogarnianiem całego biznesu. Ciepła, ale też stanowcza. Każdy wie, że jest prawie nietykalna.
5. Dziewczyna 4 - gra świetnie w pokera, prawie każdego ogrywa. Lubi też wypić i głośno się śmiać. Swoja dziolcha. Córką lokalnego farmera, który nie przyznaje się do córki.
6. Dziewczyna 5 - dziewczyna z bidula, bez rodziny, utrzymuje młodsze rodzeństwo, jest ładna, ale tylko tyle nic nie potrafi innego w życiu.
7. Dziewczyna 6 - świeży narybek, dopiero zaczyna, wprowadzana jest przez starsze koleżanki, ma wielkie wejście;
8. Dama z Nowego Orleanu - która okazuje się być dziwką ale porzuca dawne życie aby wyjść za właściciela ziemskiego pochodzącego z Irlandii.
9. Właściciel ziemski z Irlandii - wykupił jałową ziemię, ale wie, że ma dużo wody (posiada studnię). Doskonale wie, że tam gdzie woda tam jest kolej. Chce wokół swojego domu wybudować nowe miasteczko. Dzięki temu Deadwood nie będzie osamotnione. Uprzedził gości o kolejnych więc mają konfliktów interesów. Lokalny inwestor;
10. Traper - były górnik, który został traperem. Żył wiele lat wśród Indian, zna ich zwyczaje i język. Nosi ozdoby indiańskie i używa thomahawk. Ma zaufanie wśród potomków Indian.
- II. Córką lekarza - młoda osoba, która sama chce zostać lekarzem, a ojciec jej tego nie broni. Może się przyjaźnić z jaką dziewczyną od potomków Indian i ta ją uczy o medycynie naturalnej. Dzięki temu córka lekarza wie jak zrobić herbatę na gorączkę.
12. Dziennikarka - kobieta o silnych poglądach, która nie boi się mówić tego co myśli. Uciekła od męża, który ją bił. Teraz zjawia się brat męża, który oskarża ją o zabójstwo.
13. Właściciel saloonu - współprowadzi burdel, burdel mama może być jego siostrą, ma rodzinę, może też nie mieć. Wszyscy przychodzą do niego, gadają z nim, zna sekrety ludzi i ich problemy.

Mieszkańcy (w tym Potomkowie Indian, którzy mieszkają w miasteczku)

I4. Szeryf - człowiek z dużym stażem i doświadczeniem, zmęczony życiem, zdystansowany i stoicki. Wszyscy go znają, cieszy się dużym zaufaniem w miasteczku, krążą o nim legendy, że w młodości ścigał przez pół stanu bandytów i doprowadzał przed oblicze sprawiedliwości, czy ktoś to się odważy to sprawdzić?

I5. Pomocnik szeryfa - Młody i zapalony do działania, pochodził z ranczerskiej rodziny i nie chciał poganiać bydła, on marzy o karierze i sławie, czeka ze zniecierpliwieniem na swoją pierwszą wielką akcję;

I6. Grabarz - Człowiek, który wie, że prowadzi biznes, który nigdy się nie skończy. Piwo się może skończyć ale śmierć nigdy. Pochodzenia indiańskiego, więc czasami jego zwyczaje i zachowania nie są do końca zrozumiałe dla reszty mieszkańców;

I7. Poczmistrz/Poczmistrzyni - doświadczenia kobieta, woźnica dyliżansu pocztowego, która wyrobiła szacunek wśród mężczyzn i ma wstęp do saloonu bez obstawy męskiej (inspirowana Harriett Tubman);

I8. Lokalny Duchowny - nim się ustatkował to grał w pokera zawodowo. Jeździł od miasteczka do miasteczka i ogrywał ludzi na grube pieniądze. Potrafił tak ich zakręcić, że tracili zdrowy rozsądek i majątek. Teraz zjawia się kumpel po fachu pokerowym i wszystko może wyjść na jaw.

I9. Właściciel sklepu wielobranżowego - całkiem majątny człowiek, który dyktuje ceny, przyjechał do Deadwood dziesięć lat temu, ale nadal przez miejscowych od pokoleń uważany jest za obcego, osobę postronną;

20. Żona szeryfa - kobieta, która po strzelbę nie boi się chwycić i nie strasze jej życie na Pograniczu. Mówi się, że wcześniej jeździła w cyrku i dawała popisy strzału bronią;

21. Burmistrz - Człowiek poważny i bardzo poważny, ale po godzinach lubi zająć do saloonu i tak naprawdę to klawy chłop, który z każdym znajdzie wspólny język. "Brat Łata" tak na niego mawiają, ponoć w przeszłości był Łowcą Głównym;

22. Żona burmistrza - Dama przez duże "D", kobieta światła i obyta, co robi w Deadwood gdzie brakuje teatrów i wystawnych restauracji tego nikt nie wie, ale całkiem nieźle sobie radzi choć na początku była przyjęta dość chłodno w lokalnej społeczności;

23. Lokalny lekarz - Człowiek, który zszywał rannych na wojnach, ma fach w ręku, ale ponoć horror wojny wciąż go ściga i nie może pogodzić się z pewnymi decyzjami jakie powziął w przeszłości;

24. Położna - kobieta mądra, która przyjmowała większość porodów młodych chłopców, którzy poszli na wojnę i teraz wracają. Mocno angażuje się w życie miasteczka, służy dobrą radę i chyba ma kosę z lekarzem. W każdym razie często widać jak się kłócą na przeróżne tematy;

Rodziny Rancherów

Rodzina I - bogaci rancherzy, posiadają duże sado krów, zatrudniając kowbojów do pracy u siebie, część tych kowbojów przeszła o rodziny nr 2, właściciel nie posiada żadnego syna ani męskiego krewnego tylko same córki;

Rodzina 2 - kiedyś byli całkiem zamożni, ale stało się coś przez co stado padło, mówi się, że to klątwa indiańska, że ich dom stoi na ziemiach indian, przez co mają konflikt z mieszkańcami, którzy są potomkami indian a ci wiedzą, że na terenie rancha znajduje się święte miejsce szamańskie;

Cyrkowcy

I. Kobieta z cyrku - odłączyła się od swojego cyrku, zebrała innych cyrkowców lub osoby odmienne i jeździ z nimi po całym dzikim zachodzie dając występy. Charyzmatyczna i pociągająca.

2.Artyści cyrkowi - klauni, siłacze, żonglerzy, tancerki egzotyczne, dziwadła (kobieta z brodą, bliźnięta syjamskie, etc)

3.Osoby, które uciekają przed swoją przeszłością lub którzy udają, że są dziwni, np kobieta z brodą ma sztuczną brodę, a siłacz posiada podkowy, które są miększe po to aby mógł uchodzić za siłacza, etc;

Poszukiwacze złota

I.Uciekający - Człowiek, który ukrywa swoją przeszłość, jest zbrodniarzem poszukiwanym w kilku stanach;

2.Dezertter - ucieka przed wyrokiem wojskowym i może zostać rozpoznany przez kolegów z wojska, którzy wracają do domu;

3.Marzyciel - człowiek, który skrycie marzy, że znajdzie samorodek lub człowiek, który kiedyś wydobył sporo złota, ale wszystko przepił i teraz liczy na nową szansę;

4.Pracusz - pracuje dla inwestora czy to lokalnego czy to przybyłego, ale tego który da więcej. Bada teren, zbiera notatki i przekonuje innych poszukiwaczy aby pracowali dla jego pracodawcy;

5.Jajogłowy - zna wszystko świetnie w teorii, gorzej z praktyką, każdego poucza jak ma pracować aby wydobywać złoto;

6.Hazardzista - co wydobędzie to zaraz zastawia w saloonie albo przepija, ale szczęściarz typowy bo potrafi wygrywać fortunę! Jak to robi? Mówią, że jest istnym magikiem!;

Powracające postacie - chłopcy z wojska

1. Pielęgniarka - wraca wraz z chłopcami z wojny, doświadczona życiowo i trochę zgorzkniała, która widziała horror wojny i wcale nie uważa jej za heroizm;

2. Pochowany za życia - człowiek, który wyjeżdżając zostawił w miasteczku dziewczynę, ale kiedy wraca ta wzięła ślub z innym i z nim założyła rodzinę;

3. Oszust - wraca z wojny ale podając się za kogoś innego, żona widzi różnice i wie, że to nie jej mąż, ale nikomu nic nie zdradza możliwe, że dlatego iż jest jej dobrze w tym związku, ale "koledzy" zadają pytania;

4. Wrogowie - dwóch przyjaciół, którzy stali pod dwóch stronach barykady i teraz po wojnie się spotykają;

5. Czterej bracia - było czterech braci, trzech pojechali na wojnę, wrócił tylko jeden, ten który nie był brany przez rodziców pod uwagę jako ten co przejmie ich ziemię. Wraca jako bohater wojenny. Czwarty został w domu opiekować się rodzicami i to on zawsze brylował w towarzystwie, teraz ma konkurencję;

6. Kaleka - młody chłopak, który oszukał przy werbunku do wojska, że jest starszy, teraz wracam do domu jako kaleka;

7. Idole - chłopak, któremu jednak nie udało się oszukać przy werbunku i traktuje powracających żołnierzy jak bohaterów i idoli;

Przyjezdni

1. Obwoźny lekarz - człowiek, który stworzył nalewkę na wszystkie bolączki, reklamuje swój specyfik jeżdżąc po miasteczkach i sprzedając mieszkańcom. Sam recepturę i opowiada o wszystkich tych cudach medycznych: wszystko wyleczy od bólu głowy po hemoroidy;

2. Rewolwerowiec - człowiek, który jest łowcą głów i jest bardzo znany, słynnym rewolwerowcem o którym piszą gazety, szeryf za nim nie przepada, a ponoć jest jego bratem;

3. Inwestor z wielkiego miasta - rekin biznesu, który nie jedną inwestycję już z sukcesem zarobił, przybył do miasteczka czując, że to właśnie tutaj ubije interes życia. Pieniądze nie grają roli, to nie jest dla niego ważne, po trupach do celu - to jego hasło przewodnie.

4. Poszukujący - osoba, która szuka swojego brata/siostrę/męża/żonę, robi to już od dłuższego czasu, ale nie traci nadziei, że kiedyś tę osobę odnajdzie. Dostał cynk, że to w Deadwood była poszukiwana osoba ostatnio widziana;

5. Nowe lepsze życie - osoba, która ruszyła na Dzikie Zachód szukając lepszego życia. Słyszała, że to tutaj może zacząć nowe życie, pozbyć się przeszłości. Rzucił wszystko i ma nadzieję, że znajdzie pracę w Deadwood;

6. Inżynier - człowiek wysłany przez kolej aby wy badać teren, zorientować się czy jest szansa na puszczenie kolei w Deadwood i czy lokali mieszkańcy są tym wszystkim zainteresowani. Chętnie zawiera wstępny umowy o wykup ziemi, na pracownika budowy kolei, etc;