



# **Blutiger Schnee**

**Ein Abenteuer für DEADLANDS Classic  
in den verschneiten Gebirgszügen Washingtons**

**Basierend auf den Würfeln:  
Fußspuren, Turm auf dem Berg, & Monster für das  
Abenteuer  
Gebrochener Knochen, Schädel & Uhr für die NSCs**

**von Nick Dysen**

**Das Aufgebot soll mehrere Eisenbahnercamps vor dem Winter mit  
Vorräten versorgen. Geplagt von Schnee und Kälte müssen sie es in  
den Bergen mit Banditen, Kannibalen und  
dem finsternen Wendigo aufnehmen.**

## *Wir haben getan, was wir tun mussten.*

*(Tom Hardy in „The Revenant“)*

Howdy Marshal! Wie wäre es mit einem netten, kleinen Winterspaziergang durch die verschneiten Cascade Mountains? Gesucht wird ein Aufgebot mit echtem Schneid, das der eisigen Kälte, unbarmherzigem Hunger und finsternen Indianerlegenden trotzt. Halte also besser Schneeschuhe und Pelzmantel bereit, denn es wird frostig.

### **WAS BISHER GESCHAH**

Die Northern Pacific Railroad möchte sich im großen Eisenbahnkrieg ein Stück vom Kuchen sichern und versucht daher, eine Eisenbahnlinie von Seattle Richtung Osten zu legen. Hierfür wurden mehrere Vermessungsteams in die Cascade Mountains geschickt, um nach einer optimalen Strecke durch die Berge zu suchen. Bei der Erkundung des Geländes fanden die Männer jedoch Geisterstein, vernachlässigten ihre Arbeit und zogen in die Wildnis, um reich zu werden. Doch die Vorräte gingen zu neige, das Wetter wurde schlechter und gewaltsame Konflikte brachen aus. Um zu überleben, kam es zu Fällen von Kannibalismus, wodurch einer der Männer zu einem Wendigo wurde und anfang, die Region zu terrorisieren. In Seattle ahnt man von der Situation in den Bergen nichts und will, dass die Vermessungsteams auch im Winter weiterarbeiten. Hierfür müssen die Camps allerdings mit Vorräten versorgt werden.

### **DER WENDIGO**

Um einen harten Winter zu überleben, schrecken einige Menschen nicht vor Kannibalismus zurück. Die Indianer behaupten, dass jeder, der dieser abscheulichen Praktik verfällt, zu einem Wendigo wird. Die Abrechner haben diese Legenden wahr werden lassen. Wendigos sind gewaltige, haarige Biester mit schwarzem Fell, einem überdimensionierten Maul voller spitzer Zähne, riesigen Krallen und weißen, pupillenlosen Augen. Jeder, der im Winter Menschenfleisch verzehrt, kann zu einem Wendigo werden. Die Werte der Kreatur sind im Deadlands-Regelwerk auf Seite 200 zu finden.

### **ZUSAMMENFASSUNG**

Das Aufgebot soll eine Maultierkarawane mit Vorräten sicher zu den Eisenbahnercamps in den Cascade Mountains bringen. Nach einem beschwerlichen Weg durch die winterliche Wildnis gelangen sie in das erste Camp, das nahezu verlassen ist. Sie erfahren, dass ein Großteil der Männer auf der Suche nach Geisterstein in die Wildnis gegangen ist. In den Bergen und im zweiten Camp bekommt es die Posse mit einem fürchterlichen Blizzard, einem wahnsinnigen Kannibalen und dem grausamen Wendigo zu tun. Das Aufgebot muss um sein Überleben kämpfen, um nicht Opfer der tödlichen Kälte zu werden.

### **DER AUFBAU**

Das Aufgebot wird in Seattle von der Northern Pacific Railroad angeworben, um noch vor dem Winter eine Maultierkarawane mit Vorräten zu den Vermessungscamps „Charlie“ und „Dayton“ in die Cascade Mountains zu bringen. Pro Camp sollen sechs Tiere inkl. Ausrüstung abgeliefert werden. Die Bezahlung richtet sich am Ende des Auftrages nach der Anzahl der abgelieferten Tiere und Ausrüstung, deren Erhalt von den Leitern der Camps quittiert werden muss. Die Posse erhält Winterkleidung und sollte sich beeilen, um nicht in den Bergen vom Winter überrascht zu werden. Zu beachten sind während der Reise die Regeln für Kälte (Die Schnellen und die Toten S. 13) und Erfrierungen (The Great Weird North S. 109).

### **FURCHTSTUFE**

Die Furchtstufe liegt im weiten Nordwesten bei 2. Sobald das Aufgebot Camp Dayton erreicht hat, steigt die Furchtstufe auf 3 an. Bricht der Schneesturm aus, steigt die Furchtstufe bis zur Vernichtung des Wendigos auf 4 an.

## KAPITEL 1: LEICHEN PFLASTERN SEINEN WEG

Das Wetter ist bis Camp Charlie kalt und klar, mit Temperaturen um 5 Grad Minus und gelegentlichem Schneefall. Die Reise dauert etwa eine Woche. Jeden Tag müssen die Charaktere eine *faire* (5) Probe auf *Tiere abrichten* machen, um mit den Maultieren klar zu kommen. Misslingt die Probe, verletzt sich eines der Tiere und kann mit einer *fairen* (5) Probe auf *Medizin: Tiermedizin* geheilt werden. Die Probe kann drei Tage lang wiederholt werden, wobei jeden Tag der Schwierigkeitsgrad steigt. Wird ein Tier nicht nach drei Tagen geheilt, geht es ein. Wird die *Abrichten*-Probe vermasselt, bricht sich ein Tier ein Bein und muss erschossen werden. Die Vorräte, die die getöteten Mulis transportiert haben, müssen zurückgelassen werden, sofern die Posse nicht Ersatztiere findet.

Die Reise nach Camp Charlie kann vom Marshal mit folgenden Ereignissen ausgestaltet werden:

1. **Banditen:** Ein paar Strauchdiebe versuchen das Aufgebot auszurauben.
2. **Schwieriges Gelände:** Die Maultiere müssen durch schwieriges Gelände (Furt, steiniger Untergrund etc.) geführt werden. Jeder Charakter muss eine *schwierige* (7) Probe auf *Tiere abrichten* absolvieren. Jede misslungene Probe kostet ein Maultier.
3. **Konkurrenz:** Iron Dragon will nicht, dass die Northern Pacific Railroad Erfolg hat, und schickt der Posse einige chinesische Schläger hinterher. Das Ziel der Schläger ist es, so viele Maultiere wie möglich aus dem Hinterhalt zu töten.
4. **Der Trapper:** Ein glückloser Pelzjäger begegnet der Posse. Die Indianer haben ihm sämtliche Felle abgenommen. Er wäre aber bereit, seine zwei Maultiere für je 150 \$ an die Posse zu verkaufen.

Camp Charlie macht einen verwahrlosten Eindruck. Zerrissene Zelte, eingestürzte Unterstände und zahlreicher Unrat in der Umgebung bieten einen ernüchternden Anblick. Eine Hütte scheint noch intakt zu sein, obwohl kein Rauch aufsteigt. Um die Hütte schleichen ein Dutzend Wölfe umher. Aus der Hüttentür sind immer wieder Schüsse und lästerliche Flüche zu hören. In der Blockhütte hält sich der einzige Bewohner des Camps auf, der Landvermesser Russel Quaid (Werte wie Goldgräber, Die Schnellen und die Toten S. 21). Quaid hat sich ein Bein gebrochen und wurde von seinen Kameraden nach den Geistersteinfunden einfach zurückgelassen. Er ist geschwächt von Hunger und Fieber und hat kaum noch Munition. Kann die Posse die Wölfe nicht innerhalb von vier Runden vertreiben, dringen sie in die Hütte ein und zerfleischen Quaid. Werden die Wölfe rechtzeitig verscheucht, kann Quaid mit einer *fairen* (5) Probe auf *Medizin: Allgemein* stabilisiert werden. Er berichtet der Posse von den Geistersteinfunden und seinen verräterischen Kameraden, die alle Richtung Camp Dayton aufgebrochen sind. Er ist dankbar für die Vorräte und möchte gerne auf dem Rückweg mit der Posse zurück nach Seattle reisen. Außerdem kann er den Erhalt der Vorräte quittieren.

## KAPITEL 2: THE HATEFUL 8

Auf dem Weg nach Camp Dayton wird das Wetter immer schlechter. Die Temperatur fällt auf 10 Grad Minus. Eisregen, Schnee und Nebel wechseln sich ab. Das Gelände wird zusehends schwieriger für Pferde und Maultiere. Jeden Tag ist eine *schwierige* (7) Probe auf *Tiere abrichten* notwendig. Die Reise dauert normalerweise 5 Tage. Pro Reisetag ist von einem der Charaktere eine *faire* (5) *Ortskenntnisprobe: Washington* notwendig. Für jede misslungene Probe verlängert sich die Reise um einen Tag.

Während der Reise nach Camp Dayton müssen folgende Ereignisse geschehen:

1. **Der verrückte Indianer:** Eines Abends steht am Lagerfeuer des Aufgebots der Indianer Crazy Crow (Werte wie Coyotekrieger, Deadlands-Regelwerk S. 70). Crow ist gekleidet wie ein britischer Gentleman und schwingt immer wieder seine kaputte Taschenuhr. Er bittet um eine warme Mahlzeit und berichtet von seiner Reise nach Washington zum weißen Vater. Außerdem warnt er die Posse weiterzureiten, da sie in das Gebiet des Wendigos, eines bösen und rachsüchtigen Geistes, reisen würden, der Wahnsinn und schlimmeres bringt. Will das Aufgebot trotzdem weiterreiten, gibt der Indianer dem Charakter mit dem höchsten Charisma-Würfel seine kaputte Taschenuhr. Diese Uhr ist ein Relikt und kann einmalig im Kampf eingesetzt werden. Dafür muss der Charakter alle Zeiger auf 12 Uhr stellen. Alle Proben in dieser Runde dürfen einmalig wiederholt und das bessere Ergebnis verwendet werden. Nach der Nutzung der Uhr fällt sie endgültig auseinander.

2. **Fußspuren:** An einem Morgen können die Charaktere die monströsen Fußspuren des Wendigo finden, der nachts um das Lager geschlichen ist. Mit einer *fairen* (5) Probe auf *Spurenlesen* ist klar ersichtlich, dass es kein Bär war.

3. **Angriff des Wendigo:** Der Wendigo greift mitten in der Nacht das Lager an. Er hat es zunächst vor allem auf die Tiere abgesehen. Kann er zwei Lebewesen töten, flieht er in die Dunkelheit.

Camp Dayton liegt auf einem windgeschützten Hügel unterhalb eines Felsüberhangs, zu dem ein schmaler, gewundener Pfad führt. Den Hügel zu erklimmen ist aufgrund des Windes und des vereisten Untergrundes recht gefährlich. Schnee bedeckt den Boden und erschwert den Aufstieg zusätzlich. Das schlechte Wetter hat dem Camp zugesetzt: Geröll- und Schneelawinen haben Teile des Lagers in den Abgrund gerissen. Nur eine einzige Blockhütte und ein angrenzender Unterstand für Tiere scheinen noch intakt zu sein. Überraschend ist, dass die Hütte anscheinend auf einem älteren Fundament gebaut wurde und auf einer Seite über eine grobe Steinwand und einen gemauerten Kamin verfügt. Weder Mensch noch Tier sind zu sehen. Aus dem Schornstein steigt Rauch auf. Das Aufgebot erreicht sein Ziel am späten Nachmittag.

Ursprünglich waren hier acht Männer auf der Suche nach Geisterstein, doch die Vorräte gingen zur neige und es kam zum Streit um Nahrung. Am Ende überlebten nur zwei Männer die Kämpfe: der Camp-Leiter Saul Green und der Jäger John Fitz, die beide zum Überleben Menschenfleisch aßen. Green wurde aufgrund seiner Taten wahnsinnig. Fitz jedoch verwandelte sich in einen Wendigo und streift seitdem durch die Wildnis.

Derzeit ist Green (Werte wie Goldgräber, Die Schnellen und die Toten S. 21), der einzige Bewohner des Camps. Abgemagert und blass macht er einen leicht verwirrten Eindruck, begrüßt die Charaktere aber freundlich. Er bittet sie, sich in seiner Hütte aufzuwärmen und bietet ihnen einen Teller Suppe an, die er aus seinen letzten Vorräten gekocht hat. Die Suppe enthält Menschenfleisch und die sechs Schädel seiner ehemaligen Kameraden. Alle, die von der „Schädelsuppe“ essen, können sich möglicherweise in einen Wendigo verwandeln (Die Schnellen und die Toten S. 113). Green behauptet, dass die anderen Männer in den Bergen Geisterstein abbauen und am Abend wieder im Lager eintreffen. Er versucht das Aufgebot hinzuhalten, bis der Wendigo im Dunkeln eintrifft.

### **KAPITEL 3: DIE BESTIE DER WILDNIS**

Am frühen Abend setzt ein Schneesturm ein. Zu beachten sind die Regeln für Blizzards und Schneeblindheit (The Great Weird North S. 108ff). Ein Aufenthalt im Freien wird somit lebensgefährlich. In der Dunkelheit greift der Wendigo das Camp an. Die Tiere gehen durch, laufen in Panik davon, stürzen sich zu Tode oder kommen im Schneesturm um. Lebt Green zu diesem Zeitpunkt noch, wird er versuchen, die Hüttentür zu öffnen, um Fitz herzlich willkommen zu heißen. Auch ist es möglich, dass sich Green zu einem passenden Zeitpunkt selbst in einen Wendigo verwandelt. Der Sturm hält an, bis der Wendigo besiegt wurde.

### **NACHSPIEL**

Sofern der Wendigo vernichtet wurde, können die Charaktere die gefährliche Rückreise antreten. Ohne Pferde und mit wenig Nahrung leiden sie unter Hunger und könnten gar eingeschneit werden. Schaffen sie den Rückweg in die Zivilisation oder müssen sie für ihr Überleben die gleichen, abscheulichen Dinge wie Fitz und Green tun? Und was ist mit den angeblichen Geistersteinfunden? Kehrt das Aufgebot im Frühling in die Berge zurück, um ein Vermögen an Geisterstein zu suchen? Alle, die von der „Schädelsuppe“ probiert haben, könnten sich auf der Rückreise in einen Wendigo verwandeln. Kann der Wendigo nicht vernichtet werden, steigt durch seine Aktivitäten langsam aber sicher die Furchtstufe. Die Kreatur zieht weiter durch die Wildnis, bis ein Deadland entsteht. Ohne die Hilfe des Aufgebots ist niemand in der Lage, den Wendigo aufzuhalten.