



## Nirgendwo in Mexiko

### Ein Szenario für Deadlands Classic

von Nick Dysen



#### Was bisher geschah:

Nachdem französische Truppen erfolgreich in Mexiko einmarschierten, übernahm 1864 Kaiser Maximilian von Österreich die Macht in dem mittelamerikanischen Land. Mit Maximilian kamen auch zahlreiche Fremdenlegionäre nach Mexiko, die gemeinsam mit der mexikanischen Armee gegen die Rebellen kämpfen und das Land befrieden sollten. Einer dieser Legionäre war *Sergent Dumont*, der in Wahrheit *Charlie Miller* hieß und aus dem Londoner East End stammte. Miller, den in England aufgrund seiner Verbrechen lediglich der Strick erwartete, war seiner gerechten Strafe durch den Eintritt in die Legion entkommen.

#### Der Legionär:

Miller lernte in der Legion den Umgang mit Schusswaffen und Sprengstoffen und zeichnete sich dank seiner Unerbittlichkeit sogar in mehreren Kämpfen gegen die mexikanischen Rebellen aus. Das Töten belastete ihn nicht weiter, aber er verabscheute das harte Soldatenleben und den täglichen Drill. Doch er hatte Glück: Durch die Erpressung eines Offiziers konnte er sich in den Innendienst versetzen lassen und diente fortan im Stab von General Santa Anna. Und das Glück blieb ihm auch weiterhin gewogen: Miller erfuhr hier von einer kleinen mexikanischen Bank, in der heimlich der Sold des gesamten Regiments gelagert wurde. Das war die Gelegenheit, auf die er gewartet hatte. In ihm keimte der Plan auf, sich das Gold unter den Nagel zu reißen und sich in den Norden nach Amerika abzusetzen. Er desertierte, nahm seinen alten Namen wieder an und schloß sich einer Bande von Halsabschneidern an. Gemeinsam mit ihnen raubte er die Bank aus. Doch sein Plan ging nicht ganz auf. Gehezt von einer mexikanischen Armeepatrouille, die zufällig gerade in der Nähe war, musste sich die Bande aufteilen. Miller, der das Packpferd mit dem Gold bei sich hatte, floh mit einem Teil der Banditen in die Wildnis und fand auf der Flucht vor den Soldaten durch Zufall eine versteckt gelegene Höhle in den Bergen.



#### Die Kultstätte:

Die Höhle erwies sich jedoch nicht als rettende Zuflucht, sondern war eine alte Kultstätte der Azteken, die dem Gott des Steines und der Opferungen *Itzli* geweiht war. Dank der Abrechner war Itzli als eine Art Dämon zurückgekehrt und wurde bereits seit längerem von einer Gruppe Indianer angebetet.



Diese verschleppten regelmäßig einzelne Ungläubige für ihren Gott, opferten sie Itzli auf blutige Weise und verspeisten die Überreste der Bedauernswerten gemeinsam mit dem Dämon in einem schaurigen Festmahl. Itzli und seine Anhänger töteten die Banditen, ließen den

Deserteur jedoch wider Erwarten am Leben. Der Dämon schlug Miller einen Handel vor: Er könne sein Gold wiederbekommen, wenn er ihm eine weitere Gruppe von Opfern bringen würde. Miller ging auf den Handel ein und floh aus der Höhle, nur um der Armeepatrouille in die Arme zu laufen. Doch statt ihn gleich zu erschießen, sperrte man ihn aus einer Laune heraus in das berüchtigte, mexikanische Gefängnis „El Hoyo“, in dem er langsam verrotten sollte.

#### Spione sterben einsam:

Agenten der Pinkerton-Agentur sind schon vor einer ganzen Weile auf Miller aufmerksam geworden und sehen in ihm eine Chance, die Konföderation zu destabilisieren. Aufgrund seiner Skrupellosigkeit, seiner Fähigkeiten im Umgang mit Dynamit und seiner ehemaligen Funktion im mexikanischen Generalstab, wollen sie den Mann für ihre Zwecke benutzen. Ihr Ziel ist es, Miller zu zwingen, ein Bombenattentat auf General Santa Anna zu verüben und die Tat den Südstaaten in die Schuhe zu schieben. Hierdurch soll die mexikanische Armee zu einem Einmarsch in Texas bewegt werden, wodurch sich die Konföderierten einem Zwei-Fronten-Krieg gegenübersehen würden. Für diesen Plan müsste Miller allerdings aus dem Gefängnis geholt werden. Dass der ehemalige Legionär einen Handel mit Itzli eingegangen ist, ahnen die Agenten jedoch nicht.



### Der Auftrag einer „verzweifelten Ehefrau“:

Das Aufgebot wird in Texas von der Pinkerton-Agentin *Ruth Walker* angeworben, die sich als Millers Ehefrau „Elisabeth“ ausgibt. Sie behauptet, dass ihr Mann ein Rancher in der Region ist, der in Mexiko Vieh kaufen wollte. Bedauerlicherweise wurde Miller von den Regierungstruppen für einen Rebellen sympathisanten gehalten und ins Gefängnis geworfen. Sie beteuert seine Unschuld und weist darauf hin, dass sie trotz rechtlicher Bemühungen bisher nicht in der Lage war, ihn aus der Haft freizukaufen. Walker behauptet, dass ihr Mann nicht gesund sei und die Haftbedingungen nicht lange überleben würde. Es gibt nur eine einzige Chance für ihn: Das Aufgebot muss ihn aus dem Gefängnis befreien. Um die Charaktere bezahlen zu können, habe sie die Ranch verkauft. Nun könne sie jedem Mitglied des Aufgebots 400 \$ bieten (100 \$ im Voraus, den Rest bei Erfolg), wenn diese ihren Mann sicher über die Grenze bringen. Sie kann eine ausführliche Beschreibung von Miller liefern und auf einer Karte die Lage des Gefängnisses einzeichnen.



### Mexikanische Verhältnisse:

Die politische Lage in Mexiko ist mehr als instabil. Offiziell wird Mexiko von Kaiser Maximilian regiert, doch die französischen Truppen kontrollieren mit

Hilfe der mexikanischen Armee lediglich ein gutes Drittel des großen Landes. Vor allem die großen Städte in Zentralmexiko sind unter der Herrschaft des Regimes. Im Norden kämpfen die „Juaristas“ unter ihrem Anführer Benito Juarez für ein freies Mexiko gegen die Besatzer, während in den Dschungeln des Südens Juarez Konkurrent Porfirio Diaz seine „Porfiriatistas“ gegen die Franzosen führt. Dieser Bürgerkrieg forderte bereits zahlreiche Opfer, und an jeder Ecke sind die Folgen zu sehen. Vor allem auf dem Land bestimmen Hunger, Armut und Elend das Bild. Bewaffnete Konflikte sind an der Tagesordnung: Französische Legionäre führen Strafaktionen durch, Rebellen exekutieren Kollaborateure und gewissenlose Banditen plündern die verbliebenen Reste. Die katholische Kirche versucht, das Leid zu lindern, aber selbst die Priesterschaft ist politisch tief gespalten.

### Gefahren der Reise:

Überquert man den Rio Grande Richtung Süden, ist die Landschaft kaum anders als in Texas, Arizona oder New Mexico. Heiße, staubige Wüsten und Gebirge aus rotem Fels dominieren das Bild. Neben den Möglichkeiten, in dieser trockenen Gegend zu verdursten oder einen Hitzschlag zu erleiden, bekommt es das Aufgebot während der Reise mit Giftschlangen, Taranteln und Treibsandfeldern zu tun. Zusätzlich lauern Felsenkriecher in

den zahlreichen Canyons, während pferdegroße Skorpione vor allem die Wüsten unsicher machen. Daneben stellen Apache, mexikanische Banditen und Patrouillen der Fremdenlegion eine weitere ernstzunehmende Gefahr dar. Gringos werden nicht besonders gemocht und sowohl die Rebellen als auch die mexikanische Armee könnten das Aufgebot für Unterstützer der Gegenseite halten.

### Das Gefängnis „El Hoyo“:

El Hoyo (Das Loch) liegt etwa 150 Meilen südlich des Rio Grande im mexikanischen Bundesstaat Chihuahua. Die Bedingungen an diesem Ort sind für die Gefangenen fürchterlich. Täglich sterben drei bis vier Insassen an Erschöpfung, Unterernährung oder den brutalen Disziplinierungsmaßnahmen. Geleitet wird El Hoyo von *Comandante Alonzo de Vega*, einem durch und durch korrupten Bastard, der alles für seinen Vorteil tut und die Gefangenen sogar als Sklavenarbeiter für die örtlichen Silberminen vermietet. Gringos, die Sklaven mieten möchten, können unbewaffnet zum Comandante gelangen. Er verlangt pro Woche 12 Peso für jeden Gefangenen und 20 Peso pro Wache. Zusätzlich sind 100 \$ pro Woche für seine Unterstützung fällig – zahlbar alles im Voraus.

Das Gefängnis liegt am Ende eines zerklüfteten, unzugänglichen Canyons. Steile, ca. 30 m hohe Felswände umschließen die Anlage von drei Seiten, so dass ein hinaufklettern nahezu unmöglich erscheint. Das Gefängnis wird zusätzlich durch mehrere 4 m hohe Stacheldrahtzäune sowie Wachtürme gesichert. Alle Gefangenen tragen Hand- und Fußketten, dürfen sich aber innerhalb des Zauns frei bewegen. Die Wachen arbeiten in einem Zwei-Schicht-System, wobei pro Schicht etwa 15 Männer die Gefangenen beaufsichtigen. Einmal am Tag bekommen die Gefangenen etwas zu essen.



1. Haupttor mit Wachtürmen: Sechs Wachen, davon jeweils eine pro Turm, bewachen den Eingang des Gefängnisses.
2. Pferdekoppel: Außerhalb des Zauns befindet sich die Pferdekoppel, in der sich eine Handvoll Pferde befindet.



3. Wachbaracke: Unter diesem Unterstand suchen die Torwachen gelegentlich Schutz vor der Sonne.

4. Gefangenenbaracken: Diese offenen Unterstände bieten den Gefangenen nur wenig Schutz vor der Sonne. Um die Baracken patrouillieren üblicherweise zwei Wachen.

5. Appellplatz: Dieser staubige Platz wird für Disziplinierungsmaßnahmen verwendet. Hier befinden sich ein Pranger sowie mehrere Pfähle, an die Gefangene gekettet werden können. Auch Auspeitschungen finden hier unregelmäßig statt. Üblicherweise sind tagsüber zwei bis drei der Wachen mit der Disziplinierung der Gefangenen beschäftigt.

6. Kleines Tor: Um zum Haus des Comandante zu gelangen, muss dieses Tor überwunden werden. Zwei Männer bewachen das Tor Tag und Nacht.

7. Kaserne der Wachen: In diesem Gebäude sind die Wachen untergebracht. Die Latrinen befinden sich hinter dem Haus.

8. Küche: Hier wird das Essen für die Wachen und die Gefangenen gekocht. Neben der Küche befindet sich der Brunnen des Gefängnisses.

9. Haus des Comandante: In dem erhöht gelegenen Haus wohnt de Vega mit drei Señoritas und empfängt hier bei Bedarf seine Gäste auf der Veranda.

10. Friedhof: Hier werden tote Gefangene begraben. In einer danebengelegenen Grube können die Insassen ihre Notdurft verrichten.

kommen vor allem nachts dem Abgrund nicht zu nahe. Unter einem Unterstand können die Wachen bei Bedarf Schutz suchen.

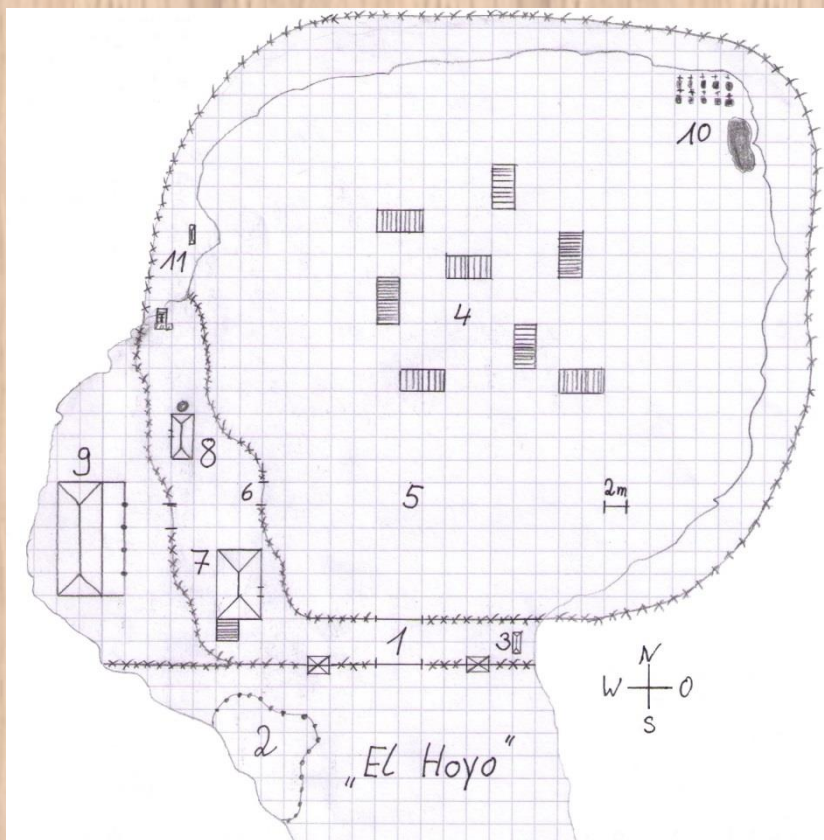
### Ein unmoralisches Angebot:

Miller ist dankbar, dass das Aufgebot ihn aus dem Gefängnis befreit hat, gleichzeitig aber überrascht, dass es im Auftrag einer nicht existierenden Ehefrau handelt. Miller klärt alle darüber auf, dass er keine Frau hat und nicht nach Texas will. Daher macht er dem Aufgebot ein Angebot: Er gibt zu, eine Bank überfallen, eine beträchtliche Menge Gold erbeutet und es in den Bergen versteckt zu haben. Er bietet dem Aufgebot die Hälfte des Goldes an, wenn sie ihn laufenlassen, und ist bereit, mit ihnen zum Versteck der Beute zu reisen. In Wahrheit will Miller die Gruppe Itzli opfern, um so an sein Gold zu gelangen. Er gibt sich gegenüber dem Aufgebot friedlich,

dankbar und aufgeschlossen. Während er versucht, ihr Vertrauen zu gewinnen, nutzt er jede Chance, sich heimlich zu bewaffnen.

### Konkurrenz belebt das Geschäft:

Das Aufgebot ahnt nicht, dass weitere Fraktionen aus unterschiedlichen Gründen ein Interesse an Miller haben. Jede Fraktion versucht den ehemaligen Legionär lebend in die Hände zu bekommen und geht dabei nicht gerade zimperlich vor. Sollte Miller von einer der anderen Parteien



11. Plateau: Über mehrere, wackelige Leitern auf der Westseite des Gefängnisses gelangt man auf das Plateau. In der Dunkelheit gleichen diese Leitern allerdings einer Todesfalle. Oberhalb der Schlucht patrouillieren drei Wachen entlang des Stacheldrahtzauns und

gefangengenommen werden, schlägt er dieser den gleichen Deal wie dem Aufgebot vor. Jede Partei wird auf sein Angebot eingehen und ihn aus Gier zur Höhle begleiten. Allerdings traut niemand dem Deserteur oder hat gar vor, mit Miller zu teilen. Folgende Gruppierungen sind hinter dem ehemaligen Legionär her:

**1. Millers alte Bande:** Die Reste von Millers alter Gang werden derzeit von *Rico Gonzales* angeführt. Gonzales, ein brutaler Schläger mit dem Hang, Leute mit seiner Machete zu enthaupten, wird auf beiden Seiten der Grenze steckbrieflich gesucht. Als die Bande erfährt, dass Miller immer noch lebt, gehen die Männer von einem Verrat aus. Ihr Ziel ist, das Gold an sich zu bringen und sich danach zu rächen. Aufgrund ihrer im Verhältnis zu anderen Fraktionen geringen Anzahl nutzen sie so oft wie möglich





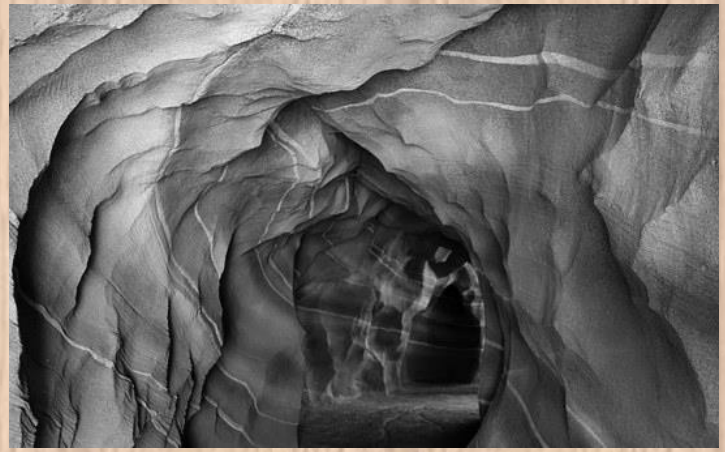
List und Heimlichkeit, um an ihr Ziel zu gelangen.

**2. Die Fremdenlegion:** Die Legion hat den Ruf, jeden Deserteur irgendwann aufzuspüren und standrechtlich zu erschießen. Um Sergent Dumont zurückzubringen, wurden *Lieutenant Jaques Moreau* und eine Abteilung Fremdenlegionäre in Marsch gesetzt. Moreau, ein einäugiger Veteran mit Spielschulden, sieht den Einsatz als notwendiges Übel zur Wahrung der Disziplin. Bei der Gefangennahme Dumonts empfindet er jede Einmischung von außen als eine persönliche Kränkung, die hart bestraft wird. Die Legionäre sind diszipliniert und verfügen über eine hohe Feuerkraft und Kampfmoral. Sie gehen bei jedem Gefecht mit militärischer Präzision vor.

**3. Die Juaristas:** Die Rebellen wussten von dem Gold und wollten die Bank selbst ausrauben, doch Miller und seine Bande kamen ihnen zuvor. Juarez hat *Capitán Estella Ramirez* und ihre Männer beauftragt, das Gold für die Revolution sicher-zustellen. Die mexikanische Schönheit ist eine glühende Verehrerin der Revolution. Sie besitzt ein feuriges Temperament und kämpft und reitet besser als jeder ihrer Männer. Die Rebellen kennen die Gegend wie ihre Westentasche und haben viele Freunde in der ländlichen Bevölkerung. Allerdings sind sie im Vergleich zu den anderen Gruppen schlechter bewaffnet.

#### Itzlis Höhle:

Die alte Kultstätte der Azteken liegt tief in den Bergen in einer unzugänglichen Region. Vor dem Eingang können hinter dichtem Gestrüpp verwitterte Inschriften und Symbole der Aztekenkultur entdeckt werden. Die Gänge der Höhle sind schmal und gewunden, so dass ein Vorankommen nur im Gänsemarsch möglich ist. Allerdings sind die Gänge hoch genug, um ein Pferd am Zügel hinter sich her zu führen. Hin und wieder können in Felsnischen Schädelmauern und Skulpturen aus Knochen entdeckt werden. Beleuchtet werden die Gänge durch vereinzelt Lichtschächte in der Decke. Die von den Kultisten genutzten Höhlen werden notdürftig mit Fackeln erhellt. Itzlis Anhänger versuchen, Eindringlinge zu separieren und wenn möglich lebendig zu fangen. Hierfür nutzen sie ihre überlegene Ortskenntnis sowie Fallen (s.u.),



Netze und vergiftete Pfeile. Die Waffen der Kultisten sind primitiv (Pfeil und Bogen, Kriegskeulen, Obsidianschneidmesser, Speere und Schleudern), aber effektiv. Sie greifen blitzschnell aus dem Hinterhalt an und ziehen sich anschließend wieder in die Dunkelheit zurück.

1. Ganglabyrinth: Die Gänge sind ein wahrer Irrgarten. Fallgruben sollen möglichst viele Opfer lebendig fangen.

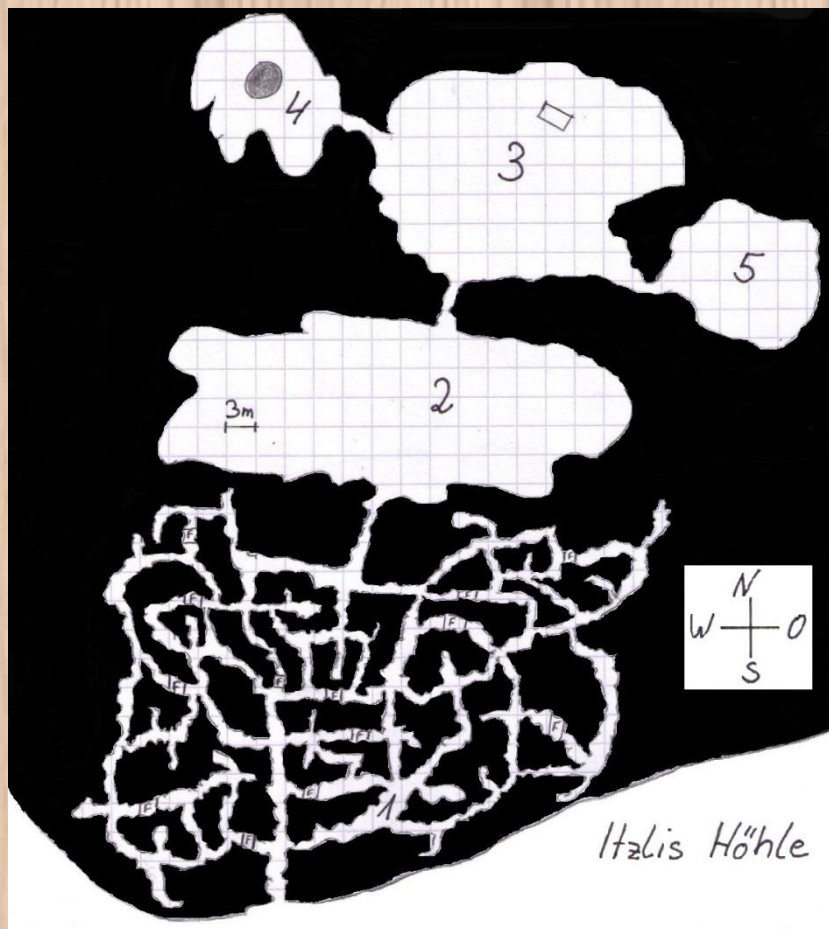
2. Wohnhöhle der Kultisten: Hier befindet sich der Lagerplatz der Kultisten. Etwa 20 Personen leben hier. Der Eingang zur Höhle ist mit einer Speerfalle gesichert.

3. Opferaltar: Auf dem steinernen Altar werden die Opfer für Itzli festgebunden. Anschließend wird ihnen während der Zeremonie bei lebendigem Leib das Herz herausgeschnitten.

Der Dämon lebt in einem gigantischen Wandrelied hinter dem Altar und frisst nach dem Ritual die Herzen. Besonders böartigen Menschen macht er jedoch hin und wieder ein grausiges Angebot. Natürlich hält Itzli sich nicht an die Abmachung mit Miller. Das Gold des Deserteurs liegt achtlos in einer dunklen Ecke des Raumes.

4. Die Grube: In dieser 4 m tiefen Grube werden Gefangene eingesperrt, bis sie Itzli geopfert werden.

5. Die „Küche“: Hier werden die Körper der getöteten Opfer für das „Festmahl“ verarbeitet.



4. Die Grube: In dieser 4 m tiefen Grube werden Gefangene eingesperrt, bis sie Itzli geopfert werden.

5. Die „Küche“: Hier werden die Körper der getöteten Opfer für das „Festmahl“ verarbeitet.

#### Quellen:

Fotos: pixabay.de unter Creative Commons CC0

Karten: Nick Dysen