

THE MEXICAN CONNECTION DEL 4: DUELL I INGEN MANS LAND

ORIGINALIDÉ OCH FÖRFATTARE: MAGNUS SETER

BILD: ÅKE ROSENIUS

PRODUKTION: REGELFABRIKEN OCH RÄVSPEL, MED HJÄLP AV: DANTE ALGSTRAND, ANDERS & TOVE GILLBRING, MICHAEL LECH, MATTIAS LECH, JOAKIM JOHANSSON



Dånet från kanonerna mullrade avlägset. Ellie tittade spánt på himlen, och lyssnade efter vinandet från granaterna. Flera gånger hade de undkommit med nöd och näppe, när granater exploderat i deras närhet. Nordstatarna verkade vara fast beslutna att jämna staden med marken.

Staden var övergiven. Armén evakuerade invånarna för flera dagar sedan, och strömmen av flyktingar hade varit deras första indikation på att något var fel. De såg sina grannar, sina vänner och barndomskamrater lasta allt de ägde på sina vagnar, för att lämna staden och dra söderut, i säkerhet.

Men alla hade inte gett sig av. Här och var hade de hittat människor som vägrat lämna sina hem, och som betalat med sina liv. Henderson, bagaren. Stone, slaktaren. Båda hade dött i samma granatanfall.

Det var fem annorlunda unga människor som återvände hem. De hade ridit genom bergen vid gränsen, och kämpat för sina liv i Rio Pasa. Nu visste de vem det var som låg bakom allting, och de visste att de skulle finna honom här. I deras egen hemstad.

I den sista delen av *The Mexican Connection* återvänder våra hjältar till sin hemstad. Äntligen vet de vem som ligger bakom allt det som hänt, och vem som vet var resten av guldets finns. Guldets som deras fäder dog för. Men staden har hamnat mitt emellan nord och syds arméer, och har förvandlats till en måltavla för deras dånande kanoner. In i detta helvete måste rollpersonerna bege sig, för

att utkräva rättvisa, och för att äntligen få svaret på sina frågor... Vill du veta mer? Spela de tidigare delarna av *The Mexican Connection* själv! Du hittar dem här på www.rollspel.com

KORT OM ÄVENTYRET

Detta äventyr är alltså det sista i kampanjen *The Mexican Connection*. Detta äventyr är till sin struktur mer öppet än de tidigare, men

följer i stort samma typ av upplägg som dessa.

Detta började som ett experiment med hur jag skriver mina äventyr, och detta har hittills fallit väl ut. Detta i sin tur bekräftar mina teorier om att det går att med enkla medel förhöja stämningen i ett äventyr, och med lite okonventionella medel även berätta mer om vad som händer på andra ställen i äventyret.

Den största grejen här är förstås att vi läser upp textbitar för spelarna, som beskriver saker som rollpersonerna inte ser. Inspirationen till detta är hämtad från filmens värld, där man ofta får se scener där skurkar förbereder sig att överfalla hjältarna. Detta har visat sig vara både stämningshöjande och förvirrande för spelarna, så det kör vi på med i fortsättningen också.

Upplägget för äventyret är sådant att det bygger på de tidigare äventyren, men det går att spela det helt fristående. Eftersom detta är det sista äventyret är det nu upplösningen ska komma, och rollpersonerna få hämnd för det som hände deras fäder för sjutton år sedan.

ÄVENTYRETS FORM

Detta äventyr är ett ramäventyr. Det innebär att äventyret ger de ramar som rollpersonerna har att röra sig inom, och den tänkta utvecklingen av äventyret. Äventyret undviker att ge för många detaljer, eftersom det viktigaste är att spelledaren inte går ner sig för mycket i detaljer utan spelar på historien som helhet, med dess olika scener.

Självklart kommer många spelare att hitta på egna saker som inte täcks av äventyret. Detta inträffar alltid i rollspel, och i hög grad på konvent, där uppfinningsrikedomen är enorm. I dessa fall är det upp till spelledaren att improvisera och leda tillbaks rollpersonerna till äventyret.

Äventyret är uppdelat i ett antal scener. Det hjälper spelledaren att fånga stämningen om denne tänker på dessa scener som scener i en film.

STORYN FRAMFÖR ALLT

Western lämpar sig för många olika slags spelstilar. Spelarna kan självklart välja vilken stil de vill använda, men det är viktigt storn berättas. I detta äventyr berättas historien om en blodig händelse för sjutton år sedan som kastar

sina skuggor över rollpersonernas liv. Detta leder till ett mord, och rollpersonerna måste lista ut varför detta hände, och vem som egentligen är den skyldige.

Kom ihåg att hålla ett konstant tempo, så att rollpersonerna kommer framåt i äventyret. Under inga som helst omständigheter får tempot dras ner, och stilen övergå till fri improvisation. Detta leder oftast till att spelarna tappar fokuseringen på äventyret, och i det här fallet får det inte hända.

Nyckelordet i äventyret är tempo. Spelledarens ansvar är att hålla ett konstant tempo, att hela tiden ha tryck i storyn och i äventyrets händelser.

RAILROADING

Äventyret som sådant är till sin yttre form ett helt öppet äventyr. Rollpersonerna kan rida iväg vart de vill och göra sina undersökningar, och de kan prata med vem som helst. Men som alla andra rollspelsäventyr är det egentligen fråga om railroading. Det mesta som händer kommer att hända oavsett vad spelarna låter sina rollpersoner hitta på. Jag väljer denna stil för alla mina konventsäventyr, helt enkelt eftersom vi ska ha ett tjugotal grupper som ska erbjudas i stort sett samma upplevelse.

Det är viktigt att spelledaren tänker på detta och är varsam vid växlingarna mellan scenerna. Spelarna får inte ledas in i att tro att detta är railroading. De måste tro att allt sker på grund av deras beslut. Små trick som kan användas för att ge avvärja misstankarna om railroading är att bläddra i äventyret innan du svarar på frågor som inte finns dokumenterade i texten, att slå tärningsslag för att förvirra spelarna, eller att kasta in små, korta specialhändelser som omärkligt styr rollpersonerna tillbaka in i äventyret.

SAMMANFATTNING

Äventyret utspelar sig under den senare delen av det amerikanska

inbördeskriget, närmare bestämt 1864. Krigslyckan har vänt för södern, och General Sherman är på marsch mot Georgia. Spelarna spelar ättlingarna till ett gäng äventyrare som arbetade för den amerikanska armén 1847, under kriget med Mexiko. Männen utförde under mystiska omständigheter ett sista uppdrag, och endast en av dem återvände hem till Georgia.

VAD HAR HÄNT?

The Mexican Connection är en längre kampanj, som är indelad i en prolog och fyra äventyr. Detta äventyr är del 4, vi har alltså redan spelat prologen, del 1, del 2 och del 3. Nedan följer korta sammanfattningar av de första äventyren.

Observera att detta inte ska läsas för spelarna! För detta finns en särskild spelarintroduktion.

PROLOGEN

För sjutton år sedan klev en man som kallade sig Överste Sanders in på saloonen Silver Dollar i Nothing Gulch, Texas. Runt ett av borden satt ett gäng hårda äventyrare, som snart skulle äta sig sitt sista uppdrag. De skulle stoppa en vapentransaktion och lägga händerna på både vapnen och det guld som skulle betala varorna. Bytet skulle de överlämna åt militären, eller rättare sagt Överste Sanders.

Med hjälp av Sanders uppgifter, och utrustningen som han försåg dem med, lyckades äventyrarna kapa vapentransporten, som vaktades av förrädare inom den amerikanska armén, såväl som guldtransporten, som vaktades av en mexikansk krigsherre. Förföljda av de båda grupperingarna flydde äventyrarna in i bergen, till en gammal övergiven gruva där de skulle träffa Sanders.

Överste Sanders visade sig då inte helt förvånande vara en ond man. Han förrådade äventyrarna, och i en intensiv revolverduell försökte han ta guldets och vapnets, och eliminera de vittnen som fanns till

hans förräderi. Samtidigt stormade mexikanerna gruvan, och den amerikanska armén började bombardera både mexikander, skurkar och äventyrare med kanoneld. Äventyrarna blev fångade i en dödlig korseld, och endast med hjälp av en mystisk man kunde de fly djupare in i gruvan med guldet.

Vad som hände i gruvans djup är oklart, men resultatet blev en stor explosion, där både Överste Sanders, mexikanerna och fyra av äventyrarna försvann. Endast Ethan Stevens undkom, och guldet blev, såvitt man vet, kvar i grottans mörker.

DEL 1

I det här äventyret är huvudpersonerna sönerna och döttrarna till äventyrarna från prologen. Deras namn är Aaron Broker, Brett Williamson, Chris Stevens, Devon Leclair och Ellie Stevens. De växte upp tillsammans i den lilla staden Gaselle, i södra Georgia. Endast Chris och Ellie kände sin far, Ethan Stevens, eftersom han var den ende som återvände från det mexikanska kriget. Aaron, Brett och Devon var för små för att minnas när deras fäder gav sig av. Eftersom de aldrig återvände, växte de upp utan fäder, men under Ethan Stevens vakande öga.

Sjutton år efter de fruktansvärda händelserna i Texas, hann Ethan Stevens förflutna ikapp honom. De mexikaner som blev förrådade av överste Sanders fick efter många år reda på att Ethan Stevens var en av de äventyrare som låg bakom stölden av guldet, och skickade sin främsta lönnmördare för att hämnas, och för att ta reda på var guldet fanns.

Äventyret började med att Ethan Stevens blev mördad. Rollpersonerna skymtarde mördaren fly ut i natten, utom räckhåll för dem. I kaoset på Ethans gård fann de ett brev som avslöjade en liten del av händelserna för sjutton år sedan. I brevet nämndes en karta, men den stod ingenstans att finna.

Förkrossade tvingades rollpersonerna själva söka efter mördaren. Mördaren var troligen en mexikan. Efter att ha uppsökt Gaselle, och där träffat sheriffen och en del andra stadsbor, pekade spåren söderut mot Swensons gård. I Gaselle mötte de även Nate Thompson, en man som var mycket förtrogen, men verkade van vid att använda vapen. Han hade dock alibi för mordet på Ethan Stevens. En timme söder om Gaselle blev de beskjutna av en krypskytt vid en bro. Devon sköt honom, i självförsvar, men de vet inte vem han var, eller varför han gjorde det. De såg att han var en vit amerikan. Då de kom fram till Swensons gård stod den i brand och familjen var mördad. Sonen Timothy hade dock överlevt. Han vet inte vilka som dödat hans föräldrar, men berättade att hans pappa sett en grupp mexikaner vid den övergivna ranchen Trippers Corral. Vid Trippers Corral är det full eldstrid när rollpersonerna kommer dit. Ett gäng amerikaner skjuter mexikanerna därinne. Amerikanerna öppnar eld mot rollpersonerna, det hela urartar till en vild eldstrid där alla skjuter på alla. Till sist är det bara rollpersonerna och Ethans mördare kvar. Mördaren visade sig vara en ung mexikansk kvinna.

Hon presenterar sig som Conchita de Castellana och berättar att mordet på Ethan Stevens var en hämnd för hans illdåd för 17 år sedan. I duellen som följde blev kvinnan dödligt sårad av Aaron. Hennes sista ord var en varning till rollpersonerna.

- Detta är bara början. En annan... är ute efter... guldet. Ta kartan... ur min ficka. Hitta guldet innan han gör det... det tillhör er nu...

I kvinnans ficka hittade de kartan, invikt i ett tygstycke. Kanske kartan kunde hjälpa dem att få svar på sina frågor. Varför dödade Ethan Stevens kvinnans far? Vem skickade mexikanerna? Var finns guldet? Vem är den andre som är ute efter guldet?

Det fanns många frågor, men inte lika många svar. Men spåren ledde söderut, mot Mexiko.

DEL 2

Efter en strapatsrik resa genom tre delstater nådde till slut rollpersonerna Texas. Här skulle staden Nothing Gulch ligga, samma stad som var utmärkt på Ethan Stevens karta. I Nothing Gulch fick rollpersonerna reda på hur de kunde hitta till Dead End Canyon, som skulle leda dem till Old Farley's Mine, där guldet skulle vara gömt. Från en gammal spejare vid namn Old Tuck fick de också veta gengångarna från soldater som sökte gruvan, och han kunde vittna om otroliga hemskheter som ägt rum där.

Mot sitt bättre vetande anlidade rollpersonerna Old Tuck som vägvisare, och tillsammans satte de av mot vadstället där allting fått sin början. Väl där hittade de ett kors, rest av mexikaner, med flera namn inristade, och med texten "1847 föll hjältarna för de amerikanska hundarnas kulor. Vi ska inte vila innan hämnden är vår," inristat på spanska. Namnet som framträder tydligast är Don Hernandez de Castellana.

Rollpersonerna hittade också skellet efter soldater som dött i en strid vid vadstället. Medan de undersökte platsen överfölls de av ett gäng banditer som tog dem tillfånga. Läget såg väldigt mörkt ut, och skurkarna avslöjade att de var utskickade av en man som kallade sig Sanders. Läget såg väldigt mörkt ut för rollpersonerna, då en mystisk man klädd i svart plötsligt dök upp och började skjuta mot skurkarna. I kaoset som uppstod lyckades rollpersonerna ta sig loss och fly in i Dead End Canyon. Den mystiska mannen försvann spårlöst.

Dead End Canyon ledde rollpersonerna närmare och närmare gruvan, men en explosion och ett stenras spärrade vägen för dem. Men de upptäckte ne indian som

satt fast i stenraset, och med stor försiktighet hjälpte de loss honom från stenarna. Indianen hette Silent Eagle, och som tack för att rollpersonerna räddat livet på honom berättar han att det fanns en annan väg till gruvan, som tog dem förbi raset i Dead End Canyon. Då de kommer fram ser de fem beväpnade män, alla vita amerikaner, som bevakar gruvans ingång. Silent Eagle visar dem då till en annan, glömd, ingång.

Rollpersonerna begav sig ner i gruvan via den glömda ingången, och efter diverse strapatser nådde de den sal där deras fäder mött sitt öde. I gruvsalen bodde en man, som för länge sedan blivit sinnessjuk. Han vaktade det guld som fanns kvar, och även ett brev som Ethan Stevens lämnat kvar, när han flydde för sjutton år sedan. Med hjälp av brevet, och tre gravar rollpersonerna finner utanför gruvan, förstod de att Peter Broker, Aaron Brokers far, är i livet. Med den vansinnige mannens hjälp listade de ut att Peter Broker fångades för sjutton år sedan och fördes till ett fort på den mexikanska sidan gränsen.

De upptäckte gravarna efter en eldstrid med de fem amerikanerna som vaktade gruvmyningen. De fick då veta att Sanders hyrt männen för att stoppa rollpersonerna. Brett övertalade de andra att de skulle ta de pengar männen fått för att döda dem - \$1000.

Rollpersonerna hittade också \$3000 i guld i gruvan. Men allt guld i världen kunde inte köpa Peter Brokers frihet, och rollpersonerna bestämde sig för att befria den man de tror och hoppas är Aarons far.

VAD SKA HÄNDA?

Nu är det alltså sista gången som spelarna ska spela vännerna Aaron Broker, Brett Williamson, Chris Stevens, Devon Leclair och Ellie Stevens.

Rollpersonerna har fått reda på att den man som för sjutton år sedan kallade sig Sanders, och som lu-

rade deras fäder, i själva verket är deras egen borgmästare Patrick Fontaine. Det är alltså han som bär ansvaret för deras faders död. Fast beslutna om att göra upp med Fontaine återvänder rollpersonerna till sin hemstad Gaselle, bara för att upptäcka att staden förvandlats till ett ingen mans land. Från norr har nordstatarna trängt in i Georgia, och står nu endast några kilometer från Gaselle, som de beskuter med artilleri. Sydstatarna har tagit upp postering söder om staden, och flertalet av invånarna har evakuerats.

Patrick Fontaine, som numera är överste i sydstatsarmén, har tagit sina män och begett sig till Gaselle för att skydda de kvarvarande stadsborna, och försöka övertala dem att fly.

För att få sin hämnd, måste rollpersonerna bege sig in i Gaselle, och konfrontera Fontaine. Allt medan granaterna kreverar runt omkring dem.

ROLLPERSONERNA

Det finns alltså fem rollpersoner. De finns beskrivna på rollformulären, med alla egenskaper som behövs för att spela äventyret.

Rollpersonerna har en del färdigheter och utrustning som inte kommer att behövas i äventyret, men det är mest för att spelarna inte ska fokusera för hårt på just de färdigheter som ska användas.

Varje rollperson fyller en speciell roll i gruppen. Detta kallas rollpersonens kliché. Vidare har varje rollperson två utmärkande karaktärsdrag. Klichén och karaktärsdragen ges för att förenkla för spelarna när de ska sätta sig in i rollen.

GÄNGET

Rollpersonerna hänger ihop i ett gäng. De har växt upp tillsammans, och är oskiljaktiga vänner. Det finns vissa slitningar inom gruppen, som kan komma till ytan under de svåra tider som väntar rollpersonerna. Men i grund och botten är de vänner, och kommer så att förbli.

Det som kommer att driva rollpersonerna i detta äventyr, och i kampanjen, är hämndbegäret, och en önskan att få veta sanningen om vad som hände för sjutton år sedan. Tillsammans kommer rollpersonerna att kämpa sig igenom otaliga faror i sin jakt efter sanningen.

Samtidigt finns en förhoppning hos rollpersonerna att de ska hitta en gulds katt, och att denna ska hjälpa dem att ta sig ur den fattigdom de lever i på sina gårdar utanför Gaselle.

Under de tidigare äventyren har rollpersonerna förändrats en hel del. De har upplevt många faror tillsammans, och hamnat i flera eldstrider. Detta har gjort att de är mer erfarna äventyrare än de var när de lämnade Gaselle, sin hemstad. Men det är viktigt för spelledaren att poängtera att rollpersonerna inte är hårdföra busar, utan fortfarande unga män och kvinnor som kastats in i händelser de inte riktigt har koll på.

Trots detta har alla fem varit tvungna att ta till våld för att försvara sig. Alla har dödat män i självförsvar, vissa fler än de andra. Devon och Aaron har dödat en handfull män var, Chris har fällt tre män, och Brett och Ellie har varit tvungna att döda varsin överfallare. Dessutom har gänget tillsammans skadat och sårat ytterligare en handfull män.

AARON BROKER (19 ÅR)

Aaron är son till Peter och Anna Broker. Aaron drömmer om att bli en revolverman, precis som han tror att hans far var. Han har tränat med sin fars revolver, som han fick av Ethan Stevens. Han drar snabbt, men har inte kylan som behövs för att kunna träffa rätt. I hemlighet har Aaron fantiserat om hur hans far skulle ha varit en berömd revolverman, som en dag skulle komma tillbaks till sin son. Aarons kliché är "Den unge hetsporren" och han har karaktärsdragen "impulsiv" och "nonchalant".

Det var Aaron som vann duellen med Ethan Stevens mördare. Detta är något som han både är stolt över, och skäms över, då det samtidigt betyder att han dödat en kvinna i en duell. Aaron dödade även hennes syster, Mari-Jo de Castellana, i en duell där Mari-Jo försökte hindra fritagningen av hans far. Även en handfull män har fallit för Aarons kulor.

I slutet av förrförra äventyret avslöjades att Aarons far Peter troligen var i livet, inspärrad i en cell i Mexiko. Rollpersonerna lyckades ta sig in på Benita de Castellanas hacienda och frita Peter Broker, men då de skulle fly offrade Peter Broker sitt liv för att täcka deras reträtt.

Beskrivning: Ung och tanig, något finmig. Försöker odla mustasch, men utan egentlig framgång. Hans hår är blont och långt. Klär sig alltid i svarta kläder, med hatt och allt, och bär alltid sin fars gamla revolver i ett väloljat hölster.

BRETT WILLIAMSON (23)

Son till Charles och Ethel Williamson. Brett är en jordnära ung man. När hans far inte återvände från Mexiko uppfostrade Bretts mor sonen till en hederlig och arbetsam medborgare. Han har tagit över föräldrarnas gård, men det har bara gått dåligt för honom, och han är skuldsatt upp över öronen. Hans vänner har hjälpt honom mycket över åren. Bretts kliché är "Den arbetsamme sonen", och hans karaktärsdrag är "lugn" och "plikttrogen".

Vid gruvan tvingades Brett döda en av amerikanerna i självförsvar och en mexikansk vakt under flykten från haciendan.

Beskrivning: Kraftig ung man, med svällande muskler och en smidig kropp. Han har ett vinnande leende och ett trevligt utseende. Bär helskägg och har kortklipp mörkt hår. Han går oftast klädd i praktiska arbetskläder, men sällan hatt. Äger ett hagelgevär, men inga andra vapen.

CHRIS STEVENS (18 ÅR)

Son till Ethan och Eleanore Stevens. Chris är den yngste av syskonen Stevens. Han har hela sin uppväxt stått i sin äldre systers skugga, och har alltid känt ett behov av att hävda sig, mot Ellie och mot alla andra runt omkring honom. Chris har alltid gått in för sina sysslor med själ och hjärta, och han är en väldigt god jägare och ryttare. Trots sin stöddiga framtoning är Chris ganska osäker av sig. Hans kliché är "Den stöddige lillebrorsan", och hans karaktärsdrag är "uppstudsigt" och "osäker".

Chris har i självförsvar dödat tre banditer och två mexikaner, vilket han känner mer och mer olust över.

Beskrivning: En stilig ung man. Han har axellångt rött hår, men inget skägg eller någon mustasch. Han är oftast klädd i praktiska jaktkläder, och en hjortskinnsjacka han fått av sin far. Han bär alltid hatt utomhus. I sin ägo har han ett jaktgevär, och en revolver han fick av sin far på sin femtonde födelsedag.

DEVON LECLAIR (21 ÅR)

Dotter till Felmore och Sarah Leclair. Devon är en riktigt tuff ung kvinna. Hon anser att hon klarar sig lika bra som en man, och med rätta. Hennes uppväxt var tuff, och hon och hennes mor hade aldrig mycket pengar att röra sig med. För att överleva lärde sig Devon att jaga, och hon blev en mycket god skytt. Hon upptäckte även att hon hade en fallenhet för spel och dobbel, och hon har vunnit många rundor poker på den lokala saloonen, och ett antal slagsmål. Hennes kliché är "Den viljestarka kvinnan", och hennes karaktärsdrag är "vildsint" och "äventyrlig".

Devon har flera gånger räddat livet på sina vänner i de eldstrider de hamnat i. Hon har dödat sju män, och försöker ge sken av att detta inte bekommer henne ett dugg.

Beskrivning: Devon har ett skarpt skuret ansikte, och hennes blonda hår är kortklipp. Hon är över medellängd, och en stark kvinna. Hon går alltid klädd i praktiska manskläder, och har oftast handskar. Devon äger en revolver hon nyligen vann på poker, och ett gammalt jaktgevär.

ELLIE STEVENS (22 ÅR)

Dotter till Ethan och Eleanore Stevens. Ellie är gängets ledare, och den av dem som har lättast att prata med folk. Hon är van att ta ett stort ansvar, och att bli ålydd när hon ger order. Hennes uppväxt har gett henne goda färdigheter i hur man sköter en gård, och hon är en tuff förhandlare när det gäller affärer. Hennes kliché är "Den lugne ledaren", och hennes karaktärsdrag är "auktoritär" och "självsäker".

Ellie är ingen våldsam person, men vid vadstället sköt hon en man som dog när han föll av sin häst.

Beskrivning: Ellie är en rödhårig knockout. Hennes hår är långt, och hon har det utsläppt. Hon har ärvt sin mors vackra utseende, och sin fars gröna ögon. Ellie går klädd i praktiska kläder, som passar situationen, vilket ofta innebär skjorta och byxor, men aldrig hatt om hon kan undvika det. Ellie kan hantera skjutvapen, men går aldrig beväpnad.

STÄMMINGSTEXTER

För att få en filmstämning i äventyret, används stämningstexter. Dessa ska läsas upp för spelarna vid vissa tillfällen, enligt det som anges i äventyret.

Stämningstexterna kommer alltså att beskriva saker som händer på platser är rollpersonerna inte är, precis som i en film. Spelarna ska alltså få reda på mer om äventyret än deras rollpersoner, vilket förhoppningsvis ska höja stämningen.

Rent praktiskt fungerar det så att äventyret pausar när en stäm-

ningstext ska läsas. SL visar en bild med texten "Under tiden...". SL läser sedan texten som hör till den scen som är aktuell. När det är klart fortsätter äventyret. För att vi ska uppnå maximal effekt kring denna spelmekanism finns det några saker som måste tas i beaktande.

SL måste informera spelarna om att denne kommer att vid vissa tillfällen läsa stämningstexter. Dessa texter är menade att höja stämningen för spelarna, men det är viktigt att de inte blandar ihop detta med den information som rollpersonerna har tillgång till. Stämningstexterna än inlagda mellan scenbyten, alltså där aktiviteten i äventyret går lite på sparlåga. Det är viktigt att SL inte låter spelarna rusa iväg i dessa scenbyten. Aktiviteten måste stanna upp, bilden/texten visas, och stämningstexten läsas. Därefter leder SL in spelarna i nästa scen.

INNAN DU BÖRJAR

Innan du börjar bör du självklart ha läst igenom äventyret ett par gånger så att du känner dig bekant med upplägget och innehållet. När spelarna kommer in, se till att de sätter sig kring bordet i en halvcirkel framför dig. Dela sedan ut rollpersonerna från vänster till höger, och börja med Aaron och fortsätt sedan i bokstavsordning. På så sätt vet du alltid vilken spelare som kontrollerar vilken rollperson.

Det är viktigt att spelarna förstår att de inte ska sitta och jämföra sina rollpersoner. Om de börjar med det, ta tag i det och sätt stop för detta. Dela ut rollformulären, den korta introduktionen (bilaga 1), kartan och Ethans brev (bilaga 2 och bilaga 3) till spelarna. Ge dem tio minuter att bekanta sig med sina rollpersoner, och att kolla igenom färdigheter och utrustning. Försök få dem att presentera sig för varandra genom att berätta om sin rollperson och vad denne heter, men utan att använda spelstermer.

Förklara upplägget på *The Mexican Connection*. Det finns en prolog och tre tidigare delar, dem kan spelarna hämta på www.rollspel.com, och spela själva, vilket kommer att ge dem en massa mer info om vad som ligger bakom hela äventyret. Det de kommer att spela nu är del 4, med det här äventyret är *The Mexican Connection* över. Se till att de har läst om vad som hänt, och att de fattat att de är på väg hem till Gaselle för att utkräva hämnd på Patrick Fontaine.

SCEN 1: BORTA BRA, HEMMA VÄRST

Börja äventyret med att läsa följande text högt för spelarna:

Ni är slitna och trötta. Det är många månader sedan ni lämnade Gaselle, många månader sedan ni tog upp jakten på Ethan Stevens mördare. Jakten tog er långt bort från era hemtrakter, och utsatte er för många faror.

Det har tagit er tre månader att ta er tillbaka till Georgia, genom det kaos som sydstaternas reträtt skapat. Flyende soldater, plundrande desertörer, många på väg mot den mexikanska gränsen.

Nate Thompson, mannen som följt efter er till Mexiko, har varit er följeslagare under färden. För honom är jakten på Fontaine nära sitt slut.

Ni närmar er Gaselle, och hela dagen har kanoner mullrat på avstånd. Vid horisonten stiger tjocka rökpelare mot himlen.

Rollpersonerna kommer alltså ridande på vägen mot Gaselle. Ju närmare de har kommit staden hör de kanonernas muller tydligare och tydligare.

NATE THOMPSON



VÄGSPÄRREN

Rollpersonerna träffar snart på den första vägspärren som skyddar vägen in mot sydstaternas militärläger. Fem nervösa unga män i grå uniform spärrar vägen, och vägrar släppa fram rollpersonerna. Vakterna berättar direkt att Gaselle är belägrat, och att de flesta invånarna har gett sig av, eller finns i lägret utanför staden.

Vakterna kommer att vägra att släppa fram rollpersonerna, och hänvisa till att de inte kan veta om de är nordstatsspioner. De är inte äldre än sjutton år och är ordentligt nervösa inför rollpersonerna, som verkar rejält tuffa och elaka.

Låt det hela pågå en kort stund, och låt vakterna vara rejält jobbiga och nervösa. När det hela börjar börjar urarta till ett bråk rider Nate Thompson fram och halar fram ett papper som han ger till vakterna. Dessa läser pappret och tittar sedan tvivlande på Thompson. Till slut kollar de sigillen, och underskrifterna, innan de saluterar och släpper förbi rollpersonerna.

Om rollpersonerna frågar Thompson vad som stod i pappret, ler han bara snett och säger åt dem att kalla honom "överste Thompson". Han berättar även att man kommer långt om man har de rätta kontakterna.

Framför dem leder vägen in i sydstaternas läger. Vägen kantas med

tält, och män som sitter och gör vapenvård, eller fördriver tiden med kortspel eller liknande aktiviteter. Ingen bryr sig särskilt om rollpersonerna när de rider förbi, bara enstaka soldater hälsar på dem.

Det kan hända att rollpersonerna frågar någon soldat om han känner till Fontaine. De får då veta att det finns en överste Fontaine i lägret. Mer än så får de inte reda på.

LEDTRÄDAR

Det finns tre konkreta ledtrådar i denna scen.

BELÄGRINGEN

Gaselle har blivit belägrat. De båda arméerna står på var sin sida staden, och nordstatarna bombarderar den med sitt artilleri.

KANONERNA

Dån som rollpersonerna har hört är mullret från kanonerna som bombarderar Gaselle, och den omkringliggande terrängen.

FONTAINE

Fontaine är numera överste i sydstatsarmén, vilket kommer att försvåra för rollpersonerna.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna passerat vägsparren, och rider in i sydstatarnas läger. När detta händer visar du bilden här intill för spelarna, och läser följande avsnitt:

Under tiden...

Dörren slås upp och en man i sydstatsuniform kliver in.

- Mrs Stevens, trevligt att råkas igen. Min sergant har informerat mig om att Ellie och Chris har återvänt till Gaselle. De kommer onekligen att söka upp mig här, och jag lovar dig att vi kommer att ge dem ett varmt mottagande.

Med ett vansinnigt skratt vänder sig mannen om, och drar igen dörren efter sig. Kvinnan sänker sitt huvud, och stirrar ner i golvet.



SCEN 2:

IN THE ARMY NOW

Det enda sättet att ta sig in i Gaselle är att passera genom syds linjer. Detta är inte helt lätt, och det kommer rollpersonerna att upptäcka medans de rider genom lägret. Det finns posteringar överallt, och många tält med många soldater. Det är uppenbart att det förbereds ett stort slag.

Thompson kommer att leda rollpersonerna mot befälhavarnas tält. Det finns egentligen ingen annanstans att ta vägen. Om rollpersonerna försöker lämna Thompson kommer han att säga åt dem att de måste träffa den högsta befälhavaren för att få pejl på läget. Om de ändå lämnar Thompson och försöker rida genom linjerna kommer de att stoppas av vakterna. Om de envisas med att bränna på utan att vänta, kommer Thompson att se till att de ställs under bevakning.

Thompson och rollpersonerna kommer att tas emot i befälhavaren Thomas Penfields tält. Där avslöjar Thompson att han är en överste i sydstatsarmén, och att

han har befogenheter från president Jefferson. Han kommer att berätta att han och rollpersonerna är där för att söka rätt på Patrick Fontaine.

Penfield frågar då varför rollpersonerna vill ha tag i Fontaine, och när de berättar vad som hänt, tittar han tankfullt på dem. Sedan informerar han dem om att överste Patrick Fontaine är en betydande man inom armén, och att han har begett sig till Gaselle för att beskydda de kvarvarande invånarna, som vägrar ge sig av. Med sig har han tio man.

Det kommer inte att bli tal om att Penfield kommer att tillåta att rollpersonerna ger sig av efter Fontaine. Det är helt enkelt ett militärt ärende, och det ska skötas av militären. Rollpersonerna skickas ut ur tältet, men Thompson stannar. De blir beordrade att hålla sig i lägret, och vara beredda på att bli inkallade till Penfield.

FLYKTINGARNA

Det finns inte så himla mycket att göra för rollpersonerna. De kan snoka runt och fråga om Fontaine, men de kommer inte att få reda på så mycket mer, förutom att det

THOMAS PENFIELD



är en duktig officer som begett sig till Gaselle för att skydda de sista invånarna från nordstatarna.

Det spelarna bör inse, är att lägret innehåller en massa flyktingar från Gaselle. Efter stämningsskilderna bör de ha fått en idé om att de kan vara en idé att kolla om deras mödrar har flytt, och om de finns i lägret. Efter en del frågande runt i lägret hittar de flyktingarna och där omges de snart av gamla vänner och bekanta. Efter en liten stund kommer Ethel (Bretts mor), Anna (Aarons mor) och Sarah (Devons mor) springande. De har hört att deras barn har återvänt, och blir överväldigade när de inser att det är sant.

De kommer att fråga rollpersonerna vad som hänt, men låt inte detta dra ut för mycket på tiden, utan låt spelarna sammanfatta vad som hänt. Spela lite på Anna Brokers förvirring och sorg när hon hör att rollpersonerna hittade Peter, men att han offrade livet för att hindra mexikanerna från att fånga Aaron och hans vänner.

Helt uppenbart är också att Eleanore Stevens inte är närvarande. När Chris och Ellie frågar efter henne berättar Ethel att hon såg att Eleanore blev eskorterad av Patrick Fontaine, som skulle ta henne i säkerhet. Efter den kaotiska flykten från staden har Eleanore inte setts till, och Fontaine är fortfarande kvar i staden, så de har inte kunnat fråga honom om vad som hände. Ethel är orolig

över att Eleanore kanske tillfångatogs av nordstatarna.

THOMPSON GER SIG AV

Efter att rollpersonerna träffat sina mödrar blir de kallade till Penfield. Penfield meddelar att Thompson berättat vad som hänt, och lagt fram bevis som pekar ut Fontaine som en brottsling. Vidare informerar Penfield rollpersonerna om att Thompson fått i uppdrag att ta en trupp soldater till Gaselle för att gripa Fontaine. Penfield tackar rollpersonerna för den hjälp de gett Thompson, men poängterar att fallet nu är militärens sak att hantera. Sedan skickar han ut rollpersonerna.

Utanför tältet träffar de Thompson, som nu är klädd i sydstatsuniform. Han beklagar att de inte kan följa med, och inget kan få honom att ändra uppfattning. Han sitter upp, och med sin femton man starka styrka rider han mot Gaselle för att gripa Fontaine. För spelarna råder det nog inget tvivel om hur det kommer att gå för Thompson. Och de har helt rätt. Efter några timmars tystnad och väntan hörs skottlossning från Gaselle. Kort därefter mullrar kanonerna från nordsstatssidan, och Gaselle är åter under artilleribeskjutning. Eftersom nordstatarnas befälhavare fruktar ett anfall lägger han en tung kanonmatta över staden.

Efter kanske en halvtimme återvänder fyra man från Thompsons trupp. De berättar att de hamnade i ett bakhåll vid kyrkan, och att skottlossningen på något sätt utlöste ett bombardemang från nordsidan. Thompson försvann i kaoset, och de andra soldaterna blev dödade. De kan inte avgöra om de som sköt var Fontaine eller om det var nordstatare som trängt in i Gaselle.

Penfield kommer att ta emot nyheterna med fattning, och sedan förbjuda alla att ge sig av till Gaselle. Det är helt enkelt för farligt. Om rollpersonerna bråkar om det kommer Penfield uttryckligen att

beordra dem att inte försöka hämnas på Fontaine. Även om de berättar att de tror att Eleanore Stevens finns i staden kommer Penfield inte att låta dem ge sig ner till Gaselle.

I NATTENS MÖRKER

Det är uppenbart att det enda sättet att få tag på Fontaine är att trotsa Penfields order, och själva bege sig ner till Gaselle. För att göra detta måste rollpersonerna ta sig förbi Penfields posteringar, på ett eller annat sätt.

Det enda sättet att göra detta är att invänta nattens mörker, och sedan försöka smyga sig in i skogen runt Gaselle. Där finns det sedan goda möjligheter att ta sig förbi posteringarna. Varje postering består av mellan tre och fem man, som sitter vakt kring en eld. Posteringarna är placerade ungefär hundra meter ifrån varandra, och det ska inte vara alltför svårt för rollpersonerna att smyga förbi i skogen.

Låt det inte gå för lätt för rollpersonerna, kom ihåg att de säkert försöker ta med sig sina hästar. Om de fumlar blir de upptäckta, och kanske till och med beskjutna. Om spelarna regerar dumt och inleder eldstrider med vaktposterna kommer de att bli tvungna att möta tillrusande soldater i mängd. Om skottlossning skulle utbryta är den bästa strategin att hoppa upp på hästarna och galoppa ner mot Gaselle, bort från vaktposterna. Inga soldater kommer att följa efter rollpersonerna om dessa beger sig mot staden.

LEDTRÅDAR

Det finns några ledtrådar i denna scen.

ELEANORE STEVENS

Eleanore är försvunnen. Senaste gången någon såg henne eskorterades hon iväg av Patrick Fontaine.

KYRKAN

Bakhållet som Thompson hamnade i inträffade vid kyrkan. Det

indikerar att kyrkan kan vara ett tillhåll för Fontaines män.

PATRICK FONTAINE

Fontaine har med sig minst tio man

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna smugit förbi sydstatarnas posteringar och rider eller smyger mot Gaselle.

SCEN 3: GASELLE

Det tar rollpersonerna nästan en halvtimme att rida till Gaselle, och över en timme att gå. De kommer troligen att smyga förbi Penfields vakter någon gång under natten, i skydd av mörkret. Troligen kommer de också att vilja använda natten till att smyga sig på Fontaine och hans mannar, vilket är en alldeles utmärkt idé. Patrick Fontaine har värden som en **ERFAREN REVOLVERMAN** och hans män har värden som **DESPERADOS** (se slp.kapitlet i *Westerns* grundregler).

Under natten som går kommer rollpersonerna att kunna leta igenom Gaselle för att försöka hitta Fontaine och hans män, som finns gömda på olika ställen i staden. När ni spelar den här scenen, tänk på den stämning som finns i *tex Pale Rider*, där hjälten letar rätt på skurkarna en och en, och gör upp med dem. Slutligen finns bara Fontaine kvar, och då ska det bli en duell på huvudgatan, precis som i *Pale Rider*.

Det som främst är annorlunda i det här äventyret är att det finns fem rollpersoner. Detta betyder att de har ett övertag om de ska smyga omkring och slå ut Fontaines mannar en och en. För att göra det lite svårare finns därför Fontaines män dels utposterade en och en, men också i två grupper; en i kyrkan och en i Cotton Court, saloonen.

Alla Fontaines män är beväpnade med revolverar och repetergevär.

GENERELLT OM LÄGET

Se kartan över Gaselle för att få en uppfattning om var byggnaderna som nämns i texten ligger.

Staden har varit under belägring i flera veckor. Nordsidan vill inte riskera liv i onödan genom att anfälla staden, eftersom de vet att en konfrontation i staden skulle kosta nordsidan många män. Istället har man valt att ställa upp artilleri ovanför staden, för att sporadiskt bombardera den, i hopp om att driva ut invånarna, och i hopp om att fienden ska tappa intresset för staden och fortsätta sin reträtt.

Flera byggnader i Gaselle har jämnats med marken; stadshuset, sheriffkontoret, restaurangen, posten och bostadshusen runtomkring dessa är alla i ruiner. Bageriet och smedjan träffades av ett slumpskott och totalförstördes. Dessutom har flera hus träffats av enstaka granater; kyrkan, skolan, värvningskontoret och begravningsentreprenören. Förutom dessa hus är flera mindre bostadshus skadade.

Det finns fortfarande stadsbor kvar i staden. Det är de som vägrar lämna det de byggt upp under sina liv som gömt sig i sina källare, och som hoppas att kriget snart ska lämna dem och gå vidare nån annanstans. Om rollpersonerna hittar dessa, kan de ge rollpersonerna tips om var Fontaines mannar befinner sig. SL måste komma ihåg att ingen av Gaselles invånare misstänker att Fontaine är en skurk.

Om rollpersonerna tar sig tid att kolla in Gaselle innan de beger sig in i staden, ser de ljus som kommer från olika byggnader; kyrkan, saloonen, pensionatet och flera små bostadshus.

KVARVARANDE STADSBOR

Moses och Martha Washington, som driver diversehandeln i stan. De gömmer sig i sin källare under nätterna, men håller ganska bra koll på vad som händer i Gaselle, eftersom de smiter ut då och då

för att kolla läget. De gör en grej av att fortfarande ha öppet. Med dem i källaren finns Agnes Witt, stans skvallertant. Om rollpersonerna kommer hit, kan Agnes berätta att Fontaines män är posterade i kyrkan och i saloonen.

Domare Burlingame har beslutat sig för att stanna hos Richard och Ruth Boardman, som driver pensionatet. De kan berätta att Fontaines män har patrullerat stadens gator, och domaren kan berätta att de bett honom varna Fontaine om Chris eller Ellie Stevens skulle dyka upp. Han kan också berätta var männen är gömda.

Ephraim Potts, begravningsentreprenören, har valt att stanna trots att hans hus har blivit skadat av artillerielden. Han har bra koll på kyrkan, och vet att fem man är posterade där. Han blev också vittne till överfallet på Thompson och hans män och kan berätta att Fontaine förde en fånge till Cotton Court, saloonen.

KANONERNA PÅ KULLEN

Nordstatarna som belägrar Gaselle är ganska nervösa, och när skottlossning bryter ut mitt i natten, kommer de återigen att bombardera staden. Varje skottlossning som involverar fler än fem skott kommer att resultera i en kanonsalva på 1T3 granater, som dimper ner i Gaselle. Fem minuter efter en sådan salva följer ytterligare 1T3 granater.

Utgå från att artilleristerna siktar mitt i Gaselle, alltså på vägen utanför saloonen. Använd träffmallen och standardreglerna för artilleri för att avgöra var dem träffar.

Det är upp till varje SL att bestämma hur hårt en träff ska drabba rollpersonerna. Gör en bedömning om vad som gynnar berättelsen och upplevelsen bäst, och kör på det, men låt dem inte komma undan för lindrigt. Det är viktigt att de känner att de hamnat i ett kaotiskt helvete, där döden lurar runt hörnet, och där visslet från en granat får dem att kasta sig ner på backen, bedjandes för sina liv.

Med lite tur kan t.o.m. nordstatarnas kanoneld göra jobbet lättare för rollpersonerna, genom att slå ut några av Fontaines hej-duk.

HYRKAN

Fontaine har posterat fem av sina män i kyrkan. De ska finnas där för att fungera som förstärkning om något går snett nån annanstans i staden. På natten sitter två män vakt vid kyrkans portar, en är posterad i kyrktornet, och två ligger och sover inne i kyrkan. På dagen sitter fyra av dem utposterade på boot hill, medans den femte är posterad i kyrktornet.

MÄNNEN I GASELLE

Det finns fem män utposterade i Gaselle. De håller vakt över stadens gator, och har order att öppna eld mot alla som kommer in i staden, som de inte känner igen. Detta inkluderar rollpersonerna, men inte de stadsbor som valt att stanna i staden. De har Fontaines män lärt sig känna igen. Eldstriderna ska fungera som alarm för de andra männen, som på så sätt ska bli varnade från vilket håll fienden kommer, och förbereda bakhåll för dessa. Om fienden är övermäktig har männen order att dra sig tillbaks mot sina närmaste kumpaner, för att locka fienden i ett bakhåll.

Den första är placerad vid den lilla bron som leder över ån vid smedjan. Han kommer att vänta tills rollpersonerna är uppe på bron innan han öppnar eld.

Den andra gömmer sig i trädgården till det stora hus som ligger alldeles vid skolan. Han har överblick över vägen, och räknar med hjälp från mannen i kyrktornet om det skulle bli jobbigt.

Nummer tre har tagit upp sin postering i ruinerna efter stadshuset. På så sätt kan han hålla koll på tre vägar samtidigt, vilket kan vara knepigt för rollpersonerna om de inte ser upp.

Den fjärde mannen är placerad vid skräddaren, för att täcka upp den vägen in i Gaselle.

Den sista och femte skytten till slut, är gömd mitt emot saloonen, i den övergivna handelsboden. Han kommer inte att röja sin närvaro förräns rollpersonerna antingen försöker gå in genom framdörren, eller kommer ut genom densamma om de tog sig in i saloonen via en annan väg.

HUR ÄR DET TÄNKTT ATT DET SKA GÅ TILL, EGENTLIGEN?

Min förhoppning är att rollpersonerna ska ta sig in i Gaselle, och i en serie med dueller besegra Fontaines män. Detta blir hyfsat svårt om spelarna låter sina rollpersoner snubbla runt i blindo, men om de planerar en aning borde det inte bli något större problem.

Männen i kyrkan kan de slå ut ganska enkelt om de gör det på natten, och ser till ta hand om skytten i kyrktornet innan han anar att något är fel.

Männen som är posterade i staden borde gå att hantera om rollpersonerna tar det lugnt och tar hand om dem en efter en, och använder sig av sitt numerära överläge. Troligen kommer rollpersonerna att ta sig in i olika hus i Gaselle, och ta sig närmare och närmare det ställe där nästa scen ska utspelas. När de når saloonen, och tar sig in i denna, är denna scen slut, oavsett om det finns flera av Fontaines män kvar i staden.

LEDTRÅDAR

Det finns några ledtrådar i den här scenen.

LJUSEN I STADEN

Ljusen i staden kommer från byggnader där det fortfarande finns människor. Det finns kvar invånare i vissa byggnader. De byggnader där det finns ljus och där Fontaines män finns är kyrkan och saloonen.

EPHRAIM POTTS

Begravningsentreprenören kan berätta att Fontaine låg i bakhåll

för en trupp soldater som såg ut att vara sydstatarna. Han kan också berätta att det fördes en fånge till saloonen.

BURLINGAME OCH MAKARNA BROADMAN

De kan avslöja att Fontaine väntar på Chris och Ellie, och var Fontaines män är gömda.

AGNES WITT

Från Agnes Witt kan rollpersonerna få veta att Fontaine har män posterade i kyrkan.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna tar sig in i saloonen Cotton Court på ett eller annat sätt. Kom ihåg att en av Fontaines män är beredd utanför saloonen om de skulle välja att ta sig in via framdörren, om inte rollpersonerna tagit hand om honom redan.

Under tiden...

Männen kliver ut på gatan. De ser sig nervöst omkring när visslandet från en granat klyver tystnaden. En explosion skakar husen i närheten, och männen fortsätter sina förberedelser.

- Bill och Chet, hämta vagnen. Ni andra, gör er beredda. De är i staden, nästan, och vi ska vara beredda!

Mannen som talar är klädd i civila kläder, men hela hans hållning är den hos en militär. Han granskar omgivningen, medan han män gör sina vapen redo.

SCEN 4: COTTON COURT

Saloonen fungerar som Fontaines provisoriska fängelse. Här har han två män som vaktar ett rum där han spärrat in Eleanore Stevens och Nate Thompson. En av männen har forskansat sig bakom baren, och en av dem bakom det stora pianot i ena hörnet. Där väntar de på att rollpersonerna ska komma in.

När vakterna besegrats, kan rollpersonerna regla upp dörren, och inne i rummet hitta Eleanore Stevens, och en skadad Nate Thompson. Eleanore hälsar på sina barn med tårarna strömmande nerför kinderna, och Thompson linkar fram till de andra. Han undrar om de fått tag på Fontaine, och när han hör att de inte gjort det, varnar han för att det inte är över för rän Fontaine är fast. Han kommer inte att kunna hjälpa dem mer, eftersom hans händer och armar blev skadade i överfallet.

Eleanore berättar att Fontaine kom till hennes gård och eskorterade henne till saloonen. Där spårade han in henne, för att hämnas för något som Ethan gjort honom, för länge sedan. Hon har varit väldigt orolig, och inte egentligen förstått vad det hela handlar om. Hon kan berätta att Fontaine också hade en stor kista fylld med något tungt på samma vagn som den hon åkte i. Var vagnen och kistan tagit vägen vet hon inte.

Sedan finns inte så mycket annat för rollpersonerna att göra än att lämna saloonen.

LEDTRÅDAR

Det finns bara ett fåtal ledtrådar i denna scenen.

NATE THOMPSON

Det enda Thompson bidrar med är att varna rollpersonerna för att det inte är slut innan Fontaine är fast.

ELEANORE STEVENS

Eleanore kan berätta att Fontaine är besatt av tanken på hämd. Hon kan också berätta att han drar omkring på en kista med något mystiskt innehåll. Spelarna kommer säkert att dra slutsatsen att detta är resten av guldlet från gruvan.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Scenen ska sluta med att rollpersonerna lämnar saloonen, för att antingen fly från Gaselle, eller för att hitta Fontaine. Kom ihåg att en av Fontaines män är beredd

utanför saloonen om de skulle välja att lämna saloonen via framdörren, om inte rollpersonerna tagit hand om honom redan.

SCEN 5: DEN SISTA STRIDEN

Nu är det äntligen dags för kampanjens sista scen. Uppgåelsen, den sista duellen, showdown, the end och allt det där. I denna scen är det oerhört viktigt med att få en riktig stämning, försök få spelarna att medverka till att skapa denna stämning. Det är troligen lätt om de spelat de tidigare äventyren, och känner att de äntligen har en chans att få slut på allting. Om spelarna inte har spelat de tidigare äventyren bör det fungera med att få spelarna att känna den klassiska *Western*-stämningen, med en duell på huvudgatan och så vidare.

UTANFÖR SALOONEN

När rollpersonerna lämnat saloonen och kliver ut på gatan märker de att det precis blivit gryning, eller i alla fall börjat ljusna. Det blir tuffast om det är gryning. Längre upp på gatan ser de hur Patrick Fontaine står bredbent en bit framför en tungt lastad vagn. I vagnen kan rollpersonerna skymta en tung kista. Bredvid Fontaine står ett antal män, beroende på hur många av rollpersonerna som fortfarande är i stridbart skick. Fontaine och hans män är en mindre till antalet än det antal rollpersoner som kan vara med i duellen.

Männen är civilklädda, uppenbarligen är de på väg att lämna Gaselle. De står med händerna på sina revolverar, och hela deras hållning utmanar rollpersonerna på en duell.

FONTAINES BEKÄNNELSE

När rollpersonerna kliver ut på gatan ropar Fontaine till dem. Han kräver hämd för att de förstört hans planer, och satt under rättelsetjänsten på hans spår.

PATRICK FONTAINE



Fontaine pekar på vagnen med kistan och säger att över \$3000 i guld finns kvar, men att han saknar resten. Resten av guldlet som han lämnat kvar i gruvan som en pension, en skatt att hämta på äldre dar. Han vet att rollpersonerna har tagit det, och vill ha tillbaks det.

Det blir troligen en massa frågor kastade fram och tillbaks, och Fontaine kan säkert svara på några av dem.

• ÄR SANDERS OCH FONTAINE SAMMA PERSON?

Ja. Efter kriget i Mexiko blev Sanders tvungen att skapa en ny identitet. Resultatet blev Fontaine.

• VARFÖR BOSATTE HAN SIG I GASELLE?

För att hålla koll på Ethan Stevens, som han lyckats lista ut hade överlevt raset i gruvan. Fontaine misstänkte att Stevens hade flyttat på guldlet. Men han hade ingen brädskå att ta reda på var guldlet fanns. Tyvärr tvingade mexikanerna honom att handla.

• ÅNGRAR HAN INGENTING?

Nej. Möjligen är det trist att han inte tog tag i hela affären med Ethan Stevens innan Stevens blev dödad.

Fontaine kommer inte att ha så särskilt stort tålamod med rollpersonerna. Om de frågar för mycket kommer han att tröttna, och dra sin revolver. Detta är det tecken hans mannar väntar på, och de



kommer att göra samma sak. Duellen är ett faktum. Scenen och äventyret slutar med att Patrick Fontaine förlorar duellen, på ett eller annat vis. När detta har hänt visar du stämningsskildringen ovan och läser följande avsnitt:

Det är slut...

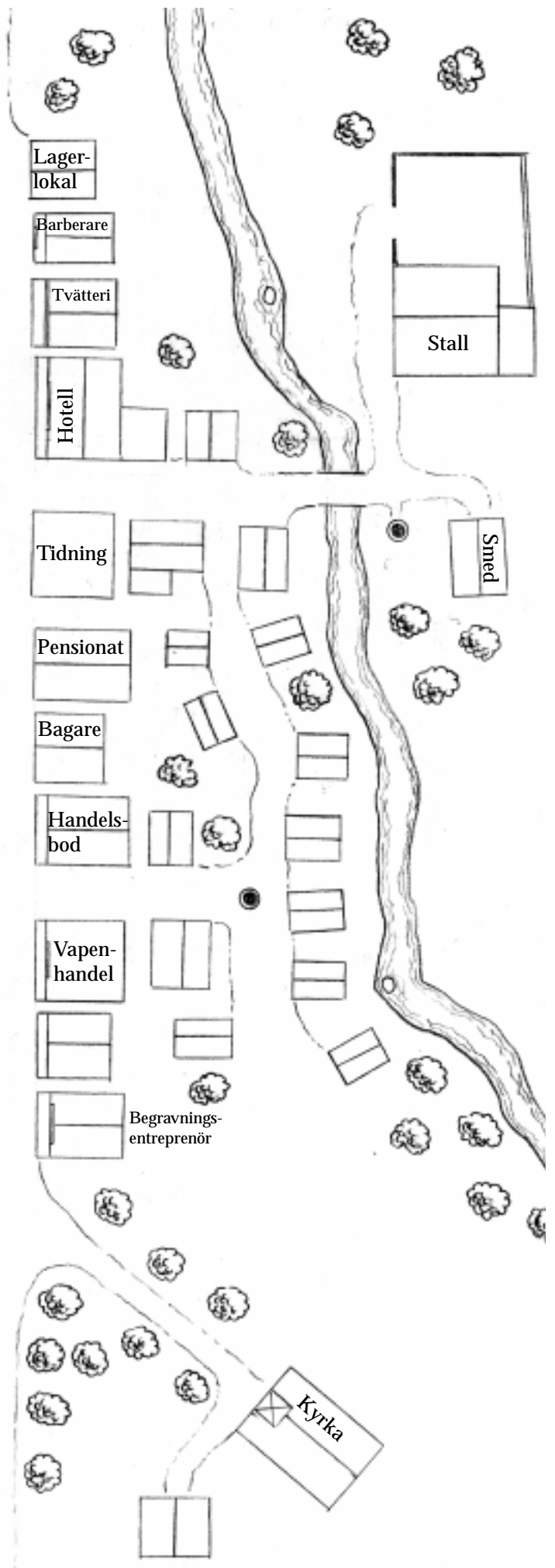
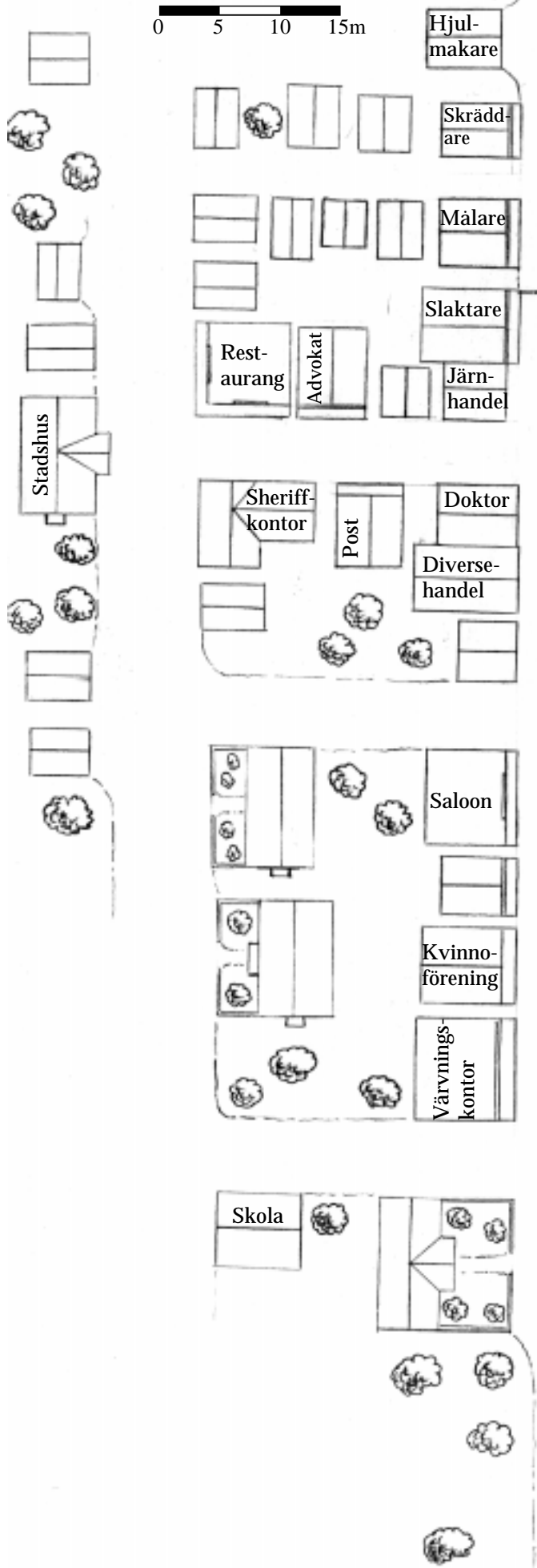
Ekot av de sista skotten stud-sar mellan husen. Fontaine har fallit till marken, och hans revolver fallit flera meter från hans kropp. Det är slut. Allting är slut, och ingenting har varit värt det pris ni betalat. Ingenting kan ge er Ethan Stevens tillbaka. Ingenting kan ge er Peter Broker tillbaka.

Ingenting kan ge er tillbaka det ni en gång hade. Men nu är det i alla fall slut. Nu kanske historien om Sanders och hans förräderi, och de män som betalade med sina liv för hans skull, kan vila.

SLUT

GASELLE

0 5 10 15m



ARTILLERIKARTA ÖVER GASELLE



BILAGA 1: INTRODUKTION TILL ROLLPERSONERNA

Ni hänger ihop i ett gäng. Ni har växt upp tillsammans, och är oskiljaktiga vänner. Aaron och Chris är yngst, men mest högljudda. Brett är den som arbetar mest av alla, och Devon den som alltid hamnar i trubbel. Ellie är ledaren, den som reder ut alla problem, och som håller ordning på de yngsta hetspörrarna.

Redan era fäder kände varann. På sätt och vis var det kanske det som gjorde att er uppväxt blev som den blev. För sjutton år sedan red de ut för att söka lyckan söderut, och den enda som återvände var Ethan Stevens, Ellies och Chris far. Under alla dessa år vägrade han att berätta vad som hänt, det enda ni och era mödrar visste var att något fruktansvärt hände, och att endast Ethan överlevde.

Så till slut hann Ethan Stevens förflutna ikapp honom, och han blev nedskjuten i sitt eget hem. Mördaren flydde ut i natten, utom räckhåll för er. I kaoset på Ethans gård fann ni ett brev som avslöjade en liten del av händelserna för sjutton år sedan. I brevet nämndes en karta, men den stod ingenstans att finna.

Förkrossade tvingades ni själva söka efter mördaren. Mördaren var troligen en mexikan. Efter att ha uppsökt Gaselle, och där träffat sheriffen och en del andra stadsbor, pekade spåren söderut mot Swensons gård. I Gaselle mötte de även Nate Thompson, en man som var mycket förtegen, men verkade van vid att använda vapen. Han hade dock alibi för mordet på Ethan Stevens.

En timme söder om Gaselle blev de beskjutna av en krypskytt vid en bro. Devon sköt honom, i självförsvar, men de vet inte vem han var, eller varför han gjorde det. De såg att han var en vit amerikan. Då de kom fram till Swensons gård stod den i brand och familjen var mördad. Sonen Timothy hade dock överlevt. Han vet inte vilka som dödat hans föräldrar, men berättade att hans pappa sett en grupp mexikaner vid den övergivna ranchen Trippers Corral.

Vid Trippers Corral är det full eldstrid när rollpersonerna kommer dit. Ett gäng amerikaner beskjuter mexikanerna därinne. Amerikanerna öppnar eld mot rollpersonerna, det hela urartar till en vild eldstrid där alla skjuter på alla. Till sist är det bara rollpersonerna och Ethans mördare kvar. Mördaren visade sig vara en ung mexikansk kvinna.

Hon presenterar sig som Conchita de Castellana och berättar att mordet på Ethan Stevens var en hämnd för hans illdåd för 17 år sedan. I duellen som följde blev kvinnan dödligt sårad av Aaron. Hennes sista ord var en varning till rollpersonerna.

- Detta är bara början. En annan... är ute efter... guld. Ta kartan... ur min ficka. Hitta guld. Innan han gör det... det tillhör er nu...

I kvinnans ficka hittade ni kartan, invikt i ett tygstycke. Kanske kartan kunde hjälpa er att få svar på era frågor. Varför dödade Ethan Stevens kvinnans far? Vem skickade mexikanerna? Var finns guld? Vem är den andre som är ute efter guld?

Det fanns många frågor, men inte lika många svar. Men spåren ledde söderut, mot Mexiko. Så ni gav er av, fast beslutna att lösa mysteriet och hämnas mordet på Ethan Stevens.

Efter en strapatsrik resa genom tre delstater nådde ni till slut Texas. Här skulle staden Nothing Gulch ligga, samma stad som var utmärkt på Ethan Stevens karta. I Nothing Gulch fick ni reda på hur ni kunde hitta till Dead End Canyon, som skulle leda dem till Old Farley's Mine, där guld skulle vara gömt. Från en gammal spejare vid namn Old Tuck fick ni också veta gengångarna från soldater som dött där för sjutton år sedan hemsökte gruvan, och han kunde vittna om otroliga hemskheter som ägt rum där.

Ni anlidade Old Tuck som vägvisare, och tillsammans satte ni av mot vadstället där allting fått sin början. Väl där fann ni ett kors, rest av mexikaner, med flera namn inristade, och med texten "1847 föll hjältarna för de amerikanska hundarnas kulor. Vi ska inte vila innan hämnden är vår," inristat på spanska. Namnet som framträder tydligast är Don Hernandez de Castellana.

Ni fann även skelett efter soldater som dött i en strid vid vadstället. Medans ni undersökte platsen överfölls ni av ett gäng banditer som tog er tillfånga. Skurkarna avslöjade att de var utskickade av en man som kallade sig Sanders.

Läget såg väldigt mörkt ut för er, då en mystisk man klädd i svart plötsligt dök upp och började skjuta mot skurkarna. I kaoset som uppstod lyckades ni ta sig loss och fly in i Dead End Canyon. Den mystiska mannen försvann spårlöst.

Dead End Canyon ledde er närmare och närmare gruvan, men en explosion och ett stenras spärade vägen för er. Men ni upptäckte en indian som satt fast i stenraset, och med stor försiktighet hjälpte ni loss honom från stenarna. Indianen hette Silent Eagle, och som tack för att ni räddade livet på honom berättade han att det fanns en annan väg till gruvan, som tog er förbi raset i Dead End Canyon. Då ni kom fram såg ni fem beväpnade män, alla vita amerikaner, som bevakade gruvans ingång. Silent Eagle visade er då till en annan, glömd, ingång.

Ni begav er ner i gruvan via den glömda ingången, och efter diverse strapatser nådde ni den sal där era fäder mött sitt öde. I gruvsalen bodde en man, som för länge sedan blivit sinnessjuk. Han vaktade det guld som fanns kvar, och även ett brev som Ethan Stevens lämnat kvar, när han flydde för sjutton år sedan. Med hjälp av brevet, och tre gravar ni fann utanför gruvan, förstod ni att Peter Broker, Aaron Brokers far, är i livet. Med den vansinnige mannens hjälp listade ni ut att Peter Broker fångades för sjutton år sedan och fördes till ett fort på den mexikanska sidan gränsen.

Ni upptäckte gravarna efter en eldstrid med de fem amerikanerna som vaktade gruvmyningen. Ni fick då veta att Sanders hyrt männen för att stoppa er. Brett övertalade er andra att ni skulle ta de pengar männen fått för att döda er - \$1000.

Ni hittade också \$3000 i guld i gruvan. Men allt guld i världen kan inte köpa Peter Brokers frihet, och ni har nu bestämt er för att befria den man ni tror och hoppas är Aarons far.