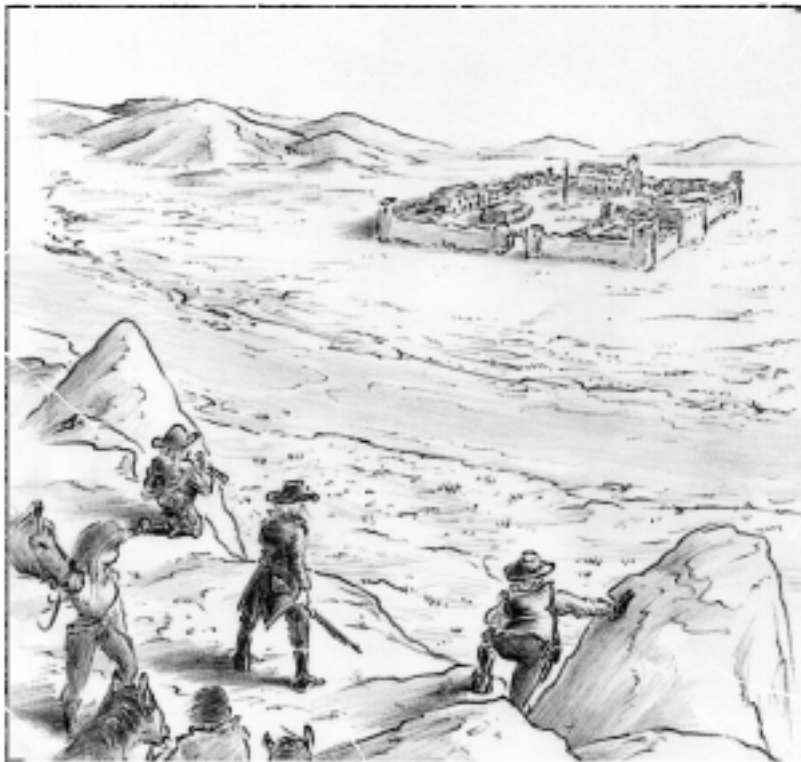


THE MEXICAN CONNECTION DEL 3: FLYRTEN FRÅN RIO PASA

ORIGINALIDÉ OCH FÖRFATTARE: MAGNUS SETER

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

BILD: ÅKE ROSENIUS



De fem ryttarna höll in sina hästar. De stod uppe på en plåt, och framför dem bredde en stor dal ut sig. Mitt framför dem låg floden, den mäktiga Rio Pasa, och i dalgången längre ner kunde de skymta sitt mål, den mexikanska hacienda där mannen de skulle rädda hölls fången.

Det skulle inte bli lätt, men det var av största vikt att mannen räddades. Ryttarna studerade scenen framför sig, och såg sedan på varandra.

- Hur vet vi att han verkligen lever fortfarande? frågade Chris. Ellie drog i tyglarna tills hennes häst vände sig om.

- Han måste finnas där. Det är det enda sättet vi kan få reda på vad det är som händer. Och vem som ligger bakom.

Charlie sänkte sin kikare.

- Hur det än är med det, kommer det inte att bli lätt. Det finns kanske ett tjugotal män där, och jag ser åtminstone en kanon.

Devon drog sin revolver och gav cylindern en snurr.

- Vi har kommit för långt för att vända åter nu. Det är allt eller inget. Vi slår till i natt.

Detta är den tredje delen av *The Mexican Connection*. Våra hjältar har hittat gruvan där deras fäder blev förrädda, och tre gravar. Men allt hopp är inte förbi. Någon överlevde den bittra striden för tjugo år sedan, och denne man sitter inspärrad i ett mexikanskt fängelse strax över gränsen. Om de kan rädda mannen, kanske han kan avslöja vad som ligger bakom mordet på Chris och Ellies far.

Vill du veta mer? Spela de första delarna av *The Mexican Connection* själv!

Detta äventyr följer samma form som de tre tidigare äventyren; *Prologen*, *I Hämnens Timma (del 1)* och *Dödens Land (del 2)*. 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 förstas 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 stämninghöjande 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 tredje delen i en kampanj på

fyra delar, kommer en del händelser som inträffar i det här äventyret att få sin förklaring i kommande äventyr. Dessutom vill jag inte avslöja för mycket av hela kampanjen, för att inte någon ska riskera att läsa äventyret och få upplevelsen förstörd om man vill spela det kommande äventyret i kampanjen. Därför kan vissa händelser och personer verka mystiska, och får ibland stå helt utan förklaring. Dessa kommer att förklaras senare i kampanjen.

Eftersom vi närmar oss slutet av kampanjen, kommer detta äventyr att ge svar på tre viktiga frågor som spelarna funderat på; vem är egentligen den mystiske Nate Thompson, var det verkligen Peter Broker som överlevde kaoset i gruvan och vem är det som ligger bakom allting?

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 storyn

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 3, vi har alltså redan spelat prologen, del 1 och del 2. 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 åta 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 förrådde äventyrarna, och i en intensiv revolverduell försökte han ta guldets vapen, och eliminera de vittnen som fanns till hans förråderi. 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 guldets.

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 guldets 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 förrådda av överste Sanders fick efter många år reda på att Ethan Stevens var en av de äventyrare som låg bakom stölden av guldets, och skickade sin främsta lönnmördare för att hämnas, och för att ta reda på var guldets 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 förtegen, men verkade van vid att använda vapen. Han hade dock alibi för mordets 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 mordets 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... guldets. Ta kartan... ur min ficka. Hitta guldets 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 guldets? Vem är den andre som är ute efter guldets?

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 guldets skulle vara gömt. Från en gammal spejare vid namn Old Tuck fick de också veta att gengångarna från soldater som dött där för sjutton år sedan hemsökte 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. Då de undersökte platsen överfölls de av ett gäng banditer som tog dem tillfånga. 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 en 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 kan inte köpa Peter Brokers frihet, och rollpersonerna har nu bestämt sig för att befria den man de tror och hoppas är Aarons far.

VAD SKA HÄNDA?

Även i detta äventyr ska spelarna spela Aaron Broker, Brett Williamson, Chris Stevens, Devon Leclair och Ellie Stevens.

Rollpersonerna har fått reda på att en man som kan vara Aarons far sitter fången i ett mexikanskt fort på andra sidan gränsen, vid floden Rio Pasa. De har bestämt sig för att göra allt de kan för att befria mannen.

Vid fortet vid Rio Pasa väntar änkan efter Don Hernandez de Castellana, som dödades i överfallet på vadstället för sjutton år sedan. Castellana var ledaren för de mexikanska banditerna, och efterlämnade hustrun Benita de Castellana och två döttrar, Conchita och Mari-Jo.

Benita De Castellana har ruvat på hämnd i sjutton år, och hennes döttrar växte upp i hatets skugga. De blev båda revolverkämpar, och har burit med sig hämndlystnaden under hela uppväxten. Deras högsta dröm är att få hämnd.

När rollpersonerna når Rio Pasa är det på årsdagen av överfallet vid vadstället, där Don Hernandez förlorade livet. Som minne över detta håller änkan varje år en stor fest, som pågår i tre dagar. Under denna fest högtidlighålls minnet av alla som stupade för sjutton år sedan, och löften om att hämnas upprepas varje år.

Det som skiljer årets fest från de tidigare är att Benita de Castellana nu känner att hämnden är inom räckhåll. Conchita har skickats till Georgia för att hämnas, och hon väntas tillbaks vilken dag som helst. Föga anar Benita att dottern är död, och att hennes baneman befinner sig i närheten, fast besluten att befria sin far, Peter Broker, som hållits fången i fortets fängelsehåla i sjutton långa år.

Men snart når en kurir fortet, med dystra nyheter...

Det är under dessa omständigheter som rollpersonerna ska befria Peter Broker.

TRE MÖJLIGA PLANER

Det är omöjligt att förutse hur rollpersonerna kommer att ta sig in i fortet, och hur de hade tänkt sig att klara sig från att bli upptäckta. Därför kommer jag att generellt beskriva tre sätt som troligen kommer att användas, och hur spelledaren kan hantera dessa. Äventyret är skrivet för att passa för de spelgrupper som väljer det tredje alternativet.

Med denna information måste spelledaren själv tackla de situationer som kommer att uppstå under äventyret om spelarna väljer en annan plan.

STORMA

Om spelarna väljer att låta sina rollpersoner storma fortet är detta inte en så bra idé. Benita de Castellana har femtio trogna män i fortet, och gästerna har med sig tjugo livvakter till, allt som allt. Dessutom är Mari-Jo de Castellana en god revolverkämpe, och ett par tre stycken av gästerna är även de revolvermän. Kort sagt, alla försök att storma fortet, eller utmana de Castellanas styrkor i öppen strid, är dömda att misslyckas. Möjligen kan rollpersonerna överleva tilläckligt länge för att spelpasset ska ta slut, men inte mycket talar för det.

MUTA

Rollpersonerna har \$3000 i guld i sina sadelväsor. Det finns en möjlighet att spelarna funderar ett tag och kommer fram till att detta är ohyggligt mycket pengar och att det kan räcka för att köpa loss Peter Broker. Detta är en mycket god idé, och den skulle ha kunnat lyckas om inte det varit så att Conchita de Castellana dog i Gaselle, offer för Aarons kula. Detta kommer Benita de Castellana att få reda på under festen, och eftersom det kommer att ta rollpersonerna ett par dagar att ordna en sån deal, kommer detta att spolia chansen för dem. Om spelarna skulle försöka att köpa loss Broker kommer Benita de

Castellana att bjuda in dem för överläggningar, och sedan be om betänketid. När hon får reda på att Conchita är död, kommer hon att konfrontera rollpersonerna med detta och sedan ge dem två dagar att lämna Mexiko. Efter dessa två dagar kommer hon att skicka sina män efter dem, för att hämnas. Det blir inte tal om att köpa fri Peter Broker.

SMYGA

Det enda sättet att klara detta är egentligen att använda nattens mörker och festens kaos som täckmantel, och smyga in och befria Peter Broker. Eftersom det är en maskerad finns goda chanser att smyga omkring förklädd och leta efter fångelset.

ROLLPERSONERNA

Det finns alltså fem rollpersoner. De finns beskrivna på rollformulären, med alla grundegenskaper 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 hårdför 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)

Son till Peter och Anna Broker. Aaron drömmer om att bli en revolverman. 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 drömmer han om att hans far var en berömd revolverman, och att han kommer att komma tillbaka till sin son en dag. Hans kliché är "Den unge hetsporren" och hans karaktärsdrag är "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. Ytterligare en

handfull män har fallit för Aarons kuler.

I slutet av förra äventyret avslöjades att Aarons far Peter troligen är i livet, inspärrad i en cell i Mexiko. Aaron är fast besluten att befria sin far.

Beskrivning: Ung och tanig, något finnickig. 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.

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

stöttige lillebrorsan”, och hans karaktärsdrag är ”uppstudsigt” och ”osäker”.

Chris har i självförsvar dödat tre banditer, 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 fem 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 kortklippt. 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 åtlydd 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 ”själsäker”.

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.

STÄMNINGSTEXTER

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 stämningstext 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 är 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 fortsatt 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 speltermen.

Förklara upplägget på *The Mexican Connection*. Det finns en prolog och två tidigare delar, och 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 3, och den kommer att avslöja mer om vad som ligger bakom förra äventyrets händelser, men också vad som hände efter det som berättas i prologen.

SCEN 1: RIO PASA

Börja äventyret med att visa intro bilden för spelarna, och läsa följande text högt:

Det tidigt på morgonen Ni sitter av hästarna, och ser er omkring. Utsikten är bedövande vacker. Från den högt belägna platån ni befinner er på, kan ni blicka ner över Rio Pasa, och slätten omkring den mäktiga floden. Längre bort i dalen skymtar ni ert mål, platsen där Peter Broker hållits fången i sju ton år.

Det har tagit er en månad att hitta Rio Pasa. Ni lämnade gruvan och gravarna bakom er. Med sadelfickorna lastade med guldet ni fann, red ni mot Mexiko. De vaga ledträdarna ni fann i gruvan var inte mycket att gå på, men nu har ni äntligen hittat fram. Hoppas ni. Ni blickar ut över slätten, och era blickar faller på fortet som är ert mål. Även från så här långt håll kan ni skymta aktivitet på gården. Träd och byggnader smyckas, eleganta vagnar med prominenta gäster rullar in bakom murarna. Vid den stora porten ser ni vakter, som noggrant kontrollerar alla som passerar porten.

Sakta stiger solen över bergen.

Det är nu upp till spelarna att bestämma vad rollpersonerna ska göra. Om de är dumdristiga rider de raka vägen till fortet och försöker frita Peter Broker. Om de är lite smarta har de kollat sina utrustningslistor, och tar fram sina kikare.

Med dessa kan de reka lite bättre och du kan visa dem bilden, som är en close-up på fortet. De ser vakterna vid stora porten, och vakterna vid huvudbyggnaden. Förutom detta ser de hur det smyckas för fest, och att många av gästerna har masker på sig. Det ska tydligt bli maskerad.

Förutom männen vid porten och vid huvudbyggnaden ser rollpersonerna inga vakter.



Om de ser sig omkring lite i omgivningen kommer de också att se några gamar som cirklar en bit bort, i riktning mot Rio Pasa. Plötsligt ser de en reflex blinka till långt borta i bergen. Om de använder sina kikare och tittar dit, och lyckas med ett UPPMÄRKSAMHETSSLAG, ser de en man klädd i svarta kläder, som ligger och studerar floden och fortet.

Han är för långt borta för att rollpersonerna ska kunna göra något åt honom, och om de studerar honom en stund ser de hur han packar ihop sina saker, och försvinner in i bergen.

Förutom detta finns det inte så mycket att göra nu, och rollpersonerna bör samla ihop sitt pick och pack och sätta fart. Om rollpersonerna inte kollat omgivningen ser de gamarna som cirklar nu istället.

Det är meningen att de ska bege sig mot gamarna (scen 2). Om de inte gör det utan bestämmer sig för att bege sig direkt till haciendan, går du till scen 3.

LEDTRÄDAR

Det finns fyra konkreta ledträd i denna scen.

FESTEN

Rollpersonerna ser att det ska bli fest i fortet. Om de använder sina kikare ser de att det ska bli en maskerad.

VAKTERNA

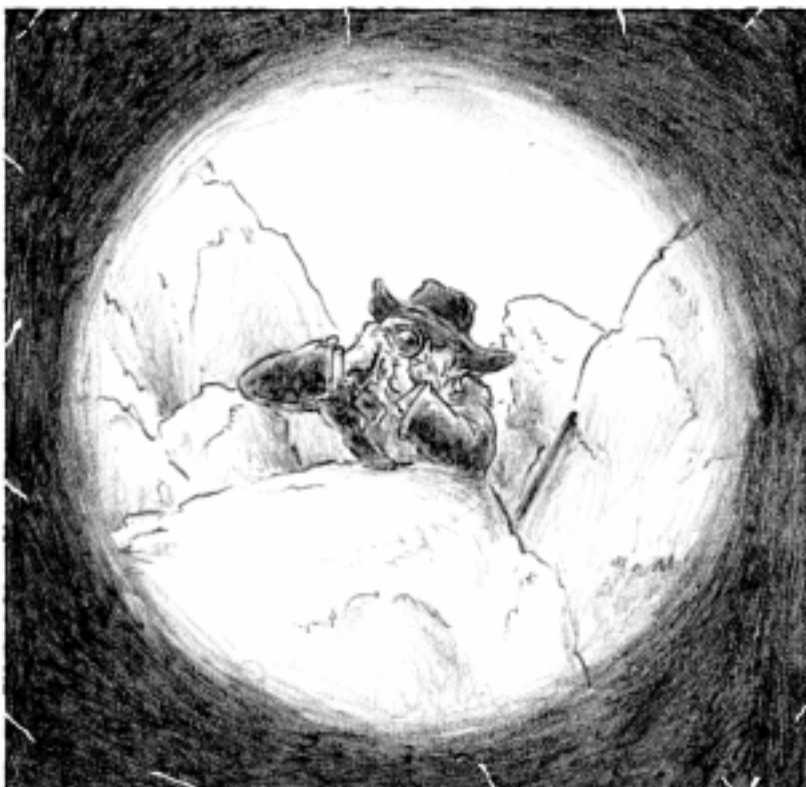
Det finns vakter vid den stora porten, och vid huvudbyggnaden. Förutom dessa ser inte rollpersonerna några vakter.

GAMARNA

Gamarna visar att det finns något som dött eller som håller på att dö i närheten.

MANNEN I SVART

Detta är självklart Nate Thompson, som studerar fortet, i hopp om att kunna ta sig in och hitta bevis som avslöjar vem Sanders är. Det enda rollpersonerna vet om Thompson är hans namn (de träffade honom i del 1), och att han är skum. Om de spelade förra äventyret, *Dödens land*, kanske de misstänker att han också räddat livet på dem en gång.



HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna har kollat in läget och bestämt sig för att rida mot gamarna.

SCEN 2: GAMARS FÖDA

Det roligaste alternativet för att frita Peter Broker, är förstås att krascha partyt, på ett eller annat sätt. Den här scenen ska ge spelarna lite tips om detta, och ge dem lite hjälp på traven.

När rollpersonerna når de cirklande gamarna, kommer de ner i en liten dold dalgång. Där ligger liken efter tre mexikanska män. De har blivit bundna och avrättade, och det mesta av deras värdesaker har stulits. Även deras hästar är borta. Det syns att de var överklass, och deras kläder är av utmärkt kvalitet.

Bredvid ett träd står en smal, gråklädd mexikan och balanserar på en pinne. Runt halsen har han ett rejält rep, som är fäst i en av trädets bastanta grenar, som en pri-

mitiv galge. Mannen ser trött ut, och svetten blänker på hans panna. Han vacklar fram och tillbaks, på vippen att ramla av.

När mannen upptäcker rollpersonerna, ropar han på hjälp med ansträngd röst. Han talar spanska. Mannen balanserar farligt, och fortsätter ropa tills rollpersonerna hjälper loss honom.

När rollpersonerna hjälpt loss mannen presenterar han sig som Jorge de la Peña, och han tackar rollpersonerna översvalande för hjälpen, på bruten engelska. Han berättar att han och de andra blev överfallna av sydstatsbanditer som flytt från kriget och korsat gränsen till Mexiko, där de blivit banditer.

Banditerna dödade de andra, men bestämde sig för att roa sig med Jorge. De ställde upp honom på pinnen och slog repet om hans hals. Hånkrattande red de sedan därifrån, och lämnade Jorge att dö i den stekande solen.

Kastat i buskarna runt om liken ligger sadelväsor och diverse utrustning. Banditerna har också lämnat Jorges häst, som betar en bit bort i dalgången.

Om rollpersonerna letar igenom sadelväskorna hittar de tre maskeraddräkter, som männen skulle använt på maskerad. Banditerna var inte intresserade av dräkterna, och lämnade dem intakta. Den första dräkten är en Zorro-dräkt. Zorro blev en legend under kriget 1847, och är en populär figur att klä ut sig till på maskerade i trakten. Dräkten består av skjorta, byxor, stövlar, cape, mask och hatt, allting svart. Dessutom finns det en värja och en piska.

De två andra dräkterna har ett tema. Det är en Don Quijote- och en Sancho Panza-dräkt. Quijote-dräkten består av en plåtharnesk, en plåthjälm, lösskägg och en två meter lång leksakslans. Sancho Panza-dräkten har en liknande plåtharnesk, hjälm och ett lösskägg, men också en dräkt med en liten åsna fram och bak. På sidan om åsnan är små ben fastsydda.

Dessutom hittar rollpersonerna tre inbjudningar till festen som är utställda till Ramon Montez, Vittorio Lopez och Don Manuel Prietos y Otero (Jorge fick ingen egen inbjudan, utan följde bara med sin arbetsgivare).

JORGE DE LA PEÑA

Om rollpersonerna ägnar Jorge en tanke, och pratar med honom, kommer han att berätta att han en gång i tiden var en rik ranchägare, som ägde mycket land i trakten. Men han kom ihop sig med familjen de Castellana, och de raserade allt Jorge hade byggt upp. När Jorge berättar detta, spottar han på marken och förbannar familjen de Castellana.

Utfattig tvingades Jorge att söka anställning som sekreterare hos en annan rik ranchägare, och detta har han varit i 20 förnedrande år. När Jorge berättat sin historia, svär han att han att hjälpa rollpersonerna med vad de vill, då han är skyldig dem sitt liv. Om spelarna vill kan de dra nytta av Jorge för att få lite info om fortet de ska bryta sig in i, och be honom om hjälp under äventyret.

JORGE DE LA PENA



Jorge kan berätta att festen hålls för att högtidlighålla minnet av Don Hernandez de Castellanas död 1847. Han föll offer för amerikanska banditer, och hans änka har hållit denna fest varje år i sjutton år. Hon har svurit på att hålla festen tills hon har fått sin hämnd. Jorge kan hjälpligt beskriva hur fortet ser ut, men hans minne är inte riktigt klart på den punkten. Han kan berätta att det finns en stor gård, och några större hus. Själva palatset, som huvudbyggnaden kallas, har han aldrig varit inne i, men det är där som familjen de Castellana bor. Han kan också berätta att fortet inte är så hemskt välbevakat under festen, och att det är fullt med utklädda gäster.

Om rollpersonerna avslöjar för Jorge att de tänker bryta sig in i fortet, kommer han att svära att han ska ge dem all hjälp som ligger inom hans förmåga.

FLER DRÄKTER

Det är ganska uppenbart att det bästa sättet att ta sig in i fortet är att dra nytta av maskeraden. Rollpersonerna har redan hittat tre dräkter, och de vill troligen ha några till för att kunna klä ut alla i gruppen.

Om rollpersonerna frågar Jorge visar han dem vägen till ett pass i bergen där han vet att det brukar passera folk som ska resa till festen. Han och hans grupp passe-

rade själva där innan de blev överfallna. Där borde det passera några gäster, från vilka rollpersonerna kan stjäla dräkter.

Om rollpersonerna lägger sig i bakhåll kommer efter några timmars väntande två mexikaner ridande. Dessa är på väg till festen, och om rollpersonerna hejdar dem, hittar de två maskerad-dräkter i mexikanernas packningar.

Den första dräkten är en stor gul kyckligdräkt, med fjäderskrud, mask och fjäderhatt. Den andra är en trubadurdräkt, där själva dräkten egentligen bara är en mask som täcker ansiktet. Till detta finns en vacker kostym med paljetter, och en stor sombrero. Slutligen, till trubadurdräkten finns också en vackert utsmyckad gitarr.

Med de två dräkterna hittar också rollpersonerna två inbjudningskort till festen, för Gianni Iglesias och Julio Huerta.

Efter att rollpersonerna stoppat dessa två oturliga gäster, kommer inga fler förbi. Kom ihåg att rollpersonerna inte ska hänfalla åt våldsamheter när de stoppar de olyckliga resenärerna. Om detta skulle hända, är det inte enligt rollpersonernas personligheter, och du bör som SL påminna spelarna om detta.

LEDTRÄDAR

Det finns två konkreta ledträdar i denna scen.

JORGE

Jorge kan berätta att det är en maskeradfest, och att festen ska högtidlighålla mordet på Don Hernandez de Castellanas 1847. Vidare kan han berätta lite om hur fortet ser ut, och att familjen de Castellana bor i huvudbyggnaden, som kallas palatset. Vidare svär Jorge att hjälpa rollpersonerna.

DRÄKTERNA

Dräkterna är menade som en ledträd som ska föra in spelarnas tankar på att kunna utnyttja maskeraden som skydd för sitt inbrott.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna rider mot fortet, med eller utan de dräkter de hittat, och med eller utan Jorge. När rollpersonerna rider mot haciendan visar du bilden på nästa sida för spelarna, och läser följande avsnitt:

Under tiden...

Portarna slås upp, och den överdådigt utsmyckade vagnen rullar in i trädgården. Vakterna saluterar, och gästerna ser sig förundrat omkring. De Castellana har överträffat sig själv, och haciendan är ett fyrverkeri för ögonen. Redan nu har många gäster samlats, och dricker vin och skrattar vid fontänerna. Från palatsets breda trapp skyndar värdinnan mot sina gäster.

SCEN 3: HACIENDA DEL CASTELLANA

Hacienda del Castellana ligger alldeles vid Río Pasa, i en vacker dalgång. Det är svårt att närma sig fortet utan att bli upptäckt. Följer man vägen fram till fortet blir man upptäckt av vakter redan flera hundra meter från porten.

OBS: Alla i fortet talar spanska. Kom ihåg detta, om vakter och tjänare pratar med rollpersonerna. En lista över bra spanska uttryck som kan användas återfinns sist i äventyret.

MASHERADFESTEN

Under hela äventyret kommer det att pågå en maskeradfest i fortet. Det är fullt med gäster som är utklädda i olika dräkter och masker. Tjänare går omkring med brickor med mat, som gästerna kan äta av, och brickor med vin och champagne. I trädgården spelar ett band med musiker traditionell mexikansk och spansk musik, och framför musikerna virvlar gäster fram och tillbaka på dansgolvet.



Hela fortet är dekorerat med girlander, olikfärgade lykter och piñatas, som hänger från stolpar och träd. Det smäller av fyrverkerier och smällare under hela natten, och här och var rop och skrik då överförfriskade ungtuppar hamnar i slagsmål om en kvinnas gunst.

För att kunna befria Peter Broker måste rollpersonerna på något sätt ta sig in i Hacidena del Castellana. Detta kan de göra på ett flertal olika sätt, men två sätt är särskilt uppenbara. Om spelarna väljer något annat alternativ, är det upp till SL att bestämma hur detta lyckas, med utgångspunkt från informationen som ges här.

HAR NI FEST, ELLER?

Spelarna kan bestämma sig för att vara fräcka. Med dräkterna på, och med inbjudningskortet, har de en chans att bluffa sig in på festen.

Spelarna måste bestämma sig för vem som ska ha vilken dräkt. Jorge säger att han inte behöver någon dräkt, eftersom han kan komma in som en tjänare till den som har Don Quijote-dräkten.

Bästa tillfället att försöka detta är självklart sent på kvällen, när mörkret fallit och festen har kommit igång ordentligt.

Vakterna kommer att stoppa rollpersonerna, och skärskåda dem och deras dräkter. Sedan kommer de småleende att fråga efter inbjudningarna. Om inte rollpersonerna kantar sig alltför mycket kommer vakterna inte att ana oråd, utan kommer att släppa in rollpersonerna.

Om rollpersonerna på något sätt väcker vakternas misstänksamhet, till exempel genom att hålla på att prata med varandra på engelska, och med vakterna på bruten spanska, så kommer vakterna ändå att släppa in dem, men kommer samtidigt varsko Benita de Castellana att det troligen finns banditer på området.

I NATTENS MÖRKER

Ett annat sätt som troligen kommer att locka många spelgrupper är att smyga in över muren under skydd av natten. Väl inne kan de smyga runt, med eller utan maskeraddräkter.

På natten vandrar fyra vakter runt på murarna, två och två. De är inte särskilt vaksamma, och tittar mest på festen, men självklart kommer de att upptäcka rollpersonerna om dessa står och hänger på muren. Vakterna har fyra sidor att kolla, och varje sida tar dem ungefär tjugo minuter att patrullera. Eftersom det finns två vaktpar innebär det att rollpersonerna har ungefär tjugo minuter på sig att ta sig över muren, innan nästa par vakter kommer fram.

Vakterna kommer inte att upptäcka rollpersonerna om de inte är otroligt klumpiga, till exempel om de försöker eliminera vakterna med lite prickskytte, eller utmanar dem på duell, eller hänger och dinglar i ett rep precis när vakterna kommer förbi. De blir också upptäckta direkt om de försöker ta sig över muren där den stora porten finns, eftersom den är bemannad dygnet runt.

HÄNDELSER UNDER FESTEN

Det finns en massa folk på festen, och detta gör att rollpersonerna kan smyga omkring ganska ombe-

märkt om det är förklädda i maskeraddräkter. Eftersom festen är ganska livlig finns det en massa roliga incidenter som kan inträffa. SL kan lägga in så många såna incidenter som han tycker är lämpligt för att sätta lite färg på äventyret.

Var försiktig så att dessa incidenter inte tar överhanden över äventyret. De är roliga att rollspela, men bör klaras av på ungefär tio minuter.

SEÑOR QUIJOTE...

I Don Quijote-dräkten ingår en tre meter lång låtsaslans. Om rollpersonen försöker dumpa denna kommer den oundvikligen hittas av en tjänare eller en gäst som tror att Don Quijote tappat sin lans, och som glatt återlämnar den till rollpersonen.

TRUBADUREN

Trubaduren som rollpersonerna tagit dräkten från är Julio Huerta, en känd musiker. När han kommer i närheten av dansbanan och musikerna, kommer musiken att tystna, och bandleadaren kommer stolt att peka på rollpersonen som är utklädd till trubadur, och högljutt avslöja att denne ska spela sin berömda flamenco-musik vid midnatt. Alla gästerna applåderar, och många unga damer försöker komma på tu man hand med trubaduren. Flera vill också få en försmak av musiken redan innan...

Z STAR FÖR ZORRO

Den rollperson som tagit på sig Zorro-dräkten kommer att råka ut för en överraskning. På maskeraden finns en ung, vacker kvinna, som mannen som egentligen skulle ha Zorro-dräkten har bestämt ett hemligt kärleksmöte. Kvinnan, som heter Esperanza, kommer att utgå från att rollpersonen är hennes älskare, och kommer att göra allt för att komma i enrum med denna.

DEN SVARTSJUKE MAKEN

Den av rollpersonerna som bär Sancho Panza-dräkten blir av

misstag tagen för en av områdets casanovor. Han kommer plötsligt att bli konfronterad med en man utklädd till conquistador, som slår rollpersonen i ansiktet med en handske, och utmanar honom på duell. Duellen ska ske vid gryningen, utanför fortet.

FUL, GUL OCH FEG

Några unga män klädda i svart och med dödskallemasker har oerhört roligt åt den gula kycklingdräkten... De går bakom och kacklar, hänskrattar, pekar finger och kommer med dumma frågor och taskiga kommentarer typ "ful, gul och feg". Skulle det vara en kvinna som bär dräkten, och de unga männen blir medvetna om det, kommer de istället att bete sig som riktigt sprättiga guttappar och kämpa om hennes gunst...

PIÑATA

Någon av rollpersonerna kommer att få hedersuppdraget att slå sönder en piñata. De festdeltagare som befinner sig i närheten kommer under glada former att förse rollpersonen med en ögonbindel och en påk. Därefter snurras rollpersonen runt och får i uppdrag att slå sönder piñatan - som självfallet kommer att höjas och sänkas för att rollpersonen skall missa, till alla andras stora glädje... Efter en stund lyckas dock uppdraget och serpentiner och godis strömmar ut.

BUDBÄRAREN

Under festen kommer en ryttare att komma inridande på gården i rätt hög fart. Ryttaren ser trött, sliten och dammig ut, och är definitivt inte festklädd. Han slänger sig av hästen och går tillsammans med Benita de Castellana in i palatset.

VAR FINNS FÅNGEN?

När rollpersonerna tagit sig in i fortet måste de lista ut var Peter Broker sitter inspärrad. Det troligaste är att han sitter inspärrad i något slags fängelse. Frågan är bara var detta fängelse finns.

Sjelva fortet består av flertalet byggnader. Det finns stall, bostäder för tjänarna, baracker för vakterna, och så vidare. Dessa kan rollpersonerna undersöka utan större problem, eftersom det inte finns något att dölja i dessa byggnader. Rollpersonerna träffar på några tjänare, och några vakter som har ledigt, men ingen stör dem nämnvärt.

Ingenstans i de mindre byggnaderna hittar rollpersonerna något fängelse. Om de stoppar någon och frågar, kommer personen att titta förvånat på dem och sedan avslöja att det finns ett fängelse i palatsets källare. När, och om, rollpersonerna släpper iväg personen kommer denna att direkt bege sig till Benita de Castellana, och berätta att några gäster frågar konstiga frågor.

PALATSET

Den enda byggnaden som är bevakad under festen är huvudbyggnaden, som går under namnet palatset. Byggnaden är ett överdådigt stenpalats, och på den breda trappen upp till entrén står tre vakter och stoppar gäster som av misstag vandrar upp mot palatset. Bara speciellt utvalda gäster släpps in i palatset.

Om rollpersonerna smyger omkring utanför palatset kan de se att det vid grunden finns små gallerfönster, in mot några små fängelseceller. Dessa är tomma, och fönstren är för små för att någon ska kunna ta sig in, även om man tar bort stängerna. Men det visar i alla fall att fängelset ligger i källaren.

Rollpersonerna måste hitta på något smart sätt att ta sig in i palatset. Vakterna är inte beredda på att någon skulle vilja ta sig in i palatset, och är därför inte så vaksamma. Det kan gå att ta sig in via ett fönster, eller lura vakterna att släppa in rollpersonerna, eller lura iväg vakterna en stund och smyga in, eller något annat smart sätt. Spelarna kommer säkert att tänka ut något smart.

Om de väljer att slå ner vakterna, måste rollpersonerna också binda och gömma dem. Efter detta kommer det att ta en halvtimme innan Benita de Castellana upptäcker att vakterna saknas och anar oråd. Palatset är i stort sett tomt på folk. Enstaka tjänare huserar i korridorerna, men de undviker rollpersonerna om de är klädda i maskeraddräkter. Om rollpersonerna har tagit av sig sina dräkter kommer tjänarna att titta förvånat på dem, för att sedan rusa iväg för att varna husets härskarinna att det finns gringos i fortet.

FÄNGELSET

Om rollpersonerna kollat runt utanför palatset har de säkert redan listat ut att fängelset ligger i källaren. Efter att ha letat en stund hittar de en stentrappa som leder ner till en bastant dörr, låst med fyra rejäla lås. Genom ett litet gallerfönster kan rollpersonerna se att fängelset ligger bakom dörren. Dörren går inte att riva ner, och låsen går inte att dyrka upp. Om rollpersonerna försöker skjuta upp låsen märker de snart att det är livsfarligt på grund av rickoschetterna. Det är helt enkelt inte meningen att de ska få upp dörren med våld. Om de skjuter, eller för en väldig massa oväsen, kommer det att locka till sig en tjänare som undrar vad som pågår.

Om rollpersonerna förhör någon av tjänarna om hur de kan få upp dörren avslöjar han att det finns nycklar till dörren i biblioteket, där de Castellana har sitt kontor. Han kan också avslöja att biblioteket ligger på övervåningen.

BIBLIOTEKET

Detta rum är överdådigt möblerat, och väggarna är täckta med bokhyllor, fyllda med böcker. Vid ena väggen står ett stort skrivbord, och vid detta sitter en kvinna i femtioårsåldern, djupt försjunken i ett brev. Hon är så koncentrerad på innehållet i brevet att hon inte märker rollpersonerna förrän de själva ger sig tillkänna.

BENITA DE CASTELLANA



Kvinnan är självklart Benita de Castellana, som precis fått veta att hennes dotter Conchita fallit offer för en revolvermans kulor i Gaselle. När hon upptäcker rollpersonerna förstår hon genast vilka de är, oavsett om de bär maskeraddräkter eller inte. Benita är lugn och sammanbiten, och hon inser att hon inte skulle vinna något på att ropa på sina vakter.

Istället konfronterar hon rollpersonerna och frågar om de vet vilket avskryvart brott deras fäder gjorde sig skyldiga till för sjutton år sedan. Hon berättar sedan om hur hennes man red ut för att köpa vapen av en man vid namn Sanders, en officer i den amerikanska armén. Men Sanders förrådade hennes make, och hyrda mördare dödade Don Hernandez och hans män. Mördarna undkom med gullet, men Don Hernandez bror fångade dem i en gruva, och alla utom en dog när gruvan rasade. Den enda överlevande sitter nu i palatsets fängelse.

Benita berättar också att hennes efterforskningar avslöjat Ethan Stevens roll i det hela, och att det var därför som han dog. Av ännu mer intresse för spelarna är att Benita även avslöjar att hon vet vem som ligger bakom allting. Efter händelsen vid gruvan försvann Sanders, för att dyka upp några år senare i en mexikansk stad vid gränsen. Uppfylld av hämndbegär hade Benita skickat sina män efter Sanders, bara för

att upptäcka att han återigen flytt in i armén, denna gång under ett nytt namn; Patrick Fontaine. Nu är Fontaine borgmästare i Gaselle, rollpersonernas hemstad.

Mer än så kommer inte Benita de Castellana att berätta för rollpersonerna. För att hon inte ska kalla på sina vakter måste rollpersonerna binda henne med rep och munkavle.

På skrivbordet ligger en tung nyckelknippa. Nycklarna är de som öppnar dörren till fängelset, och en massa andra lås också, i olika byggnader i fortet.

LEDTRÄDAR

Det finns fyra ledträdor i den här scenen.

GALLERFÖNSTREN

Vid palatsets grund finns galler som leder in i fängelset. Detta är en ledtråd att fängelset ligger i palatsets källare.

NYCKLARNÄ

Nycklarna öppnar en massa dörrar i fortet, däribland dörren till fängelset.

BENITA DE CASTELLANA

Änkan avslöjar att det är Patrick Fontaine, Gaselles borgmästare som ligger bakom hela historien.

PETER BROKER

Även om de Castellana inte vet Brokers namn, avslöjar hon att den sista överlevande sitter i en cell i källaren.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna har hittat nycklarna och gått ner till fängelset.

SCEN 4: FÄNGELSET

Även med nycklarna är det jobbigt att öppna dörren, eftersom den är tung och dåligt smord. Det gnisslar rejält när dörren skjuts upp.

Väl inne i fängelset kommer rollpersonerna att se en korridor med gallerdörrar in till åtta celler, och i den cell som ligger längst bort

hittar de en man, som ligger utslagen på en träbriks. I nyckelknippan hittar de nyckeln som öppnar dörren till cellen. Mannen på britsen kommer inte att reagera på tilltal, och är helt passiv även när dörren har öppnats.

Vid närmare undersökning visar det sig att det är Peter Broker. Han ser ut som en äldre, och oändligt mycket mer tård, variant av Aaron Broker. Peter kommer inte att reagera på något som de andra rollpersonerna säger. Först efter en stund kommer han att börja lyssna på Aaron, först efter en stund tränger hans sons röst igenom sjutton års dimma.

Det är ett oerhört känslofyllt ögonblick, och väldigt svårt att rollspela, både för SL och för den spelare som spelar Aaron. Om det visar sig för svårt kan SL bryta scenen och berätta hur den skröplige mannen lyser upp när han hör sin sons röst, hur hans ögon lyser upp av ett hopp om att kunna fly, hur hans kropp vrider sig i en hostattack, och hur hans ansikte flödar av tårar.

Med stapplande steg följer Peter Broker med rollpersonerna ut från det fängelse som hållit honom i sjutton år. Han snubblar fram, och behöver stöd för att kunna gå. Att springa är det inte fråga om.

MARI-JO DE CASTELLANA

När rollpersonerna lämnar fängelset blir de vid ett lämpligt tillfälle konfronterade av Mari-Jo de Castellana. Hon har fattat misstanke om att något är på gång, så hon har bevakat fängelset, ifall någon skulle försöka befria Peter Broker. Idealiskt är om konfrontationen sker i stora hallen, där Mari-Jo står i skuggan och kliver fram när alla rollpersoner stigit in i hallen. Vid en första anblick ser Mari-Jo ut som vilken revolverman som helst, men snart inser rollpersonerna att hon ser exakt ut som Conchita, som Aaron duellerade mot, och dödade i Gaselle. Visa bilden på Mari-Jo, som är samma bild som den på Conchita.

MARI-JO DE CASTELLANA



Hon stannar på respektfullt avstånd från rollpersonerna, och lägger sin högra hand på sin revolver. Med blicken försöker hon utmana Aaron, om han är med i gruppen, men Devon går också bra. Lek lite med den förvirring som spelarna förhoppningsvis känner. Är inte hon död? Hur kunde hon överleva?

På bruten engelska förklarar kvinnan att spelet är slut för rollpersonerna. Hon beordrar dem att lägga undan sina vapen och ge upp. Hatet lyser ur hennes ögon. Utanför palatset brakar ett rejält fyrverkeri loss, och rummet lysas upp av olikafärgade raketexplosioner. Meningen är att det ska bli en riktig duell, med två duellanter som stirrar varandra i ögonen, och som till slut bryter ihop och drar sina revolverar i desperat förhoppning om att de är snabbast.

Visserligen kan rollpersonerna ge upp, men det är inte så hjältemodigt, så de kommer troligen att duellera, eller helt enkelt bränna av hela sin arsenal, om jag känner konventsspelare rätt. Efter att Mari-Jo har besegrats, på ett eller annat sätt, måste rollpersonerna hitta sina hästar och fly fortet.

LEDTRÄDAR

Det finns två ledträdor i den här scenen.

PETER BROKER

Det är verkligen Peter Broker i fängelset. Han kommer inte att

vara särskilt kommunikativ ett tag, och det är i stort sett omöjligt att få annat än "Min son, min son" ur honom.

MARI-JO DE CASTELLANA

För rollpersonerna kan det verka som om Conchita har överlevt duellen i Gaselle, och då vet också familjen de Castellana vilken roll rollpersonerna spelar i det hela.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Scenen ska sluta med att rollpersonerna lämnar fängelset, för att fly från fortet.

SCEN 5: FLYKTEN

När rollpersonerna befriat Peter Broker måste de fly från fortet. Hur de gör detta beror självklart på hur de tagit sig in, men på något sätt måste de komma åt sina hästar. Det finns egentligen två olika sätt detta kan ske.

HÄSTARNA I FORTET

Om rollpersonerna har bluffat sig in i fortet finns alltså hästarna inne i fortet, troligen vaktade av Jorge. För att komma ut måste rollpersonerna smyga genom festens kaos till sina hästar. När de närmar sig porten går larmet att fången flytt, och vakterna vid porten börjar stänga de tunga dörrarna. Rollpersonerna måste nu skynda sig för att komma ut ur fortet innan de blir instängda. Egentligen har de gott om tid på sig att rida ut, förutsatt att de sätter fart så fort larmet går. Om de larvar omkring utan att ta något initiativ, eller om de fumlar med sina färdighetslag, kan det hända att några kommer ut och några blir kvar. I så fall måste de som blir kvar fly över muren, med de Castellanas vakter i hämlarna.

HÄSTARNA UTANFÖR FORTET

Om rollpersonerna har smygat in i fortet finns hästarna troligen någonstans utanför muren. Rollpersonerna måste fly över muren. Precis när den sista rollpersonen

står på tur att klättra ner från muren går larmet, och det blir febril verksamhet inne i fortet. Rop och skrik ljuder och vakterna på muren kommer springande mot rollpersonen. När de tagit sig ner för muren och försvinner i mörkret avlossar vakterna på muren skott ut i natten, men utan att träffa. Rollpersonerna hör hur fortets portar öppnas, och sedan efter en stund hur de Castellanas vakter rider ut i mörkret för att ta upp förföljandet.

ÅTERVÄNDSGRÄNDEN

Flykten går rimligtvis upp i bergen, mot den amerikanska gränsen. Men rollpersonerna känner inte området lika bra som sina förföljare, och Peter Broker orkar inte hålla ett högt tempo. De Castellanas män närmar sig sakta, men säkert. När rollpersonerna når bergen jagas de mellan olika små pass och raviner, innan de plötsligt finner sig inspärrade i en återvändsgränd.

Klipporna höjer sig över rollpersonerna, och det finns ingen väg ut, förutom den som leder tillbaks mot mexikanerna. Om inte rollpersonerna snabbt placerar skyttar i ravinens ingång kommer ett tjugotal mexikaner att galoppera in, med dragna revolverar. En blodig strid kommer att utbryta, och den kommer troligen inte rollpersonerna att överleva.

Om rollpersonerna tar upp postering vid ravinens öppning, kan de med sina gevär och revolverar stoppa mexikanernas anfall. Förföljarna kommer då att söka skydd bakom stenar och träd, och besvara elden. Försiktigt kommer de att dra sig närmare och närmare öppningen. De tar god tid på sig, eftersom de vet att det inte finns något sätt för rollpersonerna att ta sig ut ur ravinen.

Plötsligt upptäcker rollpersonerna att de inte är ensamma. Längst in i ravinen sitter en svartklädd man på en svart häst, med händerna på sadelknappen. Han gör inga som helst tecken på att vara fientligt

inställd, men spelarna kommer nog ganska snabbt att lista ut vem det är.

Mannen är Nate Thompson, som hållit koll på rollpersonerna, och nu är fångad som en rätta tillsammans med dem. Han manar på sin häst, och rider fram mot rollpersonerna. Om de är hotfulla höjer han sina armar i luften, och ber dem lägga undan sina vapen. Han vill dem inget ont. Om de insisterar avslöjar han att han räddat livet på dem flera gånger, senast vid vadstället, i förra äventyret. Han kommer endast att ta till våld för att försvara sig, och kommer då att försöka avvärja rollpersonerna istället för att döda dem.

När Peter Broker ser Thompson vaknar han till liv. Han glider av sin häst, och stapplar fram till Thompson. De tittar tysta på varandra en lång stund, innan Peter tackar Thompson för att han räddade deras liv för sjutton år sedan. Sedan berättar Peter i korta ordalag vad som egentligen hände, de där ödesdigra dagarna för sjutton år sedan.

PETER BROKERS HISTORIA

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 Peter och hans vänner; Ethan, Charles, Felmore och Dave. Sanders ville att 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 gänget kapa vapentransporten, som vaktades av förrädare inom den amerikanska armén, såväl som guldtransporten, som vaktades av en mexikansk krigsherre. Tyvärr urartade överfallet, och många män döddes i onödan. Detta har Peter burit som en tung börda under alla dessa år.

Förföljda av de båda grupperingarna flydde Peter och de andra in i bergen, till en gammal övergiven gruva där de skulle träffa Sanders. Denne visade sig då inte helt förvånande vara en ond man. Han förrådade äventyrarna, och i en intensiv revolverduell försökte han ta guldet och vapnen, och eliminera de vittnen som fanns till hans förräderi. Samtidigt stormade mexikanerna gruvan, och den amerikanska armén började bombardera både mexikaner, skurkar och äventyrare med kanoneld. Vännerna blev fångade i en dödlig korseld, och endast med hjälp av Nate Thompson kunde de fly djupare in i gruvan med guldet.

Vad som hände i gruvans djup är oklart, men resultatet blev en stor explosion, och Peter förlorade medvetandet. När han vaknade upp var han fånge hos mexikanerna, som förde honom till Hacienda del Castellana. Och där har han försmäktat i sjutton år.

NATE THOMPSONS HISTORIA

Thompson väntar tills Peter Broker berättat sin historia, innan han förklarar sin egen roll i den sorgliga historien.

Thompson avslöjar att han arbetar för den amerikanska underrättelsetjänsten, och att han för sjutton år sedan hade i uppdrag att avslöja en man vid namn Sanders som sålde vapen till mexikanerna. För att göra detta rekryterade han hjälp från en man som ingick i ett gäng äventyrare som skulle göra ett jobb för Sanders. Mannen kallade sig Charlie, och på beskrivningen som Thompson ger, förstår man att det är Charles Williamson som menas, alltså Bretts far. Charles skulle hjälpa Thompson, i utbyte mot att hans kompisar inte drogs in i härvan när Sanders avslöjades. Om någon frågar om vadstället berättar han att han fanns där, och att allting urartade till en slakt, där mängder av mexikaner dog. Och ansvaret vilar på

rollpersonernas fäder, om det råder inga tvivel. Tyvärr urartade det ännu mer efter detta och trots att Thompson försökte kunde han inte rädsla vare sig Charles eller någon annan. Han har lite splitttrade minnen av vad som hände vid gruvan, men kan avslöja att Sanders förrådde gänget, och skulle döda dem, när mexikanerna anföll fortet. Sedan anföll den amerikanska armén, och Charles och hans vänner flydde in i gruvan. Själv följde Thompson efter, och var nära att dödas när gruvan rasade.

Svårt skadad undkom han och sökte sig till Nothing Gulch, där han fick hjälp av sina militära kontakter. Han var övertygad om att Sanders dött i gruvan, tillsammans med alla andra. Men för ett tag sedan fick han upp ett nytt spår. Sanders och Ethan Stevens hade överlevt, och Thompson begav sig till Gaselle. Men han kom försent. Istället följde han efter rollpersonerna, i hopp om att de kunde leda honom till Sanders.

I detta läge kommer troligen rollpersonerna att avslöja det som Benita de Castellana berättat för dem om Patrick Fontaine. Efter att de berättat detta finns egentligen inte så mycket att säga mer.

MEXICAN STANDOFF

Rollpersonerna har alltså hamnat i en äkta mexican standoff. Solen stiger över himlen, och rollpersonerna är fångade i en fälla. De kan inte ta sig ut, och mexikanerna kan inte ta sig in. Visserligen gör mexikanerna ett försök, och anfaller med fem man som rusar fram medans deras kamrater täcker dem. Detta anfall borde rollpersonerna ganska lätt slå tillbaka, särskilt eftersom de har hjälp av Thompson.

Efter detta lugnar mexikanerna ner sig en stund. Lugnet är totalt, och hur än rollpersonerna letar, hittar de ingen annan väg ut ur ravin. Så hör de hur förstärkningen anländer för mexikanerna. Ett trettiotal män till kan rollper-

sonerna uppskatta antalet till, med ledning av det oväsen de gör. Efter en stund hör de Benita de Castellanas röst, som uppmanar dem att ge upp. Hon vet att de är fångade i ravin, och de har ingen chans att stå emot hennes män.

Det ser onekligen mörkt ut för våra vänner. Då rasslar det till vid en av ravinens väggar, och flera stenar faller till marken. När stenarna faller, avslöjas en smal gång in i det mörka berget. Inramad i grottans öppning står en tyst indian, med armarna korslagda. Det är Silent Eagle, indianen som rollpersonerna räddade livet på i det förra äventyret, som kommit för att återbetala sin skuld.

DET SISTA OFFRET

Men så enkelt ska inte rollpersonerna komma undan. Precis när deras hopp tänds dundrar en kanonsalva och bergväggen ovanför rollpersonerna exoderar. Sten och grus rasar ner över de fångade, och hästarna grips av lätt panik. Silent Eagle gestikulerar otåligt åt rollpersonerna att skynda sig. Gången är stor nog att rymma deras hästar och dem själva, om de går framför sin häst. Thompson tar upp posteringen vid ravinens öppning. Medans rollpersonerna håller på att fippla med hästarna dundrar kanonen igen.

När ekot av explosionen dött ut kliver Peter Broker fram. Ur Thompsons sadelväskor har han tagit en rejäl bunt dynamitladdningar, och han säger nu att han ska stanna kvar och se till att mexikanerna inte kan följa efter de flyende rollpersonerna. Thompson tittar på honom, nickar sedan och ger Peter sitt repetergevär. Sedan vänder han sig om, tar sin häst och går mot grottan.

Detta är menat som ett otroligt känsloladdat ögonblick. Aaron har hittat sin pappa, och nu säger Peter Broker att han ska stanna kvar och hålla mexikanerna stängna, så att Aaron och hans vänner kan undkomma. Med lite

schysst rollspelande kan detta bli en otroligt bra sen, där Peter insisterar, Aaron vägrar inse faktum, och de övriga rollpersonerna frenetiskt försöker övertala Aaron att det är deras enda chans.

Under diskussionen dundrar kanonen en gång till, och den här gången träffar de farligt nära öppningen till grottan. Om inte det går på något annat sätt slår Peter till slut ner Aaron, och ber de andra rollpersonerna att ta honom i säkerhet. Sedan lägger han sig tillrätta vid ravinens öppning, och börjar aptera dynamitladdningarna. Hans ansiktsuttryck är lugnt och samlat, men tårar strömmar ner för hans kinder.

Detta är det sista rollpersonerna ser av Peter Broker. De beger sig in i grottan, och följer Silent Eagle mot säkerheten. Efter en stund hör de skottlossning, och skrik och rop från mexikanerna. Så skakas grottan av en kraftig explosion, och damm och grus rasar ner över rollpersonerna. Efter detta blir allting tyst, och rollpersonerna ser att grottgången bakom dem har blockerats av några rejäla stenblock. Det enda de kan göra är att vända om, och fortsätta genom de vindlande grottgångarna, mot säkerheten.

Äventyret är slut.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Scenen och äventyret slutar med att rollpersonerna lämnat Peter Broker, och begett sig in i grottan. Explosionen skakar berget, och rollpersonerna fortsätter mot säkerheten. När detta har hänt visar du den sista bilden och läser följande avsnitt:

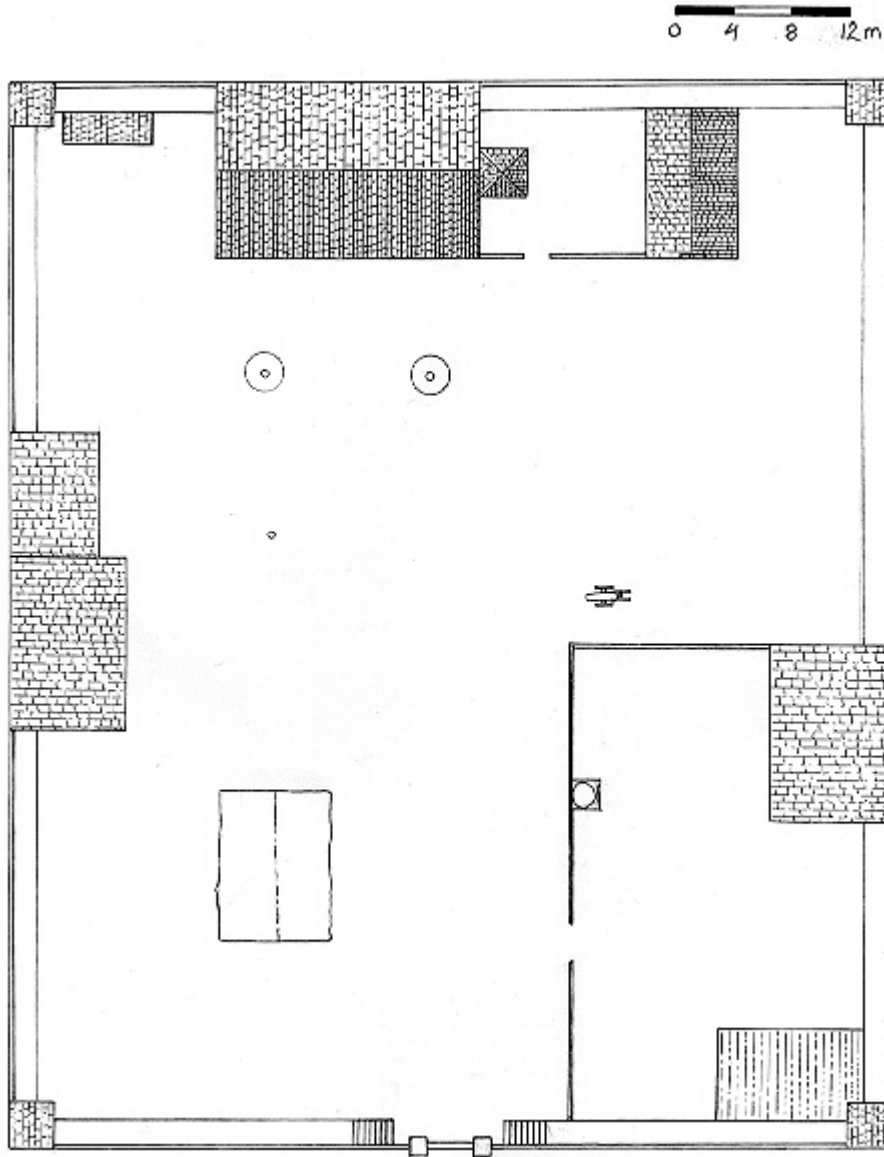


Eldan dansar i den öppna spisen...

Fontaine stirrar på lågorna, med pannan lagd i djupa veck. Allting verkade som förgjort, inget hade gått efter planerna. Nu stod nordstatsarmén utanför Gaselle, och de rapporter han fått från Mexiko betydde att spelet var förlorat. Snart skulle Stevens ungar komma tillbaks, han var säker på att de hade avslöjat hans roll i hela historien. Men han skulle vara beredd. Snart skulle allt land kring Gaselle vara hans. Och Stevens skulle få betala för att de lagt sig i hans affärer.

SLUT

HACIENDA DEL CASTELLANA



F
L
Y
K
T
E
N
F
R
Å
N
R
I
D
P
A
S
A

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 anlitate 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.

BILAGA 2: BREVET

Brevet är skrivet med Ethan Stevens handstil. Det är en ganska osammanhängande text, men vissa bitar är mer tydliga än andra.

... år 1847, då Texas och Mexiko låg i krig, red jag, Charles, Peter och Felmore söderut för att söka lyckan. Vi visste då inte att det enda vi skulle finna var död och olycka...

... vid vadstället stoppade vi vagnarna, och Dave och Felmore lyfte över kistan med guldets till vagnen med vapnen... många män dog...

... vi flydde längs Dead End Canyon, och med hjälp av kartan Sanders gav oss lyckades vi hitta ut ur labyrinten...

...förräderi. Någon av oss... förföljda... vi flydde ner i gruvan... endast jag tog mig ut igen...

... att kunna återfinna guldets har jag ritat en karta, som visar vägen från Dead End Canyon till gruvan... utan kartan är guldets för evigt förlorat...

BILAGA 3: BREVET I GRUVAN

Brevet är skrivet med Ethan Stevens handstil.

Peter.

Jag skriver detta i förhoppning om att du har överlevt explosionen. Jag har begravt Felmore, Charlie och Dave utanför grottan. Vad som hänt med Sanders vet jag inte, men jag har svårt att tro att han överlevt. Jag har hittat en del av guldets, och gömt detta i gruvan. Om du läser detta, sök upp mig hemma.

Ethan

HARTAN

