# THE MEXICAN CONNECTION DEL 2:
# DÖDENS LAND

ORIGINALIDÉ OCH FÖRFATTARE: MAGNUS SETER BILD: ÅKE ROSENIUS
PRODUKTION: REGELFABRIKEN OCH RÄVSPEL, MED HJÄLP AV: DANTE ALGSTRAND, ANDERS & TOVE GULLBRING, MICHAEL LECH, MATTIAS LECH, JOAKIM JOHANSSON

*— Här någonstans ska det vara! sade Chris. Han torkade svetten ur pannan, och famlade efter vattenflaskan. De andra ryttarna stannade bakom honom. Ellie såg sig omkring. Kartan hon höll i visade ett område som troligen förändrat sig en hel del på de 20 år som förflutit sedan… de händelser som hennes far aldrig ville tala om.*

*—Kartan stämmer ganska bra, men fläcken här täcker en stor del. Jag undrar hur den kom dit?*

*— Skit i det, jag vill veta vem det är som är efter oss, exploderade Aaron, som red längst bak av de fem. Han vände sig nervöst om i sadeln och spanade tillbaks samma väg som de kommit. Hans blick gled över klipporna.*

*— Det här är dödens land!*

*De andra följde hans darrande pekfinger med blicken, och plötsligt såg de det som Aaron redan upptäckt. I buskarna bredvid dem låg resterna av flera människor, till största delen täckta av buskar och sand. Ändå kunde de urskilja de amerikanska uniformerna de döda bar, och här och var enstaka rostiga vapen. För länge sedan hade en strid ägt rum.*

*— Tysta, väste Chris plötsligt. Hör ni hästarna? De har kommit ikapp oss!*

I den andra delen av *The Mexican Connection* konfronteras rollpersonerna med det förflutna. Deras fäders mystiska uppdrag kastar dunkla skuggor, och detta leder våra hjältar djupt in i bergen nära den mexikanska gränsen. Kanske ska de nu få veta sanningen om guldet, de mexikanska banditerna, och vad som egentligen döljer sig på den plats som deras blodfläckade karta visar.

*The Mexican Connection: Dödens land*, är den andra delen av kampanjen *The Mexican Connection*, som spelades på Sveriges stora konvent under 1999.

Detta äventyr följer samma form som de två tidigare äventyren (*The Mexican Connection: Prologen* och *The Mexican Connection (del 1): Hämndens timma*). Experimentet har hittills fallit väl ut, och det skulle bekräfta 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 det tidigare äventyret, men det går att spela

det helt fristående. Eftersom detta är andra 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 något av de kommande äventyren i kampanjen. Därför kan vissa händelser och personer verka mystiska, och får ibland stå helt utan förklaring. Dessa kommer att förklaras senare i kampanjen (till exempel Nate Thompson och hans mystiska roll i det hela).

## 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 använda 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 tillbaks 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 2, vi har alltså redan spelat prologen och del 1. Nedan föjer korta sammanfattningar av de första äventyren. Observera att detta inte ska läsas för spelarna! För detta finns en särskild spelarintroduktion.

### PROLOGEN

För sjutton är 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 guldet och vapnen, 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 förrådda 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. Efter att ha uppsökt Gaselle, och där träffat sheriffen och en del andra stadsbor, pekade spåren söderut. Mördaren var troligen en mexikan. Utanför Gaselle kom så rollpersonerna ikapp mördaren, som visade sig vara en ung mexikansk kvinna.
I duellen som följde blev kvinnan dödligt sårad. Hon avslöjade att Ethan Stevens dödat hennes far, och att detta var en hämnd. 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.

## VAD SKA HÄNDA?

Även i detta äventyr ska spelarna spela Aaron Broker, Brett Williamson, Chris Stevens, Devon Leclair och Ellie Stevens.
Rollpersonerna har bestämt sig för att söka efter guldet, och försöka få klarhet i vad som egentligen hände för sjutton år sedan. Detta kommer att innebära att de måste lämna Gaselle bakom sig, och ta sig till Texas, där de kan följa i sina fäders fotspår genom bergen. Men de är inte ensamma om att leta efter guldet.

# 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. 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 guldskatt, och att denna ska hjälpa dem att ta sig ur den fattigdom de lever i på sina gårdar utanför Gaselle.
Det finns en detalj som är av värde att nämna. Poängtera för spelarna att de inte är stridsvana, att de i stort sett är helt vanliga unga människor, som växt upp i en liten stad i det sömniga södern.

## 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 tillbaks 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 skämsöver, då det samtidigt betyder att han dödat en kvinna i en duell.
**Beskrivning:** Ung och tanig, något finnig. 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”.
**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 ”uppstudsig” och ”osäker”.
I förra äventyret dödade Chris en bandit. Han gjorde det i självförsvar, men känner olust vid tanken på det.
**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 räddade livet på sina vänner i förra äventyret, då hon dödade tre banditer, i självförsvar. Hon gillar det inte, men inser att hon gjorde vad som var tvunget.
**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 ”självsäker”.
**Beskrivning:** Ellie är en rödhårig knockout. Hennes hår år 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 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) 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 speltermer.

Förklara upplägget på *The Mexican Connection*. Det finns en prolog och en första del, och dem kan spelarna hämta 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 2, 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: TEXAS

Börja äventyret med att läsa följande text för spelarna:

*Det är morgon, och solen har precis gått upp över Texas. Ni har ridit över tre stater, och den långa färden har varit hård och strapatsrik. Nu sitter ni runt lägerelden och äter frukost, och funderar på hur ni ska fortsätta ert sökande. Ni har kommit in i Texas, och med hjälp av Ethan Stevens karta har ni närmat er området där Farley's Mine ska ligga.*

*Ni värmer en till panna kaffe, och studerar kartan. Ni känner inte till området, och det är svårare att hitta än ni trodde att det skulle vara. Men ni måste fortsätta, frågan är vart?*

Det är nu upp till spelarna att bestämma vad rollpersonerna ska göra. Det finns egentligen inte så mycket mer att göra än att rida vidare. Men eftersom kartan inte visar så himla mycket detaljer, är det svårt för rollpersonerna att hitta rätt i den stora staten Texas. Faktum är att de inte över huvudtaget kan hitta till vare sig vadstället, Dead End Canyon eller Old Farley's Mine enbart med hjälp av kartan.

Detta kommer de snart att inse om de rider enligt kartan. Det finns inga landmärken att orientera sig efter, och eftersom det inte finns några avstånd på kartan, är den ganska oanvändbar som vägvisare. Rollpersonera måste alltså inhämta mer information.

Det mest uppenbara stället att få veta mer om området är den lilla staden Nothing Gulch, som är utmärkt på kartan.

## NOTHING GULCH

Nothing Gulch är en liten håla med kanske 30 - 40 invånare. Det är en genomfartsled på vägen ner mot mexikanska gränsen, och få besökare stannar längre än en dag eller två i staden.

Det finns några intressanta ställen för rollpersonerna, där de kan vila och inhämta information.

## CHARLIE KRANK

**Silver Dollar Saloon**

Det finns bara en saloon i Nothing Gulch, Silver Dollar. Den drivs av Charlie Krank, en stor och stöddig snubbe, som har drivit saloonen i över 30 år. Han är inte så särskilt pratsam, men han har bra koll på vad som händer i området. Han svarar alltid kort och koncist på frågor.

Charlie kan ge lite intressant information, men han svarar bara på direkt tilltal, rollpersonerna måste alltså ställa direkta frågor om de ska få vettiga svar.

**Vadstället, Dead End Canyon och Old Farley's Mine:** Krank vet inget om ställena personligen. Om de frågar om han vet någon som vet mer berättar han att det finns en gammal spejare i stan. Spejaren kallas Old Tuck, och om rollper-sonerna kommer in till Silver Dollar på kvällen kommer nog Old Tuck att vara där.

**Sanders:** Om rollpersonerna frågar om Sanders, kommer Krank att berätta att en officer i den amerikanska armén som hängde i Nothing Gulch för kanske 20 år sedan kallade sig Sanders. Han vet inte exakt varifrån Sanders kom, men gissar på södern, antingen Georgia eller Alabama. Dessutom kan Krank berätta att det kom några främlingar till Nothing Gulch för några dagar sedan. De provianterade och red sedan söderut. Förutom detta vet inte Krank något av intresse för rollpersonerna.

## PEDRO

### Diversehandeln

Det finns en liten diversehandel i staden. Den drivs av en gammal mexikan, Pedro, som säljer utrustning till alla dem som rider mot gränsen. Här kan rollpersonerna hitta det mesta av den vildmarksutrustning de kan vilja ha, även om de redan från början har allt de behöver.

Det intressanta med Pedro är att han vet en massa om området, tack vare att alla som rör sig i trakten förr eller senare passerar Pedros diversehandel. När rollpersonerna dyker upp kommer han genast att berätta att det är ett jävla spring i trakten nu, bara för några dagar sedan kom ett gäng på fyra personer och köpte proviant av honom. De såg ut att ha rest en bra stund, och de sa att de skulle ta sig över gränsen till Mexiko. Det är allt han har att berätta om främlingarna.

Han kan berätta att det bästa sättet att ta sig till Old Farley's Mine är att först ta sig till Dead End Canyon, och följa den upp i bergen. Om rollpersonerna frågar var man enklast tar sig in i Dead End Canyon kommer Pedro att beskriva hur de ska hitta vadstället. Det gör han också om de frågar efter vadstället.

Kom ihåg att Pedro är slug och väldigt snacksalig. Han kommer att göra allt han kan för att rollpersonerna ska avslöja varför de är i trakten och vart de ska ta vägen.

## OLD TUCK

Old Tuck är en gammal spejare som kan området runt Nothing Gulch som sin egen ficka. Han arbetade för den amerikanska armén under kriget 1847, och har efter det levt på att göra enstaka jobb åt armén, och lagens representanter, såväl som för de banditer som passerar Nothing Gulch på väg mot gränsen. Han är ganska välkänd i banditkretsar.

Old Tuck är en kliché av gamla, alkoholiserade spejare som hänger i gränsstäder. Han tillbringar varje kväll på Silver Dollar, där han sitter i ett hörn och dricker. Han kan gärna tänka sig att sälja information om trakten till den som betalar bra, några flaskor whiskey brukar räcka.

**Vadstället, Dead End Canyon och Old Farley's Mine:** Old Tuck känner till vadstället, och han har själv passerat genom Dead End Canyon några gånger. Han har stått utanför gruvan, och kan berätta att det finns ett övergivet fort vid gru-vans ingång. Han berättar också att gruvan rasade för kanske 15 år sedan, under strider mellan amerikanska armén och mexikanska banditer. Tuck beskriver också hur rollpersonerna ska ta sig till vadstället, och hur de hittar Dead End Canyon. Gruvan hittar de om de följer Dead End Canyon. Men Old Tuck berättar också att det spökar i Dead End Canyon och i Old Farley's Mine, och att människor försvunnit spårlöst där.

**Sanders:** Om rollpersonerna frågar om Sanders, berättar Tuck att det var en bandit som arbetade i den amerikanska armén. Han avslöjade aldrig sin sanna identitet, men försvann från området för 15 år sedan ungefär. Rykten gjorde gällande att Sanders lurat några snubbar på en stor summa guld, och att han tagit pengarna och stuckit.

Det är mycket troligt att spelarna försöker anlita Old Tuck för att visa dem till gruvan. Priset för detta är en flaska whiskey per dag, och Tuck kommer att vara full hela tiden. Han sinkar också rollpersonerna, eftersom han rider en gammal sliten åsna, som han kallar Alice. Den gamle spejaren är också en historieberättare av stora mått, och han drar en massa lögner om hur hans liv varit, som när han växte upp hos indianer/mexikaner/vargar, eller när han jagade banditer med Buffalo Bill, eller när han var spejare åt armén, eller... Här har spelledaren chansen att ge spelarna en massa felaktig information, om de tar Tucks berättelser på allvar.

## LEDTRÅDAR

Det finns fyra konkreta ledtrådar i denna scen.

### Vadstället, Dead End Canyon och Old Farley's Mine

Rollpersonerna får reda på hur de tar sig till gruvan. Först måste de hitta vadstället, sedan ska de följa Dead End Canyon till Old Farley's Mine. Rollpersonerna får anvisningar om hur de ska hitta vadstället av Old Tuck eller av Pedro.

### Sanders

De första riktiga ledtrådarna om vem Sanders var kan rollpersonerna hitta i Nothing Gulch. De får reda på att Sanders var en officer i den amerikanska armén, samt att han skall ha lurat några snubbar på en stor summa guld, och att han därefter tagit pengarna och stuckit, kanske till Georgia eller Alabama.

Kom ihåg att det inte är säkert att spelarna frågar efter info om Sanders, då han bara nämns på ett ställe i brevet. Om de inte frågar ska du inte ge dem informationen.

**Spöket**

Enligt rykten ska det spöka vid gruvan. Detta är en indikation på att det händer saker där, och att rollpersonerna kan förvänta sig att någon redan är där.

**Främlingarna**

Främlingarna som kommit före rollpersonerna är precis som spelarna kommer att misstänka, ute efter rollpersonerna. Främlingarna red söderut. Vad spelarna inte kan få reda på är att de är utsända av Sanders, för att stoppa rollpersonerna innan de kommer till gruvan.

## HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna har snackat med Pedro eller Old Tuck, och fått beskrivet hur de tar sig till vadstället.

När de lämnar Nothing Gulch, visar du bilden för spelarna, och läser följande avsnitt:

*Under tiden...*

Bergen är tysta och stilla. Endast vinden viskar mellan klipporna. En skugga smyger tyst fram mellan stenarna framför gruvans ingång. Silhuetten glider ljudlöst in i mörkret, och försvinner i gruvans djup.

## SCEN 2: VADSTÄLLET

Rollpersonerna lämnar Nothing Gulch och beger sig mot vadstället som är utmärkt på deras karta. Det finns inget annat sätt att hitta till Dead End Canyon, och för att hitta vadstället måste rollpersonerna först besöka antingen Pedro eller Old Tuck.

Rollpersonerna kan ta det lugnt, men om de lämnar Nothing Gulch på morgonen, och pressar sina hästar kan de nå sitt mål sent på kvällen samma dag. Försök få dem att ta det lugnt, och ta trippen i två etapper, för att spara hästarna.

Det gör egentligen ingen skillnad om de kommer till vadstället på kvällen eller på dagen, det enda spelledaren behöver tänka på är att det är antingen natt eller dag, och att det påverkar händelseförloppet.

Ritten till vadstället är lugn, men om rollpersonerna är uppmärksamma, och klarar några Uppmärksamhetsslag, så kan de skymta dammoln bakom sig, som försvinner om rollpersonerna stannar. Detta är Nate Thompson, som dök upp i förra äventyret som en mystisk bifigur, som har följt efter rollpersonerna från Georgia. Eftersom Thompson är en väldigt skicklig spårare, och är utrustad med en väldigt stark kikare, kommer han att lyckas hålla avståndet till rollpersonerna.

Thompsons roll i detta är att göra spelarna medvetna om att de är förföljda, men också invagga dem i en falsk säkerhet, eftersom deras förföljare är bakom dem. Det är inte meningen att de ska stanna upp och försöka fånga Thompson, och om de gör ett försök, försvinner han helt enkelt spårlöst.

I själva verket är rollpersonerna fångade mellan två eldar. Vid vadstället har Sanders skurkar riggat ett bakhåll för dem, och väntar nu på rollpersonernas ankomst.

## FRAMME VID VADSTÄLLET

När rollpersonerna kommer fram till vadstället kan du läsa följande text för spelarna och visa introbilden, om det skulle passa med hur rollpersonerna spelat.

*Ni rider sakta fram mot öppningen som leder mot floden. Ni ser er nervöst omkring. Plötsligt inser ni att något är fel. I buskarna bredvid er ligger resterna av flera människor, till största delen täckta av buskar och sand. Ni kanurskilja delar av amerikanska uniformer, som de döda bar när de ännu var i livet. Här och var enstaka rostiga vapen. För länge sedan har en strid ägt rum här.*

Själva vadstället ser du på kartan längre bak. Klipporna runt vadstället är ca 20 meter höga, och ger en god överblick över floden och de båda stränderna. Det finns några branta stigar som leder upp till klippans topp från stränderna. Rollpersonerna måste ta sig ner till vadstället för att kunna hitta ingången till Dead End Canyon.

Väl nere vid floden kommer rollpersonerna att hitta en del skumma saker. Det mest iögonfallande är ett stort stenkors, som är uppfört på den södra sidan av stranden, på en liten jordkulle. På korset finns en hel del spanska namn inristade, och det största av dessa är namnet Don Hernandez De Castellana.

På korset finns även inskriptionen; 1847 föll hjältarna för de amerikanska hundarnas kulor. Vi ska inte vila innan hämnden är vår.

Texten är på spanska. Snett bakom korset, 2 meter bort, finns en liten grop, cirka en meter djup. Tre personer kan tränga ihop sig i gropen. I gropen ligger en avbruten spade och en hacka. Gropen grävdes för att skapa den lilla jordkullen som korset står på.

Om rollpersonerna ser sig omkring på stranden kommer de även att hitta rester av lik som ligger på den norra sidan. De hittar några dödskallar, och andra skelettdelar, och delar av amerikanska arméuniformer. Här och var hittar rollpersonerna även rester av vapen som ligger begravda i sanden. Om de betraktar klipporna kan de se att de inte på någon sida är naturligt formade där vägen öppnar sig mot floden.

## ÖVERFALLET

När rollpersonerna sett sig omkring lite, och börjar intressera sig för att hitta ingången till Dead End Canyon eller när de undersöker det spanska korset, blir de överfallna av Sanders gäng.

Överfallet inleds med att en krypskytt börjar beskjuta rollpersonerna från toppen av klipporna. Han har bara en karbin, och kan därför bara skjuta enstaka skott (laddtid 2). Tanken bakom krypskyttens skott är inte att döda rollpersonerna, utan att skrämma dem, så att de delar på sig och uppsöker skydd.

Om Old Tuck är med stelnar han till med ett uttryck av smärta, och tar sig för hjärtat när skottet smäller av. Han sitter stel rakt upp i sadeln, och Alice står förbryllat still. Tuck rör sig inte ur fläcken, och om någon rollperson kommer nära nog at undersöka honom inser han snart att den gamle spejaren avlidit av en hjärtattack.

Efter två skott stormar de tre andra banditerna in på scenen, på sina hästar. De kommer från den södra stranden, med revolvrarna dragna. De kommer inte att skjuta om inte de själva blir beskjutna. Istället försöker de rida fram till närmaste rollperson och slå ut denna med nävarna.

Banditernas mål är att fånga en eller fler av rollpersonerna, och sedan tvinga de andra att ge upp genom att hota sina fångar.

I detta fall är det viktigt att spelledaren håller koll på hur spelarna reagerar. Eftersom rollpersonerna inte är våldsamma är det inte trovärdigt om de reagerar med dödligt våld som försvar. Krypskytten kommer inte att träffa någon av rollpersonerna, och endast om dessa i sin tur träffar någon av banditerna med revolvereld, kommer dessa att försvara sig med sina egna skjutvapen.

Låt inte detta stoppa dig, utan spela striden som den utfaller. Skurkarna kommer att försöka ta det lugnt i början, men om det hettar till kommer de självklart att försvara sig. Krypskytten kommer i så fall att skjuta för att oskadliggöra rollpersonerna.

Om rollpersonerna besegrar de tre banditerna vid floden kommer krypskytten att fly.

Det finns två sätt som detta kan sluta på, antingen besegrar rollpersonerna skurkarna, eller så blir rollpersonerna tillfångatagna. Om spelarna spelar sin roller väl, kommer de troligen att bli tillfångatagna.

### TILLFÅNGATAGNA

Om rollpersonerna blir tillfångatagna kommer skurkarna att samla ihop rollpersonerna vid det spanska korset. Krypskytten kommer att lämna sin plats uppe på klipporna och De kommer att bevaka dem med sina revolvrar dragna, men de kommer inte att binda dem. Skurkarna samlar ihop rollpersonernas hästar vid floden.

Två banditer kommer hela tiden att vakta rollpersonerna, och en av dem kommer att fråga ut rollpersonerna om vad de gör i området, vad de vet och vart de var på väg.

Om rollpersonerna frågar vem som skickade skurkarna, skrattar de och säger följande;

- *Vem som skickat oss... hörru Joey, vad tror du Sanders säger om att avslöja honom... oooops, hahahahaha...*

Något mer vettigt går inte att få ur skurkarna.
Rollpersonerna är onekligen illa ute. Men hjälpen är nära. Plötsligt tystnar alla skurkar, och börja se sig nervöst omkring. Sedan kastas en brinnande fotogenflaska ner bland de torra buskarna på den södra stranden. De börjar genast brinna och en tjock rök utvecklas.
Genom röken kan rollpersonerna skymta en man klädd i svarta kläder, som står uppe på klipporna. På något sätt verkar han bekant, men de hinner inte se efter mer innan han försvinner bakom några klippor.
Även skurkarna har sett mannen, och rusar mot skydd. Ett skott faller, och en av skurkarna kastas omkull.
Det är nu upp till spelarna att bestämma vad rollpersonerna ska göra. Det smartaste är att rusa mot hästarna och rida iväg. Men i kaoset som uppstår kommer hästarna att rusa iväg ut i floden, och rollpersonerna måste jaga efter dem. Skurkarna tvingas ligga lågt under främlingens eldgivning.
Hästarna har av en slump rört sig mot öppningen till Dead End Canyon, så när rollpersonern kommer fram till sina hästar ser de en öppning i klipporna. Samtidigt har skurkarna bestämt sig för att rollpersonerna inte ska få komma undan och kommer rusande mot dem med revolvrarna i högsta hugg.
Rollpersonerna måste fly in i Dead End Canyon.

#### Om rollpersonerna klarar överfallet

Om rollpersonerna klarar överfallet betyder det att de antingen dödat eller sårat sina överfallare allvarligt. Detta rimmar lite illa med rollpersonernas personligheter, men det kan hända att de spelat sina roller väl, och ändå lyckats stoppa banditerna.
När rollpersonerna kämpat ner skurkarna kommer de troligen att genomsöka deras kläder efter ledtrådar. De kommer inte att hitta något, men medan de letar hör de klappret av hästar som närmar sig söderifrån. Det låter som om det är kanske 20 hästar som närmar sig, och om rollpersonerna försöker lyssna hör de rop på spanska på avstånd.
Det är alltså ett stort gäng mexikaner som närmar sig, och tanken är att rollpersonerna ska fatta att det inte är smart att hänga kvar. Om de tittar på kartan ser de vilket håll de ska sticka åt för att komma in i Dead End Canyon.
När de rider in i Dead End Canyon skymtar de en svart silhuett uppe på klippkrönet, som snabbt försvinner från synhåll.

### Ledtrådar

Det finns tre konkreta ledtrådar i denna scen.

#### Den mystiske mannen

Mannen dyker upp på klippan, och ger rollpersonerna en föraning om att det finns fler personer som är ute efter guldet. Om spelarna spelat första delen, kommer de troligen koppla ihop denna mystiska man med Nate Thompson, vilket också är helt korrekt. Om det är så att spelarna är inne på det spåret kan du uppmuntra dem genom att låta rollpersonerna minnas Thompsons utseende.

#### Sanders

Rollpersonerana får reda på att en man som kallar sig Sanders är den som skickar skurkarna. Det är samma namn som figurerar i brevet som de hittade i första delen av kampanjen.

#### Det spanska korset

1847 inträffade något här som kostade en massa människor livet, både amerikaner och mexikaner. Mexikanerna har lovat att inte vila innan de har hämnats, vilket förklarar varför Ethan Stevens blev dödad. Det i sin tur indikerar att Ethan Stevens var inblandad i massakern, och detta borde störa Chris och Ellie en hel del, eftersom bilden av deras far befläckas.

### Nate Thompson

### Hur ska scenen sluta?

Den här scenen måste sluta med att de rider in i Dead End Canyon, efter att ha skymtat den mystiske mannen. Bakom sig lämnar de antingen Sanders skurkar eller de framstormande mexikanerna.

## Scen 3: Dead End Canyon

För att rollpersonerna ska kunna nå Old Farley's Mine måste de passera genom Dead End Canyon. Beroende på hur scenen vid vadstället utspelade sig kommer spelarna att tro att att de antingen kan vara förföljda av Sanders skurkar eller av hämndlystna mexikaner. Dessutom finns det en mystisk man som det inte riktigt vet vilka motiv han har.
I själva verket är rollpersonerna utom fara för tillfället. De rider på genom ravinerna, och kan i stort sett välja vilken väg del vill. Men allt som oftast stöter de på återvändsgränder och ras, som hindrar dem att fortsätta. Sakta men säkert leder dock deras steg norrut, mot Old Farley's Mine.
Om rollpersonerna är uppmärksamma och håller ögon och öron öppna kan de få små indikationer på att någon följer efter dem. De hör små stenras, en häst gnäggar på avstånd, och de ser en silhuett uppe på klippkrönet. Varje gång de märker något försvinner förföljaren lika snabbt, spårlöst.

## SILENT EAGLE

När spelarna är lagom uppjagade, hör de plötsligt en explosion, och marken skakar kraftigt. Rollpersonernas hästar ryggar och varje rollperson måste lyckas med ett slag mot RIDA för att stanna kvar i sadeln. Direkt efter skakningarna hör rollpersonerna ett rejält stenras framme i ravinen, bakom en krök. De hör dessutom ett skrik, som tystnar tvärt. Ett stort dammoln stiger mot himlen.

När de rider runt kröken ser de att ett stenras har blockerat hela ravinen. Det är omöjligt att ta sig förbi raset. När rollpersonerna tar sig fram till raset ser de att en häst ligger krossad under stenarna, och att en människa ligger fastklämd under jordmassorna. Under jordraset ligger en indian som rollpersonerna måste rädda. Det är farligt att göra det, det finns hela tiden risk att allting rasar. Om rollpersonerna röjer på utan att tänka kan du låta dem slå slag mot Snabbhet för att undvika att fångas av efterras.

Om rollpersonerna får loss indianen, ser de att han i stort sett är oskadad. Hans namn är Silent Eagle och han är tacksam och förklarar för rollpersonerna att han är skyldig dem sitt liv. Om rollpersonerna berättar vart de är på väg kommer indianen att berätta att han vet en ny väg till gruvan. Som tack för att de räddade hans liv ska han visa dem hur de hittar dit.

Samtidigt berättar Silent Eagle att det spökar vid gruvan. För många år sedan stod en strid vid gruvan, och andarna efter dem som dog där vandrar fortfarande i gruvans mörker. Förutom detta vet Silent Eagle att det finns en legend om att gruvan ska gömma en guldskatt, men han har aldrig brytt sig om detta, på grund av det faktum att det spökar där.

### LEDTRÅDAR

Det finns egentligen inte så mycket ledtrådar i den här scenen.

#### SPÖKET

Rollpersonerna får veta mer om hemsökelsen, men inga riktiga detaljer som egentligen kan hjälpa dem.

#### GULDET

I gruvan ska det alltså finnas en guldskatt, som troligen är orörd tack vare spökhistorierna.

### HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna har befriat Silent Eagle, som visar dem vägen till Old Farley's Mine.

## SCEN 4: OLD FARLEY'S MINE

Med Silent Eagles hjälp når rollpersonerna gruvan, men från ett helt annat håll än de kanske hade väntat sig. Silent Eagle tar dem långt upp i bergen, och gruppen kommer ut ovanför gruvans huvudingång.

Från sin utsiktspunkt kan rollpersonerna se hur ett antal personer dräller omkring i det övergivna fortet utanför gruvans ingång. Det är svårt att urskilja vilka det är, men det är tydligt att det i alla fall inte är samma snubbar som överföll rollpersonerna vid vadstället. Dessutom kan rollpersonerna se tre gravar precis utanför huvudingången.

När Silent Eagle ser männen utanför gruvan, visar han rollpersonerna till en grottöppning bland klipporna. Han berättar att rollpersonerna kan nå grottans inre genom grottöppningen. Han har visserligen aldrig provat själv, men enligt legenderna ska gruvan vara genomkorsad med gångar, som fanns där redan innan de vita männen började bryta silver där. Silent Eagle kommer inte att följa med rollpersonerna.

### GRUVAN

För att äventyret ska fortsätta måste rollpersonerna ta sig in i gruvan. I gruvan är det mörkt, och om inte rollpersonerna ser till att fixa någon slags fackla kommer de att famla i blindo, med allt vad de innebär.

Det finns ingen karta över gruvan, och det finns egentligen bara en väg för rollpersonerna att följa, och den går neråt, in mot gruvans hjärta. De klättrar hela tiden neråt, ner för branta väggar, och tvingas göra dödsföraktande hopp över nattsvarta avgrunder.

När rollpersonerna ger sig in i gruvan kommer de först till en lång gång, som mynnar ut i en liten grotta. I grottan hittar de rester av skallerormar, som dött här. Längst bak i grottan finns en naturlig trappa som leder ner i gruvans mörker.

Precis när rollpersonerna tar det första steget ner för trappan hör de ett vansinnigt skratt eka nere i gruvan. Ekot studsar fram och tillbaks ett litet tag, innan det tystnar.

#### BRON

Efter en stund kommer rollpersonerna fram till en primitiv bro, byggd av gamla stockar och plankor från gruvan. Den ser lite osäker ut, men om rollpersonerna är försiktiga ska det inte vara några problem att korsa bron. Bron är fem meter lång, men under den öppnar sig en rejäl avgrund.

Om rollpersonerna ser sig omkring, och lyckas med sina UPPMÄRKSAMHETSSLAG, kan de se att den bortre änden av bron är fastbunden i ett grovt rep, som

## SPÖKET

sträcker sig upp i mörkret. Om rollpersonerna har köpt rejäla lyktor i Nothing Gulch, kan se se hur repet leder till en klippavsats femton meter upp på klippan. Repet svänger svagt luftdraget från öppningen som rollpersonerna kom in genom.

Det är omöjligt för rollpersonerna att se att repet är fäst vid en stor stock som ligger nära kanten på klippavsatsen. Vid stocken sitter den man som har gett upphov till legenden om spöket. Han blev kvar efter händelserna för sjutton år sedan, men hans skador gjorde honom vansinnig, och han har vaktat gruvan sedan dess. Nu ser han rollpersonerna som inkräktare, och tänker göra allt han kan för att stoppa dem.

Om rollpersonerna ger sig ut på bron kommer spöket att avvakta tills den första av dem kommit halvvägs över bron. Då ger han ifrån sig ett avgrundsskrik och häver stocken över kanten. Om någon rollperson iakttar klippavsatsen ser de en skugga som reser sig och häver stocken över kanten. Sedan försvinner skuggan. Om rollpersonen har ett vapen redo kan han slänga iväg ett skott, men han får typ -100 på chansen att träffa. Om han mot all förmodan skulle träffa, behöver du inte bry dig om det, eftersom rollpersonerna inte har någon chans att kolla vad som hände, och det är ju ett spöke de har att göra med.

Resultatet av att stocken rasar mot gruvans djup är att bron slits med. Det tar fem sekunder för stocken att passera bron och sträcka repet så att bron rasar. De rollpersoner som står på bron när den rasar måste lyckas med ett slag mot AKROBATIK -20 för att lyckas få tag på nån klippavsats, och rädda livet. Den som misslyckas rasar mot sin död i mörkret.

Det finns en massa sätt att undvika att bron rasar, till exempel genom att skjuta av repet, eller hoppa över, eller genom att använda egna rep. Spelarna kommer oundvikligen att hitta på nya innovativa sätt.

Om rollpersonerna kapar repet kommer spöket att häva ut stocken ändå, i hopp om att den ska träffa bron och inkräktarna. Den kommer att missa men ta tillfället att skrämma upp spelarna ordentligt.

### TECKNINGARNA

Efter bron måste rollpersonerna klättra över en massa mindre avgrunder, och nerför branta klippväggar. Detta tar över en timme, och det är svårt för dem att veta hur långt ner i gruvan de kommit. Ledtrådar här och var visar dock att det finns någon som använder gruvan som tillhåll. Rollpersonerna hittar utbrunna facklor, matrester och sotmärken på väggarna. Märkena är enkla teckningar som visar omväxlande män utan hatt men med sabel, och män med stora hattar, som slåss. Ibland rider de till häst, och ibland går de till fots.

När rollpersonerna tagit sig ner för den sista branta klippan, kommer de genom en trång gång till en stor gruvsal. I denna gruvsal finns de mest intressanta teckningarna. En hel vägg upptas av bilder på en strid mellan männen med sabel och männen med stora hattar, inne i gruvan. Striden slutar i stort kaos, och alla män ligger ner, som döda. Då kommer ett gäng män med stora hattar till häst, och hittar en man bland de döda. Sedan rider männen med hattarna bort, med mannen de hittade som fånge. Männen rider till en stor flod och ett stort fort. Det är allt.

Det är självklart spöket som har ritat dessa teckningar. De är grova streckfigurer, och för att rollpersonerna ska kunna tyda dem krävs det att de lyckas med ett INTELLIGENS-slag, eller ett slag mot färdigheten KONST, för varje större del av teckningen.

### SKALLERORMARNA

Från salen med teckningarna leder en väl använd gång in mot gruvans hjärta. Men den gången slutar i en återvändsgränd, och när rollpersonerna stannar upp, känner de hur marken skakar under dem. Plötsligt rasar golvet under dem och de ramlar hals över huvud ner för en brant stenvägg. De landar i ett litet rum fullt med diverse gruvattiraljer. Det är omöjligt för rollpersonerna att ta sig upp för klippan igen. Medans de återhämtar sig från fallet hör de plötsligt ett otäckt skallrande, som kommer från bråten de ligger i.

Rollpersonerna har hamnat i ett skallerormsbo, och det tre skallerormarna är ordentligt uppretade och nervösa. Låt varje spelar slå en tärning. De tre som slår lägst har råkat ramla alldeles bredvid en av ormarna, de andra har landat en bit bort. Rollpersonerna måste nu försiktigt försöka ta sig ur knipan. Ormarna hugger om rollpersonerna gör något som ormarna uppfattar som hotfullt, till exempel om de rör sig snabbt, eller gör utfall mot ormarna.

### STORA SALEN

När rollpersonerna tagit sig bort från skallerormarna kommer de ut i den sista salen, målet för deras jakt på sanningen.

Salen är stor, och fylld med stenbumlingar och bråte. I ett hörn finns en liten byggnad, som uppenbarligen används, eftersom

det kommer ljus från den. Från salen leder en brant sluttning uppåt mot ytan, och där finns räls som tydligen användes när gruvan fortfarande var öppen.

I den lilla byggnaden sitter den man som i alla år vaktat gruvan från inkräktare. Han har gjort några tappra försök att stoppa rollpersonerna, dels när han försökte sabba bron, och dels när han placerade skallerormar i rummet han visste att rollpersonerna skulle passera om de skulle nå gruvans hjärta. Nu har spöket brutit ihop, eftersom rollpersonerna kommer in från ett håll, och Sanders skurkar vaktar utgången. Han känner sig jagad och hotad och reagerar med att försöka ignorera hoten, alltså rollpersonerna.

Spöket kommer inte att reagera på rollpersonernas närvaro, förutom om de sätter sig ner och pratar lugnt med honom. Efter mycket möda kan de få svar på några frågor.

- Den enda utgången är via rälsen upp till gruvans huvudingång.
- Han är en av de överlevande från händelserna 1847.
- Det fanns en till överlevande.
- Mexikaner kom till gruvan och förde bort en man, till den stora floden över gränsen.
- Det finns guld kvar i gruvan, men det är inte allt guld som fanns. Mycket guld har tagits bort.

Mer än så kommer inte rollpersonerna att få ur honom, och detta får de endast de ställer rätt frågor. Kom ihåg att spöket talar osammanhängande och förvirrat, och att det krävs en hel del tålamod för att få honom att ens börja tala.

Bland bråten kan rollpersonerna hitta en hel del papper, bland annat ett där Ethan har skrivit några rader om vad som hänt, i hopp om att Peter Broker ska ha överlevt och kanske återvänder till gruvan. Se bilaga 3. För att hitta papperet måste någon rollperson leta genom den lilla byggnaden och lyckas med ett slag mot UPPMÄRKSAMHET.

Mer uppenbart än brevet är den stora kista som spöket sitter på. Den innehåller $3000 i guldmynt, en enorm summa pengar. Om rollpersonerna försöker öppna kistan kommer spöket att förvandlas till en rasande best, som hoppar på och försöker slå ner den som öppnar kistan. Han kommer inte att lugna ner sig förrän han har besegrats, eller rollpersonerna lämnar kistan ifred.

Detta är allt som går att hitta i gruvan. Den enda vägen ut är upp till huvudingången.

## LEDTRÅDAR

Det finns tre ledtrådar i gruvan.

### TECKNINGARNA PÅ VÄGGEN

Teckningarna är spökets sätt att hantera de fruktansvärda saker som hände 1847. De visar att en massa män dog, att en person överlevde, att det kom män i stora hattar, troligen mexi-kaner, och förde bort den överlevande.

### ETHANS BREV

Brevet berättar att Ethan begravt sina kompisar utanför grottan, och att guldet finns kvar. Det är ämnat för Peter Broker, vilket antyder att han fortfarande är i livet.

### SPÖKET

Mannen utan namn kan osammanhängande berätta mer om vad som hände i gruvan 1847, han avslöjar att en av de vita männen togs tillfånga och fördes till Mexiko. Han berättar också vart mannen fördes, till Rio Pasa.

## HUR SKA SCENEN SLUTA?

Scenen ska sluta med att rollpersonerna lämnar gruvan för att ta itu med männen som väntar utanför.

# SCEN 5: SHOWDOWN AT FORT FARLEY

När rollpersonerna lämnar gruvan måste de lämna den via huvudingången. De vet redan att det finns män utanför som troligen vill dem illa.

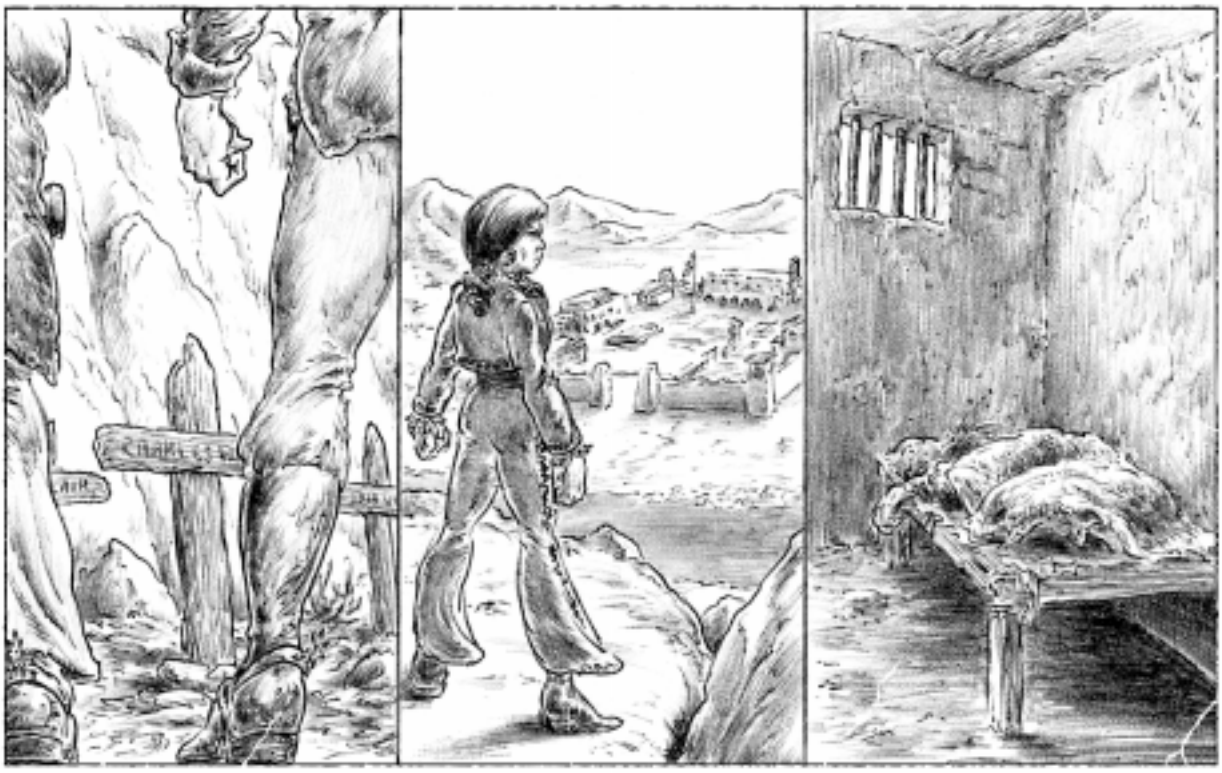
Detta stämmer, men männen vet inte att rollpersonerna redan finns inne i gruvan. Deras uppdrag är att hindra rollpersonerna att ta sig in i gruvan och de har därför posterat sig så att de bevakat alla vägar in i gruvan. Men de har missat att kolla om det kan komma någon från gruvans inre.

Det finns fem män utanför gruvan. Två av dem patrullerar ruinerna alldeles utanför gruvans ingång. Deras uppmärksamhet är riktad mot klipporna runt gruvan, i hopp om att rollpersonerna ska försöka klättra runt de andra vakterna. Utanför fortet har två vakter placerat sig så att de ser vägen som leder fram till gruvan. De sitter bakom två stora stenar, och är helt inriktade på att kolla vägen. Slutligen finns banditernas ledare, som har ridit iväg en bit bort från fortet för att kolla läget.

Med lite planering och skicklighet kan rollpersonerna slå ut de fyra männen i fortet utan större problem. De kan också invänta ledaren, och överraska honom när han återvänder till fortet. Men om rollpersonerna klantar sig, eller helt enkelt väljer att storma ut med knallande revolvrar, vilket jag tror att nån kommer att göra, kommer detta att utvecklas till en strid på liv och död. Banditerna kommer att göra allt för att oskadliggöra rollpersonerna.

Vid första tecken på trubbel återvänder banditernas ledare i galopp tillbaks till fortet, med revolvern dragen.

Om någon av skurkarna överlever, kan denne berätta att de fick sitt uppdrag av en man i Gaselle, en man som verkade vara en rik plantageägare. Han kallades Sanders av en av sina män, men skurken tror att detta inte är mannens rätta namn. Om rollpersonerna ber skurken beskriva mannen säger han att det var mörkt och att han inte såg annat än att mannen var av medellängd, och något fetlagd. Troligen runt 50 år gammal.



## GRAVARNA

Utanför fortet finns alltså tre gravar. Vid varje grav finns ett väderbitet träkors, som mot alla odds överlevt årens förfall. Korsen bär i tur och ordning namnen Felmore Leclair, Charles Williamson och Dave X. Inristat i varje kors finns också årtalet 1847.

## HUR SKA SCENEN SLUTA?

Scenen och äventyret slutar med att rollpersonerna besegrat de fem banditerna, och står vid de tre korsen, eller när de besegrat skurkarna och tänker ge sig iväg med guldet.

När detta händer visar du bilden och läser följande avsnitt:

*Solen kastar sina obarmhärtiga strålar på träkorsen... Ni samlas kring gravarna, och de obevekliga korsen. Här ligger tre män, män ni trodde var döda, men som ni ändå någnstans hoppades att de fanns i livet. Nu stirrar verkligheten er grymt i ögonen...*

*Under tiden...*

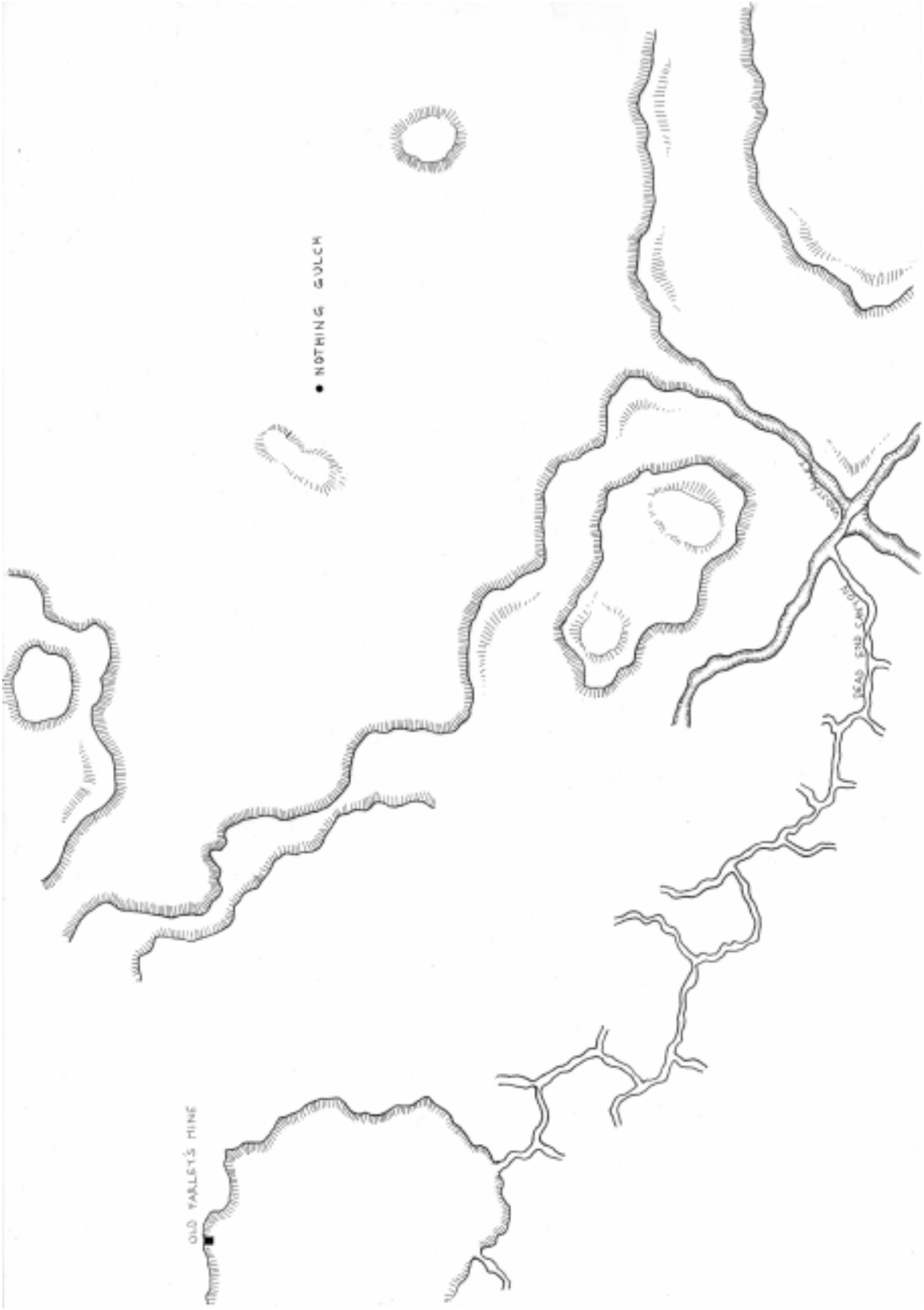
En dal, en flod, ett fort. Från toppen av ett berg tittar en kvinna ner på sitt land, på fortet, på fängelset där mannen som gäckat hennes planer så länge försmäktar.

*Under tiden...*

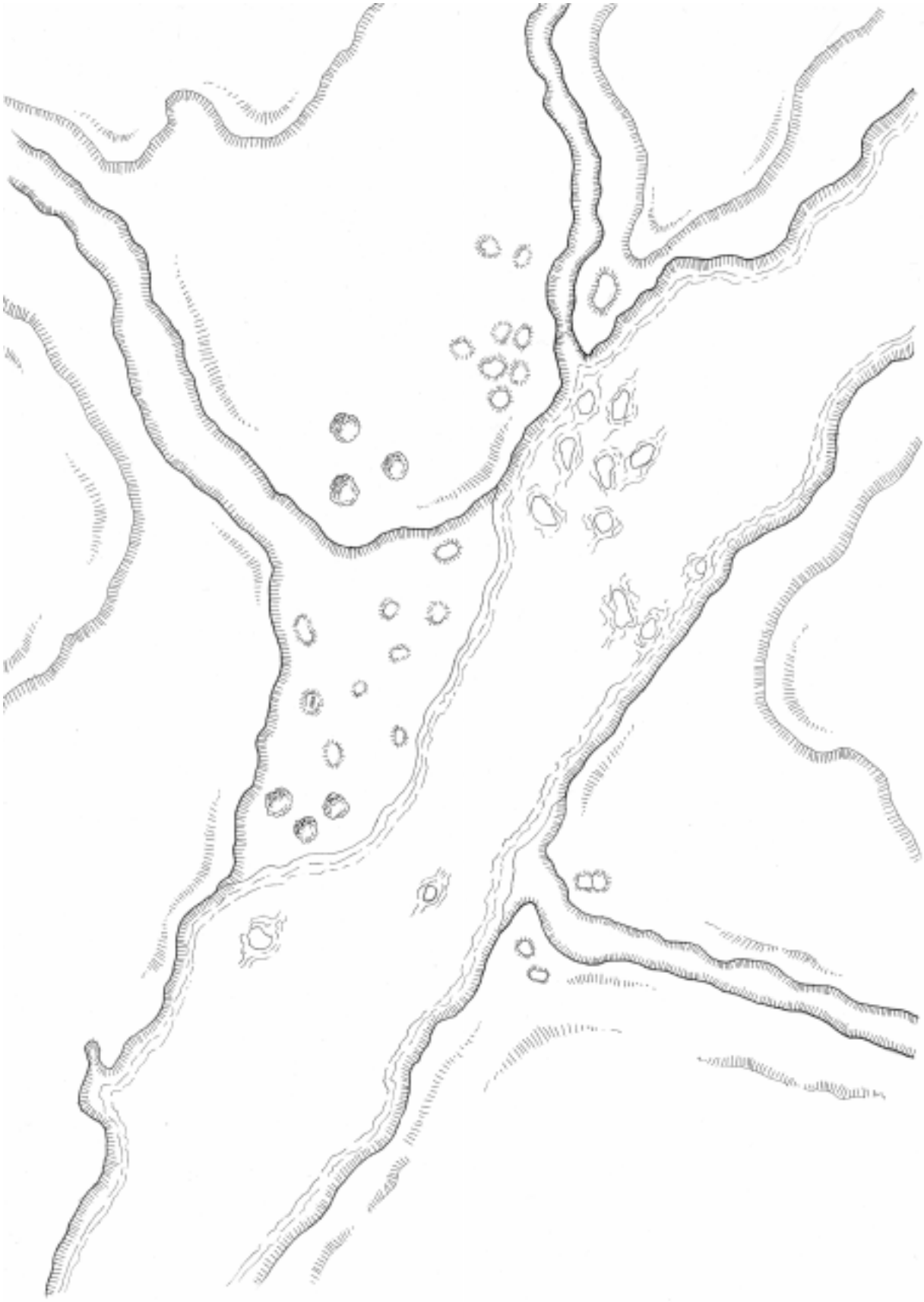
Ett rum, en bänk, en man. Mannen ligger insvept i en filt på bänken, bänken som varit hans viloplats i sjutton år. Alltsedan hans vänner dog i gruvan har hans liv varit ett helvete, ett fängelse utan hopp om frihet. Men tanken på hämnd har hållit honom vaken, hämnden på mannen som lurade dem... Sanders... som stal hans liv, hans familj, hans fru... och hans lilla son från honom. Mannen kramar den halmstoppade säcken som är hans enda kudde. Från hans ansikte rullar tårar ner på marken.

SLUT

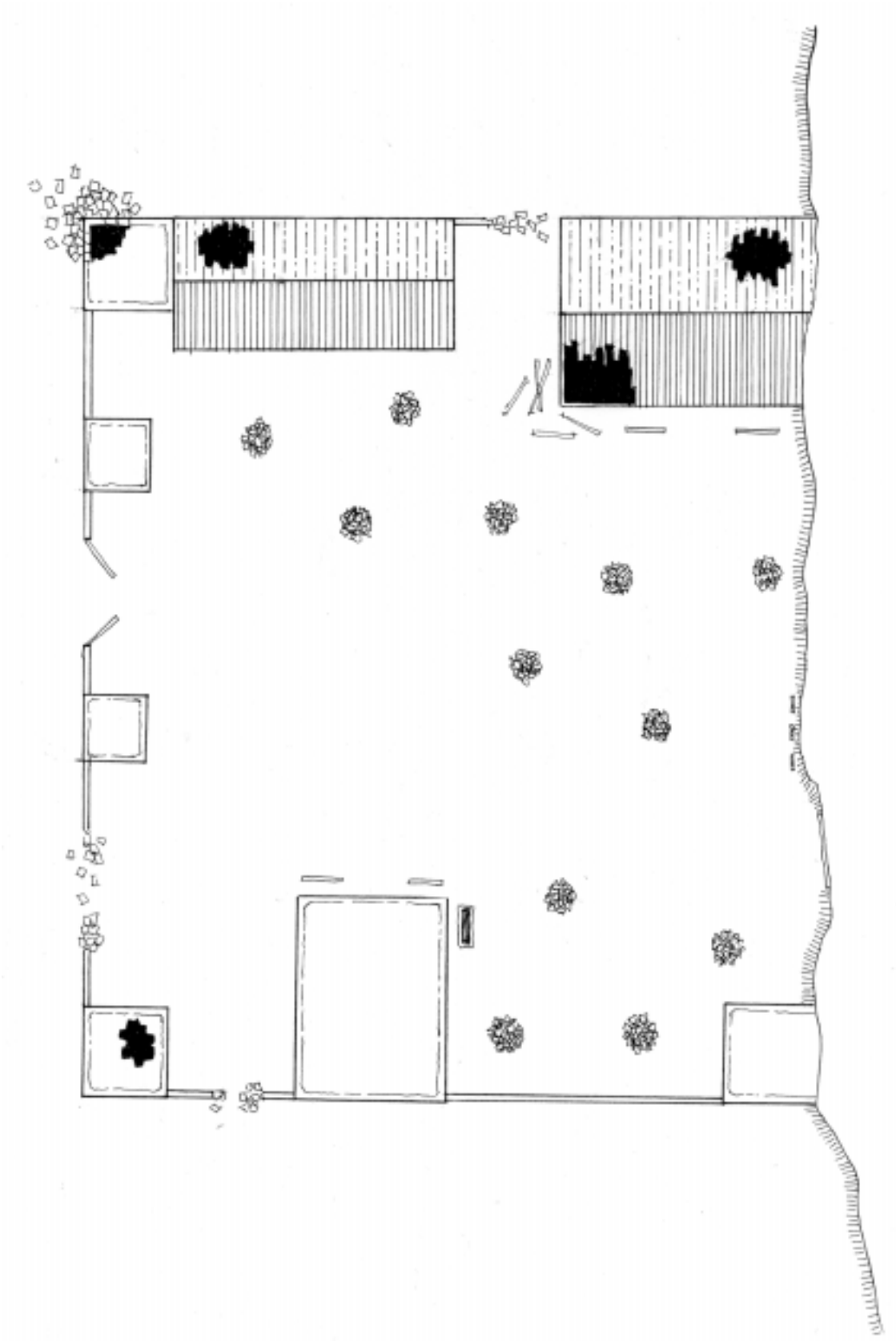
# ÖVERSIKTSKARTA



# VADSTÄLLET



# GRUVAN



# BILAGA 1: INTRODUKTION TILL ROLLPERSONERNA

Gaselle är en liten sömnig stad i Georgia. En tråkig stad, inte särskilt stor, kanske bara ett par hundra invånare i staden, och några hundra till boende runt omkring.

Runt staden ligger några stora plantage, där de rika plantageägarna odlar bomull. Howarts plantage är störst, men borgmästare Fontaine är nog ändå den rikaste av bomullslorderna.

Vanligast är nog ändå de små gårdarna, där man odlar vad man kan, för att överleva. Det finns ett femtiotal sådana runt Gaselle.

Gaselle är er hemstad.

Ni har växt upp på några av de minsta gårdarna, och livet har inte varit lätt för er. Missväxt och brist på arbetare har alltid varit problem, och era föräldrars gårdar är de fattigaste i Gaselle.

## GÄNGET

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 hetsporrarna.

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 har han vägrat att berätta vad som hänt, det enda ni och era mödrar vet är 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. Efter att ha uppsökt Gaselle, och där träffat sheriffen och en del andra stadsbor, pekade spåren söderut. Mördaren var troligen mexikan. Utanför Gaselle kom ni så ikapp mördaren, som visade sig vara en ung mexikansk kvinna.

I duellen som följde blev kvinnan dödligt sårad. Hon avslöjade att Ethan Stevens dödat hennes far, och att detta var en hämnd. Hennes sista ord var en varning till er.

- 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 ni kartan, invikt i ett tygstycke. Kanske kartan kunde hjälpa er 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. Så ni gav er av, fast beslutna att lösa mysteriet och hämnas mordet på Ethan Stevens.

# 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 guldet till vagnen med vapnen... många män dog...

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

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

... att kunna återfinna guldet har jag ritat en karta, som visar vägen från Dead End Canyon till gruvan... utan kartan är guldet 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 guldet, och gömt detta i gruvan. Om du läser detta, sök upp mig hemma.

Ethan

# KARTAN