

KEJSAREN AV MEXICO DUBBELSPEL I DURANGO

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

BILD: MICHAEL GULLBRANDSON



Det mexikanska äventyret har tappat all sin ära. Framgångar har ersatts av bittra förluster, trots att Greve Jean-Pierre Allardo har gjort allt som stått i hans makt för att kväsa pöbeln. Mexikanerna som nyss var tillbakapressade hela vägen till gränsen rycker allt närmre. Det är bara en tidsfråga innan Frankrike lämnar Kejsar Maximilian åt sitt öde. Men ännu är slaget inte förlorat, kejsaren har visat sitt fulla förtroende för styret här, och avsevärda resurser har ställts till förfogande.

Mindre nogräknade personer kan frestas av chansen till rikedom och vad spelar det för roll i det stora loppet? Rätt utfört kanske ingen ens saknar guld och vapnen... Greve Jean-Pierre Allardo drar fingrarna längs mustaschen medan ett leende spelar i mungipan. Om han spelar sina kort rätt och tar amerikanerna till hjälp kan det nog bli en lika lönsam som diskret operation...

INTRO

Dubbelspel i Durango är det andra fristående äventyret till *Westerns* nya konventskampanj: *Kejsaren av Mexiko*. Äventyret har producerats för GothCon XXVIII 2004. Längst bak i äventyret finns fem färdiga rollpersoner som gjorts för detta äventyr (de fyra första är viktigast). *Dubbelspel i Durango* utspelar sig i Mexiko i september 1866. Spelarna har utrymme för improvisation och rollspel, samtidigt som planering, taktik och strategi inledningsvis spelar en stor roll. Vår förhoppning är att stämningen under äventyret gradvis skall förändras från matinéaction till angst och interna motsättningar.

Vi hoppas att ni får kul när ni spelar – det är för er skull vi skrivit äventyret!

REGLER

Spelarna behöver inte ha spelat *Western* förut, eller ha någon kännedom om regelsystemet, för att fullt ut kunna spela detta (eller något av våra) konventsäventyr. Däremot kan det vara bra att ge de spelgrupper som inte känner till spelet sedan tidigare en väldigt kort introduktion, så att siffrorna på rollformuläret får någon som helst relevans för dem... Vi ger här en snabb översikt av vad som kan vara värt att ta upp.

RYKTE

Alla rollpersoner har här två värden som skiljs åt av ett mellanslag (högt upp på formuläret, efter NAMN och ALIAS).

Den första siffran berättar vilken typ av RYKTE de har, hur folk i allmänhet ser på dem. Siffran varierar mellan 1 och 100 och kan grovt delas upp enligt följande:

- 0 - 20 Avskum; fähund, kräk, ökad mördare av värsta sort
- 21-40 Ökad; illa sedd, brutal, farlig, bortom ära och redlighet
- 41-60 Neutral: normal, som folk är mest, tendenser kan anas
- 61-80 Gott rykte; Väl ansedd, hedervärd, pålitlig
- 81-100 Hjärte; räddare i nöden

Den andra siffran berättar hur berömda de är. Är siffran över 100 känner alla i delstaten eller Territoriet till dem, över 200 gäller det ytterligare en delstat därifrån, osv.

VAPENSKICKLIGHET

Du behöver inte gå igenom TRÄFFMALLEN med alla, däremot kan det vara bra att berätta vad olika personer har i grova termer. De två värden som är intressanta är TC (TRÄFFCHANS) och VS (VAPENSNABBHET).

Många har inte mer än 10 på något av värdena. Det gäller till exempel de flesta stadsbor. De har hållit i ett vapen någon gång, men

är inte särskilt bra på att använda det...

Kofösare, nybyggare och andra som har tillgång till vapen, men sällan behöver använda det har ungefär 20 på TRÄFFCHANS och VAPENSNABBHET.

Revolvermän och andra som försörjer sig med vapen i hand har omkring 30/30.

De riktigt skickliga kan komma upp i värden runt 40/40.

En handfull personer kommer upp i värden över 50. De är alla levande legender...

HANDLINGAR är hur många saker rollpersonen hinner göra under en STRIDSRUNDA (5 sekunder). Varje gång VAPENSNABBHETEN kommit upp i ett nytt tiotal får man en extra HANDLING (33 i VS = 3 HANDLINGAR, 49 i VS = 4 HANDLINGAR). Den som har flest börjar, därefter agerar alla som har lika många HANDLINGAR samtidigt då man går neråt i HANDLINGSSOMGÅNGARNA.

HUR MAN LYCKAS

Grunden i hela spelsystemet är en OBEGRÄNSAD T20. Så fort rollpersonerna behöver se om de lyckats med någonting de försöker genomföra slår de en T20. Ju högre resultat desto bättre, och blir det 20 får de slå om och lägga ihop sina båda tärningslag.

I de flesta fall är målet att de skall komma upp i 20 totalt då de lägger ihop tärningsresultatet med det värde de utgår från (FÄRDIG-HETS-NIVÅN - FN - på sina olika FÄRDIG-HETER, eller EGENSKAPSVÄRDET). Är det någonting busenkelt behöver de ofta inte ens slå, är det någonting riktigt otroligt svårt kan de behöva få mer än 20 för att lyckas. I strid används TRÄFFMALLEN.

Slår de däremot en 1:a har de FUMLAT, resultatet blir ett annat än de tänkt sig... Hur illa det går beror på nästa slag - FUMMELSLAGET. Återigen är det en T20 som skall slås, där det gäller att slå så högt som möjligt - en 1:a nu är rena katastrofen, medan 20 tar bort FUMMELN och innebär att resultatet av tärningslaget blev värdet +1.

BAKGRUND

Samtidigt som det amerikanska Inbördeskriget rasar ockuperas Mexiko av franska styrkor. Den österrikiske Ärkehertigen Maximilian tillsätts som landets kejsare. Européerna får stöd av konservativa mexikaner, men den liberala President Juarez och det mexikanska folket tar upp kampen. Då amerikanerna stridit färdigt i sitt eget krig söker sig många till Mexiko, sydstatarna till den kejsarliga armén och nordstatarna hjälper Juarez.

REFORMKRIGET

1857 inför Mexikos President, Benito Juarez, och hans liberala regering en ny konstitution med stora förändringar för den katolska kyrkan: kyrkan skiljs från staten, religionsfrihet inför, den katolska kyrkans privilegier avskaffas och konfiskation och försäljning av kyrkans egendomar möjliggörs. Många blir upprörda och ett inbördeskrig bryter ut. De konservativa har sitt starkaste fäste i Mexico City och halva armén stöder dem. Liberalerna och President Juarez behärskar landsbygden och hamnarna med hjälp av arméns andra halva.

Då 1860 går mot sitt slut står Juarez som segrare, men kriget har varit kostsamt både i liv och pengar. Mexiko kan inte betala sina skulder till sina europeiska långgivare och ställer in betalningarna.

DET MEXIKANSKA ÄVENTYRET

Då Mexiko ställer in sina betalningar skickar Frankrike, Spanien och Storbritannien 1861 armador till Mexikos viktigaste hamn Vera Cruz. Där tar de kontroll över tullhuset, för att den vägen få tillbaka sina pengar. Spanien och Storbritannien återvänder efter några månader till Europa 1862.

Frankrike har samtidigt kontaktats av de konservativa som förlorade Reformkriget. De konserva-

tiva spelar på europeiska fördomar och lockar Frankrike att engagera sig militärt i Mexiko. Fransmännen, liksom de flesta européer vid denna tid, har en romantiserad bild av Mexiko. De förutsätter att mexikanerna knappt klarar av att regera själva och att en ”vänlig intervention” därför är det bästa för alla parter. De konservativa övertygar Kejsar Napoleon III och Kejsarinnan Eugénie att det med fransk hjälp är möjligt att skapa ett katolskt kejsardöme söder om Amerikas Förenta Stater. Detta kejsardöme skall styras av den österrikiske Ärkehertigen Maximilian och hans hustru, den belgiska Prinsessan Carlota. Det enda som krävs för att Frankrike skall få denna starka allierade makt i Amerika är att de först låter franska styrkor slå ut allt motstånd och marschera in i Mexico City. Frankrikes Kejsar Napoleon III har mycket att vinna på förslaget; en stor stark allierad i Amerika, öppnandet av en ny marknad, möjlighet att sprida ”civilisationen” och, naturligtvis, ära. Företaget kallas ”Det Mexikanska Äventyret”.

De 6 000 soldater som anlände tillsammans med den franska armadan börjar marschen mot Mexico City.

OVÄNTAT MOTSTÅND

Frankrike underskattar motståndet kraftigt. Till skillnad från vad de konservativa mexikanerna utlovat visar det sig att folket längs deras marschväg inte välkomnar dem, utan betraktar dem som fiender. På samma sätt är den mexikanska armén mer stridsduglig än de föreställt sig. Mexikanerna är krigströtta efter Reformkriget, men stridserfarna. Den 5 maj 1862 besegras Frankrikes 6 000 man starka här av en mexikansk styrka på 4 000, vid staden Puebla. Det är en stor mexikansk seger och redan den 9 maj utfärdar President Juárez den 5 maj som mexikansk högtidsdag. Den mexikanska glädjen blir dock kortlivad. Napoleon III lär av sitt misstag och skickar efter förstärk-

ningar från Europa. 28 000 man skeppas över havet. Med dessa förstärkningar lyckas Frankrike ta kontroll över Mexikos hamnar och de flesta större städerna.

Den 17 maj 1863 kapitulerar Puebla efter belägring. Den 31 maj lämnar President Juárez och hans regering Mexico City och beger sig norrut, där de ännu är ohotade. En vecka senare intar Frankrike huvudstaden och utser de Konservativas ledare, General Almonte, som tillförordnad President.

KEJSAREN AV MEXIKO

Det Katolska Kejsardömet Mexiko utropas den 10 juli 1863 och kejsarkronan erbjuds den österrikiske Ärkehertigen Maximilian. Han accepterar posten och anländer tillsammans med sin hustru till Mexico 1864. Under tiden rasar striderna vidare, men de franska trupperna har ett övertag. Mexikanerna inriktar sig helt på gerillataklik och tillfogar fransmännen flera svåra bakslag, men lyckas inte vända stridslyckan.

Maximilian är förtjust över sitt nya ämbete. Då han så småningom förväntar sig att styra Mexiko utan hjälp från franska styrkor börjar han bygga upp en kejsarlig armé. Den består av tre delar; den reguljära armén, frivilligstyrkorna och den beridna vaktstyrkan Resguardo. Trots de Konservativas stöd föraktar de flesta mexikaner invasionsstyrkan och den kejsarliga arméns mexikanska soldater respekteras egentligen inte i något läger.

OÖNSKAD UPPMÄRKSAMHET

Då nordstaterna går segrande ur det Amerikanska Inbördeskriget 1865 kan regeringen lägga mer kraft bakom sina protester mot Frankrikes ockupation. Förenta Staterna stöder President Juárez demokratiskt valda regering med pengar, vapen och diplomatiska påtryckningar. Då detta inte ger tillräcklig effekt förflyttas en stor här till Texas och Rio Grande.

Många erfarna soldater vet inte vad de skall ta sig till när det amerikanska Inbördeskriget upphör. Flera beger sig till Mexiko. Fientligheten från Inbördeskriget består; sydstatssoldater blir legosoldater i den Kejsarliga Armén, nordstatarna ansluter sig till Juárez styrkor.

THE BLACK DECREE

Kejsar Maximilian gör en dålig situation värre då han den 3 oktober 1865 inför ”The Black Decree” (”Det Svarta Påbudet”). Enligt denna lag skall alla mexikaner som påträffas beväpnade avrättas som banditer inom 24 timmar. De enda undantag som medges är för mexikaner i den kejsarliga armén.

Det är Juárez framgångsrika gerillakrigföring i kombination med fransmännens ökade tvekan som får Maximilian att fatta detta ödesdigra beslut. Den internationella opinionen vänder, talet om att kejsardömet inrättats för att föra civilisationen till landet faller platt till marken och Maximilian uppfattas som en tyrann. Det lilla stöd han haft hos delar av den mexikanska befolkningen upphör.

FRANKRIKE DRAR SIG UR

För Frankrike framstår alltmer ”Det Mexikanska Äventyret” som ett enda stort kostsamt misslyckande. Frankrikes Kejsar Napoleon III är hårt pressad av den egna hemmaopinionen. De amerikanska protesterna och hotet om militär inblandning, innan Frankrike ens fått full kontroll över Mexiko gör honom än tveksammare till hela operationen.

Det som slutligen faller avgörandet för honom är dock den allt starkare insikten att Kejsar Maximilian är inkompetent, vilket han visat inte minst genom införandet av ”The Black Decree”. Kejsar Napoleon III kallar hem sina trupper från Mexiko. Den 31:e maj 1866 tillkännager han sin avsikt att dra tillbaka trupperna, och inom en månad börjar evakueringen, trots att Kejsarinnan Carlota kommer till Paris för att vädja om fortsatt stöd.

KAMPANJEN

Kejsaren av Mexiko är en trilogi i tre fristående delar. Alla tre äventyren utspelar sig under kejsardömetets sista år, i ett krigshärjat och krigstrött Mexiko som håller på att skaka av sig de utländska ockupanterna. I första delen – *Vägen till Vera Cruz* – speglades konflikten ur ockupanternas synvinkel. I *Dubbelspel i Durango* är grupp sydstatssoldater i fokus. I sista delen som spelas på LinCon – *Sista Striden* – är rollpersonerna juarister.

VÄGEN TILL VERA CRUZ

I förra delen fick Major Allardo i uppdrag att eskortera höga dignitärer från Mexico City till hamnstaden Vera Cruz. Passagerarna ledda av kejsarinnan skulle vädja till Napoleon III om fortsatt stöd till kejsardömet. Som belöning har Allardo nu utsetts till befälhavare över Durango, längre norrut.

På vägen till Vera Cruz deltog de i en bal hos kejsaren, där sydstatsslöjtnanten Cole antastade Blanche Moreau, men Kapten Laroche kom till hennes undsättning. De två inledde ett passionerat förhållande, där han dödade hennes misshandlande make i en duell.

Gruppen deltog i det kejsarliga firandet den 5 maj i Publa. Festligheterna stördes av ett sprängattentat. De skyldiga flydde, så Allardo grep ett hundratal civila i deras ställe. Ett tiotal oskyldiga hann avrättas innan de riktiga förövarna kunde gripas. Sedan dess är Allardo en hatad man i hela Mexiko.

Juaristspionen Alameida hade en position som Kapten i den Kejsarliga Mexikanska Armén. Genom den positionen kunde han hjälpa juaristerna att planera attentatet. Han upptäckte också rollpersonerna hemliga avfärd mot Vera Cruz och ordnade ett bakhåll på vägen. Hade inte Major Straw och hans män dykt upp hade juaristerna lyckats döda gruppen.

Efter det lämnade Alameida sin post och har precis anslutit sig till juaristerna i Durango.

OLIKA PERSONERS AGENDOR

Mexiko 1866 är en kaotisk plats, sprängfylld av intriger, förhoppningar och farhågor. I det brutala krigets skugga har äventyrets olika roll- och spelledarpersoner alla sina egna bekymmer och överlevnadsstrategier. Här får du en översikt över deras agendor.

MAJOR ALLARDO

Jean-Pierre Allardo är arg. När det äntligen händer något i hans militära karriär som gör att hela det mexikanska äventyret verkar kunna bli något annat än ett praktfullt fiasko kallas styrkorna tillbaka. Han har inte hunnit vara befälhavare i Durango mer än några månader, men naturligtvis misslyckas Kejsarinnan med att övertala Napoleon III om fortsatt stöd till kejsardömet. Allardos brutala styre här har varit förgäves. Han är övertygad om att han är nära att helt knäcka juaristerna i området, men det spelar ingen roll. Ordern om att de skall dra er tillbaka nästa vecka har redan kommit.

Allardo har dock inga planer på att försöka uppnå försoning innan han drar sig tillbaka – tvärtom. I stadens fängelse sitter tio rebeller som kommer att hängas efter mässan på söndag, som en varning till resten av det otacksamma folket. Han har dessutom fått information om att den lilla byn Palomas någon dags ritt väster om Durango har blivit ett tillhåll för juarister. De skall få betala dyrt för sin uppstudsighet. Allardo tänker ta med alla sina kavallerister ut ur staden och bränna ner hela byn och döda alla där. I Allardos sjuka hjärna gör han inte fel – det är bara genom att agera snabbt, brutalt och hänsynslöst som befolkningen kan hållas i skräck tillräckligt för att inte våga göra mer motstånd. Fransmännen må vara på väg att retirera, men han har inga planer på att kapitulera.

Alla hans tankar kretsar dock inte kring hur juaristerna skall krossas.

En inte obetydlig energi lägger han även på att planera sin framtid och hur han kan tjäna maximalt på situationen. I durangos myntverk finns för närvarande silver och guld till ett värde av 200 000 pesos – med andra ord en avsevärd förmögenhet. Och pengar han kan tänka sig att lägga beslag på för egen räkning. För att lyckas kommer han att behöva betala ett fåtal pålitliga män sammanlagt 30 000 pesos. Och lura sydstatarna att göra skitjobbet innan han lurar dem i ett bakhåll.

Allardos plan är att låta Major Straw och hans lilla skara råna myntverket medan han själv är ute med kavalleristerna och bränner ner Palomas. Major Straw skall få tro att han får behålla 50 000 pesos samt få vapen nog att utrusta en armé som tack för hjälpen. Då de kommer för att byta till sig vapnen kommer dock Kapten Laroche och några Allardo-lojala soldater att skjuta ner dem och lägga beslag på deras last. Naturligtvis finns det inte några vapen där, mer än gatlingkulsprutan och de vapen de tretio männen som ligger i bakhåll själva är beväpnade med.

SYDSTATARNA

Major Straw och hans män börjar äventyret som en sammansvetsad grupp på 25 personer, och det lär inte bli några problem att få dem att nappa på Allardos förslag – åtminstone delen med att råna myntverket.

Så fort de har pengarna kommer dock situationen att förändras. Helt plötsligt ser alla en möjlighet att genomföra sina drömmar och återfå sin framtid. Men deras livsmål ser olika ut.

Major Straw vill använda pengarna och vapnen till att äntligen få en armé på fötter som kan tåga mot Washington. Han bör inte vara intresserad av några kompromisser över huvudtaget – skall hans storslagna planer vara möjliga att ge-

nomföra behöver han alla män, vapen och pengar han kan få.

Kaptен Maxwell vill stanna i Mexiko med sin kärlek Gabriella Vega. Han vill nog hjälpa juaristerna på olika sätt och kan ansluta sig till deras kamp, helst med flera av sina män. Maxwell bör inte ha några problem med att dela på pengarna. Sergeant Preston nöjer sig troligen med sin andel av bytet, vilket är mindre än vad de flesta andra vill ha. Han lär vara kompromissvillig, men bör inte vilja lägga alla pengar på ett fortsatt inbördeskrig i USA. Det viktigaste för honom bör vara att kunna återvänd hem.

Korpral Corbin kan låtsas gå med på det mesta, men får han chansen skulle han inte ha något emot att låta alla andra dö medan han själv försvinner med allt av värde.

Löjtnant Cole vill ha allt själv, men bidar sin tid. Det är troligt att han utnyttjar tumultet då juaristerna rider in i det bakhåll fransmännen under arrangerat för sydstatarna. Redan första natten efter rånet kommer menige Slitzhausen och Murray att försöka stjäla guld och desertera. De misslyckas och Straw avrättar dem förmodligen.

JUARISTERNA

I första hand vill de rädda sina tio dödsdömda kamrater ur Durangos fångelse – de slår till samtidigt som rollpersonerna rånar myntverket. Om Maxwell berättar om Allardos plan att bränna Palomas kommer de självfallet att försöka evakuera bybefolkningen och ordna ett bakhåll för fransmännen. Alameida ser dessutom till att sätta en skugga på Maxwell, så juaristerna kommer att dyka upp under fransmännens bakhåll för sydstatarna, varpå en vild strid mellan juaristerna och fransmännen utbryter. Under det tumultet bör rollpersonerna kunna lämna platsen med de värdefulla vagnarna – eller jaga efter Cole och hans män då de försöker göra det. Alameida är misstänksam mot Maxwell, men då Gabriella går i god för honom kommer Alameida att försöka skydda honom.

HÄNDELSE

Nedan följer ett antal nyckelscener i äventyret. Mycket mer kommer självklart att kretsa kring rollpersonernas intrigerande och agerande mot varandra, men det här är scener som vi anser och tror bör dyka upp.

MOT DURANGO

Äventyret börjar en torsdag morgon i september 1866 med att hela Major Straws trupp är på väg till staden Durango. De är på väg tillbaka till staden efter att ha varit vakter åt Fader Iglesias då han rest runt bland kyrkorna i byarna och sedan vidare till Mexico City. Iglesias packning blev tyngre och tyngre för varje kyrka de besökte... Då de kommer till Durango är Major Straw och Kaptен Maxwell kallade till ett möte med den franske befälhavaren Allardo, medan resten av manskapet har fått permission. Den här scenen har som främstsyfte att låta spelarna känna lite på och bekanta sig med sina rollpersoner. Den bör dock inte ta allt för lång tid.

MÖTET MED ALLARDO

Major Straw och Kaptен Maxwell får ett hjärtligt välkomnande av Major Allardo och Kaptен Laroche då de kommer till Guvernörspalatset. Allardo erbjuder dem något att dricka innan de slår sig ner i soffgruppen i hans arbetsrum. Han konstaterar att de ju haft en del samarbete tidigare, men att det han vill diskutera med dem nu är av långt mycket viktigare och känsligare natur, så han hoppas att han kan lita på deras diskretion.

Därpå vänder han sig direkt till Major Straw och beklagar att han måste komma med tråkiga besked. Allardo är väl medveten om att Straw har försökt få Frankrikes hjälp i kriget mot USA, men att det hoppet nog tyvärr är ute nu. Napoleon III har beslutat att de franska

trupperna behövs bättre på hemmaplan, så de skall dra sig ur Mexiko inom kort. Han har precis fått order om att dra tillbaka sina styrkor från Durango nästa vecka. Allardo har dock ett förslag på samarbete som nog kan ge Straw allt annat han behöver, som pengar och vapen nog att utrusta en armé. Då de franska trupperna drar sig tillbaka behöver de ju inte längre alla de vapen de har utrustats med genom åren...

Allardo ler ett snett leende och säger att han innan de drar sig tillbaka tänker tillfoga juaristerna ett så svårt bakslag att de i det närmaste krossas innan dess. Han har hört att de har ett tillhåll i byn Palomas, så imorgon ger han sig av med de franska husarerna för att bränna ner byn och avrätta hela dess rebelliska befolkning. Efter det tror han nog att motståndsviljan kommer att vara bruten ett bra tag framöver.

Därpå tittar han Major Straw rakt i ögonen och konstaterar torrt att det är ju olyckligt att det lämnar Durango sårbart, skulle någonting hända så finns det just inga trupper som snabbt kan ta upp jakten på förövarna. Och tänk att det råkar hända samtidigt som myntverket är ovanligt välfyllt...

Allardo vill att sydstatarna skall råna myntverket i övermorgon, på lördag, då han är ute på straffexpeditionen till Palomas med sina män. Därefter skall de ta sig till en plats han låter meddela imorgon kväll. Där skall de lämna 150 000 av de 200 000 pesos de stulit och i utbyte få 20 kanoner, 2 gatlingkulsprutor, 1 000 gevär, 1 000 revolverar och en oherrans massa ammunition. Om de är intresserade.

Rollpersonerna har möjlighet att förhandla till sig en bättre överenskommelse med Allardo – då denne ändå planerar att lura dem i ett bakhåll så kan han kosta på sig det. Han kommer dock inte att erbjuda dem mer än hälften av pengarna under några omständigheter. Han vill inte riskera att de misstänker fällan.

Utöver detta kan han även ge dem ytterligare hjälp inför rånet. Han ger dem en karta över Casa de Moneda (myntverket) och berättar att det finns totalt 40 vakter därinne, varav hälften är i tjänst. Skulle de be honom om en passersedel in kan han ordna en åt dem (naturligtvis är det en skickligt gjord förfälskning – han vill ju inte att några spår skall leda till honom vid en eventuell undersökning efteråt). Avslutningsvis ger han dem en bonus. Han har precis fått in en sändning med den nya uppfinningen dynamit – stabila sprängstavar. Han ger dem 10 dynamitgubbar att använda som de vill.

ETT OVÄNTAT BESÖK

Efter besöket bör Kapten Maxwell söka upp sin nya kärlek Gabriella Vega på hennes restaurang. De har kommit överens om att han skall ta sig in bakvägen då han kommer på besök, då deras relation kan väcka en del ilska och de ännu inte vågat börja planera sin framtid. Gabriella vet dock inte om att han kommer. Hon har istället fullt upp med sitt arbete som ledare för juaristerna i Durango. En gammal vän och vapenbroder, Juan Alameida, har precis kommit till staden efter att ha varit aktiv söderut som spion åt juaristerna i flera år. Paolo Sifuentes, Benicio Abril och Manuel Bonilla är också där. Hon har stängt restaurangen och sitter i rummet bakom baren och diskuterar hur de skall kunna frita de tio dödsdömda juaristas.

Då Maxwell kommer dit är Manuel på dass. Låt Maxwell först märka att det är ovanligt tyst och därefter, om han undersöker stället alls, upptäcka lågmälda röster inifrån det bakre rummet. Precis då han går närmre för att höra bättre kommer Manuel tillbaka. Han missförstår situationen och tror att Maxwell är en av Allardos smutsiga hantlangare som kommit dit för att spionera på dem. Han sätter därför en kniv mot Maxwells strupe och uppmanar honom att inte

utmana ödet... Tillsammans kliver de in i rummet med juaristas.

De fyra männen blir alla väldigt misstänksamma – de flesta anglos i Mexiko har dåligt rykte, de betar sig som skitstövlar och många av de samarbetar med ockupationsarmén. De blir väldigt frågvisa, vill veta vem han är, vad han gör där och hur mycket han har hört. Det ser mörkt ut för Maxwell då Gabriella Vega tar till orda och personligen går i god för honom.

Exakt hur den scenen kommer att sluta beror framför allt på Maxwell. Hur reagerar han på att Gabriella är aktiv i motståndsrörelsen? Efter mötet med Allardo vet han också en hel del juaristerna skulle kunna ha nytta av – så vad berättar han? Han kan vinna nya vänner och inte minst respekt och förtroende från de som är aktiva i juaristas. Samtidigt bör han vara försiktig så att han inte utsätter sina egna vapenbroder för fara...

Maxwell kan rädda Palomas befolkning. Berättar han om Allardos planer på att statuera exempel med byn skickar juaristerna omedelbart iväg en ryttare som hinner varna byborna. Och samla ihop tillräckligt med juaristas för att ge Allardo en obehaglig överraskning då de kommer fram till byn.

Oavsett hur mycket Maxwell berättar kommer inte Alameida lita helt på honom. Han ser därför till att ge amerikanen en diskret skugga som rapporterar direkt till honom vad Maxwell sysslar med. Tack vare det kommer Alameida på ett tidigt stadium att känna till att sydstatarna rånat myntverket, och snabbt kunna sätta ihop en styrka som rider efter dem.

PLANLÄGGNING

Nu kommer en scen och en fas i detta äventyr som nog lär ta en del tid – rollpersonerna planerar rånet mot myntverket. Ge dem all den information det är rimligt att de kan få tag på. Är de snabba med att begära ytterligare tjänster av Allardo kan de eventuellt få det, men... Han

kommer inte att göra någonting som gör det möjligt att spåra honom till attentatet i efterhand.

Runt om i staden finns det affischer som pratar om lördagens stora tjuvfäktning. Det kan vara klokt av rollpersonerna att utnyttja detta tillfälle då flera i staden är upptagna med annat.

BUDBÄRAREN

På fredag kväll kommer en ung pojke med ett kuvert till Major Straw. Det står ingen avsändare och på lappen inuti står bara en plats angiven: El Palmito. Meddelandet kommer naturligtvis från Allardo.

STRAFF- EXPEDITIONEN

Sent på fredagen ger sig Allardos straffexpedition av från Durango. Med tanke på hur stor truppen är gör de förvånansvärt lite väsen av sig, som om de inte riktigt vill att folk skall uppmärksamma deras försvinnande från staden. Då 250 franska husarer samtidigt rider ut är det dock svårt att undgå att det märks...

CASA DE MONEDA

Hur rånet mot Casa de Moneda (myntverket) går beror i väldigt hög utsträckning på hur bra deras plan är. En tumregel är dock att de måste vara antingen tysta eller snabba för att inte fler soldater skall lockas till platsen. Passar de på under tjuvfäktningen kommer fem av de lediga vakterna att vara där istället för inne på myntverket.

Låt gärna rånet bli dramatiskt och nervkittlande, där även soldater på rollpersonernas sida dör. Men. Undvik att döda rollpersonerna vid denna strid. De kan bli skadade, men det vore väldigt olyckligt om någon av de skulle försvinna på grund av en förlugen kula. Skulle de däremot ha en riktigt usel plan eller göra väldigt dumma saker under rånet får de dock stå sitt kast. Det går ju inte att hålla dem vid liv under orimliga omständigheter...

Casa de Moneda innehåller 78 000 i guld (125 kg) och 124 000 i silver (3100 kg). Guldet är fördelat på 25 guldtackor som väger 5 kilo vardera och är värda 3125 dollar. Silvret består av 210 silvertackor om 10 kilo vardera, värda 400 dollar samt 40 000 i silverpesos (980 kg). Om rollpersonerna inte tänkt på att ta med minst två vagnar kommer de att få problem att få med sig allt silver. Det kommer också att ta en liten stund att få med allt silver.

När rollpersonerna håller på att lasta vagnarna hörs en explosion i andra änden av staden. Det är juaristerna som inlett sin attack mot fångelset för att frita sina dödsdömda kamrater. Rollpersonerna kan se en rökpelare i närheten av den franska garnisonen. Attacken gör att sydstatarna kan operera ostört en stund till. Denna oplanerade samtidighet gynnar båda parter, då det innebär att de få styrkor som är kvar i staden måste dela upp sig för att hinna till båda oroshärdarna. Rollpersonerna lär dock inte förstå så mycket av dessa händelser. Möjligen bör Kapten Maxwell förstå vad det är som händer, då han ju hört delar av juaristernas planläggning några dagar tidigare.

UT UR DURANGO

Efter att ha genomfört rånet kan sydstatarna fly från staden, eventuellt efter någon dramatisk jaktscen på stadens gator. Då det inte finns några beridna trupper kvar i Durango kommer de dock inte att bli förföljda någon längre stund, även om det inte gör någonting om de har lite nerver på utsidan...

Fyra timmar senare följer en grupp juarister efter dem, antingen för att Maxwell berättat om planerna eller som en följd av att Alameida låtit skugga Maxwell. Juaristerna är en 20 personer stark trupp, där både Alameida och Gabriella ingår. Juaristerna skulle inte ha någonting emot att dela på bytet med sydstatarna... Gabriella är dock i första hand med för att förhindra Maxwell råkar illa ut.

VÄDRETS MAKTER

Sydstatarna har inte vädrets makter med sig. Efter bara några timmar på vägen är det som om himmelen öppnat sig och ett fruktansvärt skyfall bryter ut. Regnet är hårt kallt och obarmhärtigt. Männen blir blöta och kalla in på bara kroppen, sikten är usel och än värre är att väglaget snabbt blir rena lervällingen. Om de fram till ovädret bröt ut hade några planer på att trots de tungt lastade vagnarna lämna vägarna och köra i vildmarken kan de glömma alla sådana planer nu. Deras färd går nu avsevärt långsammare och stundtals är lervällingen så besvärlig att de nästan kör fast. Riktigt så illa behöver det dock inte gå, men det gör ingenting om de deras stressnivå ökar väsentligt...

DESERTÖRER

Första natten försöker Jerry Shlitzhause och Eric Murray att desertera med en guldtacka var som de plockade på sig redan under rånet, i Casa de Moneda.

Någon – helst en rollperson – kommer att märka när de försöker smyga sig därifrån. Det troliga är att Major Straw kommer att statuera exempel med de två desertörerna, men oavsett hur han agerar kommer händelsen att skapa en hotfull stämning i gruppen.

De två desertörerna har i ett slag satt blixtbelysning på gruppens nya problem – helt plötsligt har de fått möjligheter att ändra sina liv. Det finns så mycket guld och silver på vagnarna att de kan välja sin framtid. Så frågan är hur många det är som verkligen vill fortsätta följa Major Straw på hans inslagna väg mot säker död...

Straws fyra mest fanatiska anhängare – Matt Masterson, Marc Neville, Luke Peters och John Dorchester – försöker dock tysta alla försök till myteri... Det troliga är därför att resten av gruppen följer Straw till det avtalade mötet med fransmännen i El Palmito, trots att det lukar fälla lång väg.

BAKHÅLLET

När de kommer till mötesplatsen, där Straw skall få sina efterlängttade vapen är fransmännen redan där. Kapten Laroche finns på plats med ett trettiotal soldater som gömt sig i området. Fransmännen planerar att döda sydstatarna och ta deras byte, men för att invagga dem i falsk säkerhet har de med sig ett stort antal tomlådor och ett par lådor som innehåller riktiga vapen. De vill inte att Straw skall fatta misstanke direkt, först vill de vara säkra på att han verkligen har bytet med sig.

Sydstatarna borde ana att det är en fälla, men anfallet kan ändå komma som en kalldusch för dem. 30 man öppnar eld mot dem, varav en med en gatlinggun. Tanken är att de flesta sydstatarna (utom rollpersonerna) skall dö i detta bakhåll.

TUMULT UPPSTÅR

Innan striden hunnit rasa någon längre stund dyker en tredje part upp: juaristerna. Då de ser sina mest hatade fiender fransmännen tvekar de inte att komma till sydstatarnas undsättning. Juaristerna kastar sig in i striden, varpå fransmännen går från en nästan säker seger till en hård strid. Maxwell kan se att Gabriella finns med i gruppen.

Under det tumult som uppstår uppstår ett gyllene tillfälle att stjåla bytet och lämna platsen. Om inte någon av rollpersonerna tar chansen kommer Löjtnant Cole och hans underhuggare att göra det.

UPPGÖRELSEN

Uppgörelsens timma är slagen och det är dags att låta detta drama nå sin slutpunkt. Det sker förmodligen i samband med att resten av rollpersonerna hinner ikapp den eller de som stal vagnarna med bytet. Framtidsdrömmar bryts mot varandra och priset för att få se drömmar bli verklighet är smärtsamt högt, det betalas i blod. Alla rollpersoner kommer inte att gå segrande ur den eventuella striden.



DELSTATEN DURANGO - EN ÖVERSIRT

DURANGO

Durango är huvudstad i den mexikanska delstaten Durango, och även platsen där inledningen av detta äventyr utspelar sig. Det är i Durango Major Straw och Kapten Maxwell har sitt möte med Major Allardo, Gabriella Vegas restaurang ligger (där Kapten Maxwell snubblar in på ett möte med juaristerna) och det är här Casa de Mone-da, myntverket de skall råna, ligger. Staden är full av liv. De många franska trupperna upprätthåller disciplinen, men är inte omtyckta.

PALOMAS

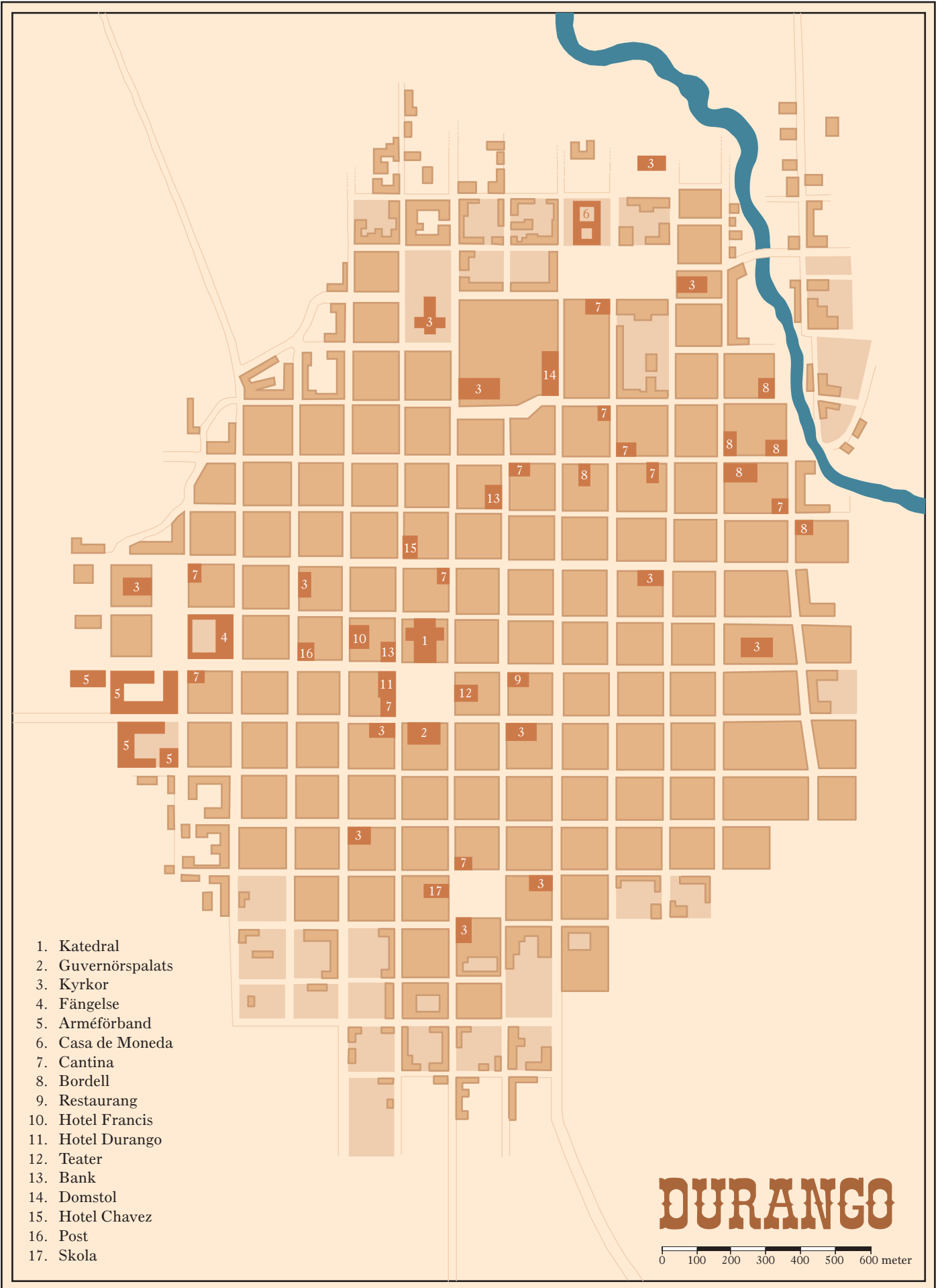
En liten mexikansk by någon dagsritt väster om Durango. Här har juaristerna ett oerhört starkt stöd och på sistone har flera motståndsmän gömt sig i byn, inte minst då de är skadade. Den franske befälhavaren i området – Major Allardo – har precis upptäckt detta och tänker som straff bränna ner hela byn och döda befolkningen. Deras enda chans att överleva är att Kapten Maxwell berättar vad han vet för juaristerna (eller bara för Gabriella Vega) så att de kan förvarna byn.

EL PALMITO

El Palmito är ett gammalt övergivet gruvläger. Fyndigheterna är sedan länge utvunna och lägret har övergivits. Här har Allardo planerat sitt bakhåll för rollpersonerna.

VILLA HIDALGO

En av många sydstatskolonier i Mexiko. Krigsveteranerna från det amerikanska inbördeskriget har fått mark av Kejsar Maximilian i förhoppning om att de skall stöda honom i kriget här. Major Straw lär vilja ta sig hit med bytet.

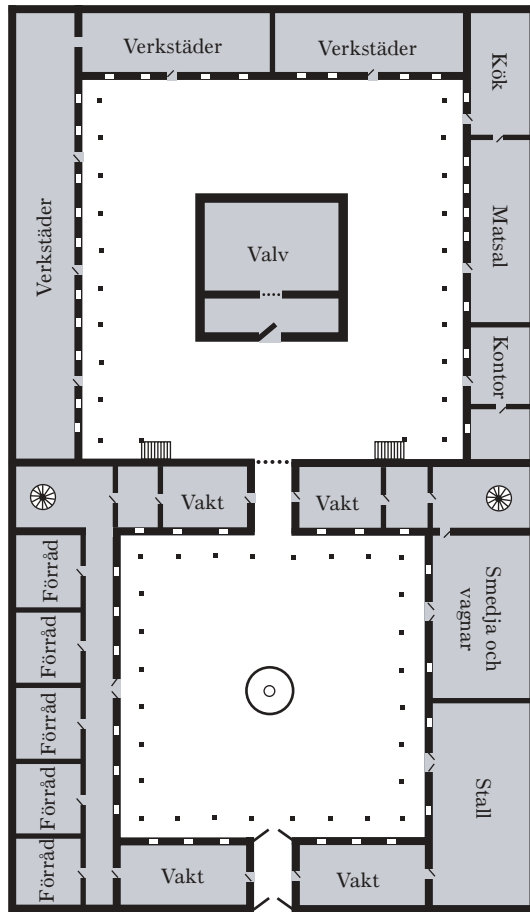


- 1. Katedral
- 2. Guvernörspalats
- 3. Kyrkor
- 4. Fängelse
- 5. Arméförband
- 6. Casa de Moneda
- 7. Cantina
- 8. Bordell
- 9. Restaurang
- 10. Hotel Francis
- 11. Hotel Durango
- 12. Teater
- 13. Bank
- 14. Domstol
- 15. Hotel Chavez
- 16. Post
- 17. Skola

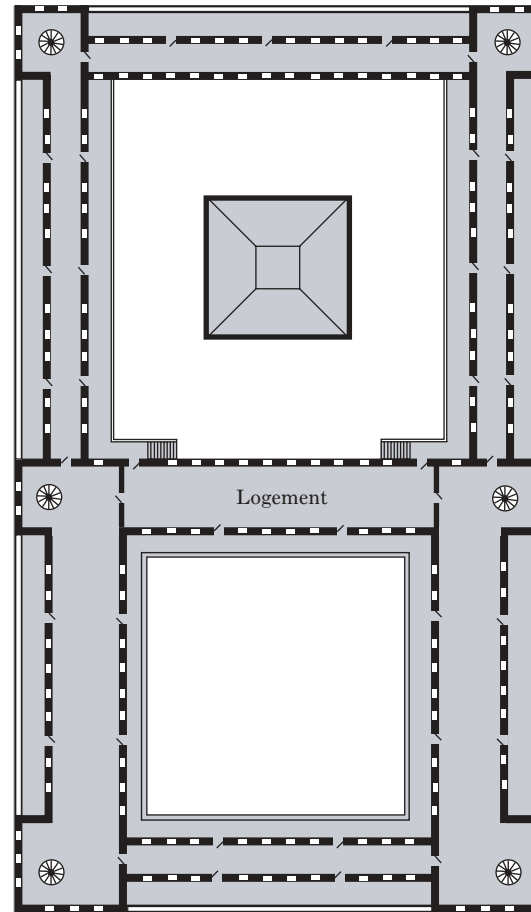
DURANGO

0 100 200 300 400 500 600 meter

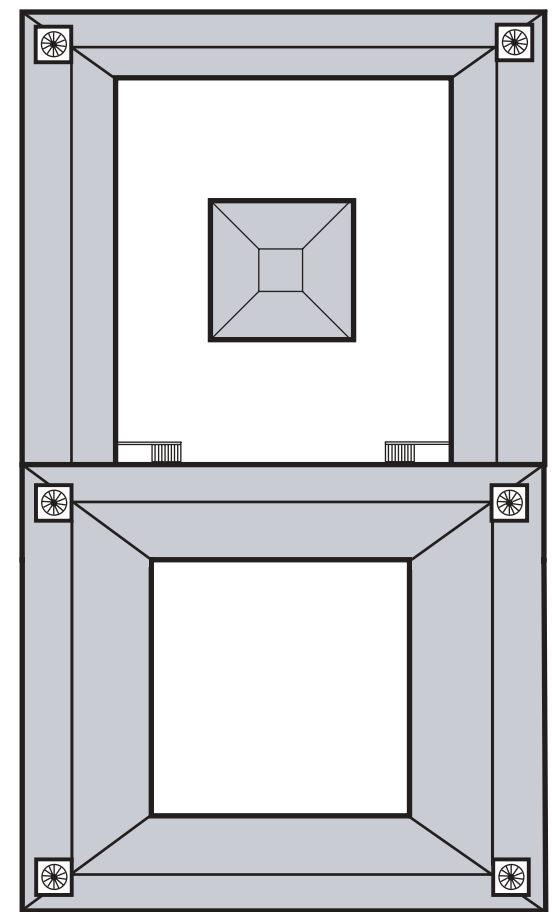
CASA DE MONEDA, DURANGO



Bottenvåning



Övervåning



Tak

0 10 20 30 40 meter

CASA DE MONEDA

Myntverket är en två våningar hög byggnad som är extremt välbevakad. Föga förvånande med tanke hur stora summor som förvaras här inne.

BOTTENVÅNING

VAKTRUM

Tre vakter är ständigt i tjänst i varje vaktrum.

FÖRRÅD

Här förvaras allt som inte behöver stå framme, även en del skräp.

SMEDJA OCH VAGNAR

Härinne finns två vagnar, lämpliga för tunga transporter.

STALL

Det står åtta hästar i stallet.

VERKSTÄDER

härinne sker mynttillverkningen.

KÖK

Det var länge sedan någon gjorde rent i köket, det är förvånande att vakterna inte blivit matförgiftade.

MATSAL

Här kan upp till 50 personer sitta ner och äta samtidigt.

KONTOR

Detta bekväma arbetsrum utnyttjas av officerare och adjutanter.

VALV

Det finns alltid två vakter på plats i valvet. För närvarande finns här även 78 000 i guld (125 kg) och 124 000 i silver (3100 kg). Guldet är fördelat på 25 guldtackor som väger 5 kilo vardera och är värda 3125 dollar. Silvret består av 210 silvertackor om 10 kilo vardera, värda 400 dollar samt 40 000 i silverpesos (980 kg)

ÖVERVÅNING

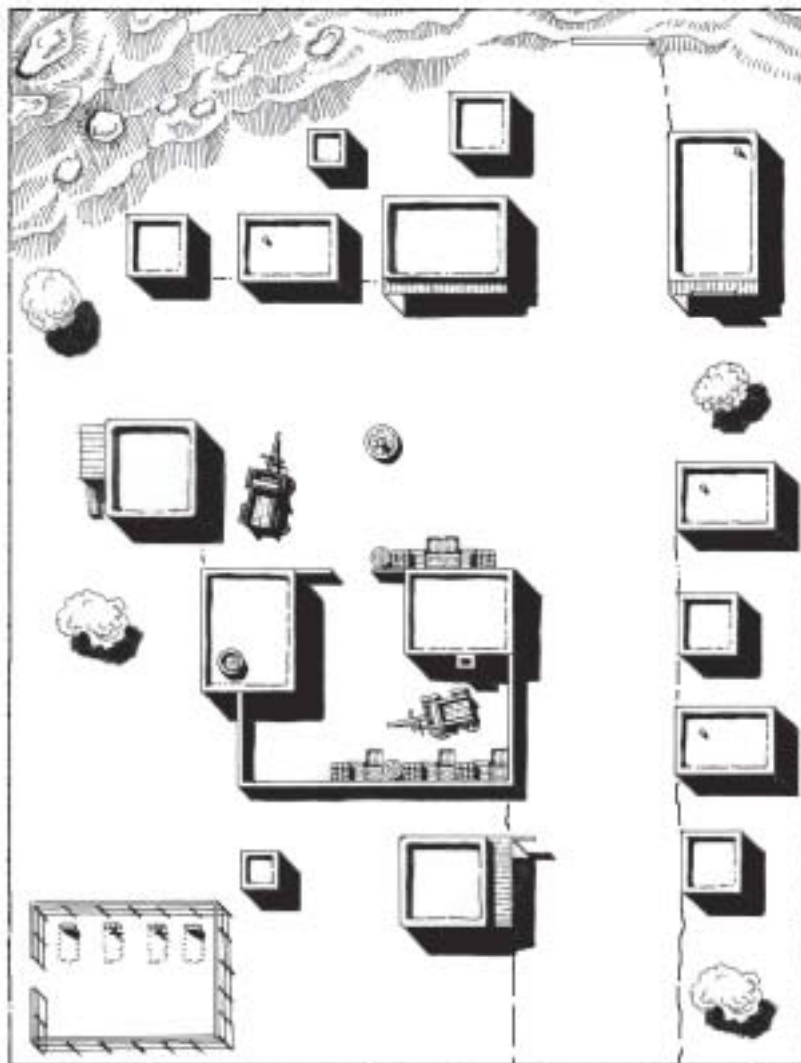
LOGEMENT

Härinne sover myntverkets vakter.

TAK

TORN

Casa de Moneda har sex vaktorn och det står alltid en vakt i varje torn.



BAKHÄLLET I EL PALMITO

El Palmito är idag en liten spökstad. En gång samlades mängder av gruvarbetare här. De flesta misslyckades, slet hårt för småsmulor av ädel metall och bodde i tält. Ett fåtal klarade sig bättre, var åtminstone tillfälligt rika och byggde hus de inte kunde ta med sig när fyndigheterna tog slut. Det var fem år sedan och sedan dess har staden varit tom och lämnad till sitt öde. De enda som funnits kvar i det före detta gruvlägret är de som ligger begravda på kyrkogården...

Det är i denna ödestad Kapten Laroche förberett ett varmt välkomnande för Major Straws trupp. På ytan ser det ut som om fransmännen tänkt hålla sin del av avtalet, Kapten Laroche och något tiotal

män är samlade vid det gamla gruvkontoret och flera vapenlådor står framme. Det finns dock ytterligare ett tjugotal soldater, gömda på olika tak, inuti husen och inte minst viktig: det står en färdigmonterad gatlinggun i gruvan.

Laroche's mål är att kunna skrida till verket innan rollpersonerna lämnat den stora vägen de kommer på. Helst skall de inte ens ha tid att sitta av. Det gör dem till lätta måltavlor och är de inte försiktiga kan det sluta riktigt illa.

Det Laroche inte haft med i sina planer är dock juaristernas ankomst till platsen. Strax efter att striden inletts kommer de inridande och fransmännen fastnar mellan två eldar.

MAJOR ALLARDO



Greve Jean-Pierre Allardo är egocentrisk, egoistisk, cynisk, brutal och hänsynslös. Dessutom har han makt.

Efter att ha framgångsrikt eskorterat kejsarinnan till hamnen i Vera Cruz har han blivit befälhavare över Durango, en post som han upprätthållit med brutal effektivitet. Juaristerna har lidit svåra nederlag och han har precis fått information om var flera av dem kan slås ut. Ändå har han fått order om att dra sig tillbaka. De franska trupperna skall lämna Durango om en vecka, för att återvända till hemlandet. Hans första betydelsefulla placering varade inte ens ett halvår.

Allardo är bitter och besviken, men inte uppgiven. Han skall hämnas på det här landet genom att utrota en Juarrevänlig by samtidigt som han låter Straws sydstatspatrask råna Durangos myntverk. Vid mötesplatsen, där han utlovat vapen, väntar sedan ett bakhåll på dem. Allardo vill inte dela med sig till fler än nödvändigt...

BESKRIVNING

36 år; 180 cm; 78 kg; Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Carmaux, Frankrike; Högerhänt
FYS 14 STY 13 KOR 10 MOT 20 SNA 15
INT 15 BIL 17 SDP 11 VAK 14

RYKTE 15/190

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4 Chock 11 Stridsvana 10

Vapen	TC	VS	KV
LeMat, revolver	39	36	20
LeMat, hagel	59	36	20
Spencer karbin	30	32	20

FÄRDIGHETER

Akrobatik 13, Dansa 13, Etikett 15, Försvar 17, Juridik/Militär 14, Ledarskap 17, Läsa/Skriva 20, Exercis 20, Orientera 16, Respekt 15, Rida 18, Räkna 20, Språk/Spanska 10, Smyga/Gömma sig 9, T./Armén 19, T./Militär strategi 19, Uppmärksam 13, Vältalig 12, Ö./Berg 12

KAPTEN LAROCHE



Kapten Jaques Laroche är trevlig, om än naiv och trögtänkt. Han är son till en vinodlare och han hade helst övertagit gården, men den äran tillfaller hans bror. Istället fick han välja på armén eller kyrkan, och med tanke på att hans stora passion här i livet är kvinnor var det ett lätt val. Han skulle dock hellre ha valt en konstnärlig bana, då han älskar teater och musik, men det vägrade hans familj.

Jaques har förfört fler kvinnor än han kan räkna, men han försöker alltid behandla dem väl. Han avskyr ohyfsade tölpar som Löjtnant Cole, som han handgripligen fick hindra från att våldföra sig på Blanche Moreau på Kejsarens bal för några månader sedan. Blanche var sedan hans älskarinna tills hon åkte hem.

Laroche är fullständigt lojal mot Major Allardo, som han ser som sin bästa vän. Annars hade han aldrig genomfört dubbelspelet, pengar i sig räcker inte i hans ögon.

BESKRIVNING

28 år; 174 cm; 73 kg, Blå ögon; Svart hår; Födelseort; Marmande, Frankrike; Högerhänt
FYS 12 STY 10 KOR 13 MOT 20 SNA 17
INT 8 BIL 13 SDP 18 VAK 14

RYKTE 40/90

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1 Chock 9 Stridsvana 7

Vapen	TC	VS	KV
Lefauchaux revolver	32	32	20
Sabel	50	41	22

FÄRDIGHETER

Akrobatik 13, Dansa 18, Etikett 17, Försvar 15, Hantverk/Vin 10, Konst/Teckna 15, Kortspel 10, Ledarskap 12, Läsa/Skriva 18, Militär Exercis 16, Rida 18, Räknelära 18, Sjunga 14, Smyga/Gömma sig 7, Teori/Armén 17, Teori/Litteratur 16, Teori/Militär Strategi 14, Uppmärksamhet 13, Vältalighet 17

LÖJTNANT COLE



James Cole finns även som en möjlig extra rollperson. Se mer på sid 29-30. Cole är ett kräk utan försonande drag. Han är en översittare som med sina fyra underhuggare försöker tvinga igenom sin vilja, framför allt mot kvinnor. Dessutom är han rasist.

Cole är disciplinerad då han är i tjänst, men festar hårt då han är ledig. När han är full blir han aggressiv.

Två av de personer han hatar mest är Kapten Laroche och Kapten Maxwell, som vid var sitt tillfälle har saboterat hans kvinnoaffärer (dvs räddat unga damer som definitivt inte ville veta av Cole). Får Cole chansen att sabotera för någon av dem eller rent av sätta en kula i ryggen på dem tar han den. Helst vill ha lämna Mexiko med så mycket pengar att han kan starta en flytande lyxbordell på Mississippifloden. Därför kommer han och hans kumpaner att försöka stjäla en del av bytet, förmodligen först under uppgörelsen med fransmännen.

BESKRIVNING

32 år; 178 cm; 85 kg, Blå ögon; Svart hår; Födelseort; Baton Rouge, Mississippi; Höger
FYS 14 STY 13 KOR 10 MOT 17 SNA 15
INT 10 BIL 9 SDP 8 VAK 16

RYKTE 25/90

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4 Chock 11 Stridsvana 10

Vapen	TC	VS	KV
Colt Marin	35	33	20
Spencer karbin	34	32	20
Sabel	40	32	20

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dansa 8, Första hjälpen 8, Försvar 13, Juridik/Militär 9, Kortspel 9, Köra vagn 15, Ledarskap 8, Läsa/Skriva 15, Exercis 12, Orientering 15, Rida 18, Räknelära 15, Simma 14, Smyga/Gömma sig 14, Språk/Franska 15, Spåra 15, Teori/Armén 13, Uppmärksamhet 13

MATT MASTERSON



Matt Masterson är kanske inte den smartaste person som någonsin tagit värvning i sydstatsarmén, men han är en av de mest hängivna. Precis som Major Straw vägrar han acceptera att Konfederationen förlorade Inbördeskriget, om majoren bara får lite mer tid på sig så kommer han säkert att kunna få ihop en armé för att återställa ordningen.

Överhuvudtaget litar Matt blint på Major Straw, som han ser som sin stora förebild här i världen. De är båda från Jackson, Mississippi, är religiösa, nykterister och vänder ryggen åt prostituerade, spel och dobbel. Matt skulle helst se att samtliga män i truppen var disciplinerade nog att avstå från sådant, men antar att majoren vet vad han gör när han låter det fortgå.

Matt högsta önskan är att de skall vända norrut igen, tillbaka hem där vita män styr. Då de besegrat nordstaterna vill han återinföra slaveriet.

BESKRIVNING

34 år; 185 cm; 90 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; Jackson, Mississippi; Högerhänt
FYS 17 STY 13 KOR 11 MOT 18 SNA 18
INT 8 BIL 8 SDP 14 VAK 17

RYKTE 35/80

STRID OCH VAPEN

Täjlighet	Chock	Stridsvana	TC	VS	KV
5	13	10			
Vapen					
Colt Marin	40	35	20		
Spencer karbin	35	32	20		
Knytnäve	45	35	-		

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Första hjälpen 13, Försvar 15, HV/Hästskötsel 15, Köra vagn 14, Läsa/Skriva 10, Orientering 12, Religion 15, Rida 15, Räkna 10, Smyga/Gömma sig 12, Språk/Spanska 10, Uppmärksamhet 15, Överlevnad/Berg 12, Överlevnad/Skog 10

JUAN ALAMEIDA



Juan är modig. Han är en hjälte för några och en falsk fähund för andra. Till för bara några månader sedan var han officer i den Kejslerliga Mexikanska Armén och spion åt Juarez.

Under inbördeskriget i Mexiko stred han tillsammans med Juarez själv. Då fransmännen kom behövde juaristerna få in en man som kunde förse dem med information om fiendens förehavanden. Under flera år låtsades Juan vara en pålitlig soldat åt Kejsaren i rikets södra delar. Han blev Kapten och fick tidigare i år ansvar för det kejslerliga firandet av 5 maj i Puebla – så han hjälpte juaristerna att planlägga ett attentat. Efteråt dödade slaktaren Allardo flera oskyldiga för att tvinga fram attentatmännen. Juan har lämnat dubbelspelet bakom sig och följt efter Allardo till Durango för att hämnas. Och för att hjälpa juaristerna här på alla sätt han kan. Juan har en vaksam blick, är lugn, förtroendeingivande och frågvis.

BESKRIVNING

35 år; 176 cm; 73 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Chihuahua, Mexiko; Högerhänt
FYS 13 STY 11 KOR 13 MOT 18 SNA 14
INT 15 BIL 9 SDP 18 VAK 20

RYKTE 44/70

STRID OCH VAPEN

Täjlighet	Chock	Stridsvana	TC	VS	KV
3	16	13			
Vapen					
Lefauchaux revolver	37	34	20		
Enfield	38	32	20		
Sabel	40	33	20		

FÄRDIGHETER

Akrobatik 13, Dansa 10, Fingerfärdig 17, Försvar 13, HV/Förfälska 18, J/Mil 10, Ledarskap 10, Läsdyrkning 15, Läsa/Skriva 15, Mil Exercis 15, Orientera 10, Rida 14, Räkna 15, Skådespeleri 12, Smyga 20, S/Franska 13, S/Tyska 13, T/Armén 10, Uppmärksam 19, Vältalig 18

GABRIELLA VEGA



Gabriella är inte en oskyldig försvarslös liten flicka, något fähunden Cole skulle fått känna på då de möttes. Om inte Jonathan Maxwell hade dykt upp och "räddat" henne. Jonathan började uppvakta henne och till sin förvåning har hon upptäckt att den allvarsamme anglon väckt känslor i henne hon trodde var döda. Han verkar dessutom ha förstått att hans befäl samarbetar med fel sida i kriget, om han bara bröt med sin armé skulle hon våga tro att de har en framtid tillsammans.

Gabriella leder juaristerna i Durango och hennes restaurang fungerar som mötesplats och gömställe. Hon är en nautlig ledare och omtyckt och respekterad av alla, för sitt mod, sina kunskaper och kontaktnät. Både hennes far och bror deltar i den väpnade kampen, precis som hennes make gjorde innan han dödades av fransmännen. Gabriella är en uppmärksam och bestämd kvinna med en vass tunga och en stor portion svart humor.

BESKRIVNING

25 år; 169 cm; 62 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Durango, Mexiko; Högerhänt
FYS 15 STY 9 KOR 13 MOT 18 SNA 16
INT 17 BIL 9 SDP 17 VAK 14

RYKTE 55/30

STRID OCH VAPEN

Täjlighet	Chock	Stridsvana	TC	VS	KV
2	8	5			
Vapen					
Colt Police	32	32	20		
Henrygevär	34	30	20		
Kniv	40	30	20		

FÄRDIGHETER

Akrobatik 13, Dansa 12, Fingerfärdighet 15, Första hjälpen 15, Försvar 13, Köra Vagn 10, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 14, Matlagning 20, Orientera 10, Religion 12, Rida 12, Räkna 15, Smyga/Gömma sig 12, S/Engelska 10, S/Franska 10, Uppmärksam 13, Vältalig 12

ÖVRIGA SPELLEDDARPERSONER

STRAWS MANSKAP

De är en decimerad skara efter fem och ett halvt år av krigande. De är alla goda soldater och har värden som **ERFARNA KAVALLERISTER**.

De flesta av männen är krigströtta, men sätter sig inte emot Straw lättvindigt. Han är inte omtyckt, men männen hyser en skräckblandad respekt för honom. De ser något närmast omänskligt över hans förmåga att överleva skador och han tycks driven av en inre glöd. Dessutom sköt han en desertör så sent som för några månader sedan...

Här nedan presenteras de män som inte står någon av rollpersonerna närmre än någon annan, därefter de som deserterar första natten efter rånet följt av de som är obrottsligt lojala mot någon rollperson.

ROBERT HANNIGAN

Irländare som blinkar nervöst och har tovtigt långt rött hår. En trevlig, men osäker karl. I strid lägger sig dock ett lugn och ett allvar över honom och han agerar med en säkerhet man annars aldrig ser. Mager, men smidig.

GERALD FINN

Kort, kraftig karl med fyrkantigt ansikte och en enorm blond mustasch. Muttrar irriterat om han känner sig trängd. Älskar whiskey, hatar tequila – inte minst den vidriga vanan att ha mask i spriten.

TOBY CRAGG

Toby älskar Mexiko, värmen, maten, tequila, kvinnorna. Och att han inte behöver riskera livet lika ofta som tidigare. Han ogillar Allardo och fransmännen.

REGIS TUCKER

Regis har bäst pokeransikte av alla i truppen, eller om det möjligen är en dold skådespelartalang. Regis kan konsten att se uppriktig ut när han ljuger. Renrakad med ett pojkaktigt ansikte ser han lika oskyl-

dig ut som sina 19 år, men är en hård krigsveteran. Har ett hemligt förhållande med Nicholas Gellar.

MICHAEL CHASE

Åldermannen i truppen och den de flesta vänder sig till med sina problem. Längtar hem till fru och barn.

MARTIN WHEDON

En drömmare som ofta skriver brev, eller drar skrönor om deras bravader under kriget.

DESERTÖRERNA

JERRY SHLITZHAUSEN

En blond jätte som bryter kraftigt på tyska. Dricker enorma mängder öl utan att bli berusad.

ERIC MURRAY

Ler alltid, men sällan med ögonen. Inställsam, vill vara till lags.

LOJALA MOT STRAW

Matthew Masterson får en utförligare beskrivning på förra uppslaget. De tre andra presenteras här.

MARC NEVILLE

Marc lyfter inte ett handtag mer än han måste annat än i strid, då han är explosiv, kraftfull och mordisk.

LUKE PETERS

Truppens självlärde fältskär, vars specialitet är att gräva ut kulor. Kan franska, spanska och italienska.

JOHN DORCHESTER

En rastlös romantiker som drömer om flickan därhemma.

COLES HAMRATER

Löjtnant Cole vore inte ens hälften så farlig om det inte vore för hans underhuggare, som lyder blint.

AL PARRY

Al pratar alltid om kvinnor, för att dölja att han tänder på Cole.

JOE ANDERSON

Försöker alltid se hotfull ut, men hans ständiga sneglande mot Cole förtar en del av effekten...

WESLEY COLLIER

Wesley är rädd för att dö och rädd för att brinna i helvetet, men när han super känner han sig stark.

PETE LITTLE

Stor, mörkhårig med ett skägg som täcker hela bröstkorgen. Stark som en ox, men lite trög.

PRESTONS STÖD

Frank Preston är respekterad och omtyckt av de flesta, men framför allt av de två vars liv han räddat.

NICHOLAS GELLAR

Nicholas är vacker man med klasiska drag och mörka sammetsögon bakom en gardin av ögonfransar. Såväl kvinnor som män dras till honom, men hans blyghet håller dem på avstånd. Den enda som kommit honom nära är Regis Tucker, som han inlett ett hemligt kärleksförhållande med.

ISAAC STEEL

Isaac är en levnadsglad skämtare som trots att han ogärna tackar nej till en sup alltid gör rätt för sig.

MAXWELLS MÄN

Kapten Maxwell är kanske inte det mest karismatiska befälet, men hans hederlighet och rättframhet imponerar på de flesta.

BRANDON CAMPBELL

En soldat som alltid lyder order och gör sin plikt. Han har dock svåra samvetskval, då han känner att de hjälper fel sida i Mexiko. Vill ansluta sig till rebellerna.

PATRICK MULLIGAN

En vänlig man med sorgsna ögon. Han har fått nog av krig och död.

PERSONLIGT OM GIDEON STRAW

Du är Gideon Straw, en Guds soldat som är övertygad om att du är en förkämpe i den goda striden redan här på jorden. Du är Major i Amerikas Konfedererade Staternas Armé och oavsett hur mörkt det ser ut så vägrar du ge upp hoppet och striden förlorad. Men Gud själv vet hur mörkt det ser ut... Efter fyra års blodiga strider kapitulerade Lee, och därefter nästan alla officerare i hela armén.

Idag styrs sydstaterna av nordstaternas krämare, som tvingar igenom sin vilja och sitt sätt. De stjäls allt av värde, bryter upp sakernas naturliga tillstånd genom att befria slavarna och i de mest absurda fallen sätta svarta att upprätthålla lag och ordning – med rätt att ge sig på vita. Civilisation, vett, etikett och hyfs har fått lämna plats åt brutalitet, girighet och maktthunger. Det tycks som om Djävulen och hans anhang har vunnit en avgörande seger, men du vägrar ge upp. Den yttersta dagen närmar sig för förtryckarna, du måste få ihop den armé som är kapabel att återta striden...

Andra må ha gett upp hoppet, men du, Gideon Straw, har inte kapitulerat. Du leder ännu dina tappra lojala män, alltsedan Inbördeskrigets dagar. Ni har förlorat många kamrater under åren och är idag bara en tjugotal kvar. Dina mesthängivna mannar kommer precis som du från Mississippi; Matt Masterson, Marc Neville, Luke Peters och John Dorchester. Ingen av dem har förstånd nog att bli befäl, men deras patriotism och kämpaglöd är obruten efter alla dessa år.

Ni var en del av General Joe Shelbys Järnbrigad, som aldrig kapitulerade. Även Shelby är i Mexiko, men du är lite besviken på honom. Han pratar om Söderns sak, men inget händer. Den militära disciplinen har ersatts av ett civilt liv, sydstatskolonier har vuxit upp på mark kejsaren skänkt och soldaterna anlägger plantager. Du har pratat med Shelby om vikten av att upprätthålla stridsberedskap inför marschen norrut, men... Han anser att det krävs mer vapen och likvida medel för en sådan operation. Du har lett dina män ner till Mexiko i hopp om att kunna sluta en allians med Kejsardömet Mexiko och vinna stöd från de europeiska nationer som stöder Maximilian. Om det inte går tänker du samla ihop en tillräckligt stor förmögenhet för att låta en armé tåga mot Washington.

Du har goda förbindelser med Befälhavaren för Mexikos norra provinser, Allardo. Som soldat stör dock hans sätt att behandla civila dig. Krig handlar om kamp mellan arméer, inte om vem som kan terrorisera den civila befolkningen mest. Ni har samarbetat tidigare, så du har stora förhoppningar inför det möte han kallat dig och Kapten Maxwell till.

Det händer att du saknar ditt gamla liv som plantageägare. Du är en religiös man, är nykterist samt avskyr lösaktiga kvinnor, spel och dobbel. Du inser dock att dina män bör ges möjlighet att koppla av även på för dig själv omoraliskt vis ibland.

TALAR GÄRNA OM: SÖDERNS ÅTERUPPRÄTTELSE

Det skamliga Inbördeskriget har lämnat Konfederationen slagen i spillror, hundarna från norr vann genom att terrorisera civilbefolkningen, inte på slagfältet. Då Lee kapitulerade segrade barbariet över civilisationen. Men Söderns kommer att resa sig igen.

KRIGET ÄR INTE ÖVER ÄNNU

Du håller dina mannar i full stridsberedskap, de är bara lediga då du ger dem permission. Om alla stridsdugliga män åter samlas under ett fast ledarskap med målet i fokus, snarare än plantagebyggande i ett annat land, så... Ordning och reda, drill och disciplin är dina kapphästar. Kriget är inte över ännu, och du kommer inte att ge upp så länge en yankee styr ditt land.

LOJALITETER

Du lever och dör för Konfederationen. Allt du gör syftar ytterst till att återupprätta Konfederationen och återställa din hemstats rätt till självbestämmande. Du ser högtidligt på ditt ansvar för dina män och så länge de sköter sig står du bakom dem. Desertörer förtjänar dock inget annat än omedelbar avrättning, de har förverkat ditt och Konfederationens förtroende.

DE ANDRA JONATHAN MAXWELL

Kapten Maxwell är din närmaste man och en god soldat. Han förlorade allt i Inbördeskriget, fru, barn och plantage, men har aldrig svikit dig eller sina män.

FRANK PRESTON

Sergeant Preston har vid ett flertal tillfällen visat sin duglighet i fält, inte minst med sprängämnen av olika slag. Trots det kommer du aldrig att befodra honom – han är ett dåligt föredöme för mannarna. Ständigt med en cigarr i mungipan, spriten är aldrig långt borta, speldjävulen har honom i ett fast grepp och själv släpper han inte tagit om en lösaktig kvinna i första taget.

EDDIE CORBIN

Du behöver alla män du kan få, i annat fall hade du avskedat den fege uslingen. Du tvångsvärvade honom 1862 då en lynchmobb tänkte hänga honom, han föredrog armén framför snaran. Korpral Corbin är sig själv närmast. Älskar vapen, särskilt nya modeller.

JAMES COLE

Löjtnant Cole har en talang för att ställa till problem. Han är en duglig soldat, men dricker mer än han borde och blir rent ut sagt oborstad då han gör det. Det händer att han tappar omdömet fullständigt och han tycks ha svårt att förstå att alla kvinnor inte är till salu. Har kommit på kant med Kapten Laroche i de franska husarerna – Allardos närmaste man...

PERSONLIGT OM JONATHAN MAXWELL

Du hade en gång ett liv, en familj, ett plantage och en framtid. Allt det togs ifrån dig 1863. I flera år har du känt dig som ett tomt skal, där den militära disciplinen blev ditt sätt att gå vidare, du rättade in dig i ledet, slutade tänka och bara utförde order. Tills för en månad sedan. Då du träffade Gabriella. Du har så sakta börjat våga tänka på framtiden igen.

Din familj kommer från Louisville i Mississippi, där du i unga år tog över familjeplantagen. Du gifte dig med stadens vackraste och snällaste flicka – Susan Leland. Ni var lyckliga. Då din son föddes visste du att Gud var god, allting var som det skulle i världen och framtiden var er. Herregud vad naiv du var.

Ni hade slavar, precis som alla andra plantager. Era slavar var som en del av familjen, du behandlade dem som arbetskamrater och en del såg du till och med som vänner. I grund och botten tycker du att slaveri är fel, men... Du såg ingen annan möjlighet att ha kvar ditt plantage. Och giriga fabriksägare i Washington har inte rätt att bestämma hur ni skall sköta saker i din hemstat. Då kriget bröt ut tog du värvning, för att försvara din hembygd och ert sätt att leva.

Du var säker då på att kriget skulle bli kort, så fort de förstod att ni var beredda att försvara er med vapen i hand skulle de acceptera Konfederationen. Idag, fem år senare, är du fortfarande med i ett stridande förband som inte har kapitulerat trots att hela Södern fallit och Konfederationen upplösts. Major Straw tror ännu att det går att få en armé att tåga mot Washington och kräva självständighet, men du tvivlar.

Ni kom till Mexiko för att försöka få det nya Kejsardömet på Konfederationens sida, och deras allierade i Europa på köpet. Men Kejsardömet har lika lite stöd hos den mexikanska befolkningen som yankees har i din hemstad. De upprätthåller sin makt genom att terrorisera civilbefolkningen, oskyldiga avrättas, en mexikan kan bli dödad bara för att han bär vapen. Du har förstått mer sedan du träffade Gabriella. Hon har berättat om hur fransmännen störtade President Juarez och ockuperade landet med hjälp av europeiska trupper, och därpå satte "sin" kejsare på tronen. Ju mer du har hört desto säkrare är du på att du borde hjälpa juaristerna att återta sitt land – om de vill ha din hjälp, om du kunde få dem att lita på dig.

Du drömmer också om en framtid med Gabriella. Du vet att du älskar henne, för första gången på flera år känner du dig levande igen. Och du vet att hon har varma känslor för dig också. Efter mötet du och Straw skall ha med den franske befälhavaren Allardo (Slaktaren som mexikanerna kallar honom) tänker du besöka henne. Hon har en restaurang i Durango. Som vanligt kan du ta dig in bakvägen för att inte väcka för mycket uppmärksamhet.

TALAR GÄRNA OM: FOKUS PÅ UPPGIFTEN

Du ser det ofta som din uppgift att se till att alla vet vad de har för uppgifter, att de sysslar med det de skall och koncentrerar sig på den uppgift de har fått. Därmed inte sagt att du inte ser till att småprata med männen också.

LOJALITETER

Du anslöt dig till Konfederationsarmén för att försvara din hembygd, men idag, drygt ett och halvt år efter Lees kapitulation, har du börjat tvivla på det rätta i den fortsatta kampen. Du är dock fortfarande lojal mot dina män och vill inte svika de mannar som ännu lutar på dig. Dock känns det alltmer som om ni är på fel sida i den mexikanska konflikten. Helst skulle du vilja ansluta dig till juaristerna, helst med flera av dina män. Här skulle ni kunna ha en chans att besegra ockupationsmakten...

DE ANDRA GIDEON STRAW

Major Straw är ett bra befäl, hård men rättvis och med ett gott omdöme på slagfältet. Han är en soldat som aldrig har lockats att ta ut sin ilska och frustration på lokalbefolkningen. Dock har han mindre trevliga sidor också, karln är ärkerasist och hans gudstro är närmast fanatisk. Han förväntar sig dock inte att manskaper skall leva efter samma renlevnadsmönster som han själv.

FRANK PRESTON

Sergeant Preston är en bra karl och duglig soldat. På slagfältet har han flera gånger utmärkt sig genom sitt mod och för att ha räddat skadade kamrater på slagfältet. Hans kyliga nerver har även kommit väl till pass då han är sällskapets sprängämnesexpert. Privat lever han varje dag som vore den hans sista, han unnar sig alla livets glädjeämnen, utan att oro sig för framtiden. En spelare som älskar vadslagning.

EDDIE CORBIN

Korporal Corbin är en feg krake som alltid är sig själv närmast. Du har aldrig sett någon som är lika besatt av vapen som Corbin, han har alltid fler vapen än någon annan och ofta de senaste modellerna.

JAMES COLE

Du avskyr Löjtnant Cole, ett ryggradslöst kräk som inte kan hantera alkohol och han har försökt våldföra sig på din Gabriella (första gången ni träffades räddade du henne undan Cole). Det var inte första gången, på Kejsarens bal oantastade han Blanche Moreau – något Kaptan Laroche i de franska husarerna inte glömt. Laroche avskyr Cole lika mycket som du gör.

PERSONLIGT OM FRANK PRESTON

Du är Frank Preston, en stolt företrädare för Texas – the Lone Star State. Och du har börjat få hemlängtan, det var länge sedan du såg din bror Joe nu... Det har varit ett långt krig. Först fyra års Inbördeskrig ... Sedan kapitulerade Lee och därpå så gott som alla Konfederationens officerare. Utom dina befäl. Major Straw verkar vara den ende som ännu tror att det är möjligt för Södern att slå tillbaka och tvinga Unionen att ge dem den självständighet de så gärna vill ha.

Du var frivillig, i ärlighetens namn mest för att Dora Mae tyckte att krigshjältar var så romantiska och du ville att hon skulle titta lika beundrande på dig. Det gjorde hon, du fick till och med tillbringa en stund med henne på höskullen som belöning. Det är fler flickor genom åren som har visat sig svaga för din uniform, din tapperhetsmedalj och dina historier om hjältemod – du har trots allt vid flera tillfällen räddat skadade kamrater på slagfältet undan fienden. Du har inga nerver och ingen dödsrädsla, du är övertygad om att alla människors tid är utmätt redan från början. Därför spelar det ingen större roll vad du gör, när din tid är inne är det dags att gå...

Just den kylan har gjort att du sedan länge varit gruppens självklare expert på att spränga saker. Sprängstavar är vanvettigt effektiva små rackare, men så stöt- och temperaturkänsliga att de är svåra att arbeta med. Då föredrar du nästan gamla hederliga kruttunnor, de har du sedan länge lärt dig att dosera rätt. Du måste dock erkänna att du är lite nyfiken på de nya stabila sprängstavar som sägs ha tagits fram, den så kallade dynamiten. Hittills har du framför allt sprängt nordstatarnas förråd och järnvägsräls.

Det har nu gått ett och ett halvt år sedan resten av Konfederationen slutade slåss, men Major Straw hävdar envist att ni är ett stridande förband, som bara tillfälligt är nere i Mexiko för att försöka vinna allierade, försöka få fler sydstatsveteraner i exil att ansluta sig till er armé och den kommande marschen mot Washington, samt att försöka få ihop en krigskassa.

Gudarna skall veta att en del av mannarna skulle behöva det sistnämnda, det var länge sedan ni fick lön nu... Och även om Straw ser till att alla kostnader för kost och logi täcks har han ingen som helst känsla för det livsnödvändiga i lite utsvävningar och underhållning – det är sådant som gör underverk för moralen. Själv har du klarat dig bra genom allt det här. men något annat var väl knappast att vänta. Du är trots allt en osedvanligt bra spelare. Din stora dröm i livet är att kunna återvända till Texas och i någon större stad starta en stor påkostad saloon, med mycket spel, alltid bra sprit och vackra flickor omkring dig. Du vill ha många anställda, så att du själv bara kan njuta av tillvaron.

TALAR GÄRNA OM: ÄT, DRICK OCH VAR GLAD - IMORGON KAN VI ALLA VARA DÖDA

Du ororar dig inte för framtiden, eller allt dåligt som kan hända. När din stund är inne är det slut, så varför oroa sig? Då är det bättre att njuta av dagen och inte tacka nej till fler frestelser än du måste... Du trivs i andras sällskap och är lättsam och rolig att vara med.

SKALL VI SLÅ VAD?

Spel och dobbel är två av dina favoritsysselsättningar. Du gillar spel av alla slag och älskar att beräkna odds för de mest bisarra saker, och sedan slå vad med din omgivning om det.

LOJALITETER

Du var lojal mot Konfederationen, men idag, ett och ett halvt år efter att den upplösts börjar du tvivla. Du längtar hem till Texas och ditt normala liv igen. Du vill dock inte svika dina vapenbröder, utan skulle helst vilja att Major Straw äntligen ger upp, eller att resten av manskapet upplöser er styrka. Du skulle vilja vara hemma igen till julen.

DE ANDRA JONATHAN MAXWELL

Kapten Maxwell är en bra karl och ett bra befäl. Du har fullt förtroende för honom på alla områden och tycker att det är trevligt att han äntligen verkar ha börjat återfå livsviljan efter att nordstatssoldater dödade hans familj för drygt tre år sedan.

GIDEON STRAW

Major Straw är rent militärt ett bra befäl, men på ett personligt plan har du svårt för honom. Han är en renlevnadsmänniska som aldrig tar sig ett glas, ler åt ett fruntimmer eller gör något annat mänskligt. Och känslorna är ömsesidiga, annars skulle du haft högre rang idag med tanke på alla dina bedrifter på slagfältet... Straw är fruktad av manskapet. Han har sårats otaliga gånger i strid, men ingenting verkar kunna ta död på honom.

EDDIE CORBIN

Korpral Corbin är feg och egenkär, men du vet trots allt var du har honom. Vilket i strid brukar innebära rakt bakom dig, då han tycks se det som naturligt att han tar skydd bakom din breda ryggtavla.... Han kan vara rolig att ta ett glas med, men är inte personen du skulle lita på i första taget.

JAMES COLE

Löjtnant Cole delar ditt intresse för det goda livet, men lyckas aldrig uppnå det. Då han blir berusad blir han störig, han startar gärna bråk och betar sig direkt ohyfsat mot alla kvinnor han ser.

WESTERN



Namn Eddie Corbin
 Rang Korpral Rykte 35/70
 Ålder 29 Födelsedatum 10/9 Födelseort New Orleans
 Längd 173 Vikt 67 Hårfärg Brunt Ögonfärg Grå

Ägodelar	Kvalitet
<u>Grå Sydstatsjacksa, bruna byxor</u>	<u>18</u>
<u>Grå hatt, svarta stövlar,</u>	<u>17</u>
<u>Svart twisthölster, 60 revolverpatroner, 30 hagelskott</u>	<u>20</u>
<u>Patronbälte med 50 Winchesterpatroner, 20 derringerpattr.</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, sadelväsor, filt, vattenflaska</u>	<u>16</u>
<u>Bleckmugg, tenntallrik, bestick</u>	<u>18</u>
<u>1 veckas ranson</u>	<u>20</u>
<u>Dyrkar, kofot</u>	<u>20</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
<u>FYS - Fysik</u>	<u>11</u>	<u>0</u>
<u>STY - Styrka</u>	<u>10</u>	<u>0</u>
<u>KOR - Koordination</u>	<u>13</u>	<u>1</u>
<u>MOT - Motorik</u>	<u>18</u>	<u>2</u>
<u>SNA - Snabbhet</u>	<u>18</u>	<u>2</u>
<u>INT - Intelligens</u>	<u>11</u>	<u>0</u>
<u>BIL - Bildning</u>	<u>8</u>	<u>0</u>
<u>SDP - Självdisciplin</u>	<u>9</u>	<u>0</u>
<u>VAK - Vaksamhet</u>	<u>18</u>	<u>2</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Bullett</u>	<u>20</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Le Mat Revolver</u>	<u>32</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>9</u>	<u>0</u>	<u>20</u>	<u>12/11/10/8</u>
<u>Le Mat, hagel</u>	<u>52</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>0</u>	<u>5</u>	<u>18/7/4/1</u>
<u>Winchester</u>	<u>34</u>	<u>34</u>	<u>3</u>	<u>17</u>	<u>4</u>	<u>50</u>	<u>14/13/11/8</u>
<u>Remington derringers</u>	<u>31</u>	<u>38</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>9/8/7/5</u>
<u>3 Dolkar</u>	<u>45</u>	<u>41</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>8</u>	<u>-</u>	<u>8</u>
<u>Dolk, kast</u>	<u>35</u>	<u>40</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>7</u>	<u>5</u>	<u>8/7/6/5</u>

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>16</u>
<u>Fingerfärdighet</u>	<u>20</u>
<u>Förklädnad</u>	<u>10</u>
<u>Kassaskåpsknäckning</u>	<u>8</u>
<u>Kortspel</u>	<u>7</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>7</u>
<u>Läsdyrkning</u>	<u>18</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>8</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>9</u>
<u>Orientering</u>	<u>7</u>
<u>Rida</u>	<u>14</u>
<u>Räknelära</u>	<u>12</u>
<u>Simma</u>	<u>14</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>19</u>
<u>Språk/Spanska</u>	<u>8</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>16</u>
<u>Värdera</u>	<u>18</u>
<u>Överlevnad/Berg</u>	<u>10</u>

Hölster Twist Dra 2

Stridsvana 8 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 16

Tålighet 1 Chock 8

Förflyttning 18 Bärformåga 10

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -10

Två vapen -15

Pengar & Värdesaker

Dollar 20 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma					
Lätt					
Allvarlig					
Svår					
Kritisk					
Kapande					
Dödlig					

Blödning					
Benbrott					
Kula					

PERSONLIGT OM EDDIE CORBIN

Du är Eddie Corbin, korpral i Amerikas Konfedererade Staternas Armé och en feg, egenkär liten vessla som alltid är dig själv närmast och struntar blankt i alla andra. Det är möjligt att det fanns en tid då det var annorlunda. Du har svaga minnen från din barn-dom, av din mor som städade i palatsliknande hem åt New Orleans societet – du tror åtminstone att du har minnen från två olika sådana hem. Du var hennes ögonsten och du älskade henne också. Du har aldrig träffat din far, men är övertygad om att han måste vara ett av högdjuren i New Orleans. Din stora dröm i livet är att kunna skaffa ett sådant hem – ett palats där varje liten detalj är av yttersta kvalitet, där det finns lyx i överflöd och där en gentleman aldrig behöver ha samma sockar på sig mer än en gång. Du vill ha mängder av tjänstefolk och aldrig behöva lyfta ett finger själv. En dag skall det bli sant – du är beredd att göra allt som krävs för att nå dit, utom ett hederligt dagsverke.

Pengar är makt, och du har aldrig haft mycket av någondera varan – trots att du tycker att livet är skyldig dig det. Du kan inte ha varit mer än runt tio år då din mor dog, och du blev utslängd ur palatset. De behövde inte dig, så du fick klara dig själv. Livet på New Orleans gator var hårt, men du lärde dig att ta vara på dig själv. Du har aldrig varit kraftig eller stark, så kamp var aldrig en aktuell överlevnadsstrategi. Du har däremot gjort försiktighet till en konstform, ingen kan hitta gömställen som du, röra sig lika tyst eller ducka lika snabbt. Du har aldrig förstått dig på folk som väljer en hjältemodig död – hjältedåd kan de utföra som har en god chans att lyckas, men vad har du för nytta av någons tacksamhet om du är död?

Att du är försiktig skall dock inte förväxlas med att du är blödig. Få personer är så hänsynslösa som du och du har fler liv på ditt samvete än du bryr dig om att komma ihåg. Men aldrig i en duell, du brukar välja säkrare sätt. Att smyga dig in på ditt offer och sedan skära halsen av vederbörande brukar vara effektivt och du kan även kasta kniv, vilket gett dig möjlighet att tyst döda motståndare en bit bort. Knivarna är ditt favoritvapen, men långt ifrån de enda du har...

Du ser vapen som säkerhet – ju fler och bättre du har, desto mindre är sannolikheten att någon vågar ge sig på dig. Och om de gör det ändå är du säker på att kunna skada dem – mycket. Du följer utvecklingen noggrant och kan hantera alla former av projektilvapen, från en derring till en gatling-gun.

Kriget är över. Du hatar det här kriget, hatar människorna här och människorna du rider med. Du kan inte återvända till New Orleans, inte sedan den arga lynchmobben förstod att du dödat deras vän. Du vill ha pengar och resa till San Fransisco. Snart.

TALAR GÄRNA OM: VAPEN

Du är besatt av vapen, vapen är skydd, vapen är säkerhet, vapen är en livförsäkring. Det finns inte en situation där du skulle vilja vara utan minst två stycken. Du är upprörd över den skit armén förser soldater med. Långsamma vapen, ofta masstillverkade av skojare och av usel kvalitet. Därför ser du till att skaffa de nyare och bättre modellerna själv allt eftersom. Två av dina käraste ägodelar är en LeMat-revolver – som har nio revolverskott och en hagelpatron – och det splitt nya repetergeväret Winchester – som låter dig skjuta sjutton hela skott utan att ladda om.

LOJALITETER

Du är dig själv närmast och känner ingen lojalitet mot någon annan. Om du trodde att du skulle kunna tjäna några dollar på det hela skulle du sälja din mamma, eller sätta dina vapenbröder sedan flera år i fara. Du tar inga onödiga risker för någon annan.

DE ANDRA JONATHAN MAXWELL

Kapten Tungsint Grubblande Rätträdig är nog ett rätt bra befäl, men en tråkig typ. Så fort du slipper undan armélivet är du glad att slippa hans deprimerande uppsyn. Fast han har faktiskt lett några gånger den sista månaden, undrar vad det kan bero på?

FRANK PRESTON

Sergeanten är nog den person du tycker bäst om. Mest för att han har en sådan stor kroppshydd, den är som gjord för att skydda dig undan fientlig eld. Du brukar hålla dig tätt bakom honom i början på alla strider... Han har dessutom utmärkt smak, du har "fått" både utmärkt sprit och goda cigarrer ur hans förråd.

GIDEON STRAW

Major Straw är galen, det är den enda förklaring du har till varför ni fortfarande är Konfederationens enda trupp i ständig stridsberedskap – ett och ett halvt år efter att Konfederationen upplöstes... Majoren räddade ditt liv för fyra år sedan, då en lynchmobb i New Orleans hade snaran runt din hals. Han övertalade dem om att du skulle göra mer nytta i armén och valet mellan en garanterad död och armén var lätt för dig. Nu är dock majoren det största hotet mot ditt liv – han står fast vid militär disciplin och skjuter desertörer.

JAMES COLE

Löjtnanten är ett kräk, en fylltratt och en bråkstake... Till och med bordellflickorna undviker honom, vilket får löjtnanten att bete sig ännu sämre och ta till våld. Han är lika egenkär som du, men tillskillnad från dig verkar han inte ha någon självinsikt eller självkritik.

PERSONLIGT OM JAMES COLE

Du är James Cole, löjtnant i Konfederationens sista stridande förband. Du är en rasistisk, sexistisk skitstövel som hatar alla som inte är som du, eller ser upp till dig. Dina fyra underhuggare Al, Joe, Wesley och Pete är det närmaste vänner du har, även om de är rädda för dig. Al och Joe känner dig sedan barnsben i Baton Rouge, så de vet hur hänsynslös du kan vara.

Du driver gärna igenom din vilja med brutala metoder, men sällan mot motståndare som har en chans att försvara sig. Du vill ha oddsen på din sida, så om personen inte är svagare än du brukar du se till att kompensera det med att ta dina kamrater till hjälp.

Du valde inte armén, även om du hatar alla yankees och deras oförskämda översittarfasoner så hade du hellre sett andra slåss för saken. Hade du haft \$500 hade du betalat för att slippa, men istället fick du dra på dig uniformen och göra det bästa av situationen.

Naturligtvis hamnade du under den fanatiska Major Straws befäl. Han vägrar kapitulera. Längre trodde du att han skulle kunna få ihop en ny armé, men... Det är ett och ett halvt år sedan Konfederationen upplöstes och du tror inte längre att det är möjligt. Ni är dock fortfarande i tjänst och ständig stridsberedskap... Samtidigt är Major Straw inte ett befäl man säger emot. Han har skjutit folk som har försökt desertera förut, och du har ingen lust att utmana ödet, åtminstone inte så länge ni är kvar i Mexiko och lever ett relativt bekymmerslöst liv. Straw har blivit skadad i strid fler gånger än du kan räkna, men alltid kommit tillbaka. Som den religiösa renlevnadsmänniska han är hävdar han att Herren tar hand om de sina, men du är inte helt säker på att det är han däruppe som är mest intresserad...

Du föredrar dock Major Straw framför det aset Kapten Maxwell. Maxwell är en skenhelig jävel som snodde en vild liten mexikanska du lagt ögonen på för någon månad sedan. Alltsedan dess har du funderat på hur du skall hämnas på Maxwell. Han är av samma skrot och korn som den franske Kapten Laroche som gjorde en liknande sak på balen i kejsarpalatset, då du precis lagt händerna på den lilla godingen Blance Moreau. Får du chansen att ge igen tar du den.

Du har aldrig trott på att neka dig själv någonting, du dricker ofta, mer än du borde, och blir störig och aggressiv av det. Du uppmärksammar alla kvinnor du ser och pratar med de flesta – på ett sätt de sällan uppskattar då du är rakt på sak och bara vill ha dem i säng. Din stora dröm i livet är att få ihop tillräckligt med pengar för att kunna skaffa en flytande lyxbordell som skall kryssa längs Mississippi. Där skall du sitta ständigt uppassad av vackra kvinnor som arbetar för dig, dricka dyr fin sprit och blicka utöver spelborden. Båten skall aldrig ligga i hamn så länge att du behöver bekymra dig om den lokala lagen, på din flytande bordell är det du och bara du som bestämmer.

TALAR GÄRNA OM: KVINNOR

Du är besatt av kvinnor och att få dem dit du vill – oavsett vilka metoder du måste använda för att komma dit. Du diskuterar dessutom gärna dina erövringar med andra män (och ibland även kvinnor), och i dina historier tycker kvinnorna ständigt att du är alldeles oemotståndlig. Det är inte du som söker deras kontakt, det är de som förför dig...

LOJALITETER

Konfederationens sak är din. Eller kanske snarare var din... Nu är kriget slut, oavsett vad er galning till Major tycks tro. Du tänker aldrig mer försöka slåss mot nordstatarna, men livet här i Mexiko har varit helt OK. Ni har inte varit inblandade i allt för mycket strid, gjort några mindre uppdrag åt fransmännen som gjort att ni fått in lite pengar ändå. I strid gör du det du skall, men du är inget hjältematerial, du är inte personen som riskerar ditt liv för att rädda någon annans.

DE ANDRA JONATHAN MAXWELL

Kapten Hycklande Svårmod är en riktig plåga med sitt ständiga "heligare än du"-sätt. Ta bara incidenten med den vilda lilla mexikanskan – en livlig krabat som du hade raggat upp. När Kapten stormar in, slår ner dig och går därifrån med kvinnan. Du som alla andra har hört rykten om hur han skall ha förlorat allt i kriget, inklusive fru och barn. Men i dina ögon verkar han ta för sig rätt bra. En vacker dag skall du ge igen för hans inblandning, både han och hans mexikanska lilla hora skall få betala för vad de gjorde.

FRANK PRESTON

Sergeant Preston är en kylig jävel, som ser lika oberörd ut när han dricker en whiskey som när han håller en i en sprängstav med nitroglycerin. I stort sett är han dock en man i din smak, med samma aptit på livet, vin, kvinnor och sång. Men du undviker att spela kort med honom nu för tiden, du har förlorat lite väl mycket genom åren.

EDDIE CORBIN

Korpralen är en rätt menlös person som aldrig gjort något större intryck på dig. Han brukar hålla sig på sin kant och inte störa dig, vilket är ett utmärkt förhållande i dina ögon.

GIDEON STRAW

Major Odödlig Galen Renlevnadsmänniska är lite mer än du kan ta ibland... Han har blivit nerskjuten fler gånger än du kan räkna, men ingenting tycks bita i längden på honom. Han predikar varje söndag, men Gud verkar inte ha bråttom att kalla honom till sig...

KEJSARDÖMET MEXIKO

Samtidigt som det amerikanska Inbördeskriget rasade ockuperades Mexiko av franska styrkor. Den österrikiske Ärkehertigen Maximilian tillsattes som landets kejsare. Européerna fick stöd av konservativa mexikaner, men den liberale President Juarez och det mexikanska folket tog upp kampen. Då det amerikanska inbördeskriget var slut sökte sig många krigsveteraner till Mexiko, sydstatarna till den kejsarliga armén och nordstatarna hjälper Juarez.

REFORMKRIGET

1857 införde Mexikos President, Benito Juarez, och hans liberala regering en ny konstitution med stora förändringar för den katolska kyrkan: kyrkan skiljdes från staten, religionsfrihet infördes, den katolska kyrkans privilegier avskaffades och konfiskation och försäljning av kyrkans egendomar möjliggjordes. Många blev upprörda och ett inbördeskrig bröt ut. De konservativa starkaste fäste var Mexico City. Halva armén stödde de konservativa. Liberalerna och President Juarez behärskade landsbygden och hamnarna med hjälp av arméns andra halva.

Då 1860 gick mot sitt slut stod Juarez som segrare, men kriget hade varit kostsamt både i liv och pengar. Mexiko kunde inte betala sina skulder till sina europeiska långgivare och ställde in betalningarna.

DET MEXIKANSKA ÄVENTYRET

Då Mexiko ställde in sina betalningar skickade Frankrike, Spanien och Storbritannien 1861 armador till Mexikos viktigaste hamn Vera Cruz. Där tog de kontroll över tullhuset, för att den vägen få tillbaka sina pengar. Spanien och Storbritannien återvände efter några månader till Europa 1862.

Frankrike hade samtidigt kontaktats av de konservativa som förlorade Reformkriget. De konservativa spelade på europeiska fördomar och lockade Frankrike att engagera sig militärt i Mexiko. Fransmännen, liksom de flesta européer vid denna tid, hade en romantiserad bild av Mexiko. De förutsatte att mexikanerna knappt klarade av att regera själva och att en "vänlig intervention" därför var det bästa för alla parter. De konservativa övertygade Kejsar Napoleon III och Kejsarinnan Eugénie att det med fransk hjälp var möjligt att skapa ett katolskt kejsardöme söder om Amerikas Förenta Stater. Detta kejsardöme skulle styras av den österrikiske Ärkehertigen Maximilian och hans hustru, den belgiska Prinsessan Carlota. Det enda som krävdes för att Frankrike skulle få denna starka allierade makt i Amerika var att de först lät franska styrkor slå ut allt motstånd och marschera in i Mexico City. Frankrikes Kejsar Napoleon III hade

mycket att vinna på förslaget; en stor stark allierad i Amerika, öppnandet av en ny marknad, möjlighet att sprida "civilisationen" och, naturligtvis, ära. Företaget kallas "Det Mexikanska Äventyret".

De 6 000 soldater som anlände tillsammans med den franska armaden började marschen mot huvudstaden Mexico City.

OVÄNTAT MOTSTÅND

Frankrike underskattade motståndet kraftigt. Till skillnad från vad de konservativa mexikanerna utlovat visade det sig att folket längs deras marschväg inte välkomnade de franska trupperna, utan betraktade dem som fiender. På samma sätt var den mexikanska armén mer stridsduglig än de föreställt sig. Mexikanerna var krigströtta efter Reformkriget, men stridserfarna. Den 5 maj 1862 besegrades Frankrikes 6 000 man starka här av en mexikansk styrka på 4 000, vid staden Puebla. Det var en stor mexikansk seger och redan den 9 maj utfärdade President Juarez den 5 maj som mexikansk högtidsdag.

Den mexikanska glädjen blev dock kortlivad. Napoleon III lärde av sitt misstag och skickade efter förstärkningar från Europa. 28 000 man skeppades över havet. Med dessa förstärkningar lyckades Frankrike ta kontroll över Mexikos hamnar och de flesta större städerna.

Den 17 maj 1863 kapitulerade Puebla efter belägring. Den 31 maj lämnade President Juarez och hans regering Mexico City och begav sig norrut, där de ännu var ohotade. En vecka senare intog Frankrike huvudstaden och utsåg de Konservativas ledare, General Almonte, som tillförordnad President.

KEJSAREN AV MEXIKO

Det Katolska Kejsardömet Mexiko utropades den 10 juli 1863 och kejsarkronan erbjöds den österrikiske Ärkehertigen Maximilian. Han accepterade posten och anlände tillsammans med sin hustru till Mexiko 1864. Under tiden rasade striderna vidare, men de franska trupperna hade ett övertag. Mexikanerna inriktade sig helt på gerillataktik och tillfogade fransmännen flera svåra bakslag, men lyckades inte vända stridslyckan.

Maximilian var förtjust över sitt nya ämbete. Då han så småningom förväntade sig att styra Mexiko utan hjälp från franska styrkor började han bygga upp en kejsarlig armé. Den består av tre delar; den reguljära armén, frivilligstyrkorna och den beridna vaktstyrkan Resguardo. Trots de Konservativas stöd föraktar de flesta mexikaner invasionsstyrkan och den kejsarliga arméns mexikanska soldater respekteras egentligen inte i något läger.

OÖNSKAD UPPMÄRKSAMHET

Då nordstaterna gick segrande ur det Amerikanska Inbördeskriget 1865 kunde regeringen lägga mer kraft bakom sina protester mot Frankrikes ockupation. Förenta Staternas nordstatsregering stöder President Juarez demokratiskt valda regering med pengar, vapen och diplomatiska påtryckningar.

Många erfarna soldater vet inte vad de skall ta sig till när det amerikanska Inbördeskriget upphör. Flera beger sig till Mexiko. Fientligheten från Inbördeskriget består; sydstatsoldater blir legosoldater i den Kejsarliga Armén, nordstatare ansluter sig till Juarez styrkor. Mängden sydstatere är dock oerhört mycket större än mängden nordstatere.

THE BLACK DECREE

Kejsar Maximilian gjorde en dålig situation värre då han den 3 oktober 1865 införde "The Black Decree" ("Det Svarta Påbudet"). Enligt denna lag skall alla mexikaner som påträffas beväpnade avrättas som banditer inom 24 timmar. De enda undantag som medges är för mexikaner i den kejsarliga armén.

Det var Juarez framgångsrika gerillakrigföring i kombination med fransmännens ökade tvekan som fick Maximilian att fatta detta ödesdigra beslut. Den internationella opinionen vände, talet om att kejsardömet inrättats för att föra civilisationen till landet föll platt till marken och Maximilian uppfattades även internationellt som en tyrann. Det lilla stöd han haft hos delar av den mexikanska befolkningen upphörde.

VAD HAR HÄNT?

I den förra delen av denna konventskampanj – *Vägen till Vera Cruz* – fick Major Allardo i uppdrag att eskortera höga dignitärer från Mexico City till hamnstaden Vera Cruz. Passagerarna ledda av kejsarinnan skulle vädja till Napoleon III om fortsatt stöd till kejsardömet. Som belöning har Allardo nu utsetts till befälhavare över Durango, längre norrut.

Innan dess anordnades dock en stor bal i kejsarpalatset, dit även officerarna i Major Straws lilla trupp var välkomna. Det var en riktigt trevlig tillställning, även om ni inte riktigt smälte in i sammanhanget. Den enda som direkt misskötte sig var dock Löjtnant Cole, som antastade officershustrun Blanche Moreau. Kapten Laroche kom dock till hennes undsättning innan det behövde bli en stor och ännu mer pinsam incident. Cole är dock inte lika nöjd med det...

Efter balen reste ni söderut för att besöka ert tidigare befäl General Shelby i den sydstatskoloni han bosatt sig i. På vägen dit red ni igenom staden Puebla och fick höra att juaristerna försökt spränga kejsaren i luften, men misslyckats. I jakten på attentatsmännen hade oskyldiga mexikaner avrättats, så stämningen i Puebla var mycket upprörd.

Kort därefter mötte ni återigen Major Allardo och hans män. De hade råkat i bakhåll från juarister vid ett bergspass, och hade det inte varit för ert ingripande hade de förmodligen varit döda idag. Allardo var mycket tacksam och ni har fortsatt samarbeta flera gånger sedan dess.

VILKA NI ÄR? MAJOR STRAWS MANSKAP!

Ni är krigsveteraner från det amerikanska inbördeskriget, där ni under Major Straws befäl ingick i General Shelbys Järnbrigad – en av sydstatsarméns mest fruktade och hängivna kavallerienheter. Trots att kriget formellt sett tog slut för ett och ett halvt år sedan har ni aldrig kapitulerat – Major Straw är övertygad om att ni kommer att ingå i en större armé som skall tåga mot Washington för att återta Konfederationens frihet. Nu är ni Mexiko för att söka allierade, dels Kejsardömet Mexiko, men också från de franska och österrikiska trupper som finns här. Dessutom tycker Major Straw att det är en god idé att besöka sydstatskolonierna i Mexiko och försöka mobilisera krigsveteranerna där för ett anfall mot Washington.

Ni är en väl sammansvetsad grupp vid det här laget, vilket inte nödvändigtvis är detsamma som att ni tycker om varandra... Men ni har stridit tillsammans i flera år nu, den siste som kom med anslöt sig för tre år sedan. Major Straw är fruktad och respekterad. Han är en religiös fanatiker som sårats flera gånger i strid än ni kan räkna till, men han kommer alltid tillbaka

som om han vore osårbar. Straw själv brukar säga att Herren vakar över honom, men i hemlighet är det många som undrar om det inte är någon från sydligare regioner som håller majoren vid liv...

MANSKAPET

OFFICERARE

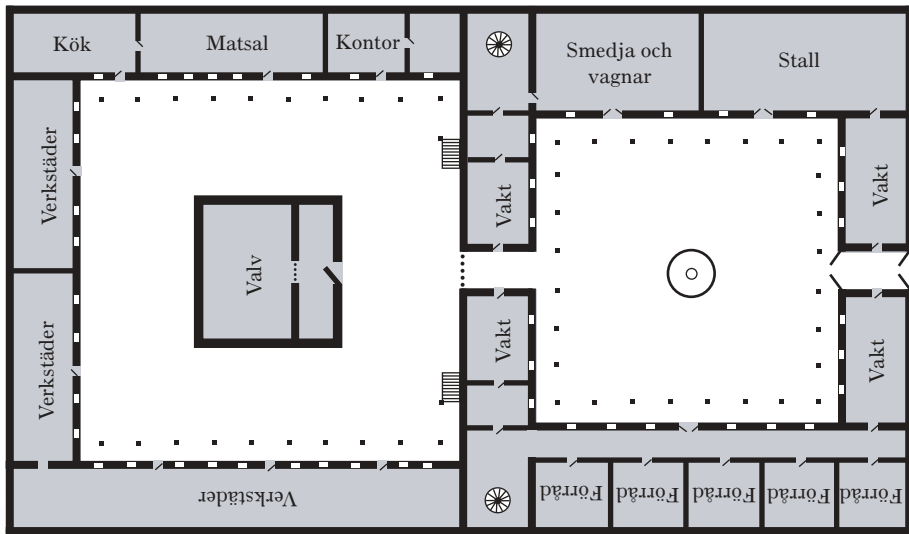
Major Gideon Straw
Kapten Jonathan Maxwell
Löjtnant James Cole
Sergeant Frank Preston
Korpral Eddie Corbin

Gerald Finn
Toby Cragg
Regis Tucker
Michael Chase
Martin Whedon
Jerry Shlitzhausen
Eric Murray
Al Parry
Joe Anderson
Wesley Collier
Pete Little
Nicholas Gellar
Isaac Steel
Brandon Campell
Patrick Mulligan

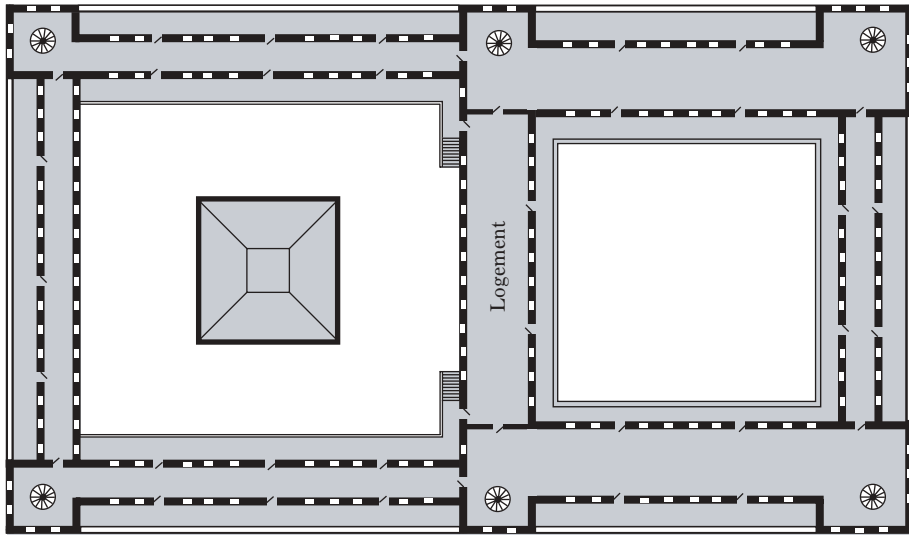
MENIGA

Matt Masterson
Marc Neville
Luke Peters
John Dorchester
Robert Hannigan

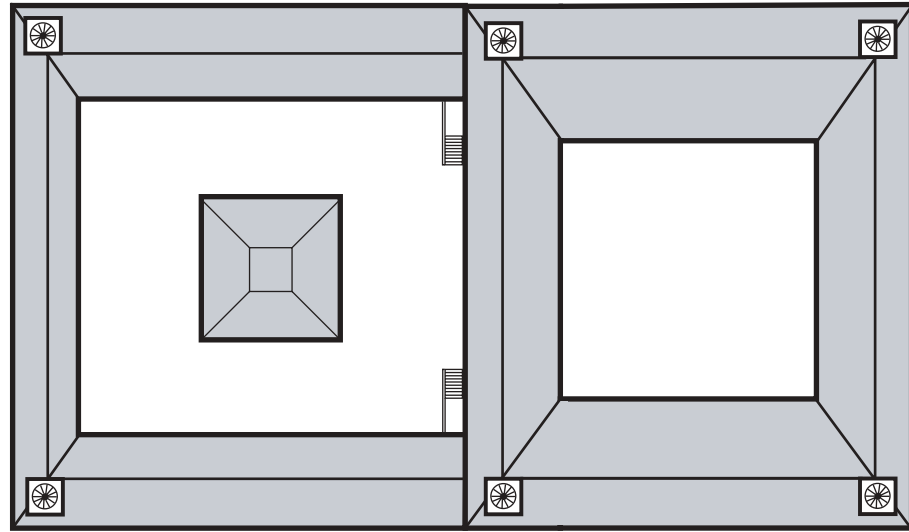
CASA DE MONEDA, DURANGO



Bottenvåning



Övervåning

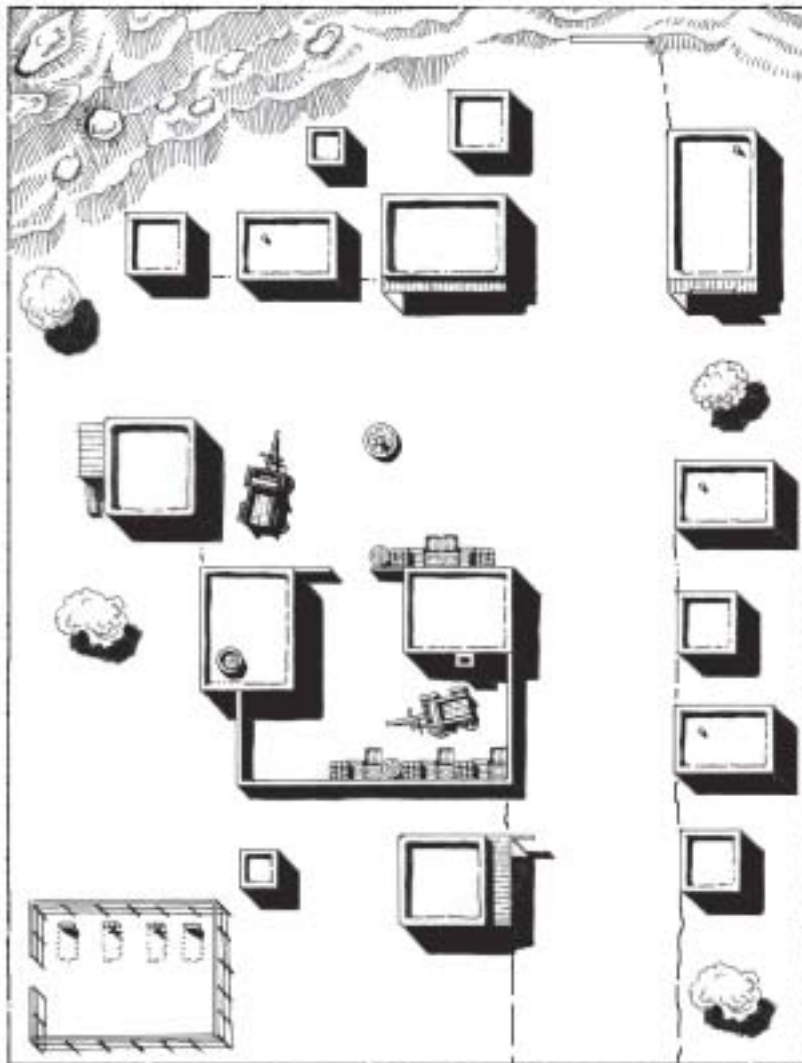


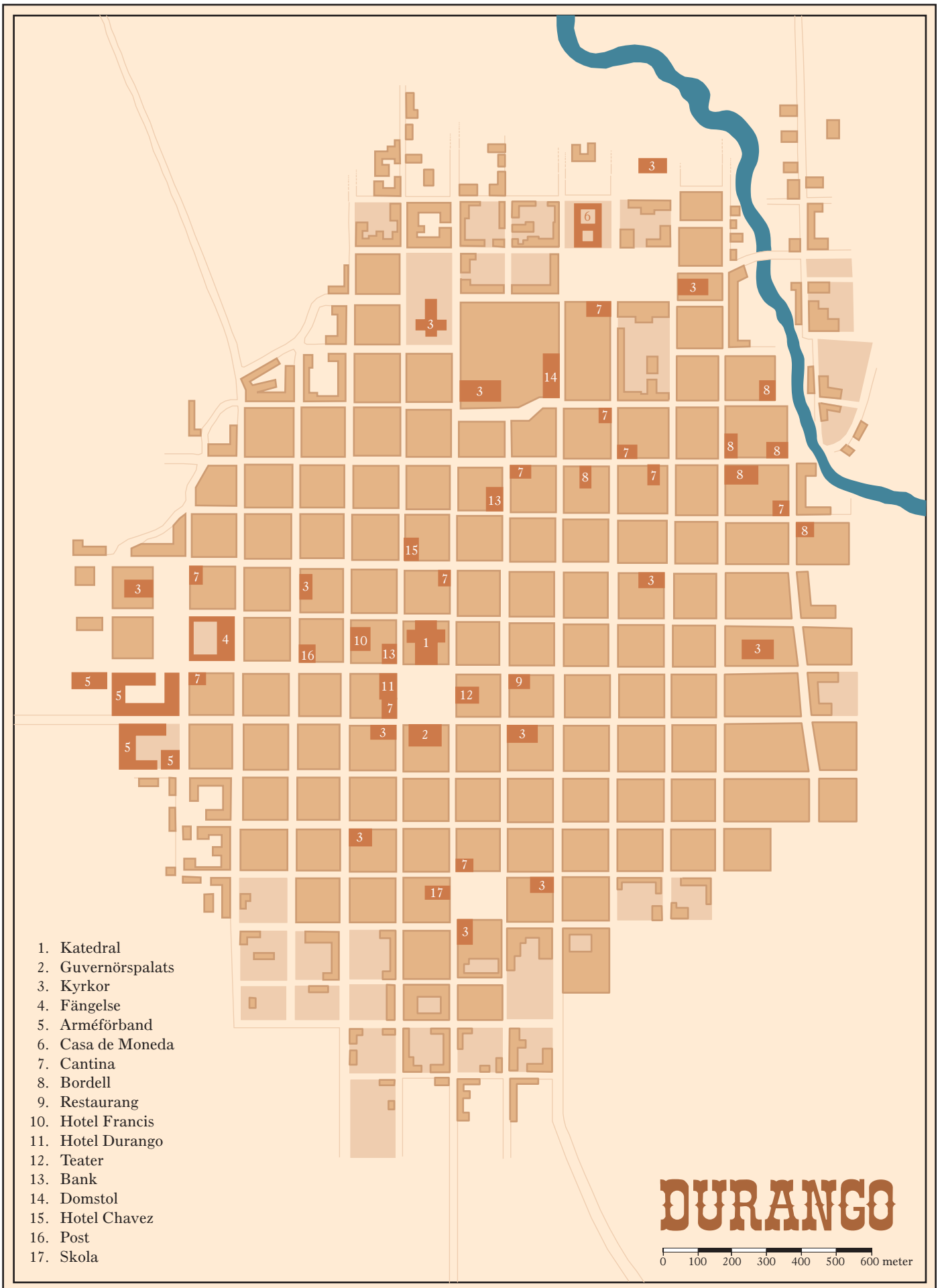
Tak

DURANGO - DELSTATEN



EL PALMITO





1. Katedral
2. Guvernörspalats
3. Kyrkor
4. Fängelse
5. Arméförband
6. Casa de Moneda
7. Cantina
8. Bordell
9. Restaurang
10. Hotel Francis
11. Hotel Durango
12. Teater
13. Bank
14. Domstol
15. Hotel Chavez
16. Post
17. Skola

DURANGO

0 100 200 300 400 500 600 meter