

SISTA STRIDEN I QUERÉTARO

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

BILD: MICHAEL GULLBRANDSON



Krigets kaos kväver allt i sin väg. Elitsoldater står sig slätt mot mexikanska bönder, som blivit allt bättre organiserade och stridsdugliga under de år som gått. Är sista timmen slagen för Greve Allardos brutala styre? Mörka hemligheter avslöjas, vendettor drivs till sitt slut i krigets skugga. Varje man har sitt pris, i guld eller bly.

Då sanningens minut närmar sig inspekterar Greve Jean-Pierre Allardo sina trupper. Han drar eftertänksamt fingrarna längs mustaschen när han ser hur decimerade de är. Rebellerna finns därute någonstans, liksom de förbannade amerikanerna. Än finns tid för hämnd och intriger, men tiden rinner sakta ut och uppgörelsens timma närmar sig.

INTRO

Sista striden i Querétaro är det tredje och sista fristående äventyret till *Westerns* konventskampanj: *Kejsaren av Mexiko*. Äventyret har producerats för LinCon 20, 2004. Längst bak finns fyra rollpersoner som gjorts för detta äventyr.

Vi vill rikta vårt varmaste tack till Magnus Seter, Christian Johansson och Louis Dubois vars tips, tankar och idéer varit avgörande.

Sista striden i Querétaro utspelar sig i Mexiko under kejsardömetts sista dagar. De franska trupperna har lämnat landet och den kejsarliga armén är hårt tillbakapressad. Nu skall kriget avgöras.

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 Hjälte; 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 TRÄFFMÄLLEN 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 HANDLINGSOMGÅNGARNA.

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 tärningsslag.

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 TRÄFFMÄLLEN.

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 tärningsslaget 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 Juárez 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 Juárez.

REFORMKRIGET

1857 inför Mexikos President, Benito Juárez, 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 Juárez behärskar landsbygden och hamnarna med hjälp av arméns andra halva.

Då 1860 går mot sitt slut står Juárez 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 gerillataktik 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.

DET SVARTA PÅBUDET

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 gerillakrigsföring 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 tveksamare 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 Det Svarta Påbudet. 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.

FOLKETS SEGER?

De republikanska styrkorna, under President Juarez och General Diaz befäl återtar kontrollen över alltfler städer och hamnar i takt med att fransmännen evakuerar dem. Då de sista franska styrkorna lämnar Mexiko den 12:e mars 1867 återstår inte mycket av kriget. Kejsar Maximilian kämpar desperat för att behålla makten, med omväxlande skräckregemente och skyhöga löner försöker han utöka sin kejserliga armé. Han tar sig till Querétaro med sin kejserliga armé, för att där försöka få stopp för juaristernas allt större framgångar. Kriget går dock inte Kejsarens väg, och allt fler mexikanska trupper belägrar staden.

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 en grupp sydstatssoldater i fokus. I sista delen – *Sista Striden i Querétaro* – är rollpersonerna juarister.

VÄGEN TILL VERA CRUZ

I den första delen fick Major Allardo i uppdrag att tillsammans med sina soldater eskortera höga dignitärer från Mexico City till hamnstaden Vera Cruz. Passagerarna, däribland Kejsarinnan Carlota, skulle vädja till Napoleon III om fortsatt stöd till kejsardömet och fler franska trupper. Major Allardo hade en liten trupp franska kavallerister under sitt befäl, samt en främlingslegionär: Luigi Gallo. Gallo hade kallats till Mexico City för att ännu en gång få en utmärkelse för striden vid Camerone, då en liten grupp främlingslegionärer höll en stor här mexikaner upp-

tagna tillräckligt länge för att den franska konvojen skulle hinna ta sig i säkerhet.

Passagerarna ansågs dock så viktiga att de franska trupperna inte ansågs tillräckliga – dessutom åtföljdes sällskapet av en trupp Röda Husarer under Wilhelm von Graz befäl.

Innan avfärden till Vera Cruz deltog de i en bal hos kejsaren, där sydstatslöjtnanten Cole antastade Blanche Moreau, men Kapten Laroche kom till hennes undsättning. De två inledde ett passionerat förhållande, som ledde till att Laroche dödade hennes miss-handlande make i en duell strax innan de kom fram till Vera Cruz. Innan dess deltog gruppen i det kejserliga firandet den 5 maj i Puebla. 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, efter att Luigi Gallo mest av en slump råkat på dem. (Gallo hade gömt undan krigsbyte på den plats juaristerna gjort till sitt högkvarter).

Allardos brutala avrättningar gjorde honom till en hatad man i hela Mexiko, under ökenamnet Slaktaren.

Juaristspionen Alameida hade uppnått kaptensgrad i den Kejserliga Mexikanska Armén. Genom den positionen kunde han hjälpa juaristerna att planera attentatet i Puebla. Han upptäckte också rollpersonernas hemliga avfärd mot Vera Cruz och ordnade ett bakhåll på vägen. Hade inte Major Straw och hans sydstatssoldater (däribland Jonathan Maxwell) råkat dyka upp hade det lilla sällskapet aldrig överlevt, utan juaristerna skulle ha lyckats döda dem alla.

Efter de misslyckade attentaten lämnade Alameida sin post och tog sig norrut, där han återförenades med juaristerna i Durango.

Dit förflyttades även Allardo, som nybliven kommandant för hela delstaten.

DUBBELSPEL I DURANGO

Den andra delen började med att en bitter Major Allardo kallade Gideon Straw och Jonathan Maxwell till sig. Den franske befälhavaren hade genom ett brutalt skräckvälde nästan lyckats kväsa motståndet i Durango och stod precis i begrepp att bränna ner hela den by där juaristerna hade sitt starkaste fäste. Trots det hade han fått order att retirera, de franska trupperna skulle lämna Mexiko. Allardo hade dock planer på att själv bli rik innan det blev verklighet.

Hans plan var lika enkel som raffinerad. Allardo skulle dra ut alla beridna trupper ur staden Durango för att bränna ned juaristbyn samtidigt som sydstatssoldaterna skulle råna myntverket (det skulle se så illa ut om han använde egna styrkor till det). Efter rånet skulle de sammanstråla med Allardos närmaste man, Löjtnant Laroche, i ett övergivet gruvläger. Där skulle ett byte ske, där Straw skulle få stora mängder vapen mot merparten av bytet. Straw som ingenting hellre ville än att få en ny armé på fötter som skulle tåga mot Washington tvekade inte en sekund.

Maxwell gick från det mötet till sin flickvän Gabriella Vega, och snubblade rakt in i ett hemligt möte med juarister. Han berättade om Allardos straffexpedition. Alameida satte en skugga på Maxwell.

Ett par dagar senare fritog juaristerna fångar samtidigt som sydstatssoldater rånade myntverket.

Då Allardo kom fram till byn var den övergiven. Efter inbördes strider, där giriga desertörer avrättats av Straw kom sydstatarna till bakhållsplatsen, men då fällan slog igen kom juaristerna oväntat till undsättning. I det kaos som utbröt, med flera explosioner, försvann guldets och det gick inte att vare sig hitta eller identifiera alla sydstatssoldater. Maxwell är den enda som med säkerhet överlevt. Han överlämnade så gott som allt silver från rånet till juaristerna och anslöt sig till deras kamp.

OLIKA PERSONERS AGENDOR

Mexiko 1867 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 kommandant i Durango mer än några månader, men naturligtvis misslyckas Kejsarinnan med att övertala Napoleon III om fortsatt stöd till kejsardömet. Allardos brutala styre i Durango var förgäves.

Som för att strö salt i såren gick hans försök att skaffa en rejäl pension i baklås. Visst, sydstatarna rånade myntverket, men istället för att hans trupper sköt ner dem och förde bytet till honom blev hans mest pålitliga män dödade, samtidigt som hans straffexpedition kom fram till en övergiven juaristbas och ett tiotal rebelledare fritogs ur fängelset. Degradering och vanära väntade, men Allardo valde att lämna den franska armén.

Han har stannat kvar i Mexiko och har bildat ett eget förband direkt underställt Kejsar Maximilian, med uppgift att göra allt det som de reguljära trupperna inte skall behöva befatta sig med. Tortyr, mord på civila och lönnmord på höga militärer är bara en del av vad Slaktaren Allardo gör idag. Han drivs dock inte av någon lojalitet mot kejsardömet, tvärtom. Han vet att Kejsar Maximilian har en stor skatt, och innan kriget är över hoppas han kunna lägga beslag på den.

Hans andra drivkraft är hat och hämndbegär. Rollpersonerna har alla stått i vägen för honom vid ti-

digare tillfällen och han längtar efter att se dem lida. Alameida och Maxwell är de två han avskyr mer än några andra. Av det skälet övertalade han Hector Duarte att svika juaristerna och lura först Överste Trenas och därpå rollpersonerna i bakhåll.

Mitt i hans hämndscenario får han dock av en slump den ledtråd han längtat efter. Wilhelm von Graz har skickat en Röd Husar som kurir från Mexico City till Kejsar Maximilian i Querétaro, med besked om att de har lasten och skall mötas vid Aztekernas tempel. Kuriren stannade för att låta sin häst dricka i Allardos läger – det var det sista han gjorde. Så fort Allardo dödat rollpersonerna tänker han bege sig till mötesplatsen, då han vet att de ofta skickar flera kurirer med samma budskap.

Bakhållet vid missionsstationen avlöper dock inte som planerat, eftersom Ortéga och hans män oväntat dyker upp. För att rädda sitt eget skinn erbjuder Allardo därför rollpersonerna en chans att göra slut på kriget – han kan hjälpa dem gripa Kejsaren. Han nämner dock ingenting om guldskatten.

Under resan mot Aztekernas tempel berättar aldrig Allardo vart han är på väg, han vill ju inte riskera att de inte behöver honom längre och därför dödar honom direkt. Dessutom kommer han att tala en del med Duarte, och låta denne försöka kontakta några av Allardos män i en liten stad de stannar i en natt. Deras uppdrag är att följa efter gruppen, men inte ansluta sig eller frita honom förrän han ger signal (eller rollpersonerna försöker döda honom).

Väl framme vill Allardo fly på natten innan rollpersonerna slår till mot de Röda Husarernas läger. Han tänker hålla sig undan medan de tar Kejsaren, men larma soldaterna några minuter senare. Då dessa sätter av efter Kejsaren tänker Allardo stjäla vagnarna som är lastade med guld.

HECTOR DUARTES

Förrädaren Hector Duarte är en man höjd över alla misstankar. Han är en veteran från Reformkriget, en krigshjälte, Överste Trenas närmaste man som var med på Gabriellas bröllop. Det gör hans svek värre. Han kan inte ens ge dem ett bra svar, en anledning de kan förstå om de frågar honom i efterhand. Sanningen är lika futtig som sann: Hector Duarte vänskap och heder var till salu. För 30 000 pesos och hoppet om att inte bli upptäckt lurade han först Trenas i ett bakhåll och därefter rollpersonerna i ett annat.

Hector har förlorat allt under alla dessa år av krig. Familj, plantage, pengar, framtidstro. Ingenting finns kvar. När kriget är slut kommer han inte längre att vara någon, och han har ingenting att återvända till. De 30 000 är hans biljett till ett liv efter kriget, en framtid, en ny start. Därför hjälpte han Allardo, och för att få resten av sina pengar – och lite till – kommer han att fortsätta hjälpa Allardo. Trots att han skäms, trots att han trodde att han var en bättre man.

RAFAEL ORTEGA

Ortéga är en enkel och okompligerad man. Han vill leva det goda livet och den enda han är obrottsligt lojal mot är sig själv, därefter sina män.

I den stora konflikten mellan kejsardömet och juaristerna bryr han sig egentligen inte så mycket. Han slåss på juaristernas sida, mer av vana än av övertygelse. Han är dock inte dummare än att han förstår vilken nytta han kan ha av att bli känd som mannen som grep Kejsar Maximilian och avslutade kriget. Får han reda på att det finns en miljon i guld att hämta struntar han dock helt i Kejsar Maximilian. Rafael Ortéga är inte heller en man som låter samvetet bekymra honom och han bryr sig inte om bagateller som att hålla vad han lovat.

PINKERTON/PRESSEN

De två pinkertonagenterna är bara med för att observera, deras uppgift är att samla information om juaristerna åt Washington. Inte att ingripa. USA har gått in med så mycket pengar och prestige i konflikten vid det här laget att de är säkra på att juaristerna kommer att gå segrande ur striden och Europa tvingas bort från den södra gräns. Nu vill de veta hur de personer som tar över tänker, vilka metoder de har använt sig av och vilka personer som är potentiella maktfaktorer i ett kommande mexikanskt styre.

På ytan kommer Rupert Chase och Mike Nichols mest att framstå som vetgiriga och nitiska företrädare för pressen, men det mesta av deras information är inte avsedd för allmänhetens ögon utan endast för makthavarna i Mexikos mäktiga grannstat.

En del av tanken med att ha med dem är att rollpersonerna tvingas tänka på hur de agerar och vilka val de gör lite extra. I sina försök att framstå som trovärdiga företrädare för pressen kan de också skapa flera farliga och dråpliga situationer som spelarna får hantera...

KEJSAR MAXIMILIAN

Kejsar Maximilian vill inte överge sin post eller sitt kejsardöme, men har insett att slaget denna gång är förlorat. Han vill därför fly Mexiko och bege sig söderut med sin skatt och de Röda Husarerna för att planera sin återkomst och sätta en ny armé på fötter. Inför hotet om att gripas och avrättas är han dock beredd att avstå från guld.

WILHELM VON GRAZ

Kejsardömet överlevnad, och därmed Kejsar Maximilians liv är von Graz främsta prioritering (det är ju trots allt hans son som står i tur att arva tronen). De Röda Husarerna har därför samlat ihop Kejsarens gulds katt värd en miljon och lastat i falska bottnar på droskor och tagit sig till mötesplatsen vid

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 tror bör dyka upp.

Vad gäller den övergripande stämningen vill vi att rollpersonerna hela tiden skall känna att de rör sig i krigets och dödens skugga. Mexiko våren 1867 är en tid och en plats där döden allt för länge bestämt insatserna, där folket år efter år fått se sina nära och kära gå bort, där det finns krigsinvalid överallt och där många inte ens vågar planera för en morgondag de inte vet om de får uppleva. I desperationens skugga är allt och alla till salu, och ingen kan lita på någon annan. Det går inte en dag utan att man hör skottlossning, ser gamar eller hör plågade dödsskrin. Det finns dessutom extremt stora trupper i det område rollpersonerna tar sig igenom, med drygt 30 000 juarister som framför allt kontrollerar området norr och öster om Querétaro, där Kejsaren har närmare 9 000 man och fler är på väg från sydväst.

Då äventyret börjar har Hector Duarte precis kommit till juaristernas läger vid Sabino, en pueblo där 300 man kontrollerar en viktig bro. Han har berättat att Överste Trenas – Gabriella Vegas far – har råkat ut för ett bakhåll och gripits av Slaktaren Allardo och hans bödlar. Hector lyckades själv undkomma och spåra Allardo till en övergiven missionsstation omkring sex timmars ritt bort. Det Svarta Påbudet gäller, så nu är det bråttom om de skall hinna rädda Överstens liv.

Samtidigt kan de inte överge sin post, men då Duarte berättar att Allardo inte hade mer än ett tiotal man borde den grupp på 16 personer som ger sig av räcka mer än väl. Då Allardos rykte föregår honom väljs i första hand personer som haft med honom att göra tidi-

gare ut, däribland rollpersonerna. Även om de helst skulle slippa får de även med sig de amerikanska tidningsmänniskorna.

ÖVERFALLSPLATSEN

Några timmar senare kommer de fram till platsen där Överste Trenas blev överfallen. De kan se spår av strid, bland annat fyra döda juarister och en av Allardos män.

Hector berättar generat att de stannat här för natten innan de fortsatte färden mot Querétaro, Trenas hade fått tag på viktig information om trupperörelser inom den kejserliga armén. Sergeant Bega hade lagt en utmärkt frukost och de hade börjat förbereda avfärden då Hector var tvungen att ge sig ut i buskarna för att uträtta sina behov. Det blev hans räddning, då Allardos bödlar dök upp och sköt ner alla i deras lilla läger. Han hann tillbaka i tid för att se Trenas tas till fånga och Allardo och hans män ge sig av.

Hector lyckades fånga in en av hästarna som sprungit iväg i tumultet och förföljde Allardo och hans män till San Isidro de la Corregidora, en nerlagd missionsstation ytterligare några timmar därifrån.

MISSIONSSTATIONEN

Rollpersonerna kommer fram till den nedlagda missionsstationen någon timme före skymningen. Den ligger längs vägen, och du kan ge dem kartan att titta på.

TRICK MED SPEGLAR

Strax efter att de kommit fram försvinner Hector Duarte in bland träden för att uträtta sina behov. Han passar samtidigt på att signalera till Allardo, genom att låta en spegel skicka solkatter. De är på plats, det är dags att Allardo låter fällan slå igen.

NEDRÄKNING

Då de spanar ner mot missionsstationen ser de inte mer än en

handfull män i rörelse, så Duarte uppgift om att de inte är fler än ett tiotal tycks pålitliga. Vad värre är att de nu kan se hur exekutionspatrullen gör sig redo för sitt smutsiga hantverk. De slår ner en påle inne på missionens gård, de kan se en nygrävd gravöppning på kyrkogården, de kan se hur någon tittar på klockan och solen, som om den väntar på något. Kort sagt, om de vill hinna rädda Överste Trenas liv har de ingen tid att förlora.

BAKHÅLLET

Rollpersonerna bör agera snabbt, och det troliga är att de väljer att anfalla missionen från den östra sidan där de kan ta sig fram i skydd av skogen. Trots deras fina planer hamnar de dock snabbt i problem, då de inleder anfallet visar det sig att Allardo har mångdubbelt fler män än vad de först trodde. Under den hårda strid som följer faller alltför många av männen de har med sig och situationen ser oerhört mörk ut. Visst, de dödar några av Allardos 25 män också, men motståndet tycks övermäktigt.

KAVALLERIET KOMMER TILL UNDSÄTTNING

Äventyret hade kunnat ta slut väldigt snabbt för rollpersonerna, om det inte vore för att skottlossningen lockade dit Rafael Ortéga och hans band med ett drygt dussin juarister. Plötsligt blir Allardos män fångade mellan två eldar och krigslyckan vänder snabbt. Snart finns mindre än en handfull av Allardos bödlar kvar i livet. Det enda oroande tecknet hittills är att de inte ser till vare sig Allardo själv, eller Överste Trenas...

ETT FÖRSLAG DE INTE KAN SÄGA NEJ TILL

Allardo är inte en man som tar onödiga risker. Han hade alla trumf på hand, med fler trupper och en skickligt gillrad fälla. Självfallet har han undvikit att själv stå i skottlinjen, för att istället bevaka sin fånge. Han har leende frågat Övers-

te Trenas hur det känns att se sin dotter dö, vilket visade sig vara lite förhastat...

Då Allardo inser att hans bakhåll misslyckats, krigslyckan vänt och att hans sista stund närmar sig bestämmer han sig för att spela ett högt spel istället. Han ger rollpersonerna ett erbjudande de inte borde kunna tacka nej till. Han kliver fram med en revolver riktad mot den uppbundne Överste Trenas huvud och begär att de skall sluta skjuta. Om de bara låter honom gå fri får de inte bara Överste Trenas, dessutom kan han hjälpa dem att gripa Kejsar Maximilian själv, och därmed få ett stopp på kriget. Han tänker dock inte berätta var Kejsaren finns, men han erbjuder sig att föra dem dit. Men tiden är knapp, Maximilian har lämnat Querétaro och kommer inte att bli långvarig i området...

Om de pressar honom kan Allardo berätta om kuriren från de Röda Husarerna som kom förbi bara några timmar tidigare, och de tre av hans män som överlevt striden, samt Överste Trenas kan alla bekräfta hans uppgifter – dessutom finns den döde kuriren kvar...

Om rollpersonerna skulle vara så dumma att de skjuter Allardo utan att ta reda på mer så låt de trots allt ha sådan tur att kurirens meddelande finns kvar. I annat fall har Allardo självfallet bränt det – han vill ju inte dela med sig av sin kunskap till någon innan han är tvungen...

MEDDELANDET

Meddelandet är kort, det är ställt till Kejsaren själv och lyder i översättning:

Ers Excellens,

Uppdraget utfört. Vi möter Er med guldets Aztekernas ruiner vid Tula 13 maj.

Er ödmjuka tjänare,
von Graz

Det är dock kodat, enligt ett mönster där alla bokstäver, punkt, komma och siffror flyttats sju steg till höger, så på lappen står det:

7KL 7Q57EE7GLX
NII6K397M NM8VKMW OB
FVM7K 7K F76 9NE67M 0B6
3SM7D7KG3K KNBG7K OB6
MNE3 ZÅ F3CW
7K V6FCND7 MCUG37X
OHG 9K3S

TRENAS GER SIG AV

Överste Trenas är beredd att acceptera en uppgörelse med Allardo, trots sin avsky för fransmannen. Möjligheten att få till stånd ett snabbt slut på kriget väger dock tyngre än hans motvilja. Han kan dock inte själv följa med på resan, men ger Alameida order att följa upp Allardos erbjudande och om det visar sig vara sanningsenligt hedra uppgörelsen och låta Slaktaren gå då de har Kejsar Maximilian i sitt våld. Trenas talar självfallet även en del med sin dotter innan han tvingas ge sig av mot Querétaro, för att vidareförmedla den information han införskaffat till ledarna för belägringen där.

RESA I FIENDELAND

Nu inleds en några dagars resa i en krigszon som fortfarande till största delen kontrolleras av kejsardömet trupper, även om juaristernas framstötter blir alltmer framgångsrika. Snart kommer de att ta över.

En viktig fråga är också hur rollpersonerna hanterar Allardos tre överlevande män. De kan givetvis skicka iväg dessa med Översten och hans eskort på två man, men... Om de inte tänker på det hinner Översten ge sig av utan att ta med dem. Tar de med männen kommer resan att bli lite långsammare och vakt hållningen besvärligare. Får de för sig att avrätta dem gör de en blunder, då Rupert Chase och Mike Nichols lär dokumentera detta noggrant... Kanske väljer de rent av att låta bödlarna löpa?

Allardo själv är en arrogant fånge, som gärna försöker få de andra i sällskapet ur balans och hela tiden spelar högt på att de vill ha vad han kan erbjuda. Låt honom gå dem ordentligt på nerverna.

Ortége leder sina män själv och kommer inte att underordna sig någon annans befäl. Om Alameida försöker kommer han att få se Ortégas uttryckliga förakt och ordervägran. Hans trupp är hans, och hans män lyder ingen annan än honom. De kan samarbeta då de båda vill vara med och gripa Kejsar Maximilian, men Ortége gör det väldigt klart att var man sköter sitt.

Amerikanerna i sällskapet kommer också att vara ett ständigt irritationsmoment. Pinkerton/pressfolket kommer att vilja stanna och dokumentera betydligt oftare än någon av de andra kan se värdet av, och det kommer nog att krävas en hel del diplomati från Gabrielas sida för att både få sällskapet att röra sig i en någorlunda vettig takt samtidigt som de andra inte får döda de dumma gringosarna...

MYCKET PÅ SPEL

På natten försöker Rupert Chase ställa sig in i gruppen, och då i synnerhet hos de mer levnadsglada som Gallo och Ortége och hans män genom att bjuda på whiskey och förlora en hel del på spel av olika slag, utan att verka ta sina förluster allt för hårt. Gallo borde under kvällen känna en allt större samhörighet med Ortége, som han ju även ridit en del med tidigare. De är på många sätt av samma skrot och korn.

Chase baktanke med sitt agerande är enkel, genom att låta de bli lite berusade och glada över sina vinster försöker han få dem att öppna sig mer, och han ställer flera frågor om deras bakgrund och vad de gjort tidigare...

EN BRO FÖR MYCKET

Dagen därpå bär det iväg ut i fiendeland med Allardo som vägvisare. Den första prövning som kommer i deras väg sker då de måste korsa en bro som bevakas av fiendsoldater mitt på dagen därpå. Det är inte mer än ett dussin man som håller bron, men man vet aldrig om det finns fler i närheten, så det vore

olyckligt om det urartar i skottlossning... Det är roligare och bättre om de försöker rollspela sig igenom situationen än om de försöker lösa den med våld. De har en fördel som de nog inte ens är medvetna om: Allardo vill att de skall klara sig igenom, han är inte intresserad av att fly ifrån dem. Det passar hans planer utmärkt att låta rollpersonerna komma fram, gripa Kejsaren och slåss mot de Röda Husarerna medan han själv stjälar guld... Ber de honom om hjälp, eller säger åt honom att gå i god för dem kommer han därför att göra det, utan att försöka fly eller ställa till problem för dem...

De har dock även ett problem de nog inte tänker på heller... Då de kommer tillräckligt nära känner Alameida igen soldater ur sitt förband, då han ännu ingick i den Kejsarliga Mexikanska Armén. Även om de inte vet att han anslutit sig till juaristerna råder det ingen tvekan om att de vet att han deserterat från sin tidigare post...

ETT ROP PÅ HJÄLP

Under eftermiddagen möter de svårt skadad kvinna och hennes tioårige son. De stoppar rollpersonerna och vädjar om hjälp. De flydde dagen innan från sin hemby, Galindo, då Kejsarens trupper kom dit och anföll. Kvinnan träffades i vaden av en kula, så de har inte varit snabba. De vet inte om fler hann fly, eller hur illa ställt det är med resten av byn. De är rädda, desperata och i stort behov av hjälp av alla slag, även så enkla saker som att de inte ätit något det senaste dygnet.

Pojken kallas Pablito och är kort, mager och har rädda ögon. Hans mor är en kortväxt senig kvinna med skarpa drag. Hon är sorgklädd och berättar att hennes make stupade förra året, då han stred för juaristerna längre norrut. Hon heter Maya och de har båda släktingar kvar i byn, mest orolig är hon för sin far Diego som tog till vapen mot de attackerande soldaterna.

EN NERBRÄND BY

På kvällen kommer de fram till resterna av Galindo, byn Maria och Pablito flydde ifrån. Det enda som finns kvar av den nu är rykande ruiner och en handfull lemlästade, sörjande människor som förtvivlat frågar dem om och om igen när det förbannade kriget skall ta slut.

Marias far Diego är döende. Hans dödskamp är långdragen och plågsam efter att han blivit skjuten i magen. Om rollpersonerna hjälpte Maya och Pablito tillbaka hem hinner de åtminstone ta farväl av honom..

Har de hjälpt Maya och Pablito mottas de trots allt varmt och är välkomna att stanna och dela det lilla byn ännu kan uppbåda. Det är dock inte en omgivning som lugnar oroliga själar, då luften ännu stinker av brand och förruttnelse. Stanken blir än värre av att flera familjer blev innebrända. Natten är även fylld med jammerskrin från skadade som saknar smärtlindring. Slaktaren Allardo vet mer om händelsen än han låtsas om. Det var hans förband som var ansvarigt, då bybefolkningen tidigare hjälpt juarister. Det var på hans order de skulle tvingas lära sig en läxa.

NATTMAROR

Oavsett om de söker sin nattvila i den nerbrända byn eller en bit därifrån kommer rollpersonerna att sova oroligt. Värst drabbad är Alameida som i sina drömmar gång på gång tvingas konfronteras med män och unga pojkar han sänt i döden. En del av dem ser nästan ut som då han kände dem, medan andra är lemlästade eller i olika grader av förruttnelse. Deras budskap varierar också, allt från ett förtvivlat "varför?" till "du skall få betala för ditt svek".

GAMARNA SAMLAS

Redan tidigt på morgonen ser de en enorm mängd gamar några timmar därifrån. Då solen står som högst kommer de fram till platsen där de samlats, som visar sig vara

ett dygns gammalt slagfält strax utanför den lite större staden San Juan del Rio. Här syns tydliga spår av en större sammandrabbning dagen innan, ett par hundra stupade ligger ännu kvar där de föll, liksom döda hästar, havererade kanoner och omkullvälta vagnar. Båda sidor har lidit stora förluster, även om det ser ut att vara något fler kejsrerliga trupper än juarister som har fått sätta livet till. Med så många döda, varav flera unga pojkar och flickor, är det dock svårt att se att någon sida gått segrande ur striden.

DESERTÖRER

På kvällen driver Ortéga på för att sällskapet skall ta sig till El Cazadero istället för att slå läger i det fria. Han vet inte hur det är med de andra, men han och hans män är i stort behov av att få känna liv och höra skratt igen, inte bara gå i dödens fotspår... De kommer dock till en annan grupp som slagit nattläger innan de kommit fram till staden. Det är en handfull desperata män som är på flykt undan kriget. Männen har ingått i den Kejsrerliga Mexikanska Armén, men är nu på väg hem. De vill bara bli lämnade ifred, de vill ingen illa. Men de blir rädda om de tror att armén hunnit upp dem och tänker tvinga tillbaka dem igen, eller ännu värre avrätta dem för desertering. Det blir inte bättre av att en av männen känner igen Allardo...

ALLARDOS VÄNNER VARSKOS

Gruppen kommer inte fram till El Cazadero förrän sent, mörkret har redan fallit och klockan går mot nio på kvällen. Ortéga och hans män vill passa på att supa till och träffa damer under natten, de vägrar övernatta utanför staden eller rida runt istället.

El Cazadero är en lite större stad, med ett tusental invånare och flera cantinor. I skydd av mörkret letar Hector Duarte upp några av

Allardos män som är här incognito – de söker efter en spion åt juaristerna som de hört skall komma hit snart. Genom Duartes ger dock Allardo dem nya order: att förfölja gruppen då de ger sig av morgonen därpå och därefter vara redo att gripa in på Allardos signal, eller om det ser ut som om någon hotar honom till livet. Självfallet lyder männen order.

De är dock diskreta, rollpersonerna kan bara upptäcka den nya skuggan om de lämnar någon bakåt som är väldigt uppmärksam. Allardos mannar håller sig på några timmars avstånd under dagen, och spårar ikapp sällskapet istället för att hela tiden vara inom synhåll.

FIENDEN PÅ FRAMMARSCH

Morgonen i El Cazadero blir allt annat än lugn och behaglig... En stor trupp kavallerister från den Kejsrerliga Mexikanska Armén rider in (ett hundratal soldater) för att proviantera och utfodra sina hästar. De är alltför många för rollpersonerna att besegra i strid, så de bör vara kloka nog att istället försöka hålla sig gömda. Ibland är det bästa att hålla en låg profil... Som en del i att hålla en låg profil är det även intressant att veta var de har gjort av sina hästar... Står alla samlade på torget i staden så lär de väcka mer uppmärksamhet än om de är placerade inne i de olika stallen över natten.

Återigen kan det vara viktigt att poängtera att Allardo, till skillnad mot vad rollpersonerna tror, inte har något intresse av att fly eller väcka uppmärksamhet. De har blivit en viktig del i hans planer på att komma över Kejsar Maximilians gulds katt.

Skulle de å andra sidan börja agera alltför dumdrigt och helt utan rädsla för att upptäckas kan det vara en poäng att låta dem stöta på några otrevliga efterlysningsaffischer... På desertörer som Gallo

och Alameida, samt inte minst på Jonathan Maxwell för rånet mot myntverket i Durango. Bra rollspel bör i och för sig kunna hjälpa dem ur även riktigt jobbiga situationer...

DÖDA HUSARER

På eftermiddagen får de för första gången en tydlig indikation på att Allardo verkligen leder dem i rätt riktning. Då de kommer till ett smalt pass sydöst om Calpulalpah ser de spår av en mindre strid mellan Röda Husarer och juarister. Gallo och Alameida bör vara så väl förtrogna med den kejsardömetts alla olika arméer att de vet vilken särställning de Röda Husarerna har. De är ett elitförband och något av Kejsarens personliga livvaktstyrka. Det var förvånande att han lämnade kvar dem i Mexico City då han red till Querétaro, men att de är här nu kan bara betyda att Kejsaren själv finns i närheten.

Det var inte länge sedan heller, då de undersöker platsen noggrannare finner de att vardera sidan förlorat tre män och att striden ägde rum för bara några timmar sedan. Nu är de nära.

AZTEKTEMPLET

Det blir ännu en sen kväll för rollpersonerna, men de pressar vidare, sporrade av den närhet de döda Röda Husarerna fick dem att känna sig. Det mest avgörande är dock att Alameida säger åt dem att de har en chans att komma fram redan samma kväll. Det är dags, de skall få en chans att avsluta kriget. Kejsar Maximilian, denne brutale despot närmar sig sitt slut.

Mycket riktigt, sent på kvällen timmar efter att mörkret har fallit kommer de fram till de gamla ruinerna efter Aztekernas kultur i Tula. Ruinerna är storslagna och imponerande, inte minst pyramiderna.

Ännu mer glädjande är dock att Allardos uppgifter visar sig stämma, inne bland ruinerna ser de en lägerplats för ett fyrtiotal personer,

deras hästar och två vagnar. Undersöker de saken närmre märker de att det är Kejsar Maximilian själv, liksom Röda Husarer under självaste Överstelöjtnant Wilhelm von Graz befäl.

Det är uppenbarligen ett tillfälligt läger och hela sällskapet ser ut att vara redo att ge sig av igen redan nästa morgon.

De verkar dock känna sig tämligen säkra här, de har inte mer än fyra vakter som bevakar lägret.

ALLARDO FLYR

Under tiden rollpersonerna undersöker omgivningarna, alternativt då de avancerar för att gripa Kejsar Maximilian, passar Allardo på att fly.

Troligen får han även denna gång Hector Duarte hjälp. Duartes utnyttjar sitt vaktpass, eller om det är sin ställning inom gruppen, till att frita Allardo. Hans möjlighet att få betalt för sitt svek hänger dock på att han inte släpper Allardo ur sikte, så de flyr tillsammans därför. De återförenas lite senare med Allardos tre män från El Cazadero, då dessa hunnit ikapp dem.

Skulle någon av rollpersonerna försöka döda Allardo nu, då de inte längre behöver honom blir utfallet lite annorlunda. Då har Allardos män hunnit ikapp mycket tidigare och hinner fram i tid för att ingripa, då en eldstrid utbryter. Det är förvisso troligt att den slutar med att Allardo och alla de som valt att stdöja honom i striden – även Hector Duarte – stupar, men det sker i så fall inte ljudlöst... Varpå de ofrivilligt varskor Kejsar Maximilian och de Röda Husarerna, och allt hopp om att tyst och enkelt kunna gripa Maximilian utan strid grusas brutalt.

KEJSARENS GRIPS

Rollpersonerna har natten på sig att försöka gripa Kejsar Maximilian utan att behöva ta upp striden med alla de 40 soldaterna som skyddar honom. Är de smidiga kan de förmodligen lyckas utan att det

behöver bli en stor strid, eller knappt någon alls. Väntar de för länge ser det dock mörkare ut, för så fort gryningen kommer bryts lägret och de Röda Husarerna gör sig redo för avfärd.

Passar de på att slå till mot lägret strax efter ett vaktbyte får de ett maximalt försprång innan merparten av soldaterna ens inser att Kesjaren är borta. Skall de klara sig helskinnade undan kan de behöva det försprånget...

LARMET GÅR

Förr eller senare sker dock det ofrånkomliga och von Graz upptäcker att Kejsar Maximilian inte längre finns i lägret. Därefter tar det inte lång stund innan hela lägret är på fötter och har satt av efter rollpersonerna för att frita Kejsar Maximilian.

Wilhelm von Graz inser dock att de blir allt för långsamma om de skall ta med sig de två tungt lastade vagnarna under jakten. Istället lämnar han fyra vakter för att skydda guldets, medan han tar med sig resten av truppen för att undsätta Maximilian.

ALLARDOS GULD

Allardo har lugnt bidat sin tid, han kan vara en tålmodig man då det passar honom. Så fort de Röda Husarerna har gett sig av är han redo att slå till, även om han väntar ytterligare en stund för att de inte skall uppfatta vad som händer bakom dem.

Tillsammans med Duarte och sina män från El Cazadero (samt även de första av hans trupper, om rollpersonerna var vänliga nog mot honom att ta med även dem på denna resa...) gör han sig redo att stjäla vagnarna med guld. De fyra kvarvarande vakterna dödas relativt ljudlöst, de känner ju igen Allardo och inser inte vad denne har planerat förrän det är för sent. När Allardo kommit tillräckligt nära drar han och hans män fram knivar och sablar och en våldsam strid utbryter.

Utgången är given och kort därefter ger sig Allardo iväg söderut med de två vagnarna fulla med guld för en miljon, som väger 625 kg.

PRiset PÅ ETT LIV

Först då rollpersonerna griper Kejsar Maximilian är diktatorn alltför överrumplad för att protestera. Då de kommer allt längre bort från de Röda Husarerna och allt närmre Querétaro inser han dock att han måste agera om inte allt skall vara förlorat.

Motvilligt inser Kejsaren att slaget förlorat. Han försöker då köpslå om sitt liv och sin frihet – hur gärna de än vill tvinga honom att betala för sina brott och få ett slut på kriget har han någonting att erbjuda dem: en miljon i guld. I en värld där allt och alla går att köpa är han övertygad om att det är ett tillräckligt pris för att köpa loss hans liv.

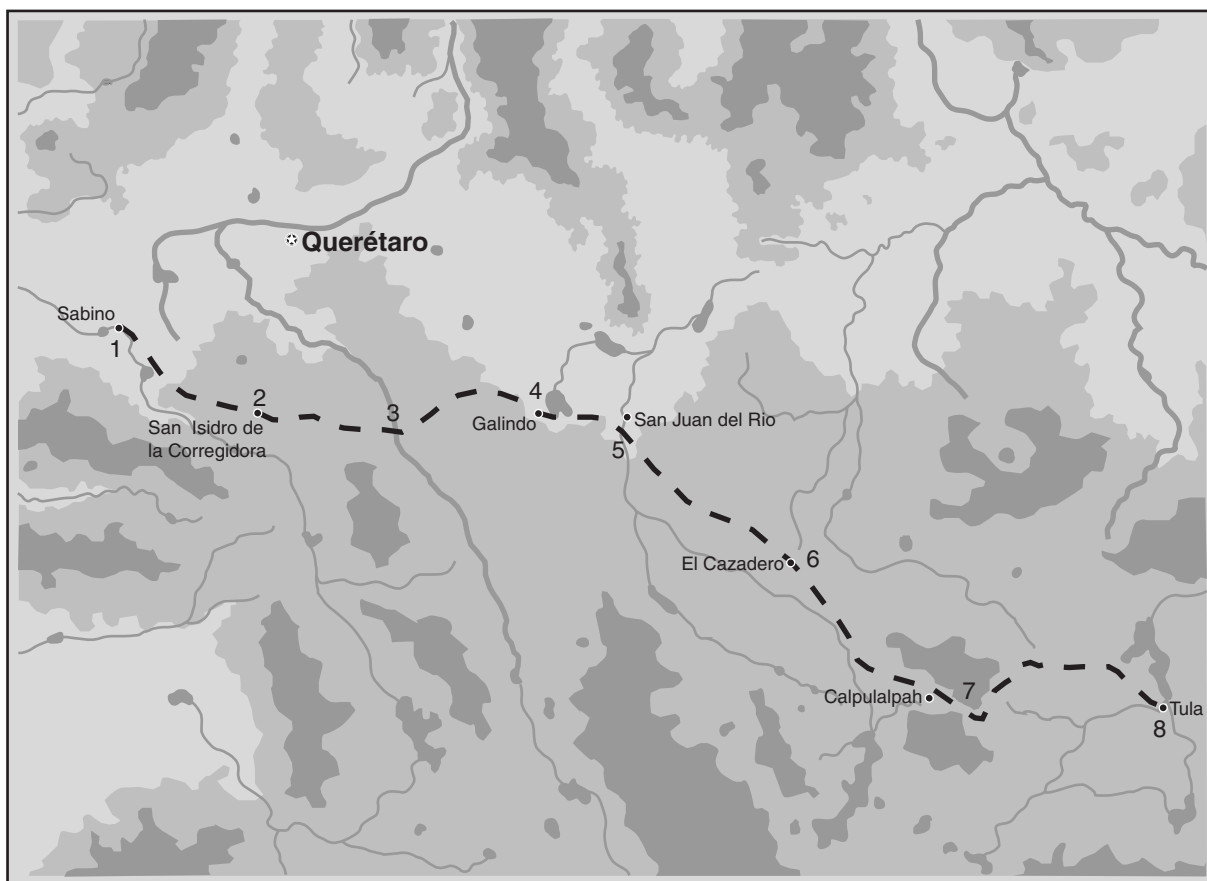
VAD HÄNDER?

Hur äventyret slutar beror helt och hållet på spelarna. Faller de för Kejsar Maximilians erbjudande? Eller låtsas de göra det, för att komma åt guldets också? Om ingen annan verkar intresserad av guldets är Rafael Ortéga det – och han är beredd att slåss för det om han måste, även om han måste vända sig även mot tidigare vapenbröder...

Skulle de anta erbjudandet kan de lugnt vända om. Kejsaren kommer att stå vid sitt ord, och då de möter von Graz och hans soldater kommer Kejsaren att hjälpa till att övertala dem om att guldets skall överlämnas till rollpersonerna.

Då de kommer fram till lägret upptäcker de dock att guldets är borta – om de inte räknat ut det tidigare bör de nu inse att det var det här Allardo ville hela tiden, och att det är han som har stulit det. Redan samma kväll kan de hinna ikapp honom och ha en uppgörelse.

Väljer de istället att strunta i guldets kan de återvända till Querétaro i triumf och se Kejsarens trupper kapitulera i brist på ledare.



ROLLPERSONERNAS FÄRDVÄG

1. SABINO

Startpunkt för hela äventyret. Juaristerna har här ett läger där rollpersonerna tillsammans med 300 man håller en viktig broöverfart, varav en lite trupp kan avvaras för att befria Överste Carlos Trenas.

2. SAN ISIDRO DE LA CORREGIDORA

En nedlagd mission som Allardo gjort till ett av sina högkvarter i denna del av Mexiko. Det är hit han vill locka rollpersonerna för att döda dem i ett bakhåll, men själv fastnar mellan två eldar då Rafael Ortéga och hans band kommer till rollpersonernas undsättning. Det är också här de Röda Husarernas kurir mötte sitt blodiga öde, då han var dum nog att lita på Allardo...

3. BRON

Denna viktiga broöverfart bevakas av ett dussin soldater ur Alameidas gamla förband i den Kejsarliga Mexikanska Armén.

4. GALINDO

By som bränts ned till grunden av Allardos förband.

5. SLAGFÄLTET

Hundratals döda ligger kvar.

6. EL CAZADERO

En lite större stad där Ortéga och hans män firar en blöt kväll. Samtidigt kontakter Hector Duartes Allardos mannan och ger dem order att följa efter rollpersonernas grupp då de ger sig av dagen därpå. Allardo behöver den förstärkning de utgör väldigt mycket...

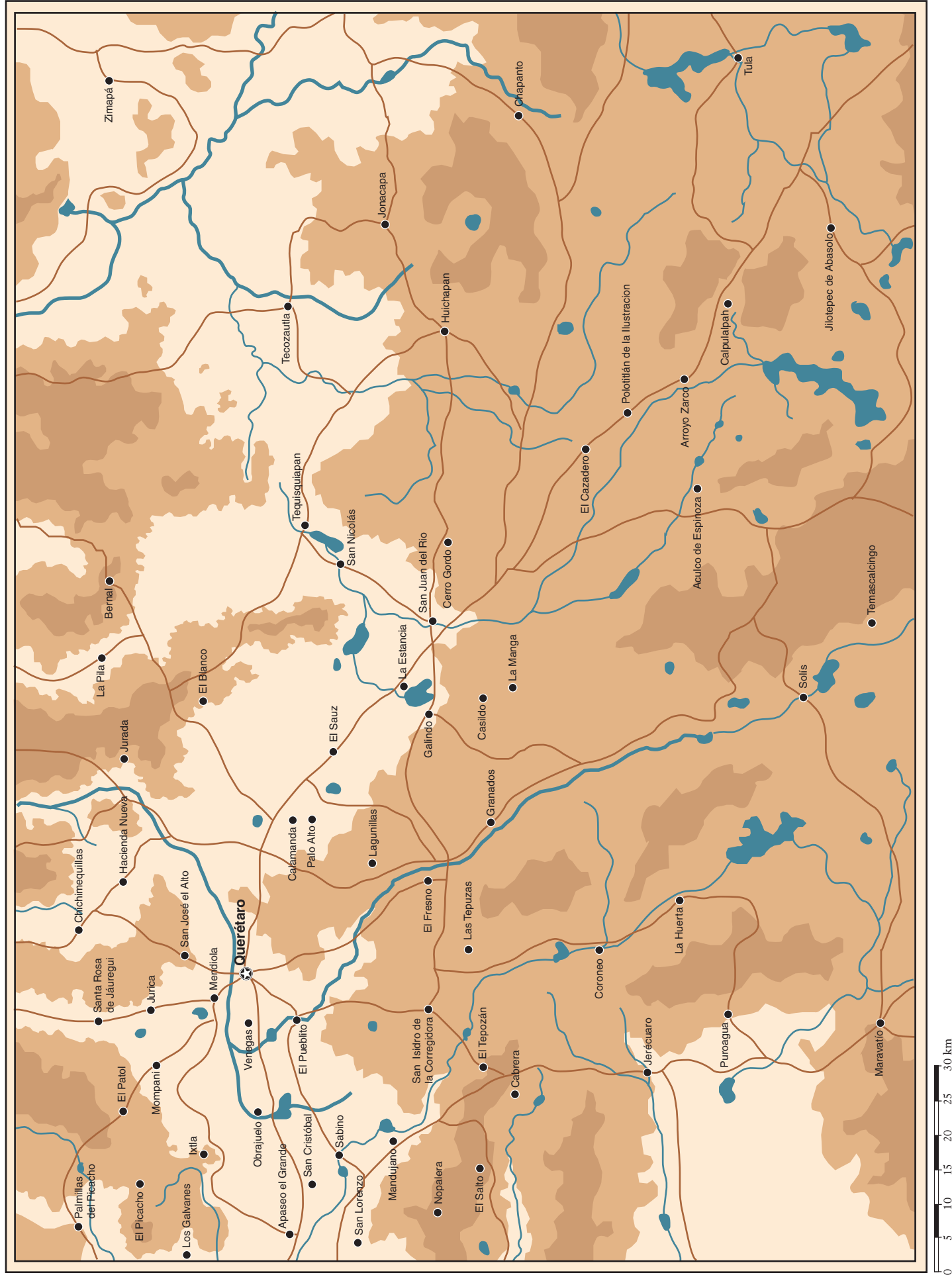
Morgonen därpå rider en stor fiendetrupp igenom El Cazadero, förhoppningsvis är rollpersonerna kloka nog att hålla sig gömda under tiden.

7. PASSET

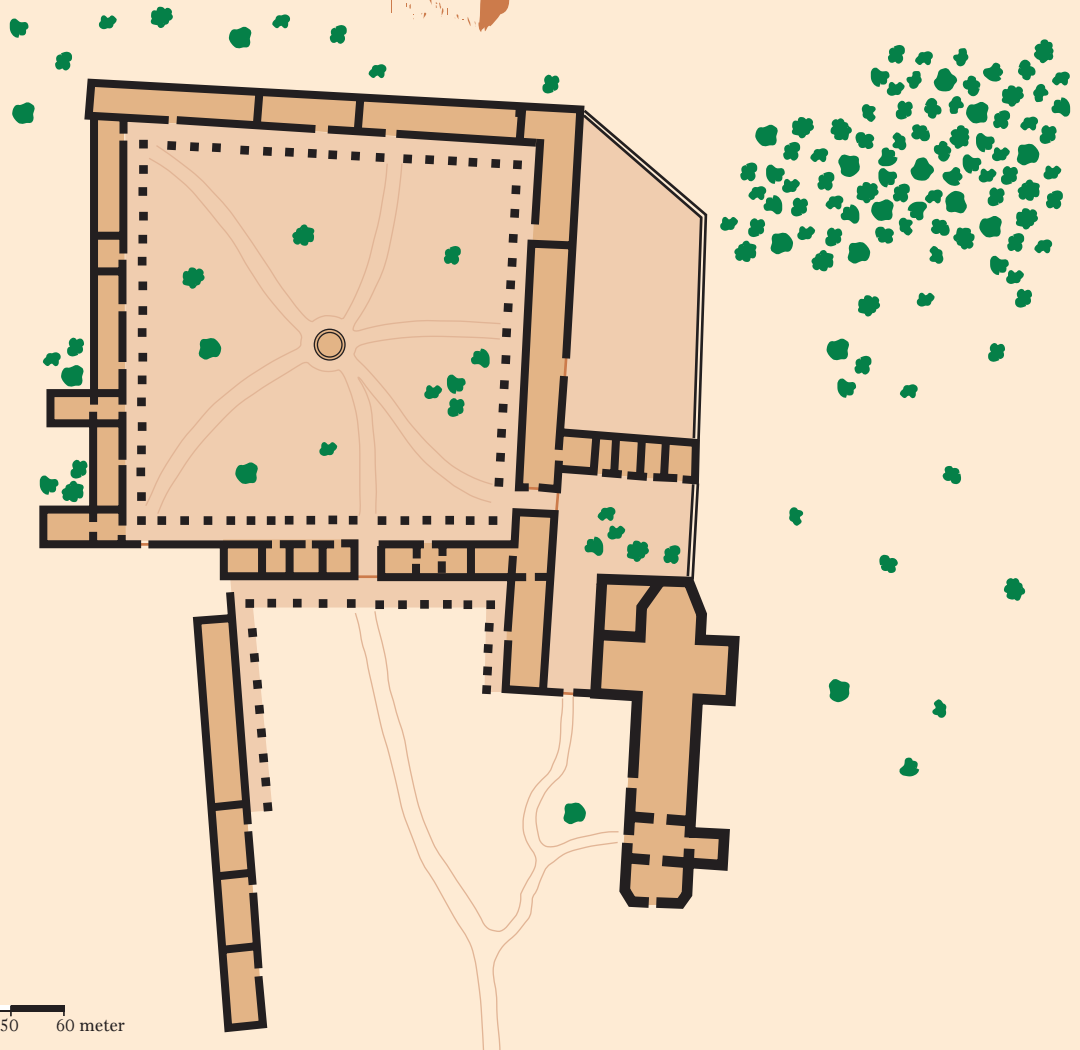
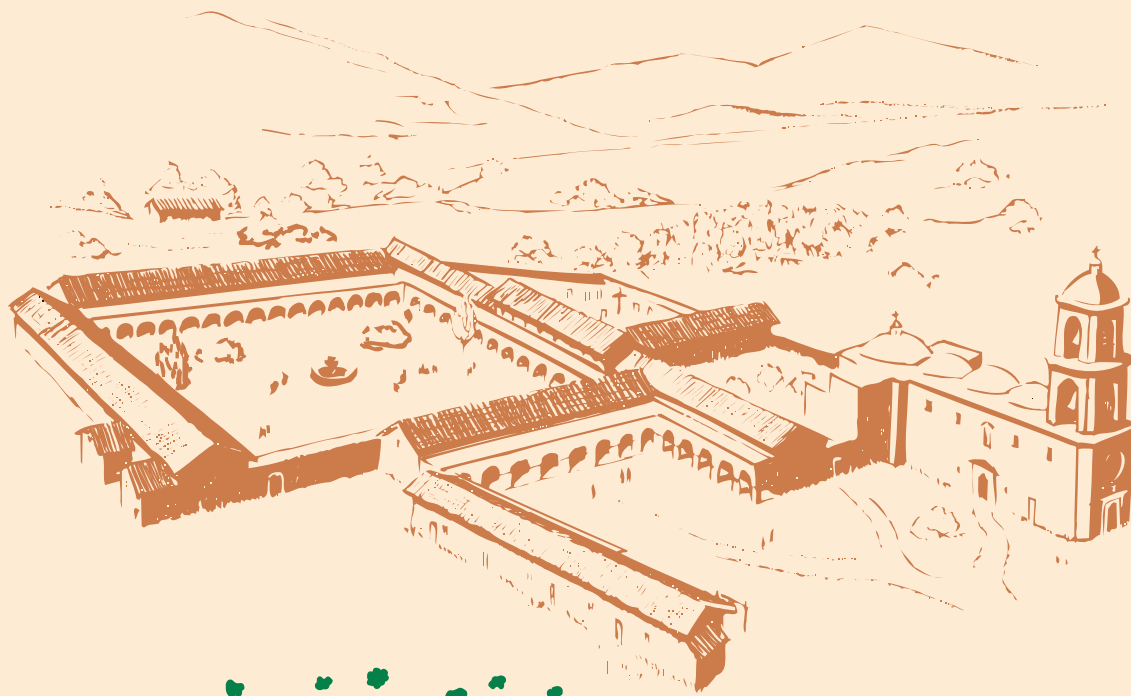
Det första riktigt heta spåret efter Kejsar Maximilian är liken efter tre döda Röda Husarer som stupat i en skärmytsling med juarister i detta pass. Husarerna tycks ha kommit ridande medan juaristerna låg i bakhåll.

8. AZTEKTEMPLET VID TULA

Kejsarens mötesplats med de Röda Husarerna. Här finns ett fyrtiotal soldater samt två droskor som är tyngre lastade än man kan tro. Under falska bottnar finns sammanlagt 625 kilo guld.

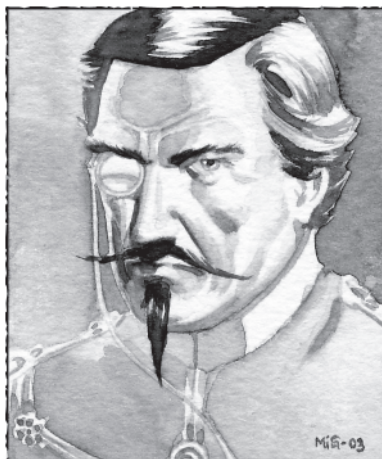


SAN ISIDRO DE LA CORREGIDORA



0 10 20 30 40 50 60 meter

MAJOR ALLARDO



Greve Allardo är egocentrisk, egoistisk, cynisk, brutal och hänsynslös. Efter att framgångsrikt ha eskorterat kejsarinnan till Vera Cruz blev han befälhavare över Durango, en post han upprätthöll med brutal effektivitet tills alldeles innan han tvingades dra sig tillbaka. Under loppet av några dagar misslyckades en straffexpedition, fritogs tio juarister ur fängelset och myntverket rånades. Degradering och vanära väntade om han följde med den franska armén hem. Därför sadlade han om. Han har stannat i Mexiko för att försöka lägga beslag på pengar för egen del. Officiellt har han dock blivit chef för ett specialförband som utför alla de smutsiga uppdrag som kommer i krigets kölvatten, men som ingen vill kännas vid. Han är inte främmande för tortyr och lönnmord som metoder. Allardo är bitter, besviken och drivs av hat. Hans girighet går dock före hans hämndbegär.

BESKRIVNING

37 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 10/220

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4 Chock 13 Stridsvana 12

Vapen	TC	VS	KV
LeMat, revolver	40	36	20
LeMat, hagel	60	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

WILHELM VON GRAZ



Baron Wilhelm von Graz är från en av Österrikes finare familjer, som driver ett världsberömt stuteri. Han är en sann gentleman som sätter begrepp som heder, moral och ära högt. Han har en framgångsrik militär karriär bakom sig, där han har avancerat till Överstelöjtnant för de Röda Husarena – Kejsar Maximilians mest lojala trupper. Hans män respekterar och litat på sitt befäl, som i sin tur aldrig skulle svika dem. Wilhelm von Graz är obrottsligt lojal mot Kejsaren och Kejsarinnan, som han står ännu närmre. Han var kejsarinnan Carlottas hemlige älskare, och då hans trupper eskorterade henne till hamnen i Vera Cruz fick han veta att hon väntade hans barn. De är båda i säkerhet i Europa, men det gör ändå von Graz både stolt och en smula skamsen att veta att han är den riktige fadern till Mexikos tronarvinge. Han tänker rädda kejsardömet åt sin son och livet på Kejsar Maximilian.

BESKRIVNING

35 år; 177 cm; 84 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; Graz, Österrike; Högerhänt
FYS 17 STY 14 KOR 10 MOT 18 SNA 14
INT 12 BIL 16 SDP 17 VAK 13

RYKTE 57/140

STRID OCH VAPEN

Tålighet 5 Chock 18 Stridsvana 14

Vapen	TC	VS	KV
Colt Marin revolver	40	36	22
Henry gevär	39	34	22
Sabel	46	36	20

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dansa 15, Dressyr/hästar 15, Etikett 20, Försvar 15, HV/Hästskötsel 18, Jur. Mil. 12, Ledarskap 18, Läsa/Skriva 20, Mil. Exercis 19, Orientera 15, Rida 24, Räkna 20, S./Franska 18, S./engelska 8, T./Armén 20, T./Mil. Strategi 17, Uppmärksamhet 14, Vältalighet 12

MAXIMILIAN



Kejsar Maximilian är besviken, det mexikanska äventyret blev inte alls vad han hade förväntat sig. Han kastade sig inte över tronen, utan reste till Mexiko i tron att den mexikanska befolkningen ville ha honom. Det hårda motståndet kom som en chock för honom. Då hans försök att få juaristerna välvillig genom att behålla en del av den folkvalde presidentens reformer misslyckades blev han bitter. Istället för att försöka vinna folkets kärlek vände han dem ryggen, han genomförde diaboliskt hårda lagar, som att alla beväpnade mexikaner som inte ingick i hans armé sågs som motståndsmän och därmed skulle skjutas inom 24 timmar. Alla reformer glömdes bort, och ersattes istället av ett hovliv som var mer dekadent än vad som förekom ens i de europeiska kungahusen. Kejsarinnan har återvänt till Europa för att vädja om fler trupper. Maximilian har valt att stanna och slåss.

BESKRIVNING

35 år; 178 cm; 76 kg, Blå ögon; Brunt hår; Födelseort; Wein, Österrike; Högerhänt
FYS 13 STY 11 KOR 10 MOT 15 SNA 12
INT 16 BIL 20 SDP 17 VAK 17

RYKTE 30/550

STRID OCH VAPEN

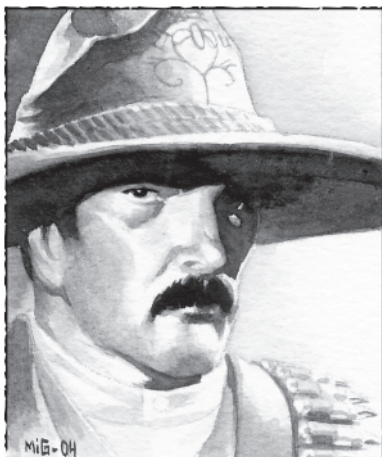
Tålighet 2 Chock 11 Stridsvana 8

Vapen	TC	VS	KV
Lefauchaux revolver	35	30	25
Sharp gevär	35	28	24
Sabel	43	32	24

FÄRDIGHETER

Dansa 18, Etikett 24, Försvar 10, Jur. Mil. 10, Konst/teckna 14, Ledarskap 20, Läsa/Skriva 24, Mil. Exercis 19, Rida 13, Räkna 24, Simma 15, S./franska 18, S./engelska 15, S./spanska 14, T./Armén 20, T./Flora 18, T./Mil. Strategi 14, T./Navigation 18, Uppmärksamhet 16, Vältalighet 17

HECTOR DUARTES



Vad driver en man att förråda sin bästa vän? Räcker verkligen pengar? Hector Duarte har blivit lovad 30 000 pesos av Slaktaren Allardo och har fått hälften i förskott. Det är blodspengar, en ersättning för att han lurar sin vän och vapenbroder Överste Carlos Trenas i ett bakhåll, och därpå hans dotter i ytterligare ett. Hector trodde aldrig att han kunde sjunka så lågt.

Men han trodde inte heller att år av krig skulle kosta honom så mycket. Hela hans familj har blivit dödad, hans hem nedbränt och hans förmögenhet stulen. Kriget närmar sig sitt slut och då det är över kommer han att stå ensam och utblottad, utan någonstans att ta vägen, det finns inget att återvända till och ingen gemenskap som är hans. Så han föll för frestelsen – ingen kommer att få veta vad han gjort, men han får en chans. Hector flackar med blicken, är nervös och sorgsen.

BESKRIVNING

39 år; 180 cm; 87 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Durango, Mexico; Högerhänt

FYS 17 STY 12 KOR 10 MOT 18 SNA 14
INT 12 BIL 13 SDP 17 VAK 12

RYKTE 65/90**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 4	Chock 14	Stridsvana 10		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armé	38	33	20	
Spencer karbin	37	31	20	
Knytnäve	45	30	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 13, Första hjälpen 13, Försvar 12, Jordbruk 15, Kortspel 10, Köra vagn 12, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 15, Orientering 13, Religion 15, Rida 15, Räkna 14, Smyga/Gömma sig 12, Uppmärksamhet 12, Vältalighet 16, Överlevnad/Berg 15

RAFAEL ORTÉGA



Rafael Ortéga är mer än en duglig soldat, han är en brutal och hänsynslös ledare. Han kämpar i juaristernas namn, men är inte den som missar en chans att tjäna en hacka under tiden. Han och hans män har plundrat kejsartrogna byar tämligen hänsynslöst, och även de Juarez-trogna har fått ställa upp och bjuda till då hans trupper har kommit. Ortéga är kanske inte allas bästa vän, men ingen av dem som valt att rida med honom har klagat hittills.

Kriget kräver sin tribut av alla som vistas i dess närhet. Ortéga vet att varje dag kan vara hans sista, att imorgon är en dag då det är troligt att någon av hans män dör. Att leva i dödens skugga har fått honom att inte spotta i glaset, se kvinnor, sång, vadslagning och heta diskussioner som sätt att hålla döden på armlängds avstånd. Ingen säger till honom hur han eller hans män skall uppföra sig. De måste roa sig medan de kan.

BESKRIVNING

36 år; 174 cm; 87 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Monterrey, Mexico; Högerhänt

FYS 14 STY 15 KOR 12 MOT 18 SNA 15
INT 9 BIL 7 SDP 11 VAK 14

RYKTE 35/85**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 4	Chock 13	Stridsvana 12		
Vapen	TC	VS	KV	
2 Colt Marin rev.	35	35	20	
Hagelböss	42	32	20	
Kniv	43	34	20	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 13, Dansa 10, Försvar 13, Hasardspel 8, Kortspel 10, Ledarskap 9, Läsa/Skriva 8, Orientera 15, Rida 16, Räkna 10, Simma 8, Smyga/gömma sig 15, Spåra 15, Uppmärksamhet 13, Överlevnad/Berg 16, Överlevnad/Öken 12

RUPERT CHASE



Rupert Chase är en irriterande gringo, en nyfiken, vetgirig och allt som oftast dumdristig person som inte har vett på att hålla sig borta från sådant som inte angår honom. Vad som än händer dras han mot händelserns centrum, ofta med sitt anteckningsblock i handen. Typiskt murvelbeteende? Kanske, men ändå inte riktigt...

Rupert Chase heter egentligen Robert Chandler och är pinkertonagent. Han var spion åt Washington redan under inbördeskriget, med stor framgång. Hans charm och lätt förvirrade uppträdande får de flesta hårdföra militärer att underskatta honom. Tidigare har han allt som oftast arbetat ensam, men under det här långa uppdraget i Mexiko är han glad att ha en annan agent – den så kallade fotografen Mike Nichols – vid sin sida. Möjligen hade han uppskattat om Mike hade varit lite bättre på att fotografera för att undvika misstankar. Deras uppdrag är att kartlägga.

BESKRIVNING

33 år; 175 cm; 73 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; New York, New York; Högerhänt

FYS 13 STY 10 KOR 14 MOT 15 SNA 17
INT 14 BIL 12 SDP 17 VAK 18

RYKTE 50/20**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 2	Chock 11	Stridsvana 8		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Police	35	31	20	
Henrygevär	30	30	20	
Knytnäve	33	28	20	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 6, Författarskap 15, Första hjälpen 12, Försvar 14, Juridik/Civil 10, Konst/Teckna 15, Kortspel 8, Köra Vagn 12, Läsa/Skriva 20, Orientera 10, Rida 12, Räkna 19, Smyga 12, S/Spanska 17, S/Franska 10, Telegrafera 17, Uppmärksam 16, Vältalighet 18

ÖVRIGA SPELLEDARPERSONER

ÖVERSTE TRENAS

Carlos Trenas är en imponerande man. Han har en bister, väderbiten uppsyn och den hårda blicken ur hans nästan kolsvarta ögon kan skrämma de flesta till lydnad. Då han kopplar av och är bland vänner slätas dock de skarpa dragen ut och ögonen får en varm, levande botten. En naturlig ledare som är väldigt stolt över sin dotter. Han ser Alameida som en nära vän, och är försiktigt avvaktande mot Maxwell.

Har värden som en ERFAREN ÄRRAD KAPTEN.

MIKE NICHOLS

Fotograf och pinkertonagent, som har svårt att lära sig att kameran inte hinner fånga föremål i rörelse, han envisas med att inte bara vilja ta foton på folk som poserar, utan även mer oväntat. Mike är kortklippt, blond och blåögd och axelbred som ladugårdsdörr. Han ställer mycket frågor, men undviker att tala om sig själv. Har värden som FOTOGRAF.

RÄDDNINGS-STYRKAN

Det är ingen stor skara som ger sig av för att undsätta Överste Trenas, men de är alla dugliga. Här finns ärrade soldater från år av krig som alla är lojala mot honom. 8 dör dock redan vid missionsstationen, så de presenteras inte i detalj här. De har alla värden som ERFARNA KAVALLERISTER.

Här nedan presenteras de tre överlevarna, som följer rollpersonerna genom resten av äventyret.

RAMON PONCELA

Knappt fyllda tjugo år gammal är Ramon en krigsveteran, som på något mystiskt vis som ingen begriper ännu aldrig blivit träffad av en motståndarkula. En del av hans kamrater brukar skoja om att det

är för att han är så mager att han är svår att träffa. Ingen har dock ens kommit på tanken att kalla honom feg, då han nästan alltid står i första ledet och aldrig tvekar att undsätta en vapenbroder.

EUSEBIO VALLEJO

Eusebio är lång och gänglig, men krökt i ryggen och extremt hjulbent. Han har aldrig haft någon framgång hos kvinnor och blir ofta så generad att han bara stammar om de talar till honom.

FERNANDO BARRADO

En gammal vithårig krutgubbe, som ännu har en fast blick och stadig hand. Har kämpat för Juarez sedan Reformkrigets första dag, och börjar nästan tro att han kommer att få uppleva fred igen. Drar gärna färgstarka krigshistorier.

ORTÉGAS MANSKAP

Striden vid missionsstationen tär hårt på Rafael Ortégas trupp med rövare som plundrar i Juarez namn. Inte mindre än tio dör, endast åtta överlever. De har alla värden som MEXIKANSKA BANDITER. Det är levnadsglada sällar, en del skulle nog hellre kalla dem flåbusar... De flesta beter sig dock någorlunde väl större delen av tiden, även om Nacho Cobos inte kan låta bli att ideligen försöker uppvakta Gabriella, utan någon som helst fiendskap. De olika männen heter:

Nacho Cobos
Alfonso Guilén
Diego Martinez
José Maura
Manuel Cuervo
Miguel Sanchez
Antonio Grania
Augustín Ortéga

ALLARDOS MÄN

Endast tre av Allardos ursprungliga styrka på 24 man överlever det misslyckade bakhållet vid mis-

sionsstationen. De har värden som ERFARNA KAVALLERISTER och heter:

Francois Lecomte
Friedrich Hoffer
Augusto Franco

FÖRFÖLJARNA

Allardo har folk ur sin specialstyrka utplacerade på olika ställen, till exempel har han hört rykten om att en högt uppsatt ledare för juaristerna skulle passera El Cazadero, så han gav tre man i order att bevaka staden och om det visade sig vara riktigt mörda den högt uppsatte militären. Nu, då Allardo är rollpersonernas fånge, finns det dock betydligt bättre saker dessa män kan göra. Som att komma till hans undsättning då han behöver dem... Därför får Hector Duartes order att kontakta dem och ändra deras order. De tre männen har värden som ERFARNA KAVALLERISTER och heter:

KARL FRANZ HÜSSEN

En mager, senig man med kolsvart hår och vattnigt blå ögon. Han blir lätt rastlös och brukar då låta en silverpeso rinna mellan fingrarna. Elakt leende..

ALLEJANDRO SANCHEZ

Rund som en tunna och hög som ett hus. Det finns inte en mustang som inte skulle knäckas under hans kroppshydda, här krävs kraftiga arbetshästar. Alejandro hatar hela världen, och hans känslor är besvårade... Våldsam, retlig och lättirriterad. Är egentligen bara glad då han kan få någon annan att lida lika mycket som han själv.

ANGÉL PEREZ

Har ett ansikte som en liten ängel, ren och oförstörd. Synd bara att det tillhör en sadistisk mördare.

RÖDA HUSARER

40 man, värden som KAVALLERISTER.