

# HÅRDA BUD 1875

TEXT: MAGNUS SETER

ILLUSTRATIONER: ÅRE ROSENIUS



I  
N  
T  
R  
O  
D  
U  
K  
T  
I  
O  
N

*Trummorna, ropen och sångerna ekar genom det karnivalprydda New Orleans. Bland döds-kalleprydda liemän, lättklädda dansöser, banjospelare och färgglada monster från helvetet smyger svartklädda revolvermän fram, med ett enda mål i sikte: er död! Men det är inte bara de som jagar er. Hack i hälarna följer New Orleans sheriff och hans mannar, som också vill se er hänga! Och allt detta bara för en väska fylld med papper... på kinesiska?*

## HÅRDA BUD 1875

Antal rollpersoner: 4 eller 5

Speltid: 4-5 timmar

*Hårda bud 1875* är ett kort äventyr till *Western* som kan användas både till erfarna och oerfarna rollpersoner, då helst med åtminstone grundläggande stridsfärdigheter och en del skjutvapen. Äventyret tar ca tre till fyra timmar att spela igenom, och lämpar sig väl till att introducera nya rollpersoner eller spelare till *Westerns* äventyrsfyllda värld.

I äventyret blandas rollpersonerna in i en stöld från en av New Orleans mäktigaste politiska figurer, gällande en väska med dokument som bevisar hans inblandning i olaglig människosmuggling. Från att ha blivit tillfrågade om skydd av den man som stal dokumenten kastas rollpersonerna in i en frenetisk flykt för att komma undan tjuvens avrättare, som självklart kopplat ihop rollpersonerna med tjuven och bestämt att de vet för mycket. Med tur och skicklighet kan spelarna till slut vända situationen till sin egen fördel, och tjäna rejält på

händelserna. Det vill säga de av rollpersonerna som överlever.

Det viktiga i detta äventyr är att så fort allting kommit igång hela tiden hålla ett högt tempo och inte ge spelarna nog med tid till att lugna ner sig förrän äventyret tillåter det. De ska känna sig jagade av allt och alla, med ingen i hela världen att vända sig till. Rollpersonerna ska springa mellan de olika händelserna och helst vara mitt inne i nästa del av äventyret innan spelarna hinner reagera. Om spelledaren lyckas hålla ett sådant mördande tempo kommer både spelare och spelledare att få en rolig och spännande stund med detta äventyr.

Äventyret utspelar sig i New Orleans under den årliga karnevalen Mardi Gras, men kan med fördel placeras i den stadsomgivning som passar spelledaren bäst, då platserna som används i äventyret är speciellt beskrivna för att möjliggöra detta. All text i kursiv stil kan

läsas för spelarna när äventyret så kräver. Texten kan också delges spelarna genom att spelledaren lägger in den i sin kontinuerliga beskrivning av äventyret.

Fullständiga värden för de spelledarpersoner av större vikt som används i äventyret återfinns i slutet av äventyret.

## HÅRDA BUD TILL MUTANT

Det här äventyret har en brokig historia. Det är mot alla odds ett av de mest populära äventyr jag någonsin skrivit till något rollspel, och började som ett väldigt kort och fartfyllt äventyr till *Cyberpunk*, och det spelades första gången under Äventyrsspels kongress i Norra Latin i Stockholm någon gång under tidigt 90-tal, tror jag. Trots att äventyret endast var ett skelett av olika händelser som alla i stort sett syftade till att ta livet av rollpersonerna blev det omåttligt populärt och många historier om absurda händelser och frenetiska jakter viskades i korridorerna. Särskilt spelledarna älskade äventyret. Då hette det *Rough Deal*.

Något år senare hade jag börjat arbeta för R. Talsorian Games, och med mer erfarenhet av cyberpunkgenren under bältet arbetat om äventyret för att passa den svenska *Cyberpunk*-kopian *Nya Mutant*, utökad det och skrivit mer instruktioner till spelledaren. Resultatet skickade jag in till Äventyrsspel, och Olle Sahlin antog det för publicering i *Sinkadus*. Han döpte även om äventyret till *Hårda bud*. I *Sinkadus* fick det ett översvallande mottagande och det var det första material jag publicerade för Äventyrsspel. Det skulle följa mycket mer...

Jag har länge lekt med tanken på att omarbete *Hårda bud* till att passa fantasygenren, för att bevisa att man kan använda nästan alla olika berättelser och äventyr i nästan alla olika miljöer. Det spelar ingen

roll om äventyret är skrivet till ett sf-rollspel, det går ändå att konvertera det till fantasy eller skräck, eller varför inte vilda västern? Därför tog jag tillfället i akt när Rävspel frågade mig om jag ville skriva om *Hårda bud* som ett äventyr till *Western*. Resultatet finner ni nedan!

## BAKGRUND

Louie Talab är en jagad man. Från att ha varit en obetydlig, okänd arkivarie på New Orleans stadshus, som varje månad hämtade sin lön och inte gjorde något större väsen av sig, har han på några få dagar blivit uppmärksammas av både stadshusets notarie, den officiella säkerhetsstyrkan, styrelsen för import och export, delar av stadsfullmäktige och en hemlig samling skarprättare, i den ungefärliga ordningen.

Orsaken är en försvunnen väska, eller rättare sagt, innehållet i denna väska. Materialet som finns inlåst i den svarta väskan består nämligen av dokument som bevisar hur några personer i styrelsen för import och export är inblandade i grov människosmuggling. Allt är självklart ytterst hemligt, eftersom sådan enligt lag är totalförbjuden och straffas med döden. Och denna väska glömdes en kväll för inte länge sedan kvar i ett mötesrum i New Orleans stadshus av Roberto Santea, notarien som ålagts att vakta denna och dokumenten med sitt liv.

Samma kväll arbetade Louie Talab sent. Louie, som av naturen är en nyfiken person, snokade omkring i de exklusiva mötesrummen, och hittade väskan. Han lyckades med ett par liknande nycklar öppna väskan och titta igenom dess innehåll. Efter att ha jobbat och snokat några år i stadshuset hade Louie fått kunskapen att göra en uppskattning av vad materialet gällde, och hur mycket det kunde vara värt för honom. De siffror han kom fram till var såpass stora att han bestämde sig för att lämna sin

relativt säkra tillvaro, med fast jobb och bostad, för en mer osäker tillvaro som jagad tjallare. Med nerverna lugnade med ett par stadiga drinkar grep han väskan och vandrade genom stadshusets portar för att aldrig mer återvända.

Stölden upptäcktes dock ganska snabbt då Santea insåg att han glömt väskan i sammanträdesrummet och återvände för att hämta den. Efter mycket letande frågade han nattvakten om han sett väskan. Då upptäcktes Louies tilltag.

Rasande kontaktade Santea männen som använt mötesrummet som i sin tur genast tog kontakt med den grå eminensen bakom slavhandeln, då affären redan var utanför deras ansvarsområde. Efter ett extrainkallat och uppjagat möte, där sakens allvar dryftades och man hade många heta diskussioner, bestämdes att man eftersom alla inblandade riskerade att hamna i galgen, skulle tillgripa sina mest extrema resurser för att få tillbaks väskan. Gruppens hemliga gäng skarprättare kallades in, och uppdraget att skaffa tillbaks väskans innehåll gick till Matt Angel, den mest rutinerade hejduken skurkarna har till sitt förfogande. Angel tog en grupp revolvermän och begav sig ut för att söka reda på Louie Talab och den försvunna väskan.

Under tiden hade Louie använt några av sina mer skumma kontakter till att hitta en köpare till väskan, men han är inte dummare än att han inser att han troligen kommer att bli lurad om inte han kan backa upp sina krav med lite kraft. Alltså har han beslutat sig för att kontakta rollpersonerna, vilka han har hört talas om genom ytterligare en av sina skumma kanaler, för att vara närvarande vid transaktionen och se till att han inte blir blåst.

Under tiden närmar sig Angels spårhundar med rasande tempo den alltmer nervöse Louie Talab och den svarta väskan. Och de tänker inte låta någon stå mellan dem och väskan.

## ÄVENTYRETS INLEDNING MARDI GRAS

Glöm inte att äventyret utspelar sig under Mardi Gras. Hela staden är rusig av karnevalsyra, och det är fest överallt. Ljus och lyktor täcker alla hus, och det är fullt med berusade och firande människor överallt. Detta är menat att skapa en stämning av förvirring som rollpersonerna kan använda till sin fördel, men som också verkar till deras nackdel. Det är viktigt att du inte glömmer bort karnevalen, folkmassorna, fyrverkerierna och festligheterna när du beskriver scenerna för spelarna.

### DEN ENÖGDE SYDSTATAREN

Äventyret börjar med att någon av rollpersonerna får ett meddelande som levereras muntligt av en gammal sydstatssoldat med endast ett öga och en arm. Meddelandet är att Louie Talab önskar ett möte med emellan på en nedgången krog i hamnkvartieren. Krogen kallas Lucifer's Abode, och har länge varit ett tillhåll för banditer, pirater och allmänt avskum. Soldaten är väldigt påstridig när det gäller mötesplatsen och påstår att det är det enda stället som uppdragsgivaren känner sig säker, just därför att det är såpass nedgången och fullt med skurkar. Om rollpersonen är misstänksam berättar budbäraren att rollpersonen inte behöver vara ensam. Faktiskt är det bättre om han tar med sig några kompisar, eftersom hans uppdragsgivare behöver några rejäla personer till hjälp. Hur som helst kommer inte soldaten att gå med på någon annan mötesplats, och om rollpersonerna är bångstyriga, avbryter han förhandlingen och säger sig söka upp andra personer. Som avskedsreplik muttrar han, "Synd, när det var såpass mycket pengar inblandade". Om inte ens detta kan få spelarna att ta sig an Lucifer's Abo-

de får spelledaren helt enkelt vänta tills de besöker en nattklubb av egen fri vilja och sedan använda en något modifierad inledning, där mannen som drar in dem i hela historien är någon helt annan.

Om spelaren bestämmer sig för att lita på Talabs budbärare, eller om han anser att rollpersonerna kan hantera ett eventuellt bakhåll, och går med på att bege sig till mötesplatsen, bestäms tiden för mötet en timme in i framtiden, oavsett vilken tid som spelledaren valde att starta äventyret på. Om spelaren bråkar även här fräser den enögde desperat att det är folk som letar efter honom och hans uppdragsgivare och att det är en "deal" de måste hjälpa till med och att allt måste ske mycket snabbt. Om inte rollpersonerna är där om en timme får Talab och den enögde klara allting själv, och rollpersonerna går miste om sin betalning.

### LUCIFER'S ABODE

När rollpersonerna beger sig till Lucifer's Abode omges de av musik, sång, dans, fest och fyrverkerier. Ett lätt duggregn faller över dem, fyrverkerier lyser skarpt över deras huvuden och de får tränga sig fram genom trängseln vid de små torgstånden vid gatan som säljer allt från varma pajer till knivar och lyckoamuletter. Redan innan de når fram till krogen hör de ljudet av en fiol som spelas i vansinnig takt. När rollpersonerna kommer inom synhåll till Lucifer's Abode läser du följande för spelarna:

*Ni ser en fiolspelare målad som ett skelett dansa utanför krogen som måste vara Lucifer's Abode. Krogens skylt är oläslig, målad i flammor och pryds av ett par djävulshorn, och utanför trängs drägg och banditer för att få komma in. En enorm svart man med bar överkropp står i dörröppningen och motar hårdhänt tillbaks några snorungar som försöker ta sig in. Sen släpper han in ett par hårdföra sjömän, innan han spärrar vägen igen.*

Jodå, ska man in på Lucifer's Abode måste man trängas i åtminstone fem minuter, till och med rollpersonerna. Om de skulle försöka tuffa till sig och segla rakt in stoppar dörrvakten Jojo dem, hårdhänt. Om de då skulle försöka bråka kommer Jojos kompisar inifrån krogen och hjälper till att avvisa rollpersonerna. De är i så fall portade på Lucifer's Abode, och kommer att missa sitt möte med Louie Talab. Om spelarna väljer att låta sina rollpersoner tränga sig före i kön, kommer en variant av ovanstående slagsmål att inträffa, med den skillnaden att det är ett trettiotal ilska personer som vill spöa rollpersonerna. Som sagt, vill man in på Lucifer's Abode får man snällt ställa sig i kö. Spela det hela så att du sätter lite press på rollpersonerna, men se till att de förstår att det är riktigt elaka män som trängs och vill in. Män som man inte ska bråka med i första taget.

Påhittiga spelare som är extra försiktiga kommer att försöka ta sig in bakvägen, men tyvärr har de nya ägarna förutsett detta och satt en ordentlig ekdörr där, som bara kan öppnas från insidan. Helst bör spelledaren få bort spelarna från gränden där bakdörren befinner sig så fort som möjligt eftersom den kommer att spela en viktig roll i det fortsatta äventyret.

Det behövs kanske inte nämnas att spelarna, om de väljer att försöka skjuta sig in i Lucifer's Abode har misslyckats totalt och enligt min uppfattning dummat ut sig totalt och fullständigt. Om något sådant inträffar, låt rollpersonerna snabbt tas av daga av de skumma element som lever i hamnens trånga gränder. Allt ska inte lösas med våld och skjutvapen, även om de kommer att få användning för sina stridsfärdigheter snart nog. Förhoppningsvis ska du som spelledare inte behöva uppleva något sådant.

Till slut kommer i alla fall de rollpersoner som har tålamod och kyla nog att vänta på sin tur att komma in på Lucifer's Abode.

Röken ligger tung över lokalen, och sorlet från gästerna strävar fåfängt att överrösta oväsendet från gatans festival. Inredningen består av bord och stolar i mörkt trä, och borden är fastspikade i golvet. Här och var står gröna växter utplacerade och mellan gästerna och borden kryssar några servitriser. Den största trängseln är vid baren, där stämningen är hätsk och armbågarna vassa. I skenet från smutsiga fotogenlampor skymtar några välklädda aristokrater bredvid livvakter i stoppade kostymer som knäppt döljer grovkalibriga revolverar i axelhölster av läder. Banditer och lagmän delar bord och här och var skymtar självupptagna sjömän, diskuterande nya erövringar i främmande hamn. Kort sagt, alla möjliga personer har sökt sig hit ikväll.

Ingen inne på Lucifer's Abode ägnar rollpersonerna någon större uppmärksamhet, om inte de speciellt kräver sådan, t ex genom att stödda sig mot någon eller försöka tränga sig fram till baren. Besökarna på Lucifer's Abode behöver inte många förevändningar för att starta ett bråk. Dock backar de undan om eldvapen blandas in i leken. Efter en liten stund ser rollpersonerna, på andra sidan rummet, en man som sitter tillsammans med den enögde soldaten (som vet några genvägar till Lucifer's Abode, och som gick före i kön så att han var på plats innan rollpersonerna) vid ett bord för fem och spanar ut i lokalen. När rollpersonerna uppmärksammat de två upptäcker även Louie Talab dem eftersom han känner igen dem från berättelser han hört om dem, och vinkar åt dem att göra honom och hans kumpan sällskap vid bordet. Hans röst är ansträngd av nervositet, och rollpersonerna kan se hur hans panna glänser av svett i skenet från fotogenlamporna. Läs följande text för spelarna:

*"Jag trodde aldrig ni skulle dyka upp! Slå er ner." Han gestikulerar*

*med armen åt de tomma stolarna. "Var ni förföljda på vägen hit? Inte? Bra, bra. Vi går direkt på saken, eller hur? Trodde väl det. Jag är förföljd, folk försöker döda mig. Jag behöver skydd. Av er. Det som finns i den här väskan är värt mycket pengar och har säkerligen redan kostat många liv." Han håller upp en väska med vanliga nyckellås och trummar med fingrarna på lädret. "Det här," säger han och ler, "är framtiden, och en biljett härifrån för mig. Jag har redan köpare som väntar i närheten. Vad jag behöver är några tuffingar som kan hjälpa upp mitt förhandlingsläge, om ni fattar vad jag menar?"*

## PARTY CRASHERS

När Louie Talab dragit sin tirad märker rollpersonerna en viss oro vid ingången till Lucifer's Abode. Ilskna rop och skrik hörs över sorlet från gästerna, och så plötsligt, de tunga smällarna från ett grova revolverar. Gästerna på nattklubben tystnar och när dörren in till Lucifer's Abode slås upp och en lång man i knäppt svart rock och slokhatt ställer sig i dörren (i motljus), med en tung revolver med rök slingrande ur pipan i vänstra handen, utbryter panik. Folk kastar sig handlöst på golvet och bakom de bord som kan tänkas ge något skydd samtidigt som ett flertal livvakter drar fram sina vapen och skyddar sina arbetsgivare med sina kroppar. Bakom den förste mannen stiger ytterligare några stycken fram till dörröppningen. Alla är likadana klädda. Dock utbryter ingen skottlossning då alla först vill se vem det är inkräktarna är ute efter. Förutom spridda rop lägrar sig tystnaden över församlingen. Louie Talab hyser däremot ingen tvekan om vad de nytilkomna kan tänkas vilja utan rusar upp i panik. Han famlar efter väskan.

*"Fly, spring, de har hittat mig, helv..."*

Medan Louie yttrar dessa ord höjer Angels män, för det är verkligen de, sina vapen och skjuter av

en vild salva mot rollpersonerna och Louie Talab. Om spelarna bestämmer sig för att förekomma Angels män genom att öppna eld först, höjer dessa vapnen samtidigt som rollpersonerna gör det och fyrrar av. Vad rollpersonerna nu måste göra är att söka skydd från kulregnet. Louie Talab och hans kamrat blir tyvärr fångade i skuren, eller träffade av några slumpskott om spelarna har kastat sig över dem för att skydda dem. Deras liv står inte att rädda. Om rollpersonerna besvarar elden flyttar sig Angels män till bättre skyddade positioner, och lägger an moteld. Nu ytbruter den riktiga paniken bland gästerna.

Livvakterna, som inser att en vild eldstrid mellan rollpersonerna och Angels män har inletts, lägger snabbt upp moteld mot dörren eftersom det är dessa personer som startat eldgivningen. En mördande korseld fyller rummet, och folk springer i vild panik omkring för att undvika kulorna, vilket inte sällan leder till att de istället fångas i kulregnet och blir nedskjutna. Om rollpersonerna är uppmärksamma ser de hur Angels män träffas i bröstkorgen flera gånger, men att kulorna studsar bort från dem. Under rockarna bär banditerna järnplattor som skydd.

Spelarna bör snart inse att Angels män forskansat sig vid dörren och att den enda vägen ut för dem är genom dörren in till köket, som turligt nog finns endast några meter från dem. Om spelarna inväntar ett kort stillestånd i striden när alla laddar om kan de utan problem sprinta den korta sträckan, slänga upp dörren och rusa in i köket. Om spelarna väljer att försöka nå dörren när eldstriden rasar som värst riskerar de att träffas av en kula från Angels män. Om spelaren misslyckas med ett kontrollslag mot Snabbhet slår spelledaren en attack med normal träffchans för motståndarna. Helst ska rollpersonerna komma levande från denna händelse, kanske med några skrubbsår och ytliga blödningar.

Om spelarna väljer att försöka kämpa ned Angels män tillsammans med resten av besökarna på Lucifer's Abode, plockar en av männen fram en dynamitgubbe och tänder eld på den. Han lobbar sedan in den i krogen. Första försöket är ämnat att driva på spelarna att låta sina rollpersoner ta sig ut till köket, men om de anser att de kan kämpa mot bepansrade skurkar som kastar dynamit bör spelledaren ge dem en möjlighet att försöka, men det är uppenbart att rollpersonerna ligger illa till om de bestämmer sig för att stanna kvar och kämpa om saken.

När rollpersonerna rusar in i köket fortsätter du till nästa avsnitt.

## STRATEGISK RETRÄTT

*Ni slänger undan svängdörren och rusar med andan i halsgropen in i köket. Fotogenlamporna reflekteras i välputsade kastruller och karotter och ånga stiger från pannor placerade på varma spisar. I en ugn roterar ett grillspett med kycklingar, och doften av tillagad mat får det att kurra i magen på er. Genom en dörröppning skymtar ett skafferi och bakom den öppna dörren dit in har den fåtaliga kökspersonalen förskrämt trängt ihop sig. En annan dörr leder ut i gränden bakom krogen.*

Det finns ingen annan väg ut från köket om inte spelarna väljer att bege sig tillbaks in i krogens kaos, vilket de kan vara pigga på att göra om de kanske glömt att ta med sig väskan. Om så är fallet kan spelledaren låta dem hämta den under ett kort elduppehåll för omladdning, men det är inte av någon större betydelse för äventyret om rollpersonerna har väskan eller inte, eftersom Angel kommer att utgå från att de vet för mycket och därför måste elimineras. Äventyret fortlöper i stort sett som det är menat eftersom alla kommer att utgå från att spelarna vet något av värde, och antingen vill åt denna kunskap eller släcka ut den.

Om spelarna väljer att dröja i köket kan de från krogens inre höra ringandet av brandkårens klockor som närmar sig, hur skottlossningen fortsätter och hur Angels män sakta rycker fram genom motståndet. Det är bara en tidsfråga innan de når fram till rollpersonernas position. Även utanför nattklubben hörs skottlossning. Tydligt har Angels män satt hårt mot hårt när andra försökte blanda sig i händelserna. Det som finns i väskan måste vara mycket värt om det ger upphov till ett sådant pådrag för att få tillbaks det.

Situationen verkar i alla fall snabbt bli ohållbar, och det bästa spelarna kan välja är att låta sina rollpersoner fly fältet genom bakdörren.

## GRÄNDEN

Men viss försiktighet är att tillråda, eftersom anfallarna troligen redan har tänkt på att rollpersonerna har en möjlighet att fly genom bakdörren. Och det har de. Angel placerade tre av sina tuffa medhjälpare där med laddade hagelgevär, långa rockar och svarta hattar för att hindra att någon lämnade Lucifer's Abode efter att anfallet påbörjades. Problemet för dessa tre är att de såg så tuffa ut i sina rockar och hattar att de drog till sig uppmärksamheten hos ett gäng unga hamngangsters, som genast retade sig på de tre tuffingarna och beslöt sig för att pesta dem ett tag. Eftersom gänget uppgick till totalt trettio stycken unga män hade inte Angels män mycket att sätta emot när gangstrarna trängde upp dem mot väggen. Att öppna eld i ett sådant läge skulle vara katastrofalt.

*Den tunga ekdörren glider trögt upp och ett kallt duggregn tränger igenom springan som bildas mellan dörren och dörrkarmen. Ni spanar snabbt runt i gränden, i hopp om att finna den tom. Era förhoppningar grusas snabbt då ni ser att det vid ingången till gränden fullkomligt kryllar av folk. Ett gäng hamngangsters har*

*trängt upp tre män klädda i långa rockar och svarta hattar mot väggen och viftar med knivar och klubbor framför de nervösa männen. Längre in i gränden ser ni några tunnor som står placerade bredvid en liten sidodörr som leder in i nästa byggnad. Bortom gänget skymtar ni beväpnade människor som springer fram och tillbaks och eld och rök som stiger mot himlen.*

När den sista rollpersonen lämnat Lucifer's Abode slås dörren till köket igen och om inte spelarna tänkt på att blockera den på något sätt är den vägen nu stängd för dem, då dörren inte går att öppna från utsidan. Men rollpersonerna kommer att få annat att tänka på än den dörren.

När de rusar ut i gränden upptäcks detta omgående av några hamngangsters som rycker några av kompisarna i ärmarna och börjar släntra mot rollpersonerna. Om dessa snabbt visar upp sina vapen i hotfull pose stannar ligisterna och ler oskyldigt, varefter de går tillbaks till sina kompisar.

Om spelarna visar några som helst tecken på osäkerhet och förvirring kommer fem hamngangsters att dra fram sina vapen och sakta avancera fram mot rollpersonerna, hela tiden leende. De enda vägarna ut är antingen grändens öppning eller sidodörren in till nästa byggnad. Spelarna står i valet och kvalet.

Valet blir dock inte svårt att göra då grändens öppning plötsligt lyses upp av skenet från fotogenlyktor som hålls av män beväpnade med tunga batonger och hagelgevär. En myndig röst ropar i en tratt.

*”Detta är sheriffen som talar, lägg ned era vapen, ni är alla under arrest. Jag uppprepar, ni är alla under arrest, lägg ned era vapen. Detta är sheriffen som talar, jag uppprepar...”*

Oturligt nog för de spelare som tänkt lägga ned sina vapen (om nu någon hade tänkt att göra det) kom-

mer vare sig hamngångstrarna eller Angels män att ge sig utan strid. Ligisterna rusar vilt fram mot sheriffens män som genast öppnar eld (deras hagelgevär är laddade med salt, men det vet inte rollpersonerna) och rusar fram med sina batonger höjda. Angels män utnyttjar den förvirring som uppstår till att lösgöra sig från hamngångstrarna och rikta sina vapen mot rollpersonerna. Som säkert är lite stressade nu... och värre ska det bli. Samtidigt som ovanstående händer slås dörren från köket upp och två överlevande från Angels gäng stiger ut i gränden. Om spelarna har lyckats blockera den på något sätt sprängs den utåt och kastas tvärs över gränden med hjälp av en välplacerad dynamitgubbe. Genom röken träder sedan skurkarna fram. En av dem har en brinnande dynamitgubbe i ena handen. Har spelarna otur blir rollpersonerna fångade i en dödlig rävsax.

Det vettigaste spelarna kan göra är förstås att hals över huvud fly från scenen genom den lilla sidodörren. Dörren är av ek med järnbeslag, och glider lätt upp. Väl inne upptäcker rollpersonerna att dörren går att blockera med två rejäla tvärsålar, och förhoppningsvis kommer spelarna att utnyttja detta tillfälle att sinka sina förföljare.

## UR ASKAN...

Snart efter det att rollpersonerna blockerat dörren från insidan når Angels män, eller sheriffens trupp om rollpersonerna gjorde processen kort med Angels män, fram på utsidan och gör frenetiska försök att slå in dörren. Tyvärr räcker inte deras gemensamma styrka till, och dörren står kvar. Men den verkar inte hålla för mycket mer.

*Ni hör hur männen utanför slänger sin tyngd mot den tunga dörren som darrar lätt, utan att flytta sig nämnvärt. Ni kastar en blick omkring er och ser att ni har kommit in i ett hus som tydligt håller på att renoveras på insidan. Stegar och verktygslådor*

*står utplacerade lite här och var på en stor yta som kanske ska byggas om till lager eller liknande. Ljus faller ut från en dörr längre bort i salen och lågmälda röster kan urskiljas ur det allmänna larmet som pågår på utsidan. Skottlossningen ute verkar ha avtagit, men ljudet av ett stort slagsmål och sheriffens rop hörs ända in genom dörren, även om stället verkar ha tjocka stenväggar och vara bra ljudisolerat. Ljudet av röster tystnar plötsligt, och en silhuett avtecknar sig i dörröppningen till sidorummet. En röst ekar i den stora salen. "Vem där? Är det du Louie?"*

Stället rollpersonerna hamnat i är gammal stenhus som ska byggas om till lager. För närvarande är endast utsidan färdigrenoverad och renoveringen av insidan knappt påbörjad. Träplankor, gips och annat byggmaterial ligger uppstaplat i högar här och var på golvet. Rösterna tillhör Archibald Levinson, den person som Louie kontaktat för att sälja innehållet i väskan till, och han och hans män har oroligt väntat på honom under den kalabalik som pågått utanför och inne på Lucifer's Abode. De är av naturliga skäl ganska nervösa eftersom de, om de blir sedda med Louie eller andra av styrelsen för import och exports fiender troligen kommer att bli föremål för Angels uppmärksamhet, vilket oftast inte är av det mest hälsosamma slaget.

*Från sidorummet stiger en välklädd, fet man i svart kostym och en slängkappa över axlarna, tätt följd av tre män i långa läderrockar och plommonstop. I händerna håller de svarta glänsande revolverar. Sist kommer en liten, nervös man hållande en väska. Den fete mannen gestikulerar med vänstra handen medan han stöder sig mot en slank promenadkäpp med den högra. "Nå? Var har ni Louie? Är han ute ur bilden eller är ni hans ombud?"*

Vid dessa ord stirrar Levinson ingående på rollpersonerna och försöker upptäcka eventuella svagheter hos dem. Om någon av rollpersonerna är kvinna granskar han denne särskilt noga, med en beräknande blick. Hans män sprider ut sig i en solfjäder bakom chefen. Dunkandet från dörren har under tiden avtagit helt, och en bedräglig tystnad vilar över platsen. Spelarna tar nog ett djupt andetag för att börja förhandla med Levinson eller för att varna honom att snart bryter helvetet löst. Rollpersonerna hinner med ett par tre meningar innan lugnet upphör.

Om de varnar Levinson för Angels män och berättar att Louie är död, kommer han att minnas detta och vara vänligare inställd till rollpersonerna senare i äventyret. Om de börjar köpslå hinner de inte komma så långt innan kalabaliken utbryter. Om spelarna väljer att låta Levinson stå där och gapa och helt sonika rusar därifrån inträffar nedanstående händelse, och äventyret tar fart igen.

När spelarna hunnit haspla ur sig några andfädda fraser eller när de lägger benen på ryggen hörs en dov smäll, och den lilla dörren rollpersonerna tog sig in igenom sprängs bort. In rusar ett gäng uniformerade män, med svarta gevär i högsta beredskap. Ute i gränden skymtar rollpersonerna några män i långa rockar som står uppradade mot en vägg. De har uppenbara spår av skador. Soldaterna avancerar snabbt in i lokalen.

*Det knyter sig i era magar då ni ser de tungt beväpnade soldaterna avancera fram genom bråten. De är bär på korta grova gevär, och inger inga förhoppningar om att de ska lyssna på vad ni har att säga. Läget ser mycket mörkt ut eftersom dessa män brukar kallas in under upplopp som gått överstyr, och de är kända för att skjuta först och fråga senare, mycket senare. Då ser ni hur en av männen bakom den kostymklädde herren tänder en dynamitgubbe och kastar in i den stora*

salen. Den smäller snabbt och ett djupt mullrande fortplantar sig genom byggnaden. Sedan rasar taket in över de framryckande lagmännen. Ni kan höra deras rop och smällarna från gevären som avfyras i blindo. Rummet är fyllt av ett stort dammoln, blandat med pulvriserat gips och sikten är i det närmaste obefintlig.

Det är Levinson som har vidtagit sina mått och steg och minerat en del av taket i händelse att något sådant här skulle hända, och det tackar han sin lyckliga stjärna för eftersom han är efterlyst av lagen av många olika anledningar. I förvirringen och medan dammet skymmer sikten för både rollpersoner och poliser slå han till reträtt via sin förberedda flyktväg, för att dyka upp senare i äventyret. Han litar ännu inte på rollpersonerna och lämnar dessa åt sitt öde. Bäst att ta det säkra före det osäkra, är ett av hans motto.

Rollpersonerna bör ta detta tillfälle i akt att snarast fly vidare, innan lagens rasande hantlangare tar sig loss från det nedfallna bråtet och tar ut sin ilska på dem. De kommer troligen att få skulden för sprängningen, om inte annat. Den väg som är öppen för rollpersonerna leder ut på en gata som av ren inkompetens hos polisen ännu inte blivit avspärrad och därför är ganska väl befolkad av såväl det vanliga gatuvimlet såväl som nyfikna som försöker lista ut vad som försiggår vid Lucifer's Abode, och vad alla smällarna är. Det kanske är extra fyrverkerier?

## ...I ELDEN?

Folksamlingen lämnar villigt plats åt rollpersonerna när dessa raglar ut ur byggnaden, täckta av vitt damm och gipspulver samt säkert blödande från otaliga små och stora sår. Troligen har de sina vapen uppe i högsta hugg vilket också medverkar till att folkmassan försöker hålla ett säkert avstånd.

Ni staplar ut ur den nu ommöblerade byggnaden och ut på gatan.

*Dammet yr från er och ni kan se att era kamrater är täckta från topp till tå av blod och vitt damm. Folkmassan viker undan för er och ni gör en snabb kontroll av omgivningen för att om möjligt upptäcka något hot. Då ser ni att springande emot er genom folkmassan kommer en ung man, klädd i en brun kostym och en liten hatt, med en liten avlång sak i den högra handen. Efter honom kommer en man klädd i en vit rock med en stor och otymplig låda på tre ben i famnen. Innan ni hinna reagera är mannen framme vid er. Han trollar fram en penna och ett block och börjar prata. "Goddag, goddag. Terry Local här... ni kanske har hört talas om mig? Inte det... nåja det spelar ingen roll. Här vid Lucifer's Abode händer det verkligen saker må jag säga. Får jag fråga varför ni är så dammiga och blodiga och varför ni bär vapen? Vad hände egentligen därinne?" Plötsligt lysas hela scenen upp av en skarp blix och ett rökmoln stiger från den otympliga lådan.*

Rollpersonerna har träffat på en av de mest populära personligheterna i New Orleans just nu, nämligen Terry Local, en författare som skriver för stadens väggtidningar, och hans modige kameraman. Local har specialiserat sig på att åka omkring i stadens mer intressanta kvarter under sena nätter för att uppleva intressanta händelser i första person, som till exempel öppnandet av nya krogar, ställen som bör undvikas på grund av bråk, ställen som bör uppsökas tack vare någon extra tillställning eller, som i kväll om en spektakulär eldstrid utbryter mellan poliser och brottsliga element. Eftersom rollpersonerna kommer utvacklande från ett hus där det alldeles nyss detonerade en sprängladdning och samtidigt helt uppenbart är beväpnade och i viss mån skadade tar Local en chans att få en intervju. Han ställer oavbrutet frågor och låter knappt rollpersonen tala till

punkt innan nästa fråga kommer. Han hoppar gärna mellan olika intervjuobjekt för att förvirra dem och få smaskiga svar. Terrorisera spelarna ordentligt. Peka ilsket med en penna på den den spelare vars rollperson Local pratar med. Låt dem påbörja en mening och avbryt hela tiden med irrelevanta frågor som "Är du gift?", "Har du ett husdjur?", "Vad är din favoritdrink?" eller "Vad åt du till lunch idag?". En fråga som också kan bli aktuell är "Varför siktar du på mig med den där saken?"

En inte helt omöjlig reaktion från spelarna är att någon helt sonika blåser skallen av Local. Kom ihåg att detta sker inför hundratals vittnen på plats, varav flera är nyhetsjägare precis som Local. Locals tidning kommer inte heller sky några som helst medel för att få tag på mördaren. Även om spelarna nöjer sig med att spöa upp Local kommer tidningen att skicka några typer för att ge igen med samma mynt. Men det blir ett senare problem som inte faller innanför ramen för detta äventyr.

Spelarna tröttnar nog ganska snabbt på Local och dennes påträngande skitsnack. Så fort spelarna tröttnar på honom och försöker ge sig däriifrån eller när intervjuen tappar tempo kan spelledaren fortsätta med nästa händelse i kedjan.

## UT I NATTEN!

Även om kanske spelarna glömt soldaterna de lämnade efter sig inne i lagret har dessa inte glömt rollpersonerna. Efter att Terry Local pestat rollpersonerna en stund eller när de bestämmer sig för att dra till ett säkrare ställe bryter sig ett gäng hårdföra och ilskna män ut från den delvis raserade byggnaden.

*Ni hör i bakgrunden hur virke och annat bråte kastas åt sidan och ur byggnaden bakom er kämpar sig fem soldater, vita av damm och gips och hårt kramande sina gevär. De stannar till utanför fördölsen och hostar upp lite*

*damm. Sedan höjer de blicken och stirrar sökande in i folkmassan.*

Om rollpersonerna står kvar framför huset, dammiga och beväpnade, tappar några av männen besinningen och öppnar eld med sina vapen, utan att bry sig om folket runt omkring. De skott som missar rollersonerna mejar istället ned oskyldiga åskådare och panik uppstår. I denna panik kan rollpersonerna lätt smita undan soldaterna och försvinna relativt obemärkt.

Om spelarna väljer att smälta in i mängden innan soldaterna tar sig ur bråten eller medans de hostar damm går detta alldeles utmärkt eftersom folkmassan snabbt sluter sig om dem och döljer dem. Risker finns att de råkar ut för ficktjuvar istället, men sånt är livet. Spelarna har faktiskt någon minut på sig att lugna ner sig och samla sina tankar. Ett bra tillfälle att titta till sina sår, till exempel. Rollpersonerna har för tillfället ledigt från äventyret. Men bara i en minut!

## ANGEL OCH LEVINSON

Många spelledare undrar nog vad som egentligen håller på att hända och varför allt blev som det blev vid Lucifer's Abode. Svaret är väldigt enkelt. Angel tappade kontrollen över sina män som i sin blodtörst helt spårade ur och gick bär-särkargång, både mot rollpersonerna, gästerna på nattklubben och senare även mot lagens män. Angel själv misstänker att det beror på att styrkan han fick sig tilldelad hämtats från olika sinessjukhus eller fångelser och de därför tappade all kontroll när de hamnade i en stridsituation. Därför har Angel dragit sig tillbaka från slagfältet (han deltog inte i själva stormningen) och rekviderat en grupp mer pålitliga medhjälpare. Med dessa tänker han leta reda på rollpersonerna och justera sina förhållanden med dem, och eftersom Angel lyckades fånga en glimt av

den kände hälaaren Archibald Levinson vid platsen har han sina misstankar om vem rollpersonerna kommer att kontakta för att bli av med väskan.

Genom att placera Levinson under bevakning räknar han kallt med att fånga rollpersonerna i en fälla när de försöker sälja väskan eller innehåll. I princip är Angels resone-mang felaktigt då spelarna inte vet vem Levinson är och hur han ska kunna kontaktas, men i praktiken kommer planen att fungera då Levinson å sin sida är fast besluten att få tag på innehåll och därför kommer att kontakta rollpersonerna. Vilket är möjligt tack vare Levinsons erfarenhet när det gäller skumma affärer.

Utplacerade runtomkring den byggnad där rollpersonerna mötte Levinson fanns ett antal av hans män, beredda att på order följa efter de personer som lämnade byggnaden. Vid flykten gav Levinson order om att tre personer skulle "tagga" rollpersonerna och då dessa tre är proffs när det gäller att följa efter folk är det inte troligt att rollpersonerna märkt att de är förföljda. På detta sätt har Levinson koll på var rollpersonerna befinner sig, och gör sig redo att kontakta dem så fort han hunnit sätta sig själv i säkerhet.

Okay, då hoppas jag att alla spelledare är uppdaterade vad gäller de senaste händelserna så att vi kan fortsätta med äventyret...

## FÅNGAD I MARDI GRAS

*Trummorna, ropen och sångerna ekar genom det karnevalprydda New Orleans. Ni tränger er in i folkmassan för att undkomma de ursinniga soldaterna. Men ni inser snart att ni inte är ensamma om att smyga omkring bland de andra karnevaldeltagarna. Bland döds-kalleprydda liemän, lätt-klädda dansöser, banjospelare och färgglada monster från helvetet ser ni svartklädda*

*revolvermän smyga fram, klädda som männen som anföll er på Lucifer's Abode. Och längre bort ser ni sheriffens män ta tag i folk, som pekar i er riktning som svar på deras frågor...*

Rollpersonerna måste nu undkomma Angels kvarvarande hejdukar och sheriffen och hans män. Låt det hela förvandlas till en dödlig kurragömma där rollpersonerna måste använda alla olika knep och dra nytta av karnevalsytan och alla kostymer för att komma undan.

Det första rollpersonerna bör göra är att se till att få tag på en förklädnad. Deras gipstäckta kläder gör det lätt för både skurkarna och sheriffens män att spåra dem, och många lägger märke till dem när de rusar förbi. Vilken förklädnad som passar är helt upp till dig som spelledare. Låt rollpersonerna leta efter något de tycker verkar lämpligt, och se sedan till att de hittar det. Sedan måste de undkomma sina förföljare samtidigt som de lägger händerna på förklädnanden. Uppmuntra rollpersonerna att låta fantasin löpa fritt!

Sedan måste de komma undan sina förföljare. Dra nytta av kaoset och låt dem nästan, men bara nästan, komma undan. När de tror att de är i säkerhet dyker en av Angels män eller en av lagens hantlangare plötsligt upp runt ett hörn, eller springer på dem när de vänder sig om. Låt detta hända en gång för Angels hejdukar och en gång för sheriffens män. Varje gång springer rollpersonerna på 1T3 motståndare. Hur rollpersonerna löser dessa problem är självklart upp till dem, men deras motståndare kommer att sträcka sig efter sina revolverar så fort de får en möjlighet. Helst används inget dödligt våld mot sheriffens män, men om det sker, så sker det. Spelarna ska vara ganska uppjagade vid det här laget, stressade och paranoidea.

## KAN DU KINESISKA?

Om spelarna varit företagssamma i äventyrets början har de fått med

sig den svarta väskan och är nog ganska nyfikna på vad den innehåller. Om de lyckas öppna den, till exempel genom att dyrka upp låset eller helt sonika genom att förstöra väskan finner de ett antal dokument skrivna på kinesiska. Troligen kommer rollpersonerna att försöka hitta någon som talar och läser kinesiska, och om de letar kommer de att hitta en kinestvätt där de kan fråga en gammal snäll farbror vad som står.

Han avslöjar att dokumenten är skrivna på kantonesiska. Det är både tabeller, siffror och text. Innehållet i papperen och behållarna är förutom att det är skrivet på kantonesiska även kodat och därför utanför den lille kinesens fattningsförmåga då han inte besitter de relevanta kunskaperna. Inga märken eller andra kännetecken visar var väskan hör hemma.

Det var väl lätt? Självklart, det var till och med för lätt. Den lille fabriken är egentligen en del av den kinesiska triaden, och så fort rollpersonerna lämnar honom kommer han att rapportera händelsen till sina överordnade. Detta resulterar senare i en våldsam konfrontation för rollpersonerna. Om rollpersonerna inte går till tvätten, utan rycker tag i en kines på gatan leder det till samma sak. Till och med om de inte har väskan eller bryr sig om att försöka lista ut vad dokumenten innehåller så sprider sig ryktet snabbt. Men för tillfället kan rollpersonerna ta det lugnt...

## HAR DU SETT I TIDNINGEN...?

Någon gång under äventyret och kanske nån timme eller så efter händelserna vid Lucifer's Abode kommer troligen rollpersonerna att passera en väggtidning. Kanske de går förbi en butik, eller väljer att pusta ut på en bar som har väggtidningen klistrad alldeles utanför eller något liknande. Låt dem då fånga en glimt av en artikel där det rapporteras om kravallerna vid Lucifer's Abode:

*Lucifer's Abode i New Orleans hamnkvarter var tidigare ikväll scen för en av de blodigaste uppgörelserna mellan kriminella element på bra länge. Enligt vittnen på platsen startades oroligheterna då ett ännu oidentifierat gäng hyrmördare trängde sig in på krogen för att där avrätta någon av gästerna. Tydligt hade mördarna svårt att urskilja sina offer från den stora folkmassan som var närvarande, och sköt därför urskilningslöst in i de närvarande människorna. Först efter flera minuter kunde sheriffen nå fram till platsen och möttes då av tung eld från några av de tjugotal anfallarna, bland annat kastade de dynamit kring sig. Efter att sheriffen kämpat ned motståndet följde, enligt sheriffens ansvariga på platsen, en speciell enhet från armén efter ett okänt antal misstänkta personer som iaktogs då de flydde från platsen. Dessa kunde undkomma genom att åstadkomma stor skadegörelse i den byggnad som var menad att bli Yardley Shippings nya lagerhus. Sheriffen vill gärna komma i kontakt med de personer som sågs lämna platsen straks efter explosionen. Även Yardley Shipping söker dessa personer. Ingen har ännu tagit på sig ansvaret för händelserna ikväll, men experter menar att det är en uppgörelse mellan två större kriminella ligor. Vilka ligor det gäller är höljt i dimmor, och vi lär få vänta ytterligare en tid innan sheriffens utredare kommer med några kommentarer.*

Spelledaren bör tänka på att det, om rollpersonerna har fiender, finns en stor risk att någon av dessa får reda på händelserna och känner igen rollpersonerna på beskrivningar, eller om Terry Locals fotograf fått en bra bild på dem som dyker upp avtecknad i en senare upplaga av väggtidningen, och bestämmer sig för att ange för sheriffen eller Yardley Shipping vilka personerna egentligen är. Spelleda-

ren får bedöma hur stor risken är utifrån hur många och ambitiösa fiender rollpersonerna har.

## STRANGERS IN THE NIGHT

Efter att rollpersonerna lämnat scenen för nattmassakern kan spelledaren som sagt lämna dem i fred en liten stund. De bör dock inte få mer än en kvart på sig att lugna ner sig för att inte tempot i äventyret ska gå förlorat. När spelledaren bestämt sig för att spelarna fått sin välförtjänta paus blir de kontaktade av en av Levinsons underhuggare som ger dem ett papper med en adress nedskrivna, samt mumlar något om att "Mr Levinson vill att ni dyker upp så snart ni kan. Han väntar tills gryningen." Sedan lämnar han rollpersonerna. Om dessa försöker hindra honom snäser han åt dem att dra åt helvete och sköta sina egna affärer. Han tänker inte stanna och prata med dem. Om de insisterar stannar han upp och vänder sig mot dem. Om detta inträffar, läs följande för spelarna.

*"Är ni några förbannade klåpare? Fattar ni inte att jag bara är en mellanhand. Jag har inget att göra med köpet. Fattar ni nu eller ska jag upprepa det. Idioter." Mannen vänder på klacken med ett föraktfullt fnysande och banar väg ut i folkmängden.*

Förhoppningsvis är spelarna smartare än så, så att ovanstående pinsamma scen inte behöver inträffa. Det är nu upp till spelarna om de vill kontakta den mystiske Mr Levinson, och eftersom de är ett jagat villebråd utan många andra möjligheter borde det inte vara alltför svårt att ta beslutet att höra efter vad mannen i fråga kan tänkas vilja.

När spelarna bestämmer sig för att kontakta Levinson måste de bege sig till en hamnpir i närheten. Längs ut på piren står Levinsons handgångne notarie, den lilla nervöse mannen som var med Levinson i lagret. Han förklarar att

hans herre är beredd att betala \$500 för innehållet i väskan, om det levereras inom två timmar. Om de dröjer längre drar han av \$25 per extra timme. Han kan gå med på att höja grundbudet till \$1000, men kräver då att han ska ha innehållet inom en timme innan han börjar dra av enligt ovan. Om spelarna börjar begära fantasisummor för materialet skrattar han och påpekar att de för det första inte vet ett dugg om vad det hela gäller och för det andra inte har någon annan att vända sig till. Väskan ska levereras hemma hos Levinson, dit rollpersonerna får en vägbeskrivning. Om rollpersonerna bråkar om detta meddelar Levinsons man att de antingen får lita på honom eller bli utan pengar. Detta borde göra spelarna lite mer samarbetsvilliga. Om rollpersonerna är villiga att räcka över väskan redan nu, avslöjar notarien att han inte har pengarna med sig. Om de ändå vill räcka över väskan tar han glatt emot den. Rollpersonerna måste ändå komma till Levinsons hus för att hämta pengarna, och Angel och de andra kommer ändå att tro att rollpersonerna har väskan, så äventyret fortsätter som skrivet.

Beroende på vad de kommer överens om väntar Levinson rollpersonerna inom en eller två timmar.

## IAKTTAGEN

Vad varken Levinson eller spelarna är medvetna om är att Angel har lyckats följa efter dem och iakttagit allting med en kikare. Han gissar att rollpersonerna är på väg till Levinson och börjar därför genast förbereda ett anfall på Levinsons gård utanför staden med målet att utplåna Levinson och rollpersonerna samt att återta väskan och dess innehåll. Han samlar ihop sina nya hejdukar, beväpnar dessa och lägger upp strategin för attacken. Vi har en rejäl slutstrid att se fram emot. Men innan den går av stapeln...

## GIVE US THE PAPER!

*Ni rör er mot stadens utkanter och ser er nervöst omkring. Det är svårt att säga om ni är förföljda i karnevalens kaos. Plötsligt lösgör sig tre svärdsvingande figurer från folkmassan och på ett ögonblick*

*är gatan tom. Endast ni och tre kineser beväpnade med stora svärd står kvar.*

Kineserna kräver att få papperen. De vägrar självklart att förklara vad det gäller och anfäller rollpersonerna vid minsta provokation, och har inga som helst betänkligheter att döda dem. När rollpersonerna klarat av dessa är det fritt fram att fortsätta. Om rollpersonerna ger kineserna papperen kommer de ändå att anfälla dem, för att tysta vittnena!

Låt detta vara en enkel och kort mellanscen, som kan ställa till det för rollpersonerna. De väljer säkert att dra sina revolverar, men då är det bäst att de träffar med sina skott för sedan är svärdssvingarna på dem! Potential finns att detta blir ett coolt ögonblick som Jakten på den försvunna skatten, eller en våldsam gatustrid som i... ja, Jakten på den försvunna skatten, faktiskt....

Kineserna kämpar till döden, men om rollpersonerna lyckas med konststycket att fånga dem kommer de inte att avslöja något om sin uppdragsgivare, inte ens under tortyr. Deras lojalitet till triaden går före deras egna liv!

## LEVINSONS GÅRD

Levinson bor på en gård utanför New Orleans. Gården ligger i de finare delarna av området, och här och var på vägen skimtar man enstaka andra gårdar, väl inhägnade. Ett för rollpersonerna och äventyret ovanligt lugn ligger över området. Gården är omgiven av en mur och vid grinden måste rollpersonerna passera en grånad farbror som motvilligt släpper in dem om de förklarar att Mr Levinson väntar dem. En lång grusgång leder upp till huset.

Genomgående i Levinsons hus är att det på väggarna hänger vackra och dyra tavlor, står bord med vaser utplacerade lite här och var, hänger fina lampor i taket och så vidare. Alla dörrarna är av svart polerad ek. Allt glänser och det finns knappt en smutsig yta i hela huset. Allt sammantaget bidrar till att ge ett lyxigt intryck som rollpersonerna knappast är vana vid. Nedan beskrivs de viktigaste rummen närmare, medans de rum som inte spelar en större roll i äventyret endast berörs helt flyktigt. Notera att alla fönster i huset har galler, och att alla ytterdörrar är låsta.

### 1. VERANDAN

Rollpersonerna kommer upp på verandan. Det finns några stolar och ett bord här. En dubbeldörr leder in i huset. Den är alltid låst.

### 2. HALLEN

Hallens golv är täckt av en gyllene heltäckningsmatta som är så mjuk att man sjunker ned med halva foten då man går på den. Dörrar leder framåt (in i vardagsrummet) och åt höger (vaktrummet) och vänster (köket). En trappa leder upp på klassiskt manér (till sovrummen).

### 3. VARDAGSRUM

Detta är det lyxigaste rummet i huset. Luxuösa soffor och vackra bord dominerar rummet. Vid norra vägen står en svart Steinway-flygel och runt den är små barstolar

utställda. Hela östra väggen består av skjutdörrar som om de är öppna ger tillträde till stora terrassen bakom huset. Södra väggen upptas av ett enormt barskåp. En dörr leder in till matsalen härifrån, och en annan in till arbetsrummet.

### 4. VAKTRUM

I detta vaktrum finns en bädd och ett bord. Vidare hänger det på väggen ett vapenskåp med tre buffelgevär och tre hagelgevär. I bädden ligger ofta någon av vakterna och vilar, dock inte när rollpersonerna är på besök.

### 5. KÖK

Köket innehåller även stora skafferier för lagring av mat. Här jobbar i vanliga fall en kock och två assistenter. När rollpersonerna dyker upp är dessa lediga.

### 6. MATSAL

Matsalen domineras av ett enormt ekbord, stort nog att rymma fjorton personer.

### 7. ARBETSNUM

Rummet är inrett med ett stort skrivbord papper, penna och bläck. Längs väggarna står stora svarta arkivskåp. Allt material är ordnat i bokstavsordning. En dörr leder vidare in i det lilla vardagsrummet.

### 8. LILLA VARDAGSRUMMET

Detta är rummet Levinson drar sig tillbaka till då han vill koppla av. Spartanskt inrett med en fåtölj, ett kaffebord och en vacker lampa i taket. Längs norra väggen står en hylla fylld olika böcker.

### 9. SOVRUM

Levinsons vilorum med himmelsäng och heltäckningsmatta. I rummet finns även en hemlig dörr som leder ut på den lilla terrassen, ovanför verandan.

### 10. BADRUM

Levinsons personliga badrum med badkar, pottor och en del andra mystiska prylar.

## 11. STORA TERRASSEN

Terrassen fungerar som en liten trädgård, med palmer och fontäner. En trädgårdsmästare kommer en gång varje dag för att se till blommorna i rabatterna. Denna terrass är Levinson med rätta mycket stolt över.

Innan rollpersonerna släpps in i huset kommer de att granskas av två vakter som står på verandan. En av dem kommer att bege sig in i huset för att rådgöra med chefen. Om Levinson ger klartecken, vilket han kommer att göra för rollpersonerna, öppnas dörren och rollpersonerna kan stiga in i hallen. Där står ytterligare två vakter med dragna vapen, vilka eskorterar rollpersonerna till vardagsrummet där Levinson väntar på dem. En vakt stannar kvar och täcker rollpersonerna med sin revolver medans den andre återvänder till dörren. Levinson, klädd i en lila rökrock och bolmande på en stor cigarr, vänder sig mot rollpersonerna:

*"Ahh, där är ni ju. Som jag har väntat. En drink kanske?"*  
*Levinson vandrar stödd mot sin käpp mot ett enormt barskåp som fyller hela södra väggen. Han viftar åt er att komma efter. "Vad ska det vara? Martini, shaken eller stirred, eller kanske Scotch on the rocks? Var har ni prylarna förresten?"*  
*Frågan verkar framkastad som i förbigående men det brinnande intresse Levinson har för innehållet i väskan lyser igenom den fasad han omsorgsfullt byggt upp.*

Om spelarna bestämmer sig för att vara sjsyssta mot Levinson och lämnar fram materialet plockar han å sin sida upp en väska som ligger på ett av borden. Han öppnar den och räknar upp den summa han och rollpersonerna kommit överens om, plus \$100 per rollperson för att, som han säger, visa sin goda vilja. Spelarna kan också ha planerat att lura Levinson eller försöka använda materialet som säkerhet för att få komma levande från hans

gård och därför inte ha materialet med sig. Om detta är fallet suckar Levinson trött och påminner dem om att han drar av \$25 för varje timme han inte får innehåll, och att de snarast bör återkomma med väskan och innehåll.

## ANFALLET

När rollpersonerna hunnit så här långt i förhandlingarna med Levinson går Angel och hans män till anfall på gården, oavsett om rollpersonerna har innehåll i väskan eller inte. Angels överordnade har varit på honom och påpekat att tiden rinner iväg, varför Angel har bestämt sig för att ta åtminstone en rollperson till fånga och sedan tvinga fram informationen om väskan ur denne. På köpet ska han eliminera Levinson och plundra dennes hus och försöka lägga skulden på rollpersonerna.

Vid grinden har en grupp av Angels nya män slagit ned den stackars grindvakten, och dessa har nu tagit sig upp till en samling buskar i närheten av verandan. Dessa fem sitter nu och väntar vid dörren in till förrummet, beredda att med en dynamitgubbe snabbt forcera sig in i huset.

Samtidigt har de två kvarvarande tillsammans med Angel tagit sig fram på baksidan och är bredda att storma den stora terrassen. När Angel och hans två män klättrar upp på terrassen börjar själva slutfasen av anfallet. En lång vissling ger klartecken för männen i buskaget framför verandan varav tre rusar fram mot ytterdörren, skjuter ned de två vakterna, placerar sprängladdningen och tar skydd på verandan. Fem sekunder senare sprängs laddningen med det resultatet att dörren kastas upp och vägen in i huset är öppen för anfallarna. Tre av männen rusar in i huset medans två stannar på verandan för att förhindra eventuella flyktförsök.

*Ni hör plötsligt en lång vissling, och några snabba skott. Det går fem eller sex sekunder, och sedan*

*här ni en dov smäll och den skarpa lukten av krut fyller huset. Ytterdörren kastas våldsamt in i hallen och i hallen skymtar ni beväpnade personer som snabbt tar upp positioner vid dörrposterna.*

Samtidigt avancerar Angels grupp fram till terrassens skjutdörrar och spränger dessa med ytterligare en laddning. På terrassen skymtar svartklädda män beväpnade med revolverar. Sedan avancerar man från två håll in i huset medans man försöker nedkämpa det eventuella motstånd man möter.

Levinson flyr vid första tecken på trubbel mot sitt lilla vardagsrum, där han hoppas kunna fly genom ett fönster eller barrikadera sig. Vakten i hallen faller snabbt för kulorna, och vakten i vardagsrummet gör sällskap med rollpersonerna. Spelarna kan nu välja tillvägagångssätt för att överleva striden. För att förenkla för spelledaren utgår vi från att Levinsons vakt lyckas döda två av de framryckande från ytterdörrsgruppen och lägga en rökridå som täcker hela vardagsrummet och stora delar av hallen med hjälp av brinnande tygstycken innan han själv blir dödad av Angels grupp. Intressantast blir nog striden om spelarna försöker utnyttja de befintliga dörrar och passager som finns för att antingen undkomma attacken eller kämpa ned den. Ungefär som *Die Hard*, fast i mycket mindre skala.

Hur striden går beror mycket på de enskilda spelgrupperna, men några resultat kan med lätthet förutses.

## EFTERDYNINGAR

Om Angel och hans män klarar av striden, innebär det troligen att rollpersonerna är döda eller tillfångatagna. Angel utnyttjar detta tillfälle till att döda Levinson, och frakta bort tillfångatagna rollpersoner. Dessa vaknar upp i en cell i källaren på stadshuset, och ett helt äventyr kan byggas på deras försök att fly därifrån. Om de inte lyckas fly

tas de in i ett kallt och fuktigt rum och binds fast vid varsin stol, varefter de får några rejäla omgångar för att underlätta tortyr och förhör. Sedan pumpar Angel dem på all information de har om väskan och dess innehåll innan han injicerar en dödlig dos curare i deras blodsystem.

Förhoppningsvis vinner dock rollpersonerna striden, vilket innebär att de nedkämpat Angel och hans män. I det fallet finner de Levinson, som satt sig i säkerhet i sitt lilla vardagsrum, fylld av tacksamhet. Han erbjuder rollpersonerna \$500 extra i belöning, och betalar även ut det överenskomna priset för väskans innehåll utan att knussa. Sedan erbjuder han rollpersonerna arbetet som livvakter för honom, men troligen avböjer spelarna detta med tanke på de låsta arbetstiderna och avsaknaden av regelbunden action. I alla fall har de fått en vän för livet, vilket inte är helt vanligt i New Orleans gangstervärld.

När striden har avslutats dyker sheriff och militär sent omsider upp på platsen för att göra en undersökning av vad som hänt, men då striden redan är slut nöjer de sig med att lyssna på Levinsons version av händelserna. Rollpersonerna kan smita iväg långt innan sheriffen kommer till platsen. För rollpersonerna är detta äventyr slut. Eller...

## UPPFÖLJNING

Även om händelserna i detta äventyr kanske inte har någon direkt fortsättning finns det fullt med lösa trådar som den enskilde spelledaren kan välja att bygga vidare på för att hålla sina spelare sysselsatta en längre tid.

- För det första har skurkarna i styrelsen för import och export förlorat en hel del mannar och utrustning, och man har ännu inte fått tillbaka sina dokument. Därför kan det mycket väl hända att de försöker kidnappa rollpersonerna eller helt enkelt

hämnas för det som rollpersonerna ställt till med.

- Sprängningen av lagret har gjort att rollpersonerna söks av rederiet som söker hämnd eller rättvisa.
- Soldaterna vill hämnas den förödmjukning de utsatts för.
- Ägarna av Lucifer's Abode börjar få sina misstankar om vem som var ansvarig för massakern där och likaså sheriffen.
- Gamla fiender som kanske glömt rollpersonerna råkar få höra talas om dem och börjar därför leta efter dem på nytt.
- Levinson kanske behöver hjälp med ett inte helt lagligt inbrott eller så kanske han behöver beskydd.
- Louie Talabs syster kan söka upp rollpersonerna och säger att hon blivit utkastad på gatan och behöver hjälp och eftersom Louie nämnt att han skulle anlita dem söker hon nu upp dem. På detta sätt kan spelarna få nys om vem som ligger bakom alltihop och börja forska på egen hand. Människosmugglingen fortsätter ju trots allt som hänt... och stadens styrande är bevisligen ett gäng skurkar!

Som du säkert inser är möjligheterna oändliga, och det enda som sätter begränsningar för hur mycket intrigen i detta äventyr växer är spelledarens egen energi och, förstås, hans och spelarnas fantasi.

## SPELLEDARPERSONER

Här beskrivs de spelledarpersoner som kan komma till användning under äventyrets gång.

### LOUIE TALAB

Denne stackars man spelar inte en aktiv roll i äventyret, även om han är nog så viktig för att komma igång. Därför beskrivs inte hans värden – han kommer aldrig att få användning för dem.

### JOJO

#### DÖRRVAKT PÅ LUCIFER'S ABODE

Ålder: 34

Utrustning: två grova nypor  
Värden som en ERFAREN UTKASTARE på sidan 146 i *Western*.

### MATT ANGEL

Ålder: 32

Utrustning: Kniv, Tung revolver, Winchester, lång svart rock, svart hatt, järnplåt över bröstkorgen  
Värden som en ERFAREN REVOLVERMAN på sidan 145 i *Western*.

### ANGELS FÖRSTA GRUPP (10-15 STYCKEN)

Ålder: varierar mellan 20 och 30

Utrustning: Revolver, långa rockar och svarta hattar, järnplåt över bröstkorgen. Två av männen har dynamitgubbar.

Värden som NYBÖRJARE DESPERADOS på sidan 145 i *Western*.

### ANGELS ANDRA GRUPP (7 STYCKEN)

Ålder: mellan 20 och 30

Utrustning: Uniform, revolver, järnplåt över bröstkorgen  
Värden som DESPERADOS på sidan 145 i *Western*.

### HAMNGANGSTERS (ETT TRETTIOTAL)

Ålder: runt 20

Utrustning: Knivar och klubbor  
Värden som BOSKAPSTJUVAR på sidan 145 i *Western*.

### ARCHIBALD LEVINSON

Ålder: 48

Utrustning: Stiliga kläder i blandade kombinationer, slank promenadkäpp, otaliga andra resurser  
Värden som en ADVOKAT på sidan 147 i *Western*.

### LEVINSONS VAKTER

Ålder: mellan 25 och 30

Utrustning: Revolver  
Värden som VAKTER på sidan 147 i *Western*.

### TERRY LOCAL

Ålder: 27

Utrustning: Papper, penna och ett orubbligt självförtroende samt en kameraman  
Värden som en ERFAREN FOTOGRAF på sidan 147 i *Western*.

### KAMERAMAN

Ålder: 30

Utrustning: Kamera och en vansinnig reporter  
Värden som en ERFAREN FOTOGRAF på sidan 147 i *Western*.

### KINESERNA

Ålder: 20-25

Utrustning: svärd och kineskläder  
Värden som VAKTER på sidan 147 i *Western* och har dessutom TRÄFFCHANS/FÄKTNING 35 och VAPENSNABBHET/FÄKTNING 35.