

# DOMEN I DESPERADO

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

ILLUSTRATIONER: ÅKE ROSENIUS



*Ni är trötta, så slut som ni aldrig förut känt er. Dag efter dag har ni ridit i det vindpiskade ökenlandskapet. Bort, undan från det förföljande uppbådet. Ni har inte tillåtit er själva en ordentlig natts sömn den senaste veckan av rädsla för att de skulle rycka närmre. Ibland har det känts som om ni haft Djävulen själv andandes i nacken. Så äntligen, för tre dagar sedan, försvann de. Ni har inte sett skymten av dem sedan dess, förhoppningsvis har ni nått säkerheten på andra sidan gränsen.*

*Glädjen över att ha sluppit undan uppbådet fick er till och med att välkomna ovädret. Regnet har piskat den törstiga marken oavbrutet i tre dagar. Den torra jorden har förvandlats till en lerig sörja och ni ser knappt mer än två hästar framför er längre. Ni är kalla och våta in på bara kroppen, huttande drömmer ni om nästa stad, om varma bad, torra kläder och någon som hjälper er hålla värmen i sängen. Det borde komma en stad snart nu, ni har ju ridit så länge.*

*Då ser ni en illa snickrad träskylt. Desperado står skrivet med spretig stil. Flera siffror är överkryssade, men det nuvarande invånarantalet verkar vara 73 personer. Då ni rider vidare ser ni ljus och hör pianoklink och skral. Desperado, det låter som en stad för er. En stad att vila upp sig på, och slippa besvärande frågor. Hoppfulla sporrar ni hästarna och galopperar in.*

*Börja spelningen med att dela ut de färdiga rollpersonerna, beskrivningen av Graingerligan och tidningsklippen bandet samlat in.*

## HISTORIEN BAKOM ÄVENTYRET

På ytan är det nog så enkelt, rollpersonerna är ett band ökända rånare som precis undkommit uppbådet efter ett misslyckat bankrån. De befinner sig i gränstrakten mellan Texas och Mexiko och har precis kommit fram till en liten stad – Desperado. Här har de chansen att ta det lite lugnt, äta gott och sova bra medan de tänker över sitt nästa drag.

Men allting är inte är vad det verkar vara... Rollpersonerna undkom inte uppbådet. I gryningen för tre dagar sedan kom lagen ikapp dem. Bandets vakt hade somnat på sin post, så uppbådet smög fram och sköt dem alla i sömnen. Lagen vågade inte riskera någonting med så ökända och efterlysta mördare som dem...

Desperado är ingen existerande stad, även om den är förvillande lik många hålor i västern. Staden befolkas av människor vars död rollpersonerna orsakat, även en tidigare bandmedlem som de lämnat skadad bakom sig. Rollpersonerna känner inte igen alla, men får en krypande känsla av att någonting är fel och alltför många känns bekanta. Då de skall äta eller dricka får de precis vad de vill ha innan de hinner beställa. Mot slutet möter de människor de vet att de dödat. Desperados invånare har samlats för det avgörande slaget om rollpersonernas själar. Helvetet väntar, men kanske kan några av dem ännu räddas?

Deras utgångsläge skiljer sig en del från varandras; ligaledaren är så gott som chanslös, medan det skall mycket till för att den unge grabben skall fördömas för evigt.

Sättet det avgörs på är deras egna handlingar. De kommer att ställas inför situationer som påminner om tidigare händelser då de valt att agera hänsynslöst mot sina medmänniskor. De kommer nu få en andra chans, en möjlighet att välja annorlunda och visat att de förändrats.

För att ytterligare försvåra deras situation finns Djävulen själv på plats i Desperado, i en spelare och saloonägares skepnad. Han har kommit för att hämta de sina, och kommer att försöka få dem att begå olika brottsliga och brutala handlingar som slutligen skall besegla deras öde.

Ärkeängeln Mikael finns också på plats, han har valt att anta en lagmans skepnad. Han kommer att försöka få rollpersonerna att välja den smala vägen och gång på gång uppmana dem att inte göra någonting de kan komma att ångra.

Om rollpersonerna funderar på att ge sig av, så låt dem försöka. Efter en dags ritt genom den stekheta öknen kommer de fram till en stad – de är tillbaka i Desperado...

Då det är dags för Domens Dag (på söndagen) kommer Djävulen att säga åt dem han anser tillhöra honom att följa med, det är dags att dra vidare. Tvekan eller vägran kommer att mötas av skott, det blir en snabb duell där rollpersonerna inte har en chans. Då de återfår medvetandet rider de vid sidan av Djävulen i en stekhet öken som blir allt varmare och varmare...

Mikael säger åt dem som blir kvar att han kommer att behöva deras hjälp på den yttersta dagen. Tills dess visas de in i sin egen version av himmelriket – de träffar nära och kära som gått bort före dem (med undantag för eventuella svarta får), och har varsin stuga på prärien.

Äventyret är strukturerat så att det närmast följer en förteckning över nyckelscener och i vilken kronologisk ordning de bör komma. Därefter kommer en beskrivning av staden Desperado, där även invånarna beskrivs, samt när de egentligen dog. Här finns också de ledtrådar till att någonting är fel som rollpersonerna kan hitta, hur de minns invånarna och enskilda saker, etc. Slutligen kommer en beskrivning av bandets härjningar samt personbeskrivningar av rollpersonerna, deras gamle kumpan, Djävulen och ärkeängeln Mikael.

## HÄNDELSE

Rollpersonerna rider in i staden efter en hård ritt genom öken och är i stort behov av vila då de kommer in på kvällen. Staden gator ligger öde i regnet, men inne på Last Chance Saloon verkar det vara full aktivitet. Den första person de möter är lagmannen Michael Stone (ärkeängeln Mikael) som kliver ut på sherifkontorets veranda, som ligger snett emot saloonen, och frågar vilka de är. Han uppmanar dem att ta det lugnt och inte ställa till med några problem för vare sig själva eller honom.

## TYST SOM I GRAVEN

Då rollpersonerna kommer in i staden på kvällen är Last Chance Saloon det enda ställe som har öppet. När de kliver in på saloonen tystnar alla andra och vänder sig mot dem och granskar dem ingående. Efter någon minut vänder folk bort blickarna igen och återgår till det de höll på med innan.

## EN GAMMAL BEKANT

Väl inne på den halvfulla saloonen möter de en gammal bekant: Joe Barton, en bandmedlem som de trodde dog för tre år sedan vid det fruktansvärt misslyckade rånet i Iowa. De såg Joe träffas av en kula från uppbådet, själva klarade de sig bara nätt och jämnt genom att ta gisslan. Joe verkar glad att se dem igen och bjuder dem på en omgång för gamla tider och nya möjligheter. Joe vill inte gärna tala om vad som hänt sedan sist de sågs, han säger att de senaste åren bäst kan sammanfattas som ett rent helvete.

Han har dock lagt det bakom sig nu och arbetar för ägaren till Last Chance Saloon. Han vet att hans chef talat om att hyra in några mannar för ett välbetalt jobb. Om de vill kan han introducera dem.

## DEALING WITH THE DEVIL

Joe visar dem till ett spelbord där fyra personer sitter och spelar kort.

Samtidigt som de kommer fram vinner Joes chef (Djävulen själv) partiet och de andra männen lämnar bordet, men en av dem fäster först blicken en kort stund på en av rollpersonerna innan han går iväg. Rollpersonen får en känsla av att mannen är bekant, men vet inte vem det är.

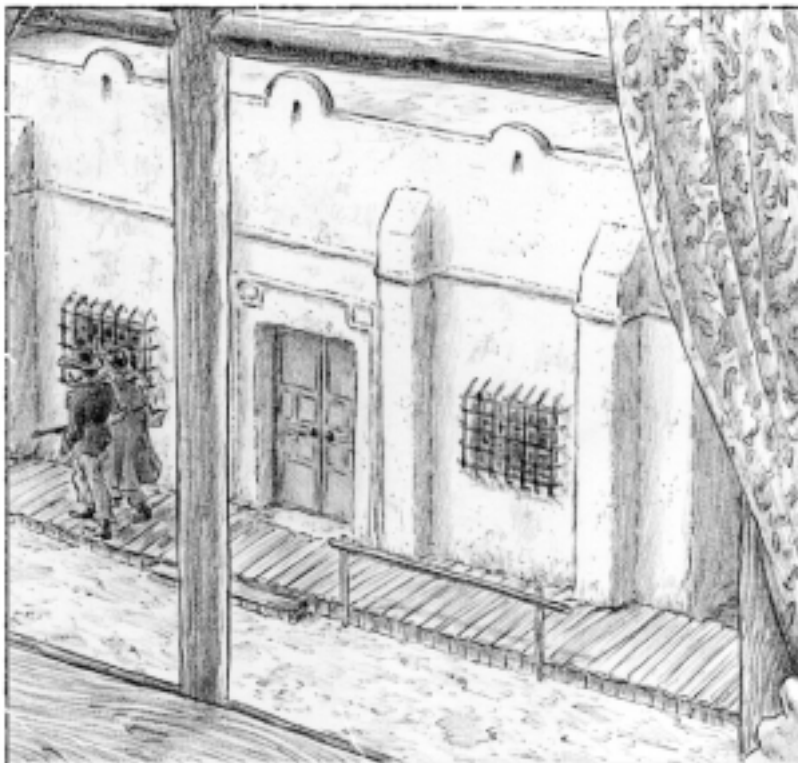
Utan att fråga börjar Djävulen dela ut kort för ett nytt parti, nu med rollpersonerna och Joe. Joe presenterar rollpersonerna för sin chef, mr. Chance, och avslutar med "de här männen är precis vad du söker". Han litar på Joes omdöme och ber dem komma tillbaka nästa morgon för att diskutera affärer. Han vinner partiet med en kåk på två svarta knektar och tre sexor. Därefter lämnar han bordet och går upp på övervåningen.

## SNABBA PENGAR?

Under kvällen på saloonen kan rollpersonerna inte undgå att lägga märke till en ömfoting som verkar ha gott om pengar och bjuder laget runt. Han blir mer och mer berusad under kvällen. Joe berättar att det är en kille från östkusten som brukar sitta och skriva lite ibland. Ibland får han tjocka brev med diligensen, det verkar som om han får pengar skickade till sig. Och inte verkar han orolig för att förlora dem, han spenderar sina pengar på sprit och kvinnor. Strax innan de lämnar saloonen märker de att mannen är borta.

På väg ut möter de stadssheriffen i saloondörren som på nytt uppmanar dem att sköta sig.

Nu närmar sig deras första stora test. Då de går till hotellet upptäcker de ömfotingen som lutar sig mot en vägg inne i en gränd och kräks. Han är så kraftigt berusad att han verkar helt borta för omvärlden. De kan se hur en massa sedlar är slarvigt nedstoppade i hans fickor, de kan med lätthet slå ner honom eller rent av ta pengarna utan att han skulle känna igen dem efteråt. Om de rånar honom kommer de att kunna lägga beslag på \$300.



## ETT FRESTANDE FÖRSLAG

Tidigt nästa morgon väcks rollpersonerna av Joe, som tar med dem till saloonen. Regnet har äntligen upphört, och nu lyser solen stekhet. De hinner äta frukost innan de går upp på övervåningen för att träffa mr. Nat O. Chance. När de kommer in på rummet har han precis avslutat en lyxig frukostbuffé och röker en god cigarr. Klädd i en elegant purpurfärgad morgonrock med svart foder ber han dem att slå sig ner och bjuder på en drink.

Djävulen konstaterar att det är sällan män av deras kaliber dyker upp. Deras karriär som bankrånare är enastående, det är dem och Jesse James alla talar om.

Efter att ha spelat på deras fåfänga ett tag ber han dem komma fram till fönstret. Han pekar ner på banken på andra sidan gatan och berättar att där förvaras inte mindre än \$100.000 under den närmaste veckan. Det är nordstatspengar, regeringens pengar, som kommer från guldgruvorna i trakten. Nästa vecka kommer de att hämtas av ett helt kompani soldater, men då pengarna är en välbevarad hem-

lighet som nästan ingen känner till har inget större pådrag gjorts nu. Den enda försiktighetsåtgärd som vidtagits är att banken för tillfället är stängd och bevakas av åtta vakter, sex på insidan och två på utsidan. Det största problemet efter att man tagit sig in och klarat av vakterna är kassaskåpet... Pengarna finns i ett rejält kassaskåp som ingen i Desperado kan kombinera till. Det kommer att behöva sprängas upp.

Tyvärr har han inte tillgång till dynamit, eller kunskaerna för att använda den. Det är där rollpersonerna kommer in i bilden. Djävulen erbjuder dem 2/3 av bytet (66 666 dollar) om de hjälper honom att utföra rånet av banken.

## STEG PÅ VÄGEN

Det första problemet är dock bristen på dynamit i Desperado. Ett problem som kan avhjälpas, då Djävulen vet att eftermiddagens diligens har med sig en transport med dynamit till gruvorna i området. Han föreslår att rollpersonerna rånar diligensen på dess värdefulla last innan den kommer fram till Desperado. Självfallet kommer Joe att hjälpa dem.

## MOT AVGRUNDEN

När rollpersonerna lämnar Desperado möter de stadsheriffen som frågar om de ska ge sig av redan. Joe för dem till en lämplig överfallsplats två timmar utanför staden, där de inväntar diligensen. Vid fyratiden på eftermiddagen anländer den. Om de inte själva skjuter diligensvakten kommer Joe att göra det. Lådan med dynamit finns mycket riktigt med på diligensen, precis som mr. N. O. Chance sade. Med diligensen finns även fyra passagerare. Om rollpersonerna rånar dem får de ihop sammanlagt \$250.

Kusken har bidat sin tid under hela rånets, men då han tror att rånarna börjat koppla av, efter att de tagit lådan, drar han fram sin avsågade hagelbössa. Återigen kommer Joe att skjuta honom, om inte rollpersonerna drar först. Hästarna sätter av i sken och diligensen med alla passagerare om bord är på väg rakt mot en djup ravin. Om inte rollpersonerna ingriper och försöker stoppa den kommer den att störta ner i ravinen och alla passagerarna dö. Joe har inte för avsikt att ingripa, utan säger åt rollpersonerna att se till att sitta upp så de kan ge sig av. Strax efter skymningen återvänder dem till Desperado. Dynamiten göms inne på saloonen.

## SANNING OCH KONSEKVENSN

Nästa dag börjar med att rollpersonerna blir uppsökta av lagmannen. Han berättar att diligensen rånats och undrar om de sett någonting när de var utanför staden. Han hoppas att rollpersonerna inte har med saken att göra, för isåfall kommer de att ångra sig. Han kommer inte under några omständigheter att arresteras dem. Under dagen kommer de att möta änkan Winters och hennes barn. Då hon får syn på rollpersonerna ropar hon "Andrew, Sarah, Jeffrey, kom genast hit. Akta er för dem!" Hon ler ursäktande mot rollpersonerna och skyndar vidare.

Under dagen blir de på nytt inbjudna till saloonen där mr. Chance tar emot dem. Om de än så länge har valt en enkelbiljett till helvetet kommer han vara mycket nöjd med deras agerande. Om de däremot håller på att slinka ur hans grepp genom att ha räddat diligenspassagerarna kommer han att skälla ut dem för att de äventyrar hans planer.

## AVLEDANDE MANÖVER

Därefter går Djävulen igenom nästa steg i planen. Han visar upp en ritning över banken och föreslår att rånets sker nästa dag. För att de ska få den tid de behöver, och utan att behöva oroa sig för lagen och andra nyfikna föreslår han att de ordnar en avledande manöver. I utkanten av staden finns ett par övergivna hus som rollpersonerna skall sätta eld på innan rånets, då kommer stadsheriffen och stora delar av staden vara fullt sysselsatta med att släcka branden. De hålls borta från banken och kan inte ingripa under rånets.

## BRANDEN

Innan bankrånets beger sig rollpersonerna med Joe till de övergivna husen. Då elden hunnit få fart, hör de skrik på hjälp. Husen var inte så övergivna som de trott.. På övervåningen ser de en kvinna, änkan Winters, i fönstret och de hör barn som gråter och skriker inifrån lägorna. Kvinnan ser dem och vädjar om deras hjälp. Tiden är knapp, om de inte ingriper kommer både hon och barnen att dö. Strax efteråt anländer lagmannen och ett dussin stadsbor och börjar släcka elden. De är dock för sent ute för att rädda familjen i huset. Om rollpersonerna inte ingripit så låt de döendes ångestladdade dödsskrik förfölja dem på deras väg därifrån. Desperados befolkning kommer att vara fullt upptagna ett bra tag med att släcka elden och hindra den från att sprida sig till andra byggnader.

## BANKRÅNET

Det första problemet rollpersonerna måste lösa är hur de skall ta sig in på banken. Låt de själva räkna ut hur de skall gå till väga. Det finns två vakter som patrullerar runt byggnaden och inne i bankbyggnaden finns ytterligare sex, varav två i tjänst.

Då detta problem är löst kommer rollpersonerna att få nästa kalldusch – den scen som möter dem är exakt densamma som vid det misslyckade rånets i Iowa, det rån då Joe dog och de undkom genom att ta gisslan. Samma två bankkassörer sitter vid varsin lucka, samme äldre man i mörkgrå kostym och bowlerhatt diskuterar ränta med samme bankdirektör, och samma unga kvinna står precis och sätter in pengar. Allihop personer rollpersonerna är absolut säkra på att de dödade den gången för tre år sedan...

Direktören vädjar till dem, han uppmanar dem att inte begå samma misstag som förra gången utan ge upp och överlämna sig till Michael. I så fall kommer de att få en rättvis dom...

I övrigt finns pengarna precis där Djävulen sade, i det bastanta kassaskåpet, som måste sprängas upp. Under hela rånets kommer personerna därinne att fortsätta be dem ta sitt förnuft till fånga och ge upp. Flera av dem försöker ber att rollpersonerna skall skona deras liv och rädda sig själva...

## FLYKTEN

När rollpersonerna kommer ut från banken möts de av ännu ett bekant ansikte. Steve, bandmedlemmen som blev nedskjuten under rånets förra veckan, står och vaktar deras hästar, precis som han alltid brukat göra vid deras bankrån. Trots att de sett honom falla död, skjuten i huvudet...

Strax efteråt anländer lagmannen och invånarna i staden. De försöker hindra rånarna från att ge sig av och börjar beskjuta dem. På väg ut ur staden blir Joes häst skjuten och han ber rollpersonerna ta

med honom på en av sina hästar. Om någon rollperson stannar och låter Joe rida med honom tappar det ekipaget snabbt fart och de ser hur uppådet tar in allt snabbare på dem. Om de lämnar Joe bakom sig kommer de att se hur han blir nedskjuten av det förföljande uppådet med ett dussin skott.

Steve kommer att vara helt oförstående inför alla deras frågor om vad som hänt, och frågar istället varför de inte väntade på honom.

## FÄRDEN GENOM ÖKNEN

Solen är stekhet. Av det som bara för några dagar sedan var rena lervällingen syns inte ett spår. Marken är torr och hård, och något vatten finns inte i sikte. Hettan blir bara värre och värre, och då de skall dricka upptäcker de att alla vattenflaskor och vattenskinns träffats av förlupna kulor och vattnet runnit ut.

Dagen därpå ser de byggnader på lite avstånd. Då de kommer närmre ser de en skylt med spretiga bokstäver. Desperado står det. De är tillbaka igen... Om de väljer att

rida ut i öknen igen kommer de ändå inte att kunna undkomma sitt öde. Under den andra dagen kommer deras hästar dö av törst och utmattning. Nästa dag vid samma tid kommer rollpersonerna fram till fots till staden. De är törstiga och utmattade, och borde vara väl medvetna om att de inte kommer överleva i öknen utan vatten. De har inget annat val än att ge sig in i staden.

## ÅTERKOMSTEN

När de rider in i Desperado kommer mr Nat O. Chance – Djävulen själv – att vara den första de möter. Med ett snett leende frågar om de har kommit för att ge honom hans andel, för de vet väl att han alltid tar det som tillkommer honom... Strax därpå kliver Joe (och den rollperson som eventuellt stannade för att rädda honom) ut brevid Djävulen, med blodiga kläder och så att de kan se hur de blivit träffade av dussinet kulor.

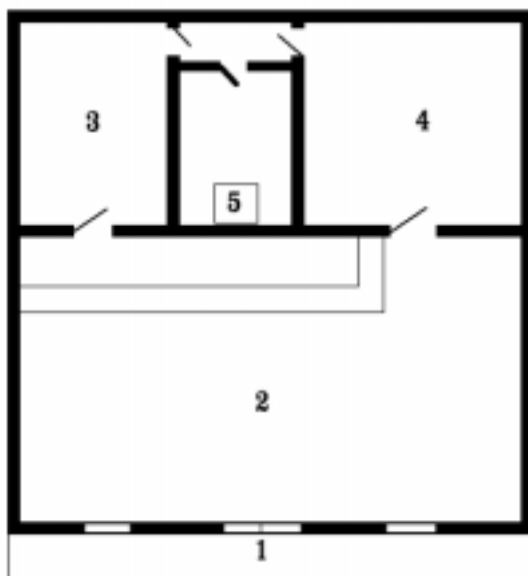
Därpå kliver Michael Stone – ärkeängeln Mikael i en lagmans skepnad – ut på andra sidan av

gatan. Och efter honom dyker hela Desperados befolkning, även alla de som dött under äventyret, upp ur tomma intet och står i en ring runt rollpersonerna. Domens dag är kommen.

Var och en av rollperson kommer att dömas för sina egna handlingar under äventyret. De som klarat sig undan helvetet får sin dom först och Mikael tar dem med sig. De börjar gå gatan fram då de plötsligt känner en svalkande bris slå emot dem, och på avstånd ser var och en av dem sin egen version av himmelriket, de återser de av sina nära och kära som gått bort före dem (och som inte hamnat i helvetet). Mikael låter dem ta sig den sista biten själva.

De andra tillfaller Djävulen som beordrar dem att sitta upp och följa honom, för de har en lång resa framför sig. Om försöker göra motstånd, eller vägrar följa med, drar Djävulen sin svarta revolver och skjuter ner dem. Då de återfår medvetandet rider de med Djävulen in i en öken som blir varmare och varmare.

## BANKEN I DESPERADO



### 1. DÖRR

Två bastanta dubbeldörrar i ek står stängda vid alla tillfällen utom vid vaktavlösningen. Bakom ekdörrarna finns dessutom en gallergrind. För att komma igenom här krävs dynamit eller att de passar på vid vaktavlösningen.

### 2. BANK

Här tas bankens kunder emot. Det är här de möter sin forna gisslan igen då de begär rån.

### 3. KASSAVALV MED BANKFACK

Här inne kan de hitta smycken, franska fotografier och annat som Desperados medborgare vill förvara säkert.

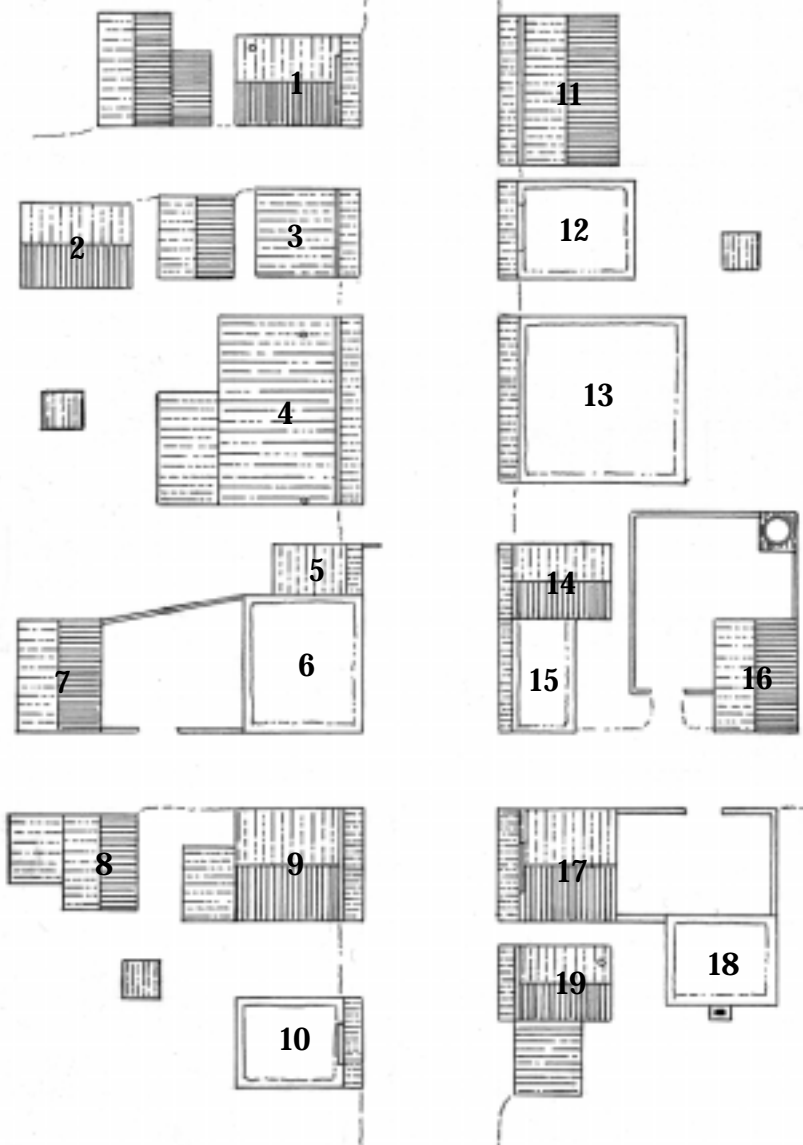
### 4. BANKDIREKTÖRENS KONTOR

Lyxigt inrett, med bekväm soffa.

### 5. KASSASKÅPET

En rejäl pjäs med svärknäckt kod. Det krävs dynamit för att öppna.

# DESPERADO



### SKYLTEN UTANFÖR STADEN

Här finns egentligen den första ledtråden till att allt inte är riktigt som det borde... Desperados befolkning har bara ökat, aldrig minskat. Och den har ökat då rollpersonerna har begått brott. Siffrorna är:

13 är en sammanslagning av alla de dödade under Inbördeskriget.  
17 är då de fyra brandoffren tillkommit.

27 blev det efter att de tio soldaterna som vaktade den militära lönetransporten döddes.

33 kom efter bankränet i Iowa som urartade, där ligamedlemmen Joe

Barton dog och fem personer först togs som gisslan och därpå avrättades när gänget inte längre behövde dem.

67 blev den nya siffran efter den stora tågkatastrofen där 34 personer dog för att rollpersonerna sprängt järnvägsbron då tåget körde över.

71 kom efter att fyra ömfotingar misshandlats till döds och rånats i Texas, då bandet hade ont om pengar och Grainger var arg och irriterad.

73 är den senaste siffran, som inte kommer att vara helt korrekt för rån en bit in i äventyret... De två

som tillkommit dog i samband med bandets senaste misslyckade rån. Den ene är deras bandmedlem Steve, precis som Joe tidigare, dog han för att rollpersonerna inte hjälpte honom undan uppbådet, samt vicesheriffen de sköt ner under sin flykt.

Utöver dessa finns ytterligare två personer på plats i Desperado: Djävulen själv och ärkeängeln Mikael..

### 1. VAPENHANDEL

Det är en oerhört välskött och väl-sorterad vapenhandel, som kan leverera absolut högsta kvalitet. Men bara för vapen och ammunition framtagen före 1871, då vapenhandlaren dog i den stora tågkatastrofen och inte kan någonting om vapen av senare datum. Det är tveksamt om de känner igen honom alls.

### 2. ÄNKAN WINTERS

Joanna Winters och hennes tre barn, Andrew, Sarah och Jeffrey döddes av misstag, då en av rollpersonernas kula råkade träffa en fotogenlampa och satte eld på huset där de bodde. George Leicester tycker att hon är vagt bekant, om han anstränger sig att minnas får han en minnesbild av en kvinna vars blick han höll kvar en liten aning för länge för att vara helt gentlemannamässig i Hillsboro för flera år sedan. Hon rod-nade och slog ned blicken den gången.

### 3. JÄRNHANDEL

Järnhandlaren är en rundnätt man som lätt blir stressad, och hans hustru är en kvinna av det tjugi-are slaget. De dog i tågkatastrofen. Jeff Norton kan minnas att han sett de skynda fram längs en gata i St Joseph, där mannen var fullastad som en packäsna och högröd i ansiktet av ansträngningen samtidigt som hans hustru bara gnatade om allt han inte gjorde...

### 4. LAST CHANCE SALOON

Djävulen själv, i egenskap av spelaren Nat O. Chance äger detta ställe och har övervakningen för privat bruk.

Deras gamle vän och ligamedlem Joe Barton är Djävulens högra hand, och går oftast att hitta här. De har läst i tidningen att han var död, men det kanske inte stämde... Både bartendern och pianisten tillhör deras offer från kriget, de dödades då Quantrill brände ned Lawrence och lät döda alla män i staden. Frank Hartford tycker att det är någonting bekant över dem, men vet inte vad.

Det två croupiererna och fyra saloonflickorna var vänner som tidigare arbetat tillsammans på Mississippis många flodbåtar, men tyckte att lönsamheten börjat minska och 1871 var på väg västerut till Colorados gruvstäder föra att bli rika, då tåget rasade ner i ravinen. Vid något tillfälle kan en av flickorna höras skrika plågat och ropa på hjälp från det rum där hon tar emot betalande gäster. Om de ingriper till hennes hjälp bör det definitivt räknas dem tillgodo på domens dag.

Utöver personalen finns här alltid åtta stammisar, så saloonen blir aldrig riktigt tom. Tre av dem känner rollpersonerna inte igen, de dog i tågkatastrofen. De känner inte heller igen en av soldaterna de dödades vid värdetransportrån, då han inte bär uniform... Han känner dock igen dem och är en av dem som strirrar mest på dem. De fyra stupade från kriget minns de svagt att de har sett, Gus Grainger tycker sig till och med minnas att han slagits mot en av dem, men inte att den andre dog.

#### 5. TANDLÄKAREN

Tandläkaren blir oerhört nervös och darrhant om de möts. De känner inte igen honom, han dog ombord på tåget.

#### 6. HOTELLET

Ågaren och piccolon är egentligen en far och son som var på väg västerut då tåget störtade ner i ravinen. Frank Hartford känner igen städaren om de ses på nära håll. Han är säker på att han knivhuggit mannen, och bör bli förvånad då den andre inte verkar hämndlysten.

#### 7. BEGRAVNINGSENTREPRENÖR

Begravningsentreprenören är ännu en av de soldater rollpersonerna dödades vid värdetransportrån, men hans ansikte säger dem ingenting. Ingen känner igen honom. Däremot kommer de att märka att han har en kuslig förmåga att hitta alla som dödas under äventyrets gång, för att ställa upp liken i öppna kistor på sin gård. De av rollpersonerna som har rum mot gården kommer att börja varje morgon med att se hur antalet döda ökat, och står vända mot dem...

#### 8. SKRÄDDARE

Skräddaren är en vänlig och förälskad herre som dog på tåget.

#### 9. HANDELSBOD

Familjen Walters består av make, hustru och deras två yngsta barn. De var på väg till sin äldste sons bröllop då tåget rasade ner i ravinen. Hustrun vill gärna visa bilder på den blivande brudgummen.

#### 10. PANTBANK

Det finns något vagt bekant både över ägaren och hans utbud. Han tillhörde de som dog i kriget, och hans sortiment består bara av sådant som de själva brukat lägga beslag på; klockor, smycken, vapen och annat som är lätt att ta och lätt att sälja... Vad de än väljer att ta upp och titta närmare på kommer de att känna igen som någonting de tidigare stulit...

#### 11. DILIGENSBOLAGET

Föreståndaren var konduktör på tåget, där de fyra passagerarna delade en hytt. Både kusken och diligensvakten dog i kriget och ger inte mer än en vag igenkänning.

#### 12. SHERIFFKONTOR

Ärkeängeln Mikael, alias Michael Stone, huserar ensam här.

#### 13. BANK

De åtta vakterna var alla soldater som dödades vid värdetransportrån. De ser professionella ut, men ingen minns dem bättre än så. Halva vaktstyrkan tjänstgör i tåget, två på insidan och två på utsidan, enligt vad Mr. Chance be-

rättar. De vakter som är lediga sover inne på banken, så man bör räkna med att möta sex vakter där. Vid själva rån kommer dock inga av dessa sex vakter att återfinnas. Scenen inne på banken är desto mer bekant, då den är en exakt kopia av situationen då Joe Barton dog och de tog fem personer som gisslan och sedan avrättade dem. Ännu en gång möter de bankdirektören och de två kassörerna, den unga skolfröken och den äldre ranchägaren. Alla utom Rob minns dem bara alltför väl.

#### 14. DOKTORN

Dog ombord på tåget.

#### 15. BARBERARE

Dog i kriget, men skulle mer än gärna ta chansen att skära halsen av den rollperson som uppsöker honom... De bör minnas honom vagt som en fiende, utan att kunna placera sammanhanget...

#### 16. STALL

Två av passagerarna från tåget.

#### 17. HÄSTHANDLARE

Ett äldre par som var på väg för att bosätta sig hos sin äldsta dotter och dennes man. Dog på tåget.

#### 18. SMED

Smeden och hans lärling hade precis samma uppgifter i Lawrence, innan de dödades. Känns bekanta.

#### 19. TVÄTTERIET

Ingen av rollpersonerna har tidigare sett dessa två kvinnor som dog i tågkatastrofen.

#### ÖVRIGA PERSONER

Ytterligare fyra ömfotingar finns i staden, de kan springa på dem på gatorna. De kan få minnesbilder av männen från salooner i Texas, och Frank bör minnas att han slagit dem. Han vet dock inte vilka av dem han slagit som dött eller inte...

Vicesheriffen från San Antonio dyker inte upp förrän i slutscenen, deras gamle bandmedlem Steve dyker dock upp direkt efter bankrån, då han åter en gång vaktar deras hästar...

Ytterligare två tågpassagerare finns i staden.

UR SPRINGFIELD WEEKLY:

**SMÅSPARARE  
UTBLOTTADE****Sydstatspatrask  
rånade banken**

Springfields bank rånades igår. Alla de pengar som småsparare valt att skydda är nu borta, efter att sydstatsslödder ur den ökände guerillaledaren Quantrills anhang red in i staden. De sex männen anfördes av en man som kallades Gus Grainger. Med dragna vapen klev fem av dem in på banken, medan den sjätte vaktade deras hästar. Vicesheriff Paul White försökte ingripa, men blev skjuten i armen av den tvålfagre rånaren i dubbelhölster.

Stadssheriff Jordan White låter meddela att hela Graingerligan nu är efterlyst för \$1.000, dead or alive.

UR HILLSBORO HERALD:

**GRAINGERLIGAN  
RÅNADE BANKEN****Hel familj dog i lågorna  
från elden de startade**

Den ökända Graingerligan kom till Hillsboro igår. De kallblodiga rånarna började med att gå in på Saloon Seven Seas och dricka öl innan de gick tvärs över gatan och in på banken. En man stod hela tiden nervöst och vaktade deras hästar.

Inne på banken tvingade Gus Grainger bankdirektör Marvin Zeller att sjunga på dixie samtidigt som han gav dem bankens alla pengar. Mr. Zeller har varit helt förtvivlad alltsedan rånet och inte gått att nå för en kommentar. Ingen vet heller hur det skall gå för alla dem som hade sina pengar på bankens kontor.

Rånarna tog så lång tid på sig att sheriffen hann få ihop ett litet upp-

båd som försökte stoppa dem. Då rånarna sköt tillbaka tvekade dock de flesta att följa efter.

En av rånarnas kulor slog in i en fotogenlampa som fick hela änkan Winters hus att ta eld. Det torra klimatet på sistone visade sig ödesdigert då elden snabbt fick fart. Hela huset brann ned utan att hon och hennes tre barn Andrew, Sarah och Jeffrey kunde räddas. Stadssheriff Harold Adams meddelar att var och en av medlemmarna i Graingerligan nu har ett pris på \$500 på sina huvuden.

UR KANSAS COURIER:

**10 SOLDATER  
MASSAKRERADE DÅ  
MILITÄRTRANSPORT  
RÅNADES****Graingerligan misstänks  
ligga bakom**

Militärtransporten med löner till Fort Leavenworth kom inte fram som den borde gjort i förra veckan. Nu har den blodiga anledningen uppdagats. Några dagars ritt härifrån upptäcktes liken efter alla de tio soldater som ingick i transporten, flera av dem var skjutna i huvudet på nära håll. Fyndplatsen visade tydliga spår av att transporten blivit överfallen och att en intensiv strid utspelat sig där. Även anfallarna har minst en skadad man.

Allt tyder på att det var vita män och banditer som var de skyldiga, då spåren var efter skodda hästar och indianerna sällan brukar vara intresserade av pengar. I detta fall saknas dock hela lönekassan.

Då det inte finns några överlevande vittnen är det vanskligt att peka ut de skyldiga, men då flera rapporter om att Graingerligan syntes till i närheten inkommit är åtminstone denna tidnings reporter säker på var de skyldiga står att finna.

UR BLOOMFIELD BALLAD:

**BANKEN RÅNAD AV  
GRAINGERLIGAN****Bankdirektören lämnade  
staden strax efteråt**

Bloomfield har länge varit förskönat från mycket av det våld och elände som drabbat flera andra städer i Kansas, men ingenting varar för evigt. Igår kom Graingerligan till vår fridfulla lilla stad. De klev in på banken, stal alla våra besparingar och red ut igen.

På sätt och vis borde vi kanske vara tacksamma över att ingen dog, eller kom till allvarlig skada. Hade vi kunnat lita på bankens rängaranti hade jag också varit beredd att vara det. Tyvärr måste jag dock meddela att bankdirektör Horace Weintraub sent igår eftermiddag sågs ta taget ut ur staden och han tycks ha tagit alla sina personliga tillhörigheter med sig.

UR DAVENPORT DAILY STAR:

**BRUTAL MASSAKER  
VID BANKRÅN****Graingerligan  
måste stoppas**

Lagen var förvarnad då Graingerligan red in i Davenport. Inom loppet av några minuter var uppåtdet samlat. Ändå gick allting riktigt, riktigt illa.

Till att börja med hann rånarna ta sig in på banken innan någon hann dit. Fem personer fanns där inne då rånarna kom in: bankdirektör Morgan Roberts, de två bankkassörerna Eric Travis och Otis Reed, ranchägaren Weston Green och undertecknads fästmo, tillika Davenportsk skolfröken Susannah Dorset. De hölls alla under sträng uppsikt av några av rånarna, samtidigt som ledaren, Gus Grainger själv, började samla in bankens pengar.



Prisjägaren Aaron Guard fick in en av rånarna perfekt i sitt sikte från hustaket mitt emot banken, så han sköt. Det var ett skott som kom att bli mycket kostsamt. Tack vare det upptäckte rånarna bakhället. De tvingade till sig de mest lättåtkomliga pengarna och tvingade de fem därinne att agera mänskliga sköldar åt rånarna, som tog med dem ut på sina hästar och red därifrån.

De lämnade sin skadade kamrat efter sig, men han dog under natten utan att berätta vart de var på väg.

Uppbådet vågade inte förfölja rånarna så länge de hade stadens medborgare som gisslan, trots allt var deras liv viktigare. Rånarna bevisade dock vilken motbudande ohyra de var genom att döda alla fem så fort de hunnit en god bit undan uppbådet.

Det finns rånare och det finns galna mördare som borde skjutas som hundar. Graingerligan tillhör den senare kategorin. Vad gör lagen? Varför ingriper inte armén? Pinkerton? Nu har priset på dessa avskums huvuden stigit, var och en av ligamedlemmarna inbringar \$1.000, Gus Grainger själv har ett pris på \$3.000 på sitt huvud och revolverskytten George Leicester \$2.000. Om alla de som borde gripit Graingerligan för länge sedan nu inte gör sitt jobb kanske de mordiska galningar som mördar för pengar för en gångs skull kunde göra oss alla en tjänst.

---

UR PLATTE RIVER PRESS:

## 34 DÖDA I FRUKTANSVÄRD TÅGKATASTROF

Dog de vid ett misslyckat försök att råna tåget?

En av de värsta tågkatastroferna någonsin utspelade sig häromdagen i närheten av St. Joseph, Mis-

souri. Då tåget som vanligt körde över järnvägsbron över ravinen exploderade den och hela tågsättet störtade ner i den djupa ravinen. Lokföraren dog omedelbart, liksom flera av passagerarna. Som genom ett under överlevde dock det stora flertalet, även om flera av dem ådragit sig svåra skador och är chockade.

Bron exploderade dock inte av sig själv. Det var någon som sprängde den i luften. Det finns spekulationer om att målet skulle varit att ta död på järnvägsbaronen Vincent Claude, men andra avfärdar denna teori som alltför långsökt. Många järnvägsbaroner skaffar sig förvisso fiender, men att någon skulle varit beredd att döda alla ombord på ett helt passagerartåg för att komma åt en enda man är mer brutalt än man ens kan förstå sig.

Då finns det större anledning att sätta tilltro till teorin om att det var ett misslyckat försök att råna tåget. Det kan ha varit frågan om att någon tänkt spränga bron framför tåget, för att tvinga det att stanna. Enligt countysheriffen fanns också spår av en barrikad en bit bortom bron, som skulle hindrat tågets vidare framfart.

Skulle det vara en fråga om rånare finns det några synnerligen misstänkta individer. Graingerligan har uppehållit sig i trakten, det finns till och med rapporter om att de skall ha stulit dynamit vid en gruva i området. Graingerligan är en av de största plågorna i hela den amerikanska västern. De har sina rötter hos samma drägg som Jesse James, nämligen Quantrills blodbesudlade sydstatsguerilla. Och precis som för Jesse James finns det människor som älskar dem och hyllar dem som hjältar. De försvarar deras mord och rövarfasoner med att de ännu strider för söderns sak. Till er vill jag bara säga: kriget är över nu.

Ingenting kan förlåta den som medvetet orsakat en så stor katastrof som denna. Förövarna har 34 människors liv på sina samveten.

UR WICHITA GAZETTE:

## GRAINGERLIGAN SLÅR TILL IGEN

Banken meddelar att rångarantin gäller

Ingen vågade ingripa då Graingerligan slog till mot banken i Wichita i torsdags morse. Historierna om hur skoningslöst ligan agerat tidigare gjorde att ingen vågade agera till försvar för lag, ordning och bankens pengar. Som någon uttryckte det "Livet är mer värt än pengar, i synnerhet då banken garanterat halva beloppet även vid rån".

Bankdireköt Mosley hade nog hoppats på en bättre uppslutning till uppbådet, men står fast vid löftet om att spararna skall få tillbaka hälften av sina insatta pengar.

Att drabbas av en plåga som Graingerligan är alltid obehagligt, men då ingen dog får vi ändå sägas ha klarat oss relativt bra. Då de första prisjägarna dök upp igår kan vi bara ge dem våra lyckönskningar, samt vara glada åt att deras blodiga uppgörelser kommer att uspela sig någon annanstans.

---

UR THE LONE STAR PAPER:

## ÖMFOTINGAR LEVER ALLT FARLIGARE

Under de senaste månaderna har fyra nyanlända östkustbor hittats döda och ännu fler har rånats

Texas är inte en hälsosam plats för nykomlingar alla gånger, i synnerhet inte storstadsbor som är vana vid vapenlagar och annat trams. Inom loppet av några månader har så gott som alla nyanlända rånats och misshandlats, fyra så svårt att de avlidit av sina skador. Det senaste offret var Jason Hooker, kusin till den kände militären.

## GRAINGER-LIGAN

De flesta började rida tillsammans under Inbördeskriget, då de ingick i Quantrills sydstatsguerilla. Då kriget tog slut fortsatte de sina plundringar, men i mindre skala och lugnare tempo. Graingerligan var född.

Från början ingick Gus Grainger, Frank Hartford, George Leicester, Joe Barton, Jeff Norton och Steve Chandler. Joe blev skadad vid bankränet i Davenport, och de hade inte tid att rädda honom. Steve dog vid det rånligan nu flyr undan uppbådet från. Hans häst blev skjuten under honom, men ingen vände om för att ta med honom på sin egen. Uppbådet pepprade honom full med skott. De har fått ett tillskott också, för två år sedan anslöt sig Jeff Nortons brorson Rob. Nedan följer en förteckning över Graingerligans olika brott:

### 1866 ILLINOIS

Banken i Springfield rånades på \$10.000.

### 1867 ILLINOIS

Banken i Hillsboro rånades på \$12.000. En änka och tre barn dog i en brand som bröt ut av misstag.

### 1868 KANSAS

Militär transport på väg till Fort Leavenworth på \$15.000 överfölls och alla de 10 soldaterna dödades.

### 1869 IOWA

Banken i Bloomfield rånades på \$13.000.

### 1870 IOWA

Banken i Davenport rånades på \$4.000, men allt gick fel. Uppbåd låg i bakhåll. Joe Barton skadades och de övriga klarade sig bara genom att ta gisslan. Grainger avrättade samtliga i gisslan då de spelat ut sin roll.

### 1871 MISSOURI

Misslyckat tågån vid Platte River. Istället för att spränga bron framför tåget dröjde explosionen till tåget var på det. Tåget störtade ner i en ravin och de kom inte åt några pengar.

### 1872 KANSAS

Banken i Wichita rånas på \$9.000, varpå ligan flyr söderut genom Indianterritoriet.

### 1872 TEXAS

Oförsiktiga ömfotingar blir överfallna och plundrade, två av dem blir ihjälslagna. Ger inte mer än drygt \$2.000.

### 1873 TEXAS

Misslyckat bankrån i San Antonio. De fick inte med sig några pengar och Steve dog, men en vicesheriff gjorde honom sällskap.

## GUS GRAINGER



Gus Grainger har gett Grainger-ligan dess namn och är den obestridda ledaren i gänget. Han styr de andra med järnhand och är stenhård på att det är han och han ensam som avgör vad de skall ta sig för härnäst. Han accepterar inga mothugg, och har mer än en gång klätt upp bandmedlemmar som inte vet sin plats...

Från början var Gus inte intresserad av Inbördeskriget, annat än som ett sätt att kunna plundra med en god ursäkt. När blårockarna dödade hans far och beslagtog allt av värde vid gården blev det dock personligt, han känner sig bestulen på sitt rättmätiga föräldraarv (vilket för all del inte skulle blivit särskilt stort) och hämnas på varenda blårock han ser. Ingen Unionssoldat förtjänar att leva, och ingen nordstatare att vara rik.

Gus trivs då folk känner igen honom, blir rädda och försöker blidka honom. Men det är orättvist att Jesse James har blivit en hjälte och inte han...

### BESKRIVNING

36 år; 177 cm; 76 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Salem, Missouri; Högerhänt

FYS 13 STY 14 KOR 10 MOT 18 SNA 20  
INT 13 BIL 8 SDP 14 VAK 14

### RYKTE 10/320

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 5	Chock 17	Stridsvana 15		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	40	42	20	
Hagelbössa	45	40	20	
Winchester -66	36	39	20	
Knytnäve	38	35	-	

#### FÄRDIGHETER

Akrobatik 14, Dansa 10, Första hjälpen 13, Försvar 17, Kortspel 12, Köra Vagn 13, Ledarskap 12, Läsa/Skriva 10, Orientering 14, Rida 18, Räkna 10, Smyga/Gömma sig 16, Spåra 14, Teori/Vapen 12, Uppmärksamhet 11, Vapendrill/Revolvrer 19, Överlevnad/Skog 17, Överlevnad/Berg 15

## FRANK HARTFORD



Frank Hartford är bandets sprängämnesexpert, det har varit hans uppgift alltsedan de stred tillsammans under Inbördeskriget. Innan dess var han väl inte mer mordisk eller brutal än vad folk är mest, åtminstone enligt sin egen uppfattning. Där lärde hans sig dock att härja och plundra och han har fortsatt med det alltsedan dess.

Faktum är att Frank tycker det är roligt att klå upp folk, just för att han kan. Han är alltid beredd att utföra andras skitgöra, och har inga problem med att ta order från Grainger. Frank är inte direkt den som har vett på att planera någonting själv.

Trots sitt brutala sätt är det viktigt för Frank att känna att det han gör är moraliskt berättigat. Med åren har han blivit expert på att hitta svepskäl som berättigar deras framfart, men han börjar tveka alltmer. Han tycker nog egentligen att Gus Grainger är lite i blodtörstigast laget ibland...

### BESKRIVNING

34 år; 182 cm; 97 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Salem, Missouri; Högerhänt

FYS 15 STY 18 KOR 11 MOT 15 SNA 15  
INT 8 BIL 7 SDP 14 VAK 13

### RYKTE 19/200

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 5	Chock 14	Stridsvana 12		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armé	33	31	20	
Spencer Karbin	30	30	20	
Bowiekniv	41	32	20	
Knytnäve	45	33	-	

#### FÄRDIGHETER

Akrobatik 11, Första Hjälpen 10, Försvar 10, Hantverk/Hästskötsel 8, Jordbruk 6, Kortspel 8, Köra Vagn 13, Låsdyrkning 9, Läsa/Skriva 7, Matlagning 10, Orientering 11, Rida 17, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 12, Sprängämnesteknik 18, Uppmärksamhet 8, Överlevnad/Skog 12

## GEORGE LEICESTER



George uppfostrades till att överta familjens plantage, men tyckte det var för mycket jobb. Då var Inbördeskriget mer glamouröst, men dispiplin i den reguljära armén för hård.

Han vill leva det goda livet, utan arbete, men med massor av pengar. Han trivs bäst på dyra salooner, spelhallar och bordeller där spriten är dyr och importerad, flickorna vackra och villiga och insatserna saknar tak. Så lever han direkt efter ett lyckat rån, sedan tar pengarna slut. George brukar vara den som snabbast börjar prata om nya banker och stötar...

I väntan på att de andra skall börja få ont om slantar de också lever han på sitt utseende, det finns alltid kvinnor som är beredda att försörja honom och tror att de skall kunna få honom att stanna och slå sig till ro. Han är mycket fåfång och har i hemlighet börjat dra bort några grå hårstrån... Han sparar också alla tidningsurklipp han hittar om ligans framfart.

### BESKRIVNING

34 år; 173 cm; 71 kg, Blå ögon; Mörkblont hår; Födelseort; Jackson, Mississippi; Ambidextriös  
FYS 14 STY 10 KOR 20 MOT 17 SNA 17  
INT 13 BIL 12 SDP 15 VAK 17

### RYKTE 25/300

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 15	Stridsvana 13		
Vapen	TC	VS	KV	
2 Colt Peacemaker	37	40	20	
Henrygevär	34	38	20	
Knytnäve	30	30	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 17, Dansa (wienervals och liknande) 15, Etikett 14, Fingerfärdighet 16, Första hjälpen 10, Försvar 16, Hasardspel 12, Kortspel 17, Köra Vagn 10, Ledarskap 14, Läsa/Skriva 15, Rida 18, Räknelära 15, Smyga/Gömma sig 12, Uppmärksamhet 15, Vapendrill/Revolver 19, Väktlighet 12, Överlevnad/Skog 10

## JEFF NORTON



Jeff Norton börjar närma sig de 50 och är hjärtligt trött på livet som laglös... Under kriget dog hans fästmo, och han har aldrig riktigt kommit sig för att fundera på att skaffa familj sedan dess. Det fungerar ju inte riktigt med det kringflackande livet de tvingas leva som laglösa..

Jeff är väldigt släktkär. I brist på egen familj har han kommit att se sig som en del av sin brors, och han känner ett särskilt ansvar för brorsonen Rob. Tidigare har han alltid varit glad och stolt över att grabben sett upp till honom, men nu får han allt svarare för grabbens hjältedyrkan. Helst skulle han vilja få Rob att leva ett annat liv. Han vill göra någonting bra av sitt liv innan det är för sent, någonting han kan känna sig stolt över. Han skulle lämnat ligan för länge sedan om det inte var för att han är rädd för Grainger, han har inte vågat hoppa av. Nu känner han att tiden börjar bli mogen, om inte annat så för Robs skull.

### BESKRIVNING

49 år; 170 cm; 78 kg, Bruna ögon; Gråbrunt hår; Födelseort; Bridgeport, Missouri; Högerhänt  
FYS 12 STY 14 KOR 10 MOT 17 SNA 15  
INT 10 BIL 9 SDP 17 VAK 17

### RYKTE 30/255

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 16	Stridsvana 14		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Marin	35	34	20	
Spencergevär	35	32	20	
Knytnäve	38	32	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dansa (squaredance) 10, Första hjälpen 17, Försvar 13, Hantverk/Hästskötsel 12, Jordbruk 10, Kirurgi 12, Kortspel 8, Köra Vagn 14, Läsa/Skriva 10, Matlagning 13, Orientering 15, Religion (protestant) 10, Rida 19, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 12, Uppmärksamhet 13, Överlevnad/Skog 12

## ROB NORTON



Rob Norton är inte gammal och har just inga egna minnen av livet före kriget. Däremot har han hört familjen prata om hur mycket sämre allt blivit på grund av de förbannade nordstatarna. Att farbror Jeff valt ett liv som laglös har närmast beskrivits som det enda rätta, inte minst då han gav dem en del av sitt byte så att de kunde betala nordstaternas skatt och behålla gården.

Hans bild av livet som laglös är oerhört romantisk bild, och i hans världsvild är Jesse James, Robin Hood och Jesus utbytbara... Och givetvis farbror Jeff, som är hans stora förebild. De tar från de rika nordstatsförtryckarna och ger till de fattiga och förtryckta. Hitills är han lite besviken på att de inte gjort någonting sådant...

Rob ser sig själv som charmör och är mån om sitt yttre. Han försöker se ut som en riktig shootist. Han älskar att läsa dimenovels och hoppas själv bli hjälten i en så småningom.

### BESKRIVNING

16 år; 172 cm; 67 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Bridgeport, Missouri; Högerhänt  
FYS 12 STY 9 KOR 15 MOT 18 SNA 16  
INT 10 BIL 8 SDP 10 VAK 11

### RYKTE 43/55

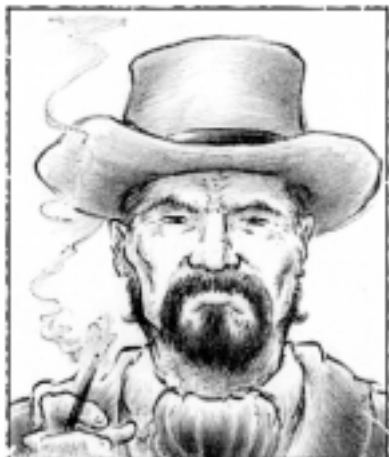
#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 0	Chock 3	Stridsvana 3		
Vapen	TC	VS	KV	
Smith&Wesson American	27	28	20	
Colt Police	27	30	20	
Winchester -66	25	25	20	
Knytnäve	25	25	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa (squaredance) 8, Fingerfärdighet 8, Första Hjälpen 9, Försvar 10, Jordbruk 5, Kortspel 6, Köra Vagn 9, Läsa/Skriva 7, Matlagning 10, Orientering 10, Rida 12, Räknelära 8, Simma 12, Smyga/Gömma sig 10, Uppmärksamhet 7, Vapendrill/Revolver 12

## NAT O. CHANCE



Mr. Nat O. Chance är bara ett av denne samvetslöse herres många namn... Lucifer och Belsebub är andra, för vi pratar om Djävulen själv. Djävulen är känd för att ta hand om de sina, och i Graingerligan anser han att han har flera säkra kort... Men för säkerhets skull försöker han lura dem att falla i lite fler fällor, för att få så många av dem som möjligt. Han kommer inte att försitta några chanser att besegla deras öden och få dem att välja hans väg...

Då rollpersonerna möter honom är det i skepnaden av en spelare och saloonhallsägare. Han är elegant, välklädd, och självsäker. Endast det bästa är gott nog åt honom, medan hans underhuggare gott kan få klara sig med enklare förhållanden... Det är till exempel väldigt uppenbart att rollpersonernas gamle kamrat Joe Barton inte lever lika lyxigt som sin chef.

Mr. Nat O. Chance kommer att vara insmickrande mot rollpersonerna, men se till att de kan ana sig till hans hänsynslöshet och att han är en man som inte tål att bli emotsagd också. Det märks på hur han behandlar sina anställda.

Djävulen är oerhört skicklig vad gäller att upptäcka folks svaga sidor och spela på dem. Fåfänga, lättja och girighet brukar han kunna få de flesta att trilla dit på. Vi har inte angett några färdighetsvärden, då han har allt han kan tänkas behöva och är bättre på dem än rollpersonerna...

## MICHAEL STONE



Det är inte bara Djävulen som är på plats för att samla själar. Årkeängeln Mikael är här å Guds vägnar, för att om möjligt rädda någon undan den eviga skärselden. Han tänker inte ingripa allt för mycket, det är inte hans uppgift. Snarare än att ingripa och på så vis hindra rollpersonerna från att göra dumma saker kommer han att påminna dem om att de har ett val, och att de noga bör tänka igenom konsekvenserna av sitt agerande. Sedan är det upp till dem själva hur de agerar och därmed hur det går för var och en av dem. I Desperado är årkeängeln känd som lagmannen Michael Stone. Han agerar med en självklar auktoritet, är bister, lugn och trygg. Han låter sig inte provoceras i första taget, och kommer inte att arresteras rollpersonerna för att på så vis förhindra att de gör vad de nu än är föresatt sig.

Michael kommer att dyka upp precis innan nästan alla händelser där rollpersonerna sätts på prov. Varje gång ber han dem att tänka igenom sina handlingar, så att de inte gör någonting de får ångra. På så vis hoppas han få åtminstone någon av dem att ändra riktning och välja den smala vägen.

Vi har inte angett några färdighetsvärden, då han har allt han kan tänkas behöva och är bättre på dem än rollpersonerna... Skulle de skjuta honom kommer han inte att besvara elden, utan bara resa sig upp igen.

## JOE BARTON



Om det någonsin funnits en person som varit förutbestämd att hamna i helvetet måste det vara Joe Barton... Han är en lömsk, bakslug orm, som en gång i tiden sålde sin mor för 10 cent och dödade sin far för en dollar...

Då det amerikanska inbördeskriget bröt ut kände han för första gången att han passade in, det var den här omgivningen han saknat. Joe Barton var ett mordiskt avskum som red tillsammans med Quantrill och hans guerilla. De härjade och skövlade vilt, vilket passade honom utmärkt. Så länge de hävdade att härjningarna var för söderns sak fanns det alltid gott om människor som tyckte allt var ursäktat... Aldrig behövde de stå till svars för något av sina brott, det var ju krig.

Efter kriget fortsatte han att rida tillsammans med en del av sina vapenbröder från krigsåren. I Gus Grainger tyckte han sig ha hittat en själsfrände, en man lika hänsynslös och blodtörstig som han själv. De valde ett laglöst liv, vilket var bra mycket bekvämare än att försöka försörja sig hederligt. Det var ett enkelt liv; råna en bank, leva gott på bytet och när det börjar ta slut råna en ny bank. Han kunde ha fortsatt med det hur länge som helst, men hans timglas rann ut för tre år sedan. Han dödades vid rånet i Davenport...

Djävulen kallade hem honom och hans existens har varit ett helvete sedan dess...