

EXPEDITIONEN

TÅG MOT SOLUPPGÅNGEN

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

BILD: ÅRE ROSENIUS



Utdrag ur lord Archibald Chester Hartingtons dagbok:

Under resan med den transkontinentala järnvägen, strax efter avfärden från San Fransisco, 20 maj 1869

Resan tillbaka till östkusten blir betydligt snabbare och mer civiliserad än resan västerut. Den transkontinentala järnvägen står nu färdigbyggd, och jag har hyrt in en privat vagn åt mig och Cynthia-Ann. Ombord på tåget reser vi någorlunda ståndsmässigt och jag tycker mig åter ha fått en glimt av civilisationen.

Häpnadsväckande! På något annat vis kan jag knappast beskriva de senaste månadernas händelser. Vår lilla grupp utsattes för många strapatser och hårda prövningar under expeditionen in i det vildarna kallar Vidskepelsens Berg, men det var värt det. Våra umbäranden kröntes med framgång. Då vi visar upp våra fynd i New York kommer världen att häpna.

Jag har telegraferat museichefen och jag måste nog erkänna att jag har höga förhoppningar om att belönas efter förtjänst.

Hela gruppen är med på resan, även kaptan Shelby och vår lokale vägvisare Blake Callowan. Callowan tycks mig lika främmande bland linnedukar och silverbestick som han var hemtam ute i vildmarken...

Apropå på främmande var det många märkliga personer på perrongen i San Fransisco. Det kan alltid vara trevligt att konversera med nya bekantskaper för att få tiden att gå lite snabbare, men en del slog mig som väl... exotiska.

REGLER

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

RYKTE

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

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

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

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

VAPENSKICKLIGHET

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

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

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

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

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

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

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

HUR MAN LYCKAS

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

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

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

INTRO

Tåg mot soluppgången är det andra fristående äventyret till *Westerns* konventskampanj år 2002: *Expeditionen*. Äventyret har producerats för *LinCon 2002*. Längst bak i äventyret finns det fem färdiga rollpersoner som gjorts just för detta äventyr. Du kan spela äventyret med din vanliga spelgrupp, men det kräver små förändringar. *Tåg mot soluppgången* utspelar sig på den transkontinentala järnvägen mellan San Fransisco och New York år 1869.

Äventyret ger en hel del utrymme för improvisation och rollspel för spelarna, samtidigt som det finns ett antal nyckelscener som skall med. Det hjälper till att fånga stämningen om du tänker på dessa scener som scener i en film.

Avslutningsvis hoppas vi att ni får kul när ni spelar - både du som spelledare och spelarna. Det är för er skull vi skrivit äventyret!

BAKGRUND

Lord Hartington har kommit till Amerika för att hitta Vilhelm Erövrarens krucifix. Hans rival alltså sedan studieåren, sir Waverly söker även han. De är båda medlemmar *Upptäckarnas Klubb* i London. Mycket ära står på spel.

I första delen av kampanjen - *Mot Vidskepelsens Berg* - gav sig rollpersonerna ut i Arizonas vildmark. De hittade inte krucifixet, men guld (alla utom Callowan fick med sig två guldtackor var. Hanförsökte ta mer. Sadelväskorna höll inte, så under flykten undan apacherna tappade han allt. Resten har armén tagit) och *Fader Kinos* anteckningar - den förste som grundade missioner i Arizona. Nu skall de till New York, där *Smithsonian Institute* har en mottagning till deras ära. Där hoppas lord Hartington också kunna få hjälp att lokalisera var krucifixet finns. I förra delen fick de veta att det skänkts till en mission i Texas eller New Mexico.

UTDRAG UR LORD ARTHUR CHESTER HARTINGTONS ANTECKNINGAR OM VILHELM ERÖVRARENS KRUCIFIX

Vilhelm Erövrarens krucifix är ännu så länge inte vida känt bland gemene man. Det kan bero på att det inte alltid omtalats som Vilhelm Erövrarens krucifix och det har varit försvunnet allt för länge för att de skeptiska skall tro att det är annat än myter. De har fel. Det går att spåra genom historien, och det har haft en förmåga att dyka upp i flera intressanta sammanhang och hos starka profiler.

1066 - 1071 VILHELM ERÖVRAREN

Då Englands konung Edvard Bekännaren dör barnlös utbryter en strid om tronen. Redan år 1051 hade Vilhelm, hertig av Normandie, utsetts till tronarvinge. Så sent som 1065 accepterade den främste utmanaren om tronen, Harald Godwinsson, detta. Då Edvard dog upphöjde Harald sig till kung.

Vilhelm vände sig först till kyrkan i Rom, där han fick påvens välsignelse i striderna mot Harald. Han fick även ett krucifix av påven.

Stärkt av kyrkans stöd invaderar Vilhelm Erövraren England år 1066, då han vinner en avgörande seger vid Hastings. Det dröjer fram till 1071 innan hela England är underkuvat.

Vilhelm Erövraren skänker krucifixet till katedralen i Canterbury innan han återvänder till Frankrike och Normandie för att se till sina provinser där. Det är en hel del oroligheter och han återkommer aldrig till England.

1071 - 1154 KATEDRALEN I CANTERBURY

Krucifixet förvaras i katedralen. Ärkebiskopen har ett stort inflytande över hur hela landet styrs, och Canterbury som stad blomstrar. Då den lovande Thomas av Beckett blir ärkediakon får han krucifixet.

1154 - 1162 THOMAS BECKETT

Thomas Beckett var son till en rik normandisk köpman och fick därför en god utbildning, bland annat i Paris. 1154 kom han till Canterbury, där han utsågs till ärkediakon och fick krucifixet. Senare under år 1154 utnämndes han även till kunglig kansler.

Thomas Beckett var en nära vän och rådgivare åt kung Henrik II. Då han utsågs till ärkebiskop av Canterbury 1162 avsåg han sig titeln som kunglig kansler och började leva ett strängt och asketiskt liv. Krucifixet skänkte han till Henrik II:s unge son Rikard.

Thomas Beckett har gått till historien som något av ett brittiskt nationalhelgon, en man som stod för sin tro och blev mördad för den. Då han hävdade kyrkans frihet kom han i konflikt med kungen, och flydde landet 1164. Först 1170 återkom han, efter förhandlingar med kungen. Den 29 december samma år trängde fyra riddare in i katedralen i Canterbury och dödade Thomas Beckett. Kungens skuld är omdiskuterad, men redan 1173 blev Beckett kanoniserad (helgonförklarad) av påven och året därpå tvingades Henrik göra bot vid hans grav.

1162 - 1191 RIKARD LEJONHJÄRTA

Få kungar i Englands historia åtnjuter en sådan hjältestatus som Rikard Lejonhjärta, vilket egentligen är rätt oförtjänt. Han var en god krigare och poet, men en usel administratör.

1189 blev han kung av England och började omedelbart planera det tredje korståget. Målet var att återta det heliga landet från muslimerna, men de lyckades inte. Under Rickards ledning återerövrades dock Cypern och flera vik-

tiga städer, som Acre. Det var efter detta slag 1191 Rikard blev av med krucifixet. En Johanniterriddare räddade hans liv på slagfältet och som tack överlämnade Rikard Vilhelm Erövrarens krucifix. Tyvärr är riddarens namn okänt, och efter detta försvinner Vilhelm Erövrarens krucifix ur historien i drygt 100 år.

För Rikard vände krigslyckan. Han lyckades inte befria Jerusalem 1192, så han återvände hemåt. Det skulle dock dröja flera år innan han kom fram.

Hertig Leopold V av Österrike, som Rikard förolämpat tidigare under året, tillfångatog den engelske kungen och överlämnade honom till den tysk-romerske kejsaren Henrik VI. Först sedan en stor lösensumma betalats till Henrik och Rikard erkänt denne som sin länsherre kunde han 1194 återvända till England.

- 1355 JOHANNITERORDEN

Nästa gång krucifixet dyker upp i några historiska dokument är på Rhodos 1355. Rhodos är vid denna tid säte för Johanniterorden, en riddarorden med stort inflytande över hela medelhavsområdet. En av Johanniterordens riddare, Roland av Navarra, skänker år 1355 Vilhelm Erövrarens krucifix till Den Svarte Prinsen inför hans strid mot Frankrike.

1355 - 1368 DEN SVARTE PRINSEN

Den Svarte Prinsen var Edvard, prins av Wales och tronarvinge. Tillika en av de främsta fältherrararna i 100-årskriget mellan England och Frankrike.

Den Svarte Prinsen fick krucifixet av riddar Roland av Navarra då han besökte Johanniterorden på Rhodos 1355. Året därpå hade han

sin största framgång vid slaget vid Poitiers. Han tillfångatog den franske kung Johan II och säkrade Englands kontroll över Sydfrankrike. Fredsfördraget dröjde till 1360.

1367 intervererade Den Svarte Prinsen i Kastiliens inbördeskrig, på Peter den Grymmes sida. Han vann en lysande seger vid Nájera. En spansk soldat fick krucifixet som ersättning för sin häst, då Edwards hade stupat.

Två år senare gjorde folket i Akvitanien, där Edvard var furste, uppror mot hans slöseri och vanstyre. Det ledde till att England blev av med de flesta av sina sydfranska erövringar till den franske kungen. 1371 återvände Edvard sjuk till England.

1425 – 1429 JEANNE D'ARC

Återigen försvinner Vilhelm Erövrarens krucifix ur historiska dokument för någon tid. Nästa gång det dyker upp är i Frankrike, då en döende soldat skänker det till den unga Jeanne d'Arc.

Jungfrun av Orleans är bara en ung flicka då detta sker, men har redan börjat få vägledning av sina inre röster, bland annat att hon skulle föra den blivande Karl VII till Reims och kröna honom där. Jeanne d'Arc fick företräde inför Karl i Chinon i början av år 1429 och övertygade honom om sitt gudomliga uppdrag. På hennes inrådan drog en här till det belägrade Orléans och befriade staden. Hon deltog själv i striderna, till häst och iförd manskläder – vilket väckte uppmärksamhet – och hade ett eget standar med Jesu namn.

Den 17 juli 1429 kröntes Karl i Reims, precis som Jeanne d'Arc förutsagt. Efter kröningen skänkte hon honom Vilhelm Erövrarens krucifix.

Därpå hade hon bråttom att erövra Paris. Återigen deltog hon själv i striderna, men sårades och hären slog till reträtt. I december samma år blev hon, hennes far och bröder adlade.

I maj 1430 togs hon till fånga av burgunderna och överlämnades till engelsmännen, som förde henne till Rouen. Vid den följande inkvisitionen anklades Jeanne d'Arc för häxeri och gudsförnekelse. Hon försvarade sig själv. Hon brändes på bål 30 maj 1430.

1429 – 1453 KARL VII AV FRANKRIKE

Även om Jeanne d'Arc dog på bålet hade hon lyckats vända krigslyckan för Frankrike. Karl VII fick se sitt Frankrike utvecklas och den fraska centralmakten återuppbyggas gradvis. Nordfrankrike återtog från England i etapper. Karl VII slöt 1435 fred med Burgund och slog 1440 ned ett adelsuppror. År 1453 avslutades hundraårskriget med fransk seger; England fick endast behålla Calais. I tacksamhet över krigslyckan skänkte Karl VII av Frankrike Vilhelm Erövrarens krucifix till en dominikansk munk.

1455 – 1492 TORQUEMADA

Tomás Torquemada får 1455 krucifixet av en ordensbroder (båda tillhörde Dominikanerorden). Hans ställning som biktfa-der och rådgivare till Isabella I gav honom stort inflytande, och 1483 utnämndes han till storinkvisitor över de spanska delrikerna. Trots att han själv var av judisk härkomst ledde han en skoningslös förföljelse av avvikare, i synnerhet judar. 1492 skänker han krucifixet till Christoffer Columbus, då denne ger sig iväg mot Indien genom att resa rakt västerut...

1492 – 1493 CHRISTOFFER COLUMBUS

Christoffer Columbus var en erfaren italiensk sjöfarare med en vassinnig idé. Han var säker på att jorden var rund (eller möjligen päronformad) och att det var möjligt att nå Indien genom att åka rakt västerut från Spanien.

Columbus var ingen rik man, så han sökte stöd för sina idéer och finansiering av en sådan expedition. Efter att Portugals kungahus tackat nej finansierade den spanske greven de Medina Celi två års efterforskningar. Grevens unge kusin Manuel de Lorenzana blev mycket intresserad och hjälpte Columbus efter bästa förmåga.

Då greven inte längre hade råd att ensam finansiera Columbus hjälpte han till att förmedla kontakter med det spanska kungahuset. Drottning Isabella behövde flera år av utredningar för att först säga nej, och sedan ja efter att Granada fallit till morerna.

Inför avresan 1492 fick Columbus Vilhelm Erövrarens krucifix av hovets biktfa-der och storinkvisitorn Torquemada. Istället för att upptäcka en snabbare väg till Indien upptäckte Columbus en helt ny kontinent: Amerika.

Vid hemkomsten hyllades han som en hjälte och överöstes med belöningar. Han skänkte krucifixet till sin unge vän Manuel de Lorenzana, som inte fick sin familjs tillstånd att avbryta sina studier och följa med till Den Nya Världen på Columbus nya resa.

Columbus fortsatte utforska Den Nya Världen, även om han själv fram till sin död var övertygad om att det inte alls var en ny kontinent. Hans lycka vände dock, han blev fängslad på grund av sitt grymma styre och fråntagen befogenheter. Det spanska kungahuset återgav honom friheten och en mindre summa, men hans makt och drömmar om rikedomar grusades.

1493 – 1671 FAMILJEN DE LORENZANA

Krucifixet förblev i familjen de Lorenzanas ägo. De var fattig spansk lågadel som såg en glansperiod under 1500- och 1600-talet. Rapporterna från Den Nya Världen om grymheter och rikedomar gjorde att familjen kände sig nöjd med att stanna i fäderneslandet.

1671 - 1692 FRANSISCO ANTONIO DE LOREZANA

Det skulle dröja tills 1671 innan någon av Manuels ättlingar skulle ta sig över till Den Nya Världen. Fransisco Antonio de Lorenzana anslöt sig till Nya Spanien och blev en uppskattad officer. Hans främsta uppgift var att skydda olika missioner som låg utsatt till.

1683 gifte han sig med Tomas de Torres dotter Isabella. Paret fick en son två år senare, Manuel Luis de Lorenzana. Familjen kom att flytta tillsammans mellan de olika missionsstationer där Fransisco tjänstgjorde. Vid en av dem gav han bort krucifixet till missionsstationen – frågan är vilken. Hoppas svaret finns i New York.

Efter förflyttningen till Arizona kom Fransisco att arbeta mycket nära Fader Kino, mannen som kartlagt det mesta av terrängen på sina resor och startat de flesta missionerna i området. Efter expeditionen mot Vidskepelsens Berg är dessa anteckningar nu i min ägo.

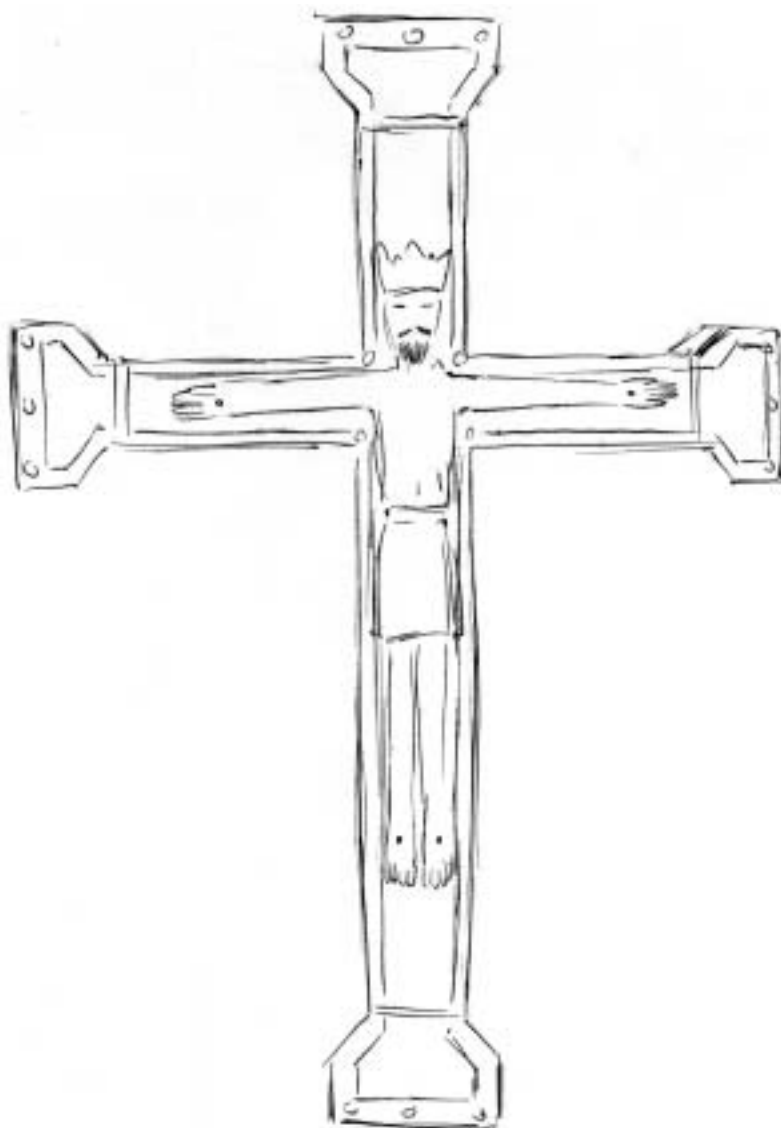
Fransiscos sista placering var vid Arizonas första missionsstation Nuestra Senora de los Dolores, även känd som Sorgens Dam. Ryktena om att missionen hittat guld stämde. Armén har skickat ut en stor trupp som tar hand om det.

Då Fransisco och var ute på patrull gjorde apacher en räd mot missionen. De stal allt av värde och rövade bort ett flertal personer, däribland Fransiscos hustru och son. En räddningsexpedition gav sig av under Fransiscos ledning. De återtog allt som stulits, men dog alla vid guldgruvan då de försökte rädda med sig guldet därifrån.

1869 NYTT HOPP

Lorenzana skänkte krucifixet till någon av de missionsstationer han tjänstgjorde vid innan Arizona. I New York borde vi kunna hitta vilken, med lite hjälp från Francis Decker på Smithsonian. Snart!

LORD HARTINGTONS SHISS AV VILHELM ERÖVRARENS KRUCIFIX



TEXTEN PÅ BAKSIDAN: MIHI FIDELIS VINCEBAS

Jag är säker på att känna igen Vilhelm Erövrarens krucifix om jag någonsin får se det med egna ögon. Genom åren har jag blivit något av en expert på att känna igen det från äldre målningar och etsningar. Krucifixet är inte mer än omkring 30 cm högt och 2 cm tjockt. Det är av utsökt silversmide och föreställer, som på alla tidiga krucifix en rak och närmast triumferande Jesus med en krona på huvudet. Den mer lidande varianten av frälsaren med törnekrona och hopsjunken

hållning började inte dyka upp förrän på 1200-talet.

Har försökt återge alla viktiga detaljer i krucifixets utseende i teckningen ovan.

MIHI FIDELIS VINCEBAS lyder den latinska inskription som står att läsa på krucifixets baksida. Inskriptionen är väl synlig för den som håller krucifixet framför sig, då texten går längsmed den vågräta tvärslån. Inskriptionen är på latin och betyder "Den som tror på mig segrar".

VILKA ÄR MED PÅ TÅGET OCH VARFÖR?

Äventyret utspelar sig ombord på den transkontinentala järnvägen (om inte rollpersonerna väljer att kliva av någonstans). Därför kan det vara bra att veta vilka fler än som reser med tåget, och varför de gör det.

ROLLPERSONERNA

Rollpersonerna måste till New York för att få fram fler ledtrådar till Vilhelm Erövrarens Krucifix. Lord Hartingtons gode vän Francis Decker på Smithsonian Institute är en expert på missionsstationer i sydvästra USA. Med hans hjälp är lord Hartington övertygad om att de snart skall bege sig ut i vildmarken igen. Decker lär definitivt ta sig tid att hjälpa dem som tack för Fader Kinns anteckningar. Lord Hartington har beslutat sig för att skänka bort dem till Smithsonian Institute. Det är en amerikansk kulturskatt som förtjänar att få stanna i landet. Decker har ordnat en mottagning för dem när de kommer fram, där samtliga medlemmar i expeditionen kommer att hedras. Lord Hartington lyckades därför utverka att kapten Shelby fick följa med. Den unge mannen har nu fått i uppgift att svara för deras säkerhet så länge de är kvar i USA. Callowan är svår att föreställa sig i möblerade rum, men han var en kompetent hjälp i vildmarken så det är bra om han fortsätter hjälpa expeditionen. Själv vill han inte tappa bort lord Hartington. Inte för att han bryr sig om något krucifix, men med tanke på hur mycket guld det fanns på förra stället vill han inte missa nästa chans.

CAMPBELLS

Rollpersonerna har inte den enda privata vagnen i tågsättet, trots att detta är sällsynt. Änkan Charlotte Campbell och hennes son Jonathan reser även de på detta vis. De uppger att de kommer från guldfälten i Kalifornien, där de tjänat stora pengar på guldruschen. Tyvärr har

hennes man nyligen gått bort, så de har beslutat sig för att återvända till Boston, där hennes släkt bor kvar.

Detta är dock bara en bluff. I själva verket tillhör de båda den beryktade Kelly-ligan, ökända desperados som härjar vilt i Nebraska och Missouri. Deras ledare (och ankans riktiga make) var banditledaren James Kelly. Han greps och dömdes till döden i domare Gideon Jones domstol i Omaha, Nebraska. Jane Kelly, eller Charlotte Campbell som hon kallar sig på tåget styr nu Kelly-ligan med järnhand. Och hon vill hämnas sin makes död.

Domare Gideon Jones skall dö. Hon har tagit med sig Bob Clarence, en ung samvetslös desperado som låtsas vara hennes son. Det är han som skall utföra mordet.

Då Jane fick höra talas om domarens resa till San Francisco beslutade hon sig för att tiden var kommen. Hon och Bob tog tredjeklass-tåget ner, men därpå investerade de en del av bytet från det senaste rånet i den privata vagnen. De har betalat några hundra dollar i förväg för vagnen. Alla utgifter på tåget sätter de upp på en löpande räkning som skall betalas då de kommer fram. Inte för att det kommer att hända, i Nebraska kommer Kelly-ligan att råna tåget och passagerarna i första klass. Jane är säker på att ingen kommer att kräva dem på pengar efter det...

Resan blir inte bara bekvämare i den privata vagnen, den har fler fördelar. De vet inte hur Jones ser ut. Då de är efterlysta vågade de sig inte i närheten av rättegången mot James Kelly. Därför tänker de bjuda in alla passagerare i första klass på en liten bjudning i deras privata vagn första kvällen. Då räknar de med att få reda på både hur han ser ut och i vilken kupé han bor. Dessutom ger den privata vagnen extra möjligheter att komma och gå som de vill, samt inte minst att dölja eventuella spår.

DOMAREN OCH HANS SÄLLSKAP

Domare Gideon Jones är korrumpierad. I en del kretsar är det väl känt att han är mottaglig för mutor. Detta rykte har även nått järnvägsbolaget, som dels vill tacka för hjälpen med att statuera exempel med tåggrånaren James Kelly och dels smörja Jones i förebyggande syfte. De har därför bjudit honom, hans hustru och assistent på en resa till San Francisco med alla utgifter betalade (resa, mat, hotell). Det är inte lätt för dem att veta att Jones definitivt föredragit att resa själv... Hans äktenskap är dåligt, så de har ändå inte umgåtts speciellt mycket. Han gav den unge snorvalpen Seagraves, hans assistent, i uppgift att hålla hans hustru sysselsatt, medan han själv tillbringade det mesta av sin tid på bordeller. Vad han inte vet är att det passade dem utmärkt. De har ett förhållande bakom hans rygg och välkomnade chansen att träffas mer. Vistelsen i San Francisco har gjort dem mer självsäkra och Seagraves kommer att spendera en stor del av tågresan i Rebecca Jones kupé.

Då Jones fick resan tyckte han att det var ett bra, diskret ställe att möta Albert Ruskin på. Ruskin är aktiv i Klanen, någonting han till varje pris vill hålla hemligt då han nu försöker bli invald i kongressen. Gideon Jones kräver \$5.000 för sin tystnad. Pengarna överlämnas efter mottagningen hos änkan första kvällen.

ALBERT RUSKIN

Ruskin uppskattade inte den här utflykten till San Francisco. Han har fullt upp med förberedelser inför valrörelsen och inte alls tid att resa egentligen. Att den ormen Jones är fräck nog att kräva betalt för sin tystnad är en oerhörd förolämpning. Ruskin övervägde först att ta med sig Klanen dit, men in-

såg snart att deras lojalitet inte sträcker sig så långt som att ge sig på en framstående vit man som inte gjort sig känd för att fraternisera med fienden. Alltså var det bara att bita i det sura äpplet, ta med sig pengarna och betala.

RANDOLPH BAILEY

Tidningsmannen har varit i San Francisco och startat en ny tidning. Han har också passat på att syna domare Gideon Jones lite närmre i sömmarna. Inom kort kommer han att publicera avslöjande skandalartiklar om både honom och Albert Ruskin i St Louis Tribune. Hans dotter Miranda har varit med på resan, för en gångs skull har de fått lite tid att umgås på.

ÄRKEBISKOP LAMY

Den katolska kyrkan vill ha tillbaka Vilhelm Erövrarens Krucifix, och de tror att lord Hartington redan har funnit det. Lamy befinner sig på tåget för att försöka prata enskilt med lord Hartington och försöka övertala honom att skänka krucifixet till kyrkan.

DAN CASTELLOS CIRKUS

Dan Castellös cirkus har exotiska djur och spektakulära uppträdanden. De har precis utökat med en Vilda Västern show. Cirkusen har turnerat på västkusten det senaste året. Nu skall de först till Omaha och därefter Kansas City. Callowans gamle kompis Jim "Kniven" Cross har nyligen börjat arbeta för cirkusen, som knivkastare. Han blir glad åt att se sin vän och uppmanar honom att börja på cirkusen han också. Blir han inbjuden i kupén går han ogärna... På cirkusen finns också bröderna Radko och Slobodan Rigo. De är akrobater och oerhört viga. De gör inbrott i förstaklasspassagerarnas kupéer via fönstret – genom att ta vägen via tågtaket är risken för upptäckt mindre än i korridorerna. De ser mördaren.

MORDGÅTAN

Händelserna på tåget kretsar kring mordgåtan. Vem är skyldig och varför? Här nedan presenteras flera av de ledtrådar, både sanna och falska som rollpersonerna kan hitta. Samt inte minst hur upplösningen kan gå till...

MORDET PÅ BAILEY

Tidningsmannen Randolph Bailey dör redan första natten på resan. Han hittas mördad i sängen morgonen därpå av sin dotter Miranda. Han har fått halsen avskuren och två knivhugg i bröstet. Det är mycket blod i kupén. Fönstret står på glänt. Hans guldklocka och pengar är stulna. På soffan, brevid hans kläder ligger anteckningar till kommande artiklar.

VAGNSNUMRET

Det första mordet var ett misstag från mördarens sida. Det var egentligen Gideon Jones som var det avsedda offret. Jones har kupé 3 i vagn 9, Bailey kupé 3 i vagn 6. Under resans gång har ett fäste i siffran lossnat och siffran svängt runt, så när mördaren Bob Clarence/Jonathan Campbell kontrollerar vagnsnumret tror han att han är ivagn 9. Han upptäcker inte sitt misstag förrän det är för sent. Detta blir kanske inte uppenbart för rollpersonerna förrän dag 3, då en uppretad herre försöker köra ut Shelby och Fairfax från "sin" kupé. Han är mycket påstridig, han har biljett till kupé 1 i vagn 9...

INBROTTE

Då Bailey blivit bestulen ligger det nära till hands att tro att det är samma förövare som rånat och dödat honom. Det finns inte heller några spår av strid i kupén, Bailey dödades då han sov. Bröderna Rigo tar sig från cirkusvagnarna över taket till förstaklasskupéerna. Där firar Radko ner sig och tar sig in via öppna fönster, medan Slobodan kontrollerar att fästet håller. De är tjuvar, inte mör-

dare. Bytet gömmer de i sin kista i sista cirkusvagnen.

Rollpersonerna kan upptäcka spår på de tak där de firat ner sig. Däremot går de inte att spåra hela vägen. De måste tas på bar gärning.

ÖGONVITTNET

Bröderna Rigo hann bara med ett rån första natten. Sedan fick Slobodan (som var uppe på taket) syn på ytterligare en takklättrare som kom från andra hållet. Det var mördaren Bob Clarence/Jonathan Campbell som klättrade över taket på lord Hartingtons vagn för att ta sig till förstaklassvagnarna. Strax efteråt hör Radko hur det kommer någon i dörren, så han slänger sig ut genom fönstret. Ett par minuter senare, då de är på väg tillbaka ser de mördaren då han går tillbaka över Hartingtons vagn. Då mordet blir känt träder bröderna inte fram, det skulle ju vara att avslöja sig själva. Om rollpersonerna tar de på bar gärning och anklagar dem både för stölderna och mordet kommer de att berätta.

ANTECKNINGARNA GER FLERA PERSONER MOTIV

Randolph Baileys anteckningar är inte smickrande för de omnämnda. De har därför starka skäl att vilja bli av med honom innan artiklarna publiceras. Om de vet om dem...

ALBERT RUSKIN

Albert Ruskin riskerar att få sin karriär sönderslagen och Secret Service efter sig. (Klanverksamhet är brottsligt och ett av få brott som utreds federalt. Det ses som ett hot mot staten, inte minst eftersom det är vanligast i de forna sydstaterna och klansmännen sätter sig över alla lagar.)

GIDEON JONES

Domaren riskerar omedelbart avsked och fängelsestraff, om mutorna och utpressningen kan bevisas.

ROBERT SEAGRAVES

Skulle ha kunnat mörda Bailey för att förhindra att hans kärleksaffär med Rebecca Jones blir offentlig.

DAN COSTELLO

Nämns i förbigående, men kan frukta ett större avslöjande reportage.

JIM "KNIVEN" CROSS

Med ett sådant namn är han misstänkt. Har han dessutom blivit inbjuden till Callowans kupé och börjat ta den i besittning är han ju dessutom på plats vid händelsernas centrum. En knivkastare, som alltid bär flera knivar på sig måste anses vara synnerligen misstänkt då någon knivmördats, även om han inte har något direkt motiv.

SAKNAS ANTECKNINGAR?

Återigen är anteckningarna i centrum. Men om det var Baileys skrivelser som orsakade hans död borde väl inte mördaren lämna hans anteckningar? Enligt denna teori tog mördaren med sig anteckningarna om sig själv, men lämnade kvar resten. Om rollpersonerna försöker prata med Miranda Bailey vet hon inte så mycket om sin fars arbete. Det skulle möjligen vara järnvägsbolaget i så fall, hon vet att han skrivit en del om dem tidigare...

VEM FÅR ÄRVA?

Randolph Bailey var en rik man, som man lämnar ett stort arv efter sig. Hans dotter är ensam arvtagerska. Ingen har ett starkare motiv om allt handlar om pengar.

MORDET PÅ JONES

Redan natten därpå mördas Jones. Mordet upptäcks morgonen därpå av sovvagnskonduktören som gått in med hans frukost. Även han har mördats i sängen. Halsen är avskuren och han har ett fem knivhugg i bröstet. Det är en brutalare variant av Baileys mord. Det är mycket blod i kupén. Fönstret är stängt och inga värdesaker saknas, till exempel har han ett kuvert med \$5.000 i innerfickan på sin kavaj, utöver en välfylld plånbok med \$650.

Alla teorier kullkastas nu. Den första frågan är vem som haft anledning att döda både Bailey och Jones. Samma förmiddag uppmärk-

sammar rollpersonerna att vagnsnumret blivit fel. De bör nu kunna misstänka att Bailey dog av misstag. Spekulationerna om vem som ville mörda Jones kan ta fart.

FINNS MOTIVET I BAILEYS ANTECKNINGAR?

Randolph Bailey hade onekligen skrivit en hel del intressant om Jones. Flera personer har motiv:

ALBERT RUSKIN

Ruskin kanske inte litade på att Jones skulle nöja sig med \$5.000 för sin tystnad i längden. Skall han känna sig säker är kanske det bästa att se till att Jones inte kan berätta för någon någonsin. Eller också kanske han helt enkelt vägrade acceptera utpressningen?

REBECCA JONES

Åratal av misshandel är ett starkt motiv. Dessutom är det hon som ärver, pengar som säkerligen kan komma väl till pass. Hon kan mycket väl ha velat bli av med honom, inte minst för att vara fri att gifta sig med sin älskare Robert Seagraves efter en lämplig sorgperiod.

ROBERT SEAGRAVES

Du skall icke hava begär till din nästas hustru. Men det är precis vad Seagraves har. Tillräckligt stort begär för att mörda hennes make? Callowan vet att Seagraves inte tillbringat hela mordnätterna i sin egen kupé. Seagraves var i Rebecca Jones kupé – han kommer dock aldrig att berätta detta. Det skulle ju kompromettera Rebecca och det skulle han aldrig göra.

ANDRA MOTIV**KELLY-LIGAN**

James Kelly dömdes nyligen till döden av Jones. Ett oerhört strängt straff, inte minst med tanke på att åtalet bara gällde ett tågrån där ingen skottlossning skett...

ROLLPERSONERNA OCH**JAMES PARKHURST**

Efter Gideon Jones ofina närmanden mot Cynthia-Ann på mottagningen den första kvällen bör flera

av rollpersonerna ha blivit upprörda. Parkhurst blev det...

MIRANDA BAILEY

Om hon tror att Jones dödat hennes far kan hon ha velat hämnas.

TJUVARNA TAS PÅ BAR GÄRNING

Shelby och Fairfax kommer att bli bestulna i gryningen/direkt efter frukost den fjärde dagen. De ser Radko slänga sig ut genom deras fönster. En vild jakt över tågtaket lär ta vid, innan rollpersonerna kan få fatt på tjuvarna.

Då de riskerar att anklagas även för mordet kan nu få reda på att Jonathan Campbell tagit sig in i vagnen strax före mordet.

MÖRDARNA FAST

"Campbells" blånekar. De vill inte heller få sin vagn undersökt (där finns blodiga kläder och den slarvigt avtorkade kniven). Precis då det börjar dra ihop sig till vapenskrammel saktar tåget tvärt in...

TÅGRÅN

Kelly-ligan har planerat ett rån mot tåget. Det råkar slumpa sig så att de slår till samtidigt som rollpersonerna konfronterar mördarna. De är tio män utöver mördarna. Om rollpersonerna inte ingriper kommer de att råna postvagnen (där guldtackorna finns) och förstaklasspassagerarna. Jane Kelly och Bob Clarence flyr med tågrånarna. Rollpersonerna kan ta upp jakten på rånarna, då det finns tio hästar i stallvagnen. Gömstället ligger fem timmars ritt bort.

INDIANÖVERFALL

På vägen tillbaka upptäcker rollpersonerna några indianspejare. Då de nästan är framme får de 50 cheyennekrigare efter sig. Nu måste de snabbt hinna fram. Femte kavalleriet – där spejaren William F. Cody (aka Buffalo Bill) är med – kommer till undsättning efter den inledande striden.

UR RANDOLPH BAILEYS ANTECKNINGAR:

Det ser ut som Bailey arbetat med sina anteckningar innan han lade sig – de ligger i en hög på sätet, brevid kläderna. Ett flertal personer nämns i inte alltför smickrande ordalag. Här återges bara de anteckningar där rollpersonerna känner igen namnen.

ALBERT RUSKIN

Vi får de politiker vi förtjänar, men Gud hjälpe oss om Ruskin blir invald i kongressen. Ett riktigt avskum, falsk, hal, brutal. Måste stoppas. Hittat mycket, men tveksamt om allt stämmer. Spela roll, hans anseende förstörs i vilket fall som.

VÄN MED QUANTRILL?

Sydstatsvän i det fördolda, men föreg att delta aktivt. Några av våra pojkar i blått hamnade i ett bakhåll efter att ha besökt hans plantage – var det Ruskin som tipsade Quantrill och Bloody Bill?

ILLEGAL SLAVHANDEL?

Flera slavar i Missouri fick aldrig sin frihet, de försvann strax efter krigsslutet och ägarna var bättre ställda vid kassa än innan. Ruskin sägs ha varit mellanhand då de såldes som slavar till Puerto Rico.

KLANEN?

Rasist av värsta sort. Behandlar svarta sämre än djur. Skall ha vita kåpor hemma hos sig och ibland rida ut nattetid, samma kvällar som svarta fått nattliga besök av maskerade ryttare... Secret Service gör slut på honom när det kommer ut.

MÖRDARE?

Ruskin lär fortfarande uppträda som en slavägare mot sina svarta anställda, bland annat låter han piska de som misskött sig. För tre år sedan skall en ung pojke ha dött under piskningen. Domaren vid det första förhöret – Gideon Jones – avskrev dock fallet som "död genom olyckshändelse". Jones flyttade kort därefter västerut. Hans hus i Nebraska är betydligt mer på-

kostat än hans tidigare hem i Missouri... Mutad?

MARKSVINDEL?

Ruskin har i samband med järnvägens framdragnings tjänat stora summor på markaffärer. Strax innan järnvägen betalade bra för att köpa loss den har fattiga farmare sålt samma landområden billigt till Ruskin. Flera kände sig hotade och vågade inte stanna kvar.

GIDEON JONES

Trodde Ruskin var värsta sorten, men Jones är värre. Han kan ensam bära upp en hel artikelserie med skandalavslöjanden... Hans unge assistent Robert Seagraves har varit mycket behjälplig i mina undersökningar. Pojken ger ett hederligt, om än inte alltför slipat intryck. Verkar vara den drömmande romantiska sorten, och om mitt väderkorn inte tar helt fel är det Jones fru som är föremål för den unge Seagraves åtrå... Jämfört med resten av materialet jag fått fram om domaren väger det lätt, men å andra sidan säljer olyckliga kärlekshistorier alltid bra... Att hon dessutom är äldre än honom gör inte det hela sämre – "deras kärlek var omöjlig" säljer nästan lika många tidningar som mordhistorier gör...

MUTHOLV

Den gode domaren tar mutor från alla, utan skrupler. Det får närmast anses anmärkningsvärt att desperadon Jim Kelly, ledare för den ökända Kelly-ligan dömdes till döden. Han måtte inte ha begripit att det gick att köpa sig frihet. Uppenbara fall av dråp, om inte mord, avskrivs som olyckor eller rent av naturliga orsaker. (Ruskins dode negerpojke, glädjeflicka som dog efter besök av countysheriffen). De rika och mäktiga slipper få sina ekonomiska transaktioner genomlysta i domstol (Dan Costello slapp redogöra för cirkusens affärer, då Jones ogiltigförklarade gripandet på någon märklig detalj i förfaran-

det, järnvägen har aldrig behövt redogöra för alla döda kineser eller märkliga markaffärer). Det verkar vara ont om fällande domar i Jones domstol...

HUSTRUMISSHANDLARE

Gideon Jones förhållande till sin hustru är uppenbart frostigt. De säger aldrig ett vänligt ord om eller till varandra. Enligt tjänstefolket har hon, framför allt tidigare, ofta varit inspärrad på sitt rum efter hans raserianfall. Brutna ben (bekräftat av läkare), blåmärken och sår var vanliga. Officiellt skall hon ha snubblat i trappor och dylikt, men av vad jag sett av damen ifråga verkar det långsökt. Hon för sig med elegans och precision, inte som en klumpig kossa... Parets barnlöshet kan ha samband med ett missfall. Enligt tjänarna inträffade det efter att han sparkat sin gravida hustru nerför trappan. Vämjelig är vad han är. Rätt åt honom om frun är otrogen med hans assistent.

PORTAD FRÅN BORDELLER

Rapporter från bordeller i Omaha och San Fransisco gav mer matnyttigt material. Han är inte välkommen på tre av dem efter att ha slagit flickor sönder och samman. Han har betalat bordellmamman skadestånd för att slippa repressalier. På en annan bordell har han nyligen blivit stoppad då han lider av en skamlig sjukdom de inte vill få spridd till sina flickor eller övriga kunder...

UTPRESSNING?

Gideon Jones är en man som vet sitt värde... Han tar mutor och verkar även idka utpressning. Miss-tänker att han just nu pressar Ruskin hårt. De såg inte helt glada ut på varandra på mottagningen hos änkan idag... Men ändå som om de hade en del privata angelägenheter att diskutera också. Bäst att hålla ögonen öppna under resten av tågresan.

HÄNDELSE

Det mesta av äventyret (om inte hela) kommer att utspela sig ombord på den transkontinentala järnvägen. I samband med översiktskartan över den mest intressanta sträckan finns även en beskrivning av hur naturen de passerar ser ut, och hur vädret under resan är. Här nedan följer en förteckning över de viktigaste händelserna under de olika dagarna. De flesta upplever rollpersonerna direkt, andra sorteras in för att det är lättare för dig som spelledare att följa i vilken ordning saker händer.

DAG 1 AVFÄRDEN

Äventyret börjar på plattformen på San Franciscos tågstation. Det råder en febril aktivitet. Rollpersonerna skall alla åka långt fram i tåget. Där står två privata lyxvagnar, och de bör bekanta sig med Charlotte Campbell och hennes son. Hon passer redan nu på att bjuda in lord Hartington och Cynthia-Ann på ett till sin vagn samma kväll.

Längre neråt tåget ser de två mycket märkliga vagnar på slutet: "Dan Castellors Great Show" står det, och en giraffhals sticker upp ur den ena av dem. Engelsmännen i sällskapet har sett detta märkliga djur förut, på tidigare resor. För Shelby och Fairfax bör det vara första gången... Om de hör sig för får de veta att det är en cirkus som skall till Omaha. Även andra exotiska djur, som en elefant och ett lejon är med. Och ormar... Callowan upptäcker en bekant bland cirkusfolket, sin gamle vän Jim "Kniven" Cross.

Robert Seagraves blir inte helt lycklig då han upptäcker vem han skall dela kupé med: Callowan. Först förutsätter han att Callowan gått fel och berättar att tredje klass ligger längre bort i tåget. Han kommer inte att bli helt övertygad om att Callowan skall bo där förrän han ser biljetten. Då blir han ask-

grå i ansiktet och ber om ursäkt för sitt misstag. Men det märks att han inte är helt bekväm med situationen. Han kommer att vakta sina privata ägodelar noga, och för övrigt tillbringa det mesta av sin tid någon annanstans. (Han försöker till och med byta kupé, men det finns ingen ledig plats för honom.)

GEORGE

Järnvägsbolaget har anställt färgade sovvagnskonduktörer i alla vagnar. I privatvagnarna är det en service man kan välja att köpa till, men det har varken lord Hartington eller Campbells gjort. Frågar någon vad sovvagnskonduktören heter blir svaret George, oavsett vilken vagn det är. Inte för att någon av dem verkligen heter det, utan för att det är järnvägsbolagets direktiv. De kallas George efter George Pullman, och för att det är lättare för passagerarna. Det är inte lika öppet rasistiskt som "boy", men de behöver ändå inte bekymra sig om upppassarens riktiga namn.

Sovvagnskonduktören i vagn 6 är en kort äldre man som tidigare, då han var slav, var butler på ett plantage i Atlanta, Georgia. Nu är han drygt 50 år, och även om håret är grått och rörelserna inte lika flinka som förr är han oerhört skicklig. Han är tyst och diskret, men trevlig och ger en oklanderlig service till "sina" passagerare. Han heter egentligen Ron Gilmour.

"George" i vagn 9 är yngre, han har precis fyllt 18 år. Han arbetar som sovvagnskonduktör medan han försöker få ihop pengar till sin utbildning. Han lägger inte lika mycket stolthet i sitt arbete som Ron gör, men sliter hårt för dricksen. Men ibland är det bara inte värt det, inte med passagerare som Albert Ruskin. Ruskin vägrar kalla honom något annat än "boy" på hela resan, ger honom hela tiden idiotiska uppgifter och förolämpar honom i bara förbifarten. Det får Brad Francis, som är hans riktiga namn, att bli riktigt arg. Det märks att han har svårt att inte ge igen på något sätt.

ÄNKANS MOTTAGNING

Under dagen får alla passagerare i första klass inbjudningar till ett cocktailparty samma kväll i Campbells privata vagn..

Tillställningen börjar riktigt trevligt. De får en chans att bekanta sig med flera av sina medpassagerare. Miranda Bailey har definitivt ett gott öga till kapten Shelby. Stämningen sjunker dock markant strax efter att Gideon Jones och hans hustru gör entré. Makarna vill definitivt inte umgås med varandra. Hon söker sig till den unge Seagraves, medan han först går bort och pratar med Albert Ruskin, som inte ser allt för glad ut...

ETT OANSTÄNDIGT FÖRSLAG

Strax därefter utspelar sig en pinsam scen. Domare Gideon Jones verkar ha missuppfattat vem Cynthia-Ann är totalt. Han går helt fräckt fram till henne och föreslår lite diskret att hon skall besöka honom i kupé 3, vagn 9, om hon vill tjäna lite extra pengar när gubben somnat. Om Cynthia-Ann inte ställer till en offentlig scen av detta gör Parkhurst, som råkat uppfatta samtalet det. Högröd i ansiktet frågar han hur Jones understår sig att vara så makalöst fräckt. Han blir oerhört arg och kommer att kräva att Jones omedelbart lämnar tillställningen.

JONES FÅR BETALT FÖR SIN TYSTNAD

Senare på kvällen söker Ruskin upp Gideon Jones i hans hytt. Han överlämnar ett kuvert med \$5.000 – priset för att Jones skall tåga om Ruskins klanverksamhet. Därefter ber han Jones lämna honom ifred, han hoppas att de aldrig mer behöver ha med varandra att göra.

STÖLDEN

På natten gör Slobodan och Radko Rigo sitt första inbrott på tåget. Då Bailey somnat tar Radko sig in genom fönstret och stjälar alla pengar och värdesaker. Han flyr dock då han hör någon komma i dörren. Slobodan såg innan dess Jonathan

Campbell komma klättrande över Hartingtons tågtag. Strax därpå ser båda bröderna Rigo hur Campbell klättrar tillbaka till den första privatvagnen igen.

MORDET

Bob Clarence, på tåget känd som Jonathan Campbell, klättrar över Hartingtons vagn för att komma till förstaklass. Efter mottagningen vet han hur domare Gideon Jones ser ut och att han bor i kupé 3, vagn 9. Då han kommer fram till den första sovsvagnen kontrollerar han att det är rätt vagnsnummer och går nöjd in. Vad han inte vet är att en spik fallit bort under resans gång, så att siffran fallit ned. Han är i själva verket i vagn 6. Han tar sig fram till kupé 3 och öppnar försiktigt dörren. Han går fram till den sovande mannen i sängen och skär resolut halsen av honom, därpå vänder han på honom och hugger två gånger i bröstet för att vara säker på att han är död. Det är då han upptäcker sitt misstag. Den döde är inte Gideon Jones, utan Randolph Bailey. Han tar sig snabbt därifrån och tillbaka till chefen, banditledaren Jane Kelly, på tåget känd som Charlotte Campbell.

DAG 2

EN KVINNA I NÖD

Rollpersonerna vaknar av en kvinnas förtvivlade skrik. Miranda Bailey har precis upptäckt sin fars döda kropp. Hon slänger sig i Shellys famn och ber honom om hjälp.

MORDPLATSEN

Tidningsmannen Randolph Bailey ligger död i sin säng. Han har fått halsen avskuren och två knivhugg i bröstet. Hans kropp och sängen är dränkta i blod. Fönstret står på glänt. Hans guldklocka och pengar är stulna. På soffan, bredvid hans kläder, ligger anteckningar till kommande artiklar.

Fönstret är såpass öppet att någon skulle kunna ha tagit sig ut genom det (om rollpersonerna undrar). Det finns inget blod på fönstrets

utsida. Undersöker de taket kan de hitta spår efter repet Slobodan firade ner Radko i, men de kan inte följa spåren vidare.

Konduktören på tåget tillkallas (om inte av rollpersonerna så av "George"). Han blir bestört och beklagar naturligtvis det inträffade. Därefter låser han kupédörren, "tills lagen och järnvägsdetektiverna titat till det här gör vi nog alla bäst i att hålla oss därifrån". Dessa personer kommer inte att dyka upp förrän tåget anlant till Ogden på kvällen.

OGDEN

Det märks att rollpersonerna nu befinner sig på mormonernas mark. En familj bestående av en man, hans tre fruar och fem barn kliver på tåget, i andra klass. De ser många män i svarta kostymer utan slag, rundkulliga svarta hattar och skepparkransar. En av dessa bär också en tennstjärna på bröstet. Det visar sig vara stadsheriffen Isaiiah Brown. Han går in i Randolph Baileys kupé, och ser kort därpå till att få dit en kista. Baileys kropp förflyttas till post- och bagagevagnen. Lagmannen pratar med Miranda, mest för att bekräfta den dödes identitet. Därefter lämnar han över fallet till de tre järnvägsdetektiverna som klivit ombord.

JÄRNVÄGENS DETEKTIVER

Tre herrar med bistra uppsyner klev ombord i Ogden. De är järnvägens detektiver, som främst arbetar med att försöka hitta spår efter Kellyn och andra tågrånare. Det är sällan större problem än ficktjuvar ombord på tågen. Rånmord hör definitivt till ovanligheterna. Rudy Boyle är ledare för detektiverna. De två andra, Shawn Pronger och Charlie Maltby, håller sig mest i bakgrunden och låter Rudy sköta snacket. Det är han bäst på. Vilket är en åsikt rollpersonerna kanske inte håller med om...

Rudy Boyle är en patriotisk irländare som avskyr engelsmän i allmänhet, dess adel och militär i syn-

nerhet. Han blir därför omedelbart negativt inställd till flera av dem. Rollpersonerna kommer snart att bli varse Boyles irriterande vana att slänga ur sig anklagelser och teorier, för att se hur folk reagerar. Vad gäller mordet misstänker han många, men i första hand Miranda Bailey. Hennes fars död innebär ju med största säkerhet att hon blivit en rik ung dam...

EN ÖNSKAN FRÅN OVAN

Under dagen kommer ärkebiskop Lamy att söka upp lord Hartington och be om ett enskilt samtal. Ärkebiskopen har fått höra att lord Hartington har hittat Vilhelm Erövrarens Krucifix och ber honom lämna tillbaka relikten till kyrkan. Det enda som sluppit ut om deras fynd i Arizona är att de gjort ett anmärkningsvärd fynd, som skall ställas ut på Smithsonian Institute i New York. Då Vatikanen vet vad lord Hartington letade efter är det inte konstigt att de tror att hans ansträngningar krönts med framgång. Lamy är vänlig, men bestämd. Han uppmanar lord Hartington att göra det rätta och tänka på sin odödliga själ.

FLER STÖLDER

Under dagen, kvällen eller natten kommer bröderna Rigo att slå till igen. Dagens offer är lord Hartington och Albert Ruskin. Det bästa vore om de kunde slå till mot lord Hartington under dagtid, exempelvis under middagen. Den exakta tidpunkten bör dock avgöras av vad som passar bäst in med tanke på hur rollpersonerna agerar.

Ruskin klarar sig relativt lindrigt undan, tjuvarna tar bara \$200, vilket inte är någonting jämfört med de \$5.000 Jones krävt...

Lord Hartington förlorar en del pengar (\$2.000) och Cynthia-Ann familjejuveler för ett liknande värde, bland annat ett diamantheadem hon fått av sin mormor. Värre ändå är att tjuvarna kommit över Fader Kinos anteckningar, som lord Hartington låst in i ett smyckeskrin.

DOMARENS DÖD

På natten slår mördaren till igen. Han klättrar över Hartingtons vagn och vagn 6, innan han går i i vagn 9. Han tar sig fram till kupé 3 och smyger in i domaren Gideon Jones rum. Jones sover tungt och vaknar aldrig mer. Han får halsen avskuren även han, dessutom får han fem knivhugg i bröstet. Mördaren vill vara helt säker på att Gideon Jones dör. Därefter försvinner han därifrån, samma väg som han kom.

**DAG 3
MORD TILL FRUKOST**

De flesta av rollpersonerna borde åtminstone ha börjat äta sin frukost innan nästa dödsbud kommer. "Den unge George" kommer in i matsalen och berättar diskret för Boyle att ännu en passagerare mördats i sin kupé under natten. Rudy Boyle är inte lika diskret, utan pratar med hög röst om att ett nytt mord begåtts. En snabb titt i restaurangvagnen ger vid handen att det inte är så många att välja på... Det är bara den eventuellt sömnige rollpersonen, Jones och Campbells att välja på. De behöver dock inte spekulera länge, utan får veta att det var domaren.

MORDPLATSEN

Om de undersöker mordplatsen hittar de många saker som förenar de båda morderna. Även Jones har mördats i sin säng medan han sov. Han har också fått halsen avskuren och knivhugg i bröstet. Skillnader finns också. Jones har fler hugg än vad Bailey hade (fem istället för två). Om han blivit rånad gjorde förövaren ett dåligt jobb, för hans plånbok är inte tömd och han har ett kuvert med \$5.000 i innerfickan på kavajen. Dessutom är fönstret stängt.

INGEN GÅR SÄKER

Ett visst mått av panik börjar sprida sig på tåget. Nu är det inte längre fråga om en mördare och ett offer, nu är det någon som mör-

dar vilt. Oron kommer att vara stor och misstänksamheten ännu större tills mördaren är fast, eller någon har en vettig teori om varför inte någon mer kommer att dö...

ROLLPERSONERNA BOYLES HUVUDMISSTÄNKTA

Rudy Boyle fortsätter att komma med diverse olika teorier. Idag står dock rollpersonerna och deras sällskap i centrum för de flesta av dem. Allra helst verkar han vilja sätta dit Fairfax för morderna.

EN MAN FÖRSVINNAR

Då tåget kommer till Cheyenne kontaktas lagen på plats. En långhårig man i hjortskinnjacka kliver på, undersöker Jones kropp innan han läggs i en kista i bagagevagnen. I Cheyenne kliver också ärkebiskop Lamy av, han skall tillbaka till Santa Fé, New Mexico.

UT UR MIN KUPÉ

Preston Timberlake kliver på tåget och är inte glad. Då han skall gå in i den kupé han bokat till sig själv sitter två andra personer där. Fairfax och Shelby. Timberlake blir mycket upprörd och säger åt dem att omedelbart lämna hans kupé, han har minsann betalat dyrt för att få kupé 1 i vagn 9 helt för sig själv. Protester om att han klivit på i vagn 6 avfärdas som nonsens. "Jag kontrollerade själv vagnsnumret när jag klev på, kom med skall jag visa". Och mycket riktigt, då de kontrollerar vagnsnumret har siffran som var rätt då de klev på i San Francisco nu halkat ner och blivit en nia... Det kommer att krävas en del tålmod och envishet att få Timberlake att förstå att det är siffran som är fel, men efter ett tag så...

**DAG 4
BUFFLAR**

Dagens frukost bjuder på en betydligt trevligare sensation än de två tidigare dagarna. Utanför tågfontäret syns en hel hjord med bufflar. Det är en storslagen syn, som nog är ny för alla utom Callowan.

PÅ BAR GÄRNING

Då Shelby och Fairfax återvänder till sin kupé efter frukosten ser de någon kasta sig ut ur deras fönster. (Har de haft vakter upptäcks tjuven redan på väg in). Nu börjar en vild jakt genom tåget och över taket. Under jaktens gång bör det bli uppenbart att tjuvarna har extremt god balans, då de på olika sätt försöker skaka rollpersonerna av sig. Så småningom bör de dock gå att följa till cirkusvagnarna, där de har sina bäddar. Tjuvgodset har de gömt hos lejonerna...

Först kommer de inte att vara medgörliga alls, men då de inser att de kan anklagas för mord berättar de allt. Framför allt detaljerna kring mordet på Bailey (hur de först såg Jonathan Campbell klättra över Hartingtons vagn och gå in i vagn 6, hur någon kort därpå gick in i Baileys kupé och hur de slutligen såg Campbell skynda tillbaka samma väg han kom strax därpå). Dan Castello kommer att bli mycket upprörd då cirkusanställda pekats ut som skyldiga till stölderna. Först kommer han att skälla ut rollpersonerna och kräva bevis för sådana befängda påståenden. Då han inser att de är avslöjade bortom all räddning kommer han istället att övergå till att skälla ut dem efter noter – hur kan de göra såhär mot honom? Har han inte alltid behandlat dem väl? Är detta tacken?

MÖTET MED MÖRDARNA

Tjuvarnas redogörelse räcker med största säkerhet för att rollpersonerna skall konfrontera "Campbells". De blånekar, något så befängt har de verkligen inte hört talas om. Maken till fräckhet. De vill inte heller få sin vagn undersökt (där finns blodiga kläder och den slarvigt avtorkade kniven). Precis då det börjar dra ihop sig till vapenskrammel saktar tåget tvärt in...

TÅGRÅN

Jane Kelly har hela tiden vetat att tåget skulle rånas, men hon visste inte att det skulle ske vid ett så bra tillfälle. Som chef för Kelly-ligan

tyckte hon att det var en bra säkerhetsåtgärd. Dels är tåget alltid värt att råna, dels är det en bra säkerhetsåtgärd om de skulle råka få problem. Som nu.

Kelly-ligan består av ytterligare tio man, utöver mördarna som är ombord på tåget. De har tvingat tåget att stanna genom att blockera rälsen med ett berg av sten. Lokföraren hann inte stanna direkt så loket har fått en del skador, som tur var lyckades han undvika att spåra ur. Om rollpersonerna försöker stoppa rånarna direkt blir det en eldstrid ombord på tåget. Järnvägsdetektiven under Boyles ledning väljer att ligga lågt, så att inga passagerare kommer till skada.

I annat fall arbetar rånarna snabbt och effektivt. De bryter sig in i postvagnen, där de tar allt av värde (efter att ha sprängt upp kassaskåpet. Det innebär att de nu även har rollpersonernas guldtackor. Därefter rånar de förstaklasspassagerarna. Därefter flyr Jane Kelly och Bob Clarence med resten av banditerna. De är redan avslöjade som mördare och ingen tror längre på deras falska identiteter.

JAKTEN PÅ RÅNARNA

Rollpersonerna kan ta upp jakten på rånarna om de vill. Järnvägsdetektiven kommer defintivt att göra det, de har hästar med sig. Det finns sammanlagt tio hästar i stallvagnen. Både Parkhurst och Jim "Kniven" Cross ställer upp i detta uppbåd. Då de förföljt rånarna i strax över fem timmar hittar de deras gömställe. Det blir en hård strid, men de bör kunna återerövra bytet och oskadliggöra Kelly-ligan innan en ny dag gryr.

DAG 5 INDIANÖVERFALLET

Denna och nästa scen kan du hoppa över om tiden dragit iväg alldeles på tok för långt.

På väg tillbaka till tåget upptäcker rollpersonerna några indianspejare i närheten. Om de själva inte

skyndar på stegen lär järnvägsdetektiven garanterat göra det. De kan berätta att det fortfarande är en hel del problem med indianerna. Charlie har dessutom känt igen en av spejarna som Svarta Örnen, en ung krigare och son till cheyennehövdingen Långa Tjuren (Tall Bull). Och det betyder trubbel...

Rollpersonerna är nästan framme vid tåget då de hör ett dovt mullrande bakom sig. Då de vänder sig om får de se ett femtiotal cheyennekrigare till häst som är på väg rakt mot dem. Alldeles för många för att de själva skall kunna stanna och ta striden. Nu måste de snabbt hinna fram till tåget – och hoppas att det inte redan har hunnit åka. Gav de sig av i gryningen, efter att ha slagit till mot tågrånarna hinner de. Har de däremot väntat en eller flera dagar får de ta sig till närmaste stad och invänta nästa tåg österut.

Om de skyndat på får du som spelledare avgöra om loket hunnit repareras ännu, eller om det skall ta ytterligare några minuter. Antingen kan det bli en gastkramande kappritt där rollpersonerna kastar sig ombord på det rullande tåget, som redan börjat fly undan indianerna. Tåget går dock inte så snabbt, framför allt inte då det börjar från stillastående... Cheyennerna hinner fram och nu utbryter en strid mellan ryttarna och passagerarna. Det blir en hård strid, där flera faller för indianernas pilar.

Det andra alternativet är att rollpersonerna hinner fram till tåget och kan förskansa sig där. Tyvärr pågår reparationerna ännu, så de tvingas ordna sina försvarspositioner vid det stillastående tåget, medan indianerna har fördelen att vara rörliga...

KAVALLERIET KOMMER TILL UNDSÄTTNING

Då det ser som mörkast ut hör de en efterlängtd signal. En militärtrumpet signalerar att kavalleriet är på ingång. Med hjälp av förstärkningarna slår de snart undan indianernas attack.

Deras räddande änglar är Femte kavalleriet. Deras spejare William F. Cody (även känd som Buffalo Bill) är en känd buffeljägare. Han har rekordet i antalet dödade bufflar på en enda dag – 69 stycken. Under året har han skjutit drygt 4000 bufflar.

Dan Castello blir så tacksam för deras ingripande att han på stående fot lovar alla soldater på plats gratis inträde på cirkusens föreställningar. Buffalo Bill är nyfiken på vad det är för något, och ställer en hel del frågor. Han går gärna, han har aldrig sett något liknande.

DAG 6

Efter de dramatiska dagar som varit är det en lugn färd som väntar. Härefter löper resan på utan fler incidenter.

DAG 9

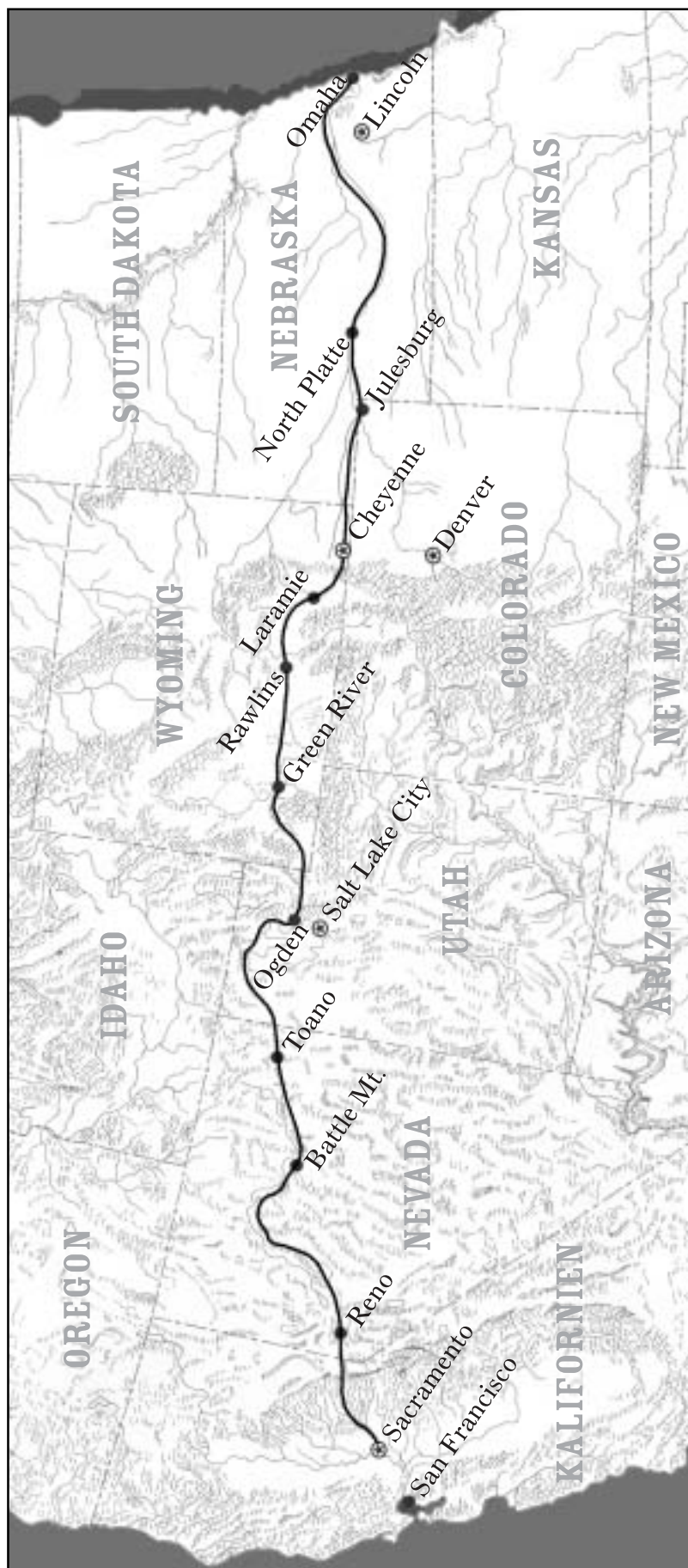
Tåget kommer fram till New York. Äntligen!

DAG 10 SMITHSONIAN INSTITUTE TACKAR FÖR HJÄLPEN

Francis Decker blev precis så entusiastisk över Fader Kinos anteckningar som lord Hartington hoppats – om inte mer! Han har ställt till med en lyxvernissage för ett selekt fåtal. Här finns representanter från den akademiska världen som hyllar sällskapet för ders fantastiska mod och bedrift. Harvard överväger att göra dem till hedersdoktorer, vilket är en fjäder i hatten för lord Hartington. Viktigare ändå är att Decker lovar att hjälpa honom i hans vidare forskning. Pressen finns också på plats. De lyssnar på rollpersonernas öden och äventyr. Artiklarna efteråt utmålar dem som sanna hjältar.

SLUT

Här tar detta äventyr slut. Dela ut blurben inför SydCon och uppmana dem att åka dit och spela sista delen i triogin.



ÖVERSIKT

DAG 1

**SAN FRANCISCO, KALFORNIEN -
BATTLE MOUNTAIN, NEVADA**
Resan börjar genom guldgrävar-
bergen. Därefter kommer man ut
där det är torrt, öppetlandskap.

DAG 2

**BATTLE MOUNTAIN, NEVADA -
GREEN RIVER, WYOMING**
Resan går genom mormonland och
man åker runt Den Stora Saltsjön
(Salt Lake). Därifrån och vidare till
Green River är det bergigare och
grönare.

DAG 3

**GREEN RIVER, WYOMING -
CHEYENNE, WYOMING**
Från Green River till Cheyenne är
det mycket gröna dalar omgivna
av tallskogsbeklädda berg. Grönt.

DAG 4-5

**CHEYENNE, WYOMING -
OMAHA, NEBRASKA**
Nu fortsätter resan på prärien (lite
skog i början på dagen). Rätt öp-
pen terräng.

DAG 6

**OMAHA, NEBRASKA -
SPRINGFIELD, ILLINOIS**
Mycket uppodlad mark, odlingsfält
och jordbruk överallt. Första reg-
net på resan.

DAG 7

**SPRINGFIELD, ILLINOIS -
COLUMBUS, OHIO**
Fortsatt jordbruksland och grått,
mulet väder.

DAG 8

**COLUMBUS, OHIO -
HARRISBURG, PENNSYLVANIA**
Tätorter, fabriker, stora städer.
Vädret har klarnat upp.

DAG 9

**HARRISBURG, PENNSYLVANIA -
NEW YORK, NEW YORK**
Tätorter, fabriker, stora städer. So-
len skiner och inte ett moln på him-
len...

TÅGET

På de närmaste tre sidorna hittar du ordningsföljden på alla vagnar och kartor över allt utom loket, stallvagnen och cirkusvagnarna. Dessutom får du veta vagnsnummer och vem som bor var (i detalj i första klass, mer skissartat i resten), samt var de har planerat att stiga av tåget.

TÅGVAGNARNA I DEN ORDNINGSFÖLJD DE ÄR PLACERADE:

1. LOK

2. KOLVAGN

3. POST- OCH BAGAGEVAGN

I kassaskåpet förvaras alla värdesaker på tåget. Bland annat finns guld till ett värde av \$10.000 utöver det rollpersonerna eventuellt lämnat i förvar hos tågbolaget. All post som hämtas och lämnas längs stationerna på vägen förvaras också härinne. Två anställda sorterar post härinne. De har sina bäddar i vagnen.

4. CAMPBELLS LYXVAGN

Här bor Charlotte Campbell/Jane Kelly och Jonathan Campbell/Bob Clarence. De uppger att de skall till Boston.

5. HARTINGTONS LYXVAGN

Här bor lord Hartington, Cynthia-Ann och Bentley. Skall till New York.

6. FÖRSTA KLASS (Vagn 6)

Här bor "gamle George"

KUPÉ 1

Shelby & Fairfax (New York)

KUPÉ 2

Miranda Bailey (St Louis)

KUPÉ 3

Randolph Bailey (St Louis)

KUPÉ 4

Dan Castello (Omaha)

KUPÉ 5

Parkhurst & Maybrick (New York)

7. FÖRSTA KLASS (Vagn 9)

Här bor "unge George"

KUPÉ 1

Ärkebiskop Lamy (Cheyenne, där Timberlake kliver på)

KUPÉ 2

Albert Ruskin (Jefferson City)

KUPÉ 3

Gideon Jones (Omaha)

KUPÉ 4

Rebecca Jones (Omaha)

KUPÉ 5

Callowan (New York)
& Robert Seagraves (Omaha)

8. RESTAURANGVAGN

10. ANDRA KLASS

Här bor järnvägsdetektiverna då de klivit på i Ogden. Annars en salig blandning med människor som lyckats hyfsat väl i livet.

11. TREDJE KLASS

Här sitter en del farmare, en skolfroken och två stupfulla guldgrävare. Samt inte minst allt cirkusfolk; Jim "Kniven" Cross, akrobatbröderna Rigo, Den Skäggiga Damen, lejon-tämjaren Hugo, djurskötarna Brian och Ryan, primadonnorna/värdinnorna/aktriserna Annie Nichols, Liz Eddows och Mary Chapman, m.fl.

12. STALLVAGN

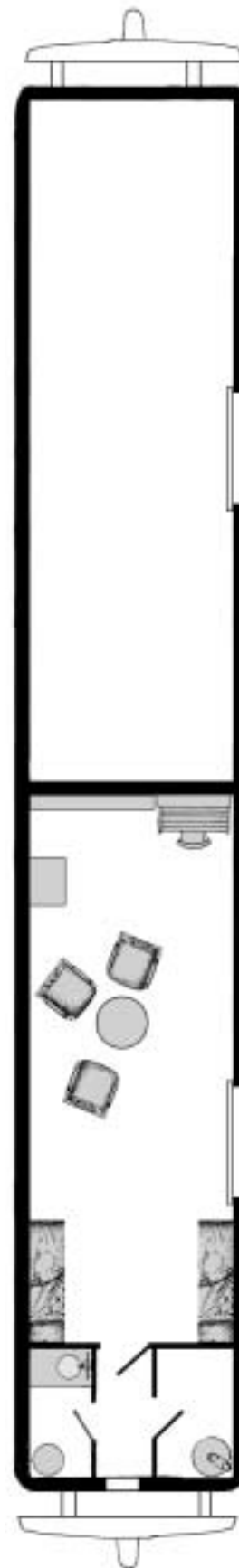
Innan Ogden finns det sju hästar här. Då järnvägsdetektiverna är ombord finns även deras tre hästar på plats.

13. CIRKUSVAGN

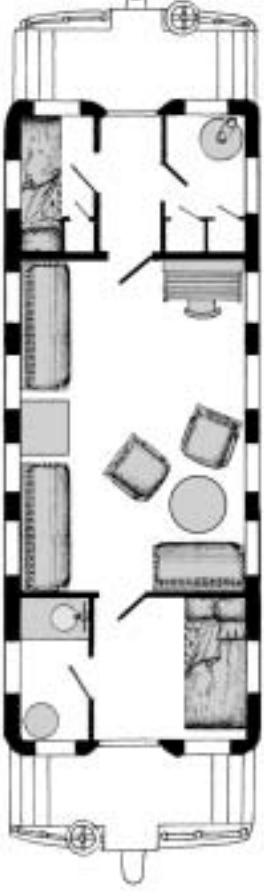
Här är fullt. I ett bås står giraffen, i det andra elefanten. Mängder med utrustning och tält av olika slag.

14. CIRKUSVAGN

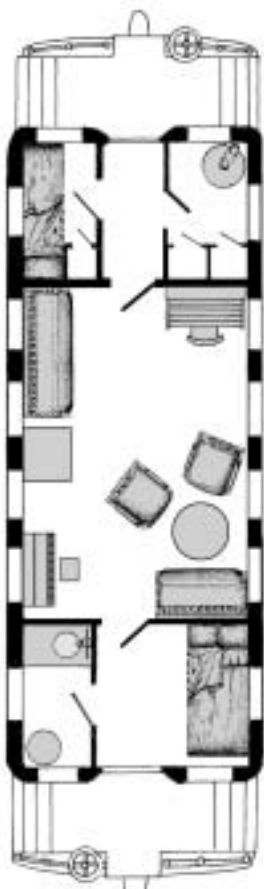
Här har de anställda vid cirkusen sin privata packning. I detta rum finns även ett flertal ormar i ett bås och ett lejon i bur. Inne hos lejonet står en låda där bröderna Rigo gömt allt stöldgods.



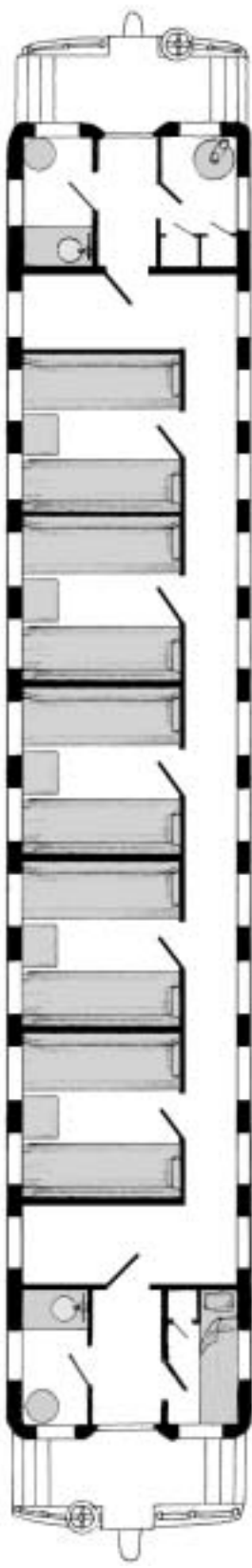
CAMPBELLS LYXVAGN (NR 1)



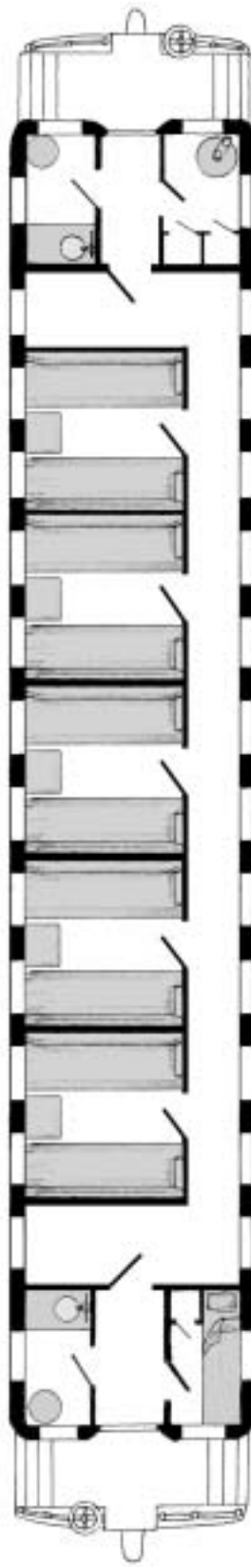
HARTINGTONS LYXVAGN (NR3)



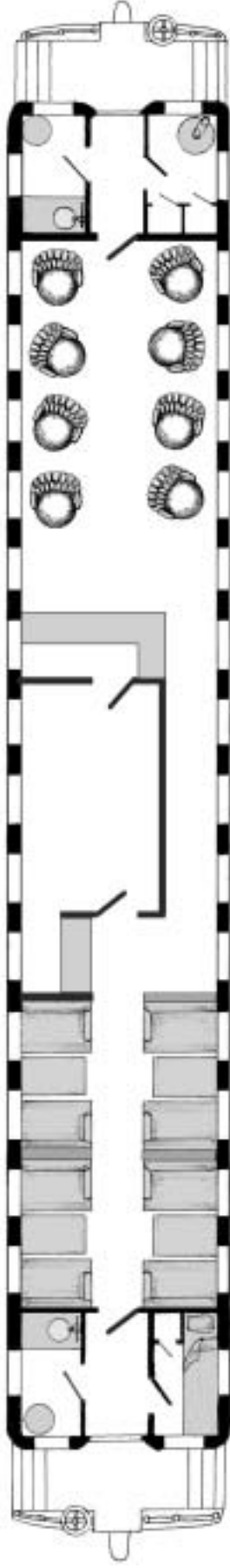
1-A KLASS (NR 6)



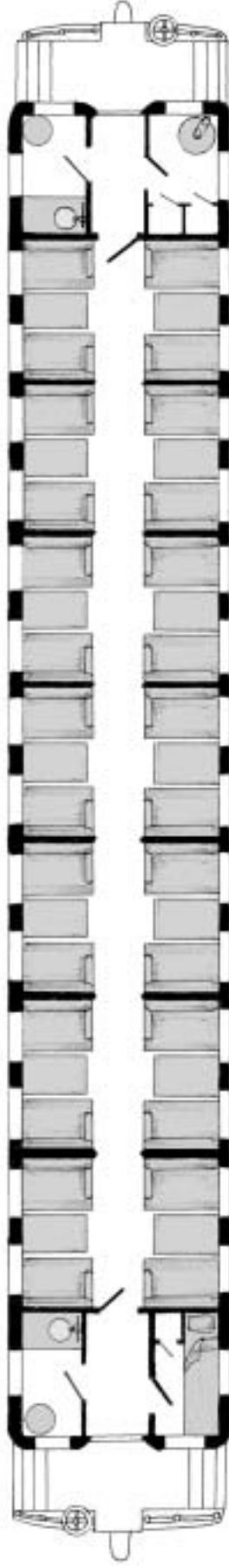
1-A KLASS (NR 9)



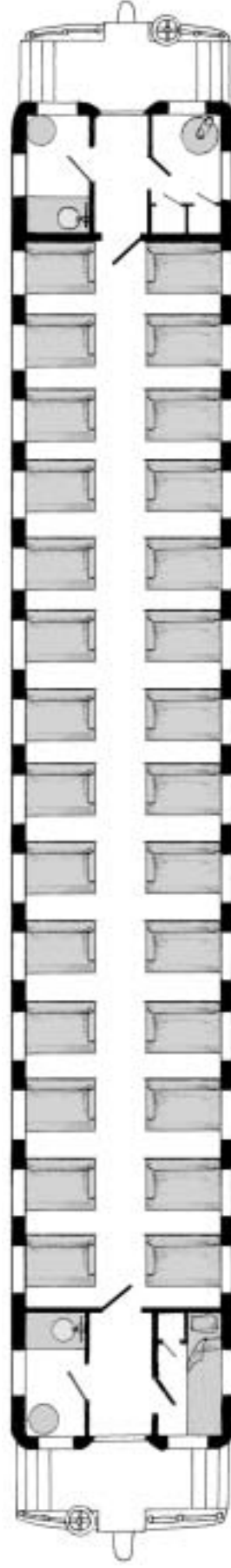
RESTAURANGVAGN (NR 8)



2= KLASS (NR 12)



3=E KLASS (NR 14)



JAMES PARKHURST



Parkhurst är en ung man med stora ambitioner. Han anser sig förtjäna en lysande akademisk karriär och har svårt att smälta att de flesta andra ur hans årskull rönt större erkännande än han själv. Å andra sidan valde han svårast möjliga motstånd på världens bästa skola: Magdalen College i Oxford. Roddlaget ville inte heller ha honom. Under studietid lärde han känna lord Hartington. Då hans akademiska meriter inte beredde honom en akademisk tjänst hoppas han att upptäckten av Vilhelm Erövrarens krucifix kan bereda väg för honom. James har förälskat sig i Cynthia-Ann. Men hon kan inte vara lika okonventionell efter deras bröllop. Hans andra passion är fotografi. Han vill dokumentera varje steg under expeditionen på bild.

BESKRIVNING

24 år; 175 cm; 70 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; York, England; Högerhänt
FYS 12 STY 10 KOR 13 MOT 15 SNA 12
INT 15 BIL 17 SDP 13 VAK 10

RYKTE 49/20**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 0 Chock 2 Stridsvana 1

Vapen	TC	VS	KV
Sharp gevär	25	20	20
Smith&Wesson #2	20	18	20
Knytnäve	22	16	-

FÄRDIGHETER

Arkeologi 18, Brädspel 12, Dansa 14, Etikett 20, Fotografera 18, Försvar 5, Kortspel/bridge 10, Köra Vagn 13, Läsa/Skriva 20, Religion 19, Rida 10, Räkna 20, Simma 12, Språk/Franska 17, Språk/Latin 10, T./Legender 16, T./Litteratur 15, Uppmärksamhet 8, Vältalighet 17

JOHN MAYBRICK



John Maybrick är en kompetent fältskär, som möjligen tar sig en sup eller två för mycket ibland. Han var god vän med lord Hartingtons bror och känner Fairfax tämligen väl. Då han fick höra talas om att lord Hartington ville ha med sig en läkare på sina expeditioner tvekade han inte.

John älskar att resa och besöka nya exotiska platser. Det var därför han sökte sig till armén som läkare, men efter över tjugo år fick han nog. Ett slagfält är sig likt oavsett var i världen kriget utspelar sig och resa i skuggan av krig och förödelse är inte uppbyggligt för själen. Då är arkeologiska upptäcktsfärder betydligt mer givande.

Bridge är Johns andra last, och han försöker ständigt få med de andra på ett parti.

BESKRIVNING

48 år; 172 cm; 85 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; London, England; Högerhänt
FYS 9 STY 12 KOR 10 MOT 18 SNA 10
INT 15 BIL 15 SDP 15 VAK 13

RYKTE 48/38**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 0 Chock 3 Stridsvana 2

Vapen	TC	VS	KV
Hagelbössa	30	18	20
Colt Pocket	23	16	20
Knytnäve	25	15	-

FÄRDIGHETER

Brädspel 10, Etikett 18, Första hjälpen 22, Försvar 5, Juridik/Militär 5, Kirurgi 18, Kortspel 9, Köra Vagn 17, Läsa/Skriva 20, Religion 15, Rida 9, Räknelära 20, Simma 10, Språk/Latin 15, Teori/Engelska armén 12, Teori/Medicin 20, Teori/Örter 10, Uppmärksamhet 10

THOMAS BENTLEY



Thomas Bentley är inte en man som gör väsen av sig, snarare tvärtom. De flesta är bara medvetna om honom i precis de situationer där hans tjänster som butler är önskvärda, dessemellan tycks han försvinna helt ur deras synfält. En extraordinär talang för yrket med andra ord.

Över huvudtaget är Bentley den perfekta butlern. Han kan mycket om det mesta och är absolut och totalt lojal mot sin uppdragsgivare. Han skulle dock aldrig förhäva sig, eller på något sätt skryta om vad han kan eller har gjort.

Bentley är stilsam och kontrollerad. Han uppskattar Fairfax närvaro i sällskapet, det är alltid bra att det finns män av ordning och disciplin.

Bentley är rädd för ormar.

BESKRIVNING

42 år; 177 cm; 70 kg, Blå ögon; Brunt hår; Födelseort; London, England; Högerhänt
FYS 11 STY 10 KOR 13 MOT 15 SNA 11
INT 13 BIL 15 SDP 17 VAK 18

RYKTE 51/15**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 0 Chock 3 Stridsvana 1

Vapen	TC	VS	KV
Hagelbössa	30	22	20
Beaumont Adams	25	20	20
Knytnäve	25	15	-

FÄRDIGHETER

Brädspel 8, Etikett 20, Första hjälpen 10, Försvar 5, Köra Vagn 15, Ledarskap 5, Läsa/Skriva 20, Matlagning 10, Religion 15, Rida 7, Räknelära 20, Smyga/Gömma sig 15, Språk/Franska 15, Teori/Administration 17, Teori/Legender 8, Uppmärksamhet 16, Vältalighet 10

CHARLOTTE CAMPBELL



Charlotte Campbell är änka sedan två månader och sörjer sin make. Hon är alltid klädd i svart klänning och svart hatt med sorgflor. Hon är rik, då hon och sonen nu skall besöka släktingar på östkusten färdas de i en privat tågsvagn. De sparar inga utgifter, de bjuder flott på en mottagning första kvällen. Hon är vänlig, men distanse-rad och vill inte bli fotograferad. Charlotte Campbell är en bluff. Hon är en efterlyst desperado som heter Jane Kelly. Att hon är en sörjande änka stämmer, banditledaren James Kelly avrättades nyligen och Jane vill hämnas på domare Jones som dömde honom. Hon är obehaglig och stenhård. Bakom den trevliga fasaden döljer sig en kvinna som tagit över Kelly-ligan och styr med järnhand.

BESKRIVNING

34 år; 170 cm; 59 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; Springfield, Missouri; Högerhänt
FYS 14 STY 10 KOR 13 MOT 17 SNA 15
INT 14 BIL 8 SDP 18 VAK 14

RYKTE 50/0 ALT. 32/123

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2 Chock 12 Stridsvana 9

Vapen	TC	VS	KV
Colt Police	35	32	20
Knytnäve	32	30	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 7, Etikett 10, Fingerfärdighet 15, Första hjälpen 15, Försvar 13, Jordbruk 5, Kortspel 10, Köra Vagn 12, Ledarskap 13, Läsa/Skriva 12, Orientering 10, Rida 15, Räkna 14, Skådespeleri 12, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 7, Uppmärksamhet 14, Vapendrill/revolver 17, Överlevnad/Prärie 10

JONATHAN CAMPBELL



Jonathan Campbell har nyligen förlorat sin far Robert, som dog i sjuksängen. Han uppträder som den idealiske sonen som sällan viker från sin mors sida och är uppmärksam på hennes minsta vink. Han ser mycket bra ut och ger ett trevligt intryck. Ler nästan jämnt. Jonathans bakgrund är lika skum som hans så kallade mors. Han heter egentligen Bob Clarence och är en av de yngsta medlemmarna i Kelly-ligan. Han älskar det ansvarslösa livet som laglös och har inga samvetsbetänkligheter av något slag. Hans uppgift på resan är att mörda domare Jones, vilket han ser som en ära. Att Bailey råkar dö är beklagligt, det gjorde att domaren fick en extra dag i livet och att alla andra var lite mer på helspänn. Bob saknar medkänsla.

BESKRIVNING

18 år; 172 cm; 65 kg, Bruna ögon; Blont hår; Födelseort; Hudson, Missouri; Högerhänt
FYS 10 STY 13 KOR 10 MOT 20 SNA 18
INT 10 BIL 8 SDP 15 VAK 15

RYKTE 50/0 ALT. 24/48

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2 Chock 6 Stridsvana 5

Vapen	TC	VS	KV
Colt Marin	30	30	20
Arkansas Toothpick kniv	40	32	20
Knytnäve	45	33	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Etikett 7, Första hjälpen 10, Försvar 11, Kortspel 7, Köra Vagn 10, Låsdyrkning 15, Läsa/Skriva 10, Orientering 11, Rida 14, Räknelära 10, Simma 10, Smyga/Gömma sig 14, Uppmärksamhet 10, Vapendrill/kniv 16, Vältalighet 5, Överlevnad/Prärie 10

DAN CASTELLO



Dan Castello är trivs i rampljuset, yrket som cirkusdirektör passar honom perfekt. Han talar ofta, mycket och gärna om sig själv och cirkusens bravader. Och naturligtvis är allt större och bättre i hans historier än i verkligheten... Några olyckor eller skumma affärstransaktioner vill han inte kännas vid. Han är fåfång och ägnar mycket tid åt att vårda sin mustasch, färga sina grå hårstrån och pressa in sig i en maggördel som gör att han har svårt att andas när han sitter ner. Han har ett påkliostat, lite snett leende som känns falskt. Affärerna går dock bra och han har råd att skicka cirkusen med tåg. Han är en kvinnokarl, varje natt delar han kupé med en ny kvinna ur cirkusen; Annie Nichols, Liz Eddows och Mary Chapman.

BESKRIVNING

42 år; 179 cm; 85 kg, Blå ögon; Svart hår; Födelseort; Pittsburgh, Pennsylvania; Högerhänt
FYS 10 STY 10 KOR 13 MOT 10 SNA 11
INT 17 BIL 13 SDP 15 VAK 18

RYKTE 48/115

STRID OCH VAPEN

Tålighet 0 Chock 3 Stridsvana 2

Vapen	TC	VS	KV
Remington derringar	24	26	20
Knytnäve	35	20	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Etikett 10, Fingerfärdighet 15, Förklädning 10, Första hjälpen 5, Försvar 5, Hasardspel 10, Kortspel 10, Köra Vagn 15, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 15, Rida 8, Räknelära 15, Simma 10, Skådespeleri 12, Språk/Spanska 10, T/Administration 12, T/Ekonomi 12, Uppmärksamhet 14, Vältalighet 21

RANDOLPH BAILEY



Randolph Bailey är tidningsman från St Louis, Missouri, där han driver sin stolthet St Louis Tribune. Han har varit i San Fransisco för att starta en systertidning där. Han har också fortsatt en del undersökningar som kommer att resultera i avslöjande reportage om Jones och Ruskin. Det har varit en bra resa. Randolph är en cynisk man, som anser att alla har svagheter och skandaler som väntar på att avslöjas. Han gör det gärna i sin tidning, han har krossat ett flertal karriärer och liv under åren. Fakta har inte alltid varit på hans sida, men läsarna föredrar skvallor framför tungrodda bevis. I slutänden är det alltid antalet sålda tidningar som kommer först för honom. Randolphs hustru dog i barnsäng, dottern är den enda familj han har.

BESKRIVNING

45 år; 178 cm; 75 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; St Louis, Missouri; Högerhänt
FYS 12 STY 10 KOR 11 MOT 13 SNA 12
INT 18 BIL 15 SDP 15 VAK 15

RYKTE 45/120

STRID OCH VAPEN

Tålighet	Chock	Stridsvana		
0	3	2		
Vapen	TC	VS	KV	
Smith&Wesson #2	20	20	20	
Knytnäve	25	20	-	

FÄRDIGHETER

Brädspel 10, Dansa 10, Etikett 15, Författarskap 20, Försvar 5, Juridik/Civil 10, Kortspel 5, Köra Vagn 12, Läsa/Skriva 20, Religion 10, Rida 8, Räkelärna 20, Språk/Franska 12, Språk/Spanska 7, Telegrafer 10, T./Administration 15, T./Ekonomi 10, Uppmärksamhet 15, Vältalighet 15

MIRANDA BAILEY



Miranda Bailey har ett utseende som får de flesta män att titta en extra gång. Själv verkar hon inte vara medveten om hur vacker hon är. Hon är blyg och tillbakadragen. På tillställningar håller hon sig hellre i utkanten än centrum. Blir lätt generad och rodnar då hon får komplimanger. Miranda Baileys mor dog redan då hon föddes. Barnflickor och guvernanter har uppfostrat henne, hennes far har sällan haft tid. Han har alltid arbetat hårt. Just därför har hon uppskattat den här resan extra mycket – de har haft tid att umgås för en gångs skull. Då han dör blir hon helt förkrossad. Förvisso är hon ensam arvinge till en ansenlig förmögenhet, men det verkar hon inte ha tänkt på själv. Söker hjälp hos Shelby.

BESKRIVNING

19 år; 160 cm; 51 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; St Louis, Missouri; Högerhänt
FYS 10 STY 7 KOR 10 MOT 18 SNA 10
INT 12 BIL 15 SDP 9 VAK 13

RYKTE 50/10

STRID OCH VAPEN

Tålighet	Chock	Stridsvana		
0	0	0		
Vapen	TC	VS	KV	
Örfil	25	15	-	

FÄRDIGHETER

Brädspel 10, Dansa 12, Etikett 15, Författarskap 10, Första hjälpen 5, Hantverk/Sömnad 10, Konst/Teckna 14, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 18, Musik/Piano 12, Religion 12, Rida 7, Räknelära 16, Simma 15, Sjunga 10, Språk/Franska 10, Teori/Konst 14, Uppmärksamhet 9, Vältalighet 10

ALBERT RUSKIN



Albert Ruskins liv styrs av hat och äregirighet, uppblandat med rädsplan för att avslöjas. Han är en rik plantageägare som nu vill bli kongressman. Domare Jones känner till hans medverkan i Klanen. Ruskin måste betala för hans tystnad. \$5.000 kostar det. Albert har alltid varit välbeställd. Hans familj har byggt upp ett av Missouris finare plantage, som han ärvt efter kriget. För Ruskin var det en självklarhet att stödja konfederationen under Inbördeskriget. Ingen skulle få ta hans slavar ifrån honom. Han slogs aldrig aktivt, men lockade blårockar i Quantrills bakhåll. Efter kriget har han varit med och byggt upp Klanen i området. Han är en resist som anser att svarta skall behandlas som hundar. Piskan är det enda språk de förstår.

BESKRIVNING

40 år; 180 cm; 70 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Jefferson City, Missouri; Högerh.
FYS 14 STY 13 KOR 13 MOT 15 SNA 14
INT 13 BIL 15 SDP 10 VAK 10

RYKTE 43/80

STRID OCH VAPEN

Tålighet	Chock	Stridsvana		
1	4	3		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Marin	25	25	20	
(Piska)	25	25	20	
Knytnäve	30	25	-	

FÄRDIGHETER

Biljard 10, Dansa 14, Etikett 15, Försvar 5, Hasardspel 7, Jordbruk 15, Jridik/Civil 8, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 18, Rida 10, Räknelära 18, Språk/Franska 10, Teori/Administration 15, Teori/Affärsområden: Bomull 18, Uppmärksamhet 6, Vältalighet 14

GIDEON JONES



Gideon Jones är en man helt utan förmildrande egenskaper. Hans familj och fina bakgrund har hjälpt honom fram till en framskjuten position i samhället. Han är en domare utan rättspatos. Det händer att rättvisan fungerar i hans domstol, som när banditleadaren James Kelly nyligen dömdes till döden, men det beror bara på att ingen tänkt på att betala honom för ett annat utslag... Gideon Jones drar sig inte heller för utpressning. Så fort han fick höra talas om Ruskins förestående valrörelse beslöt han sig för att ta betalt för sin tystnad om Ruskins klanverksamhet.

Jones är en kall fisk som aldrig ler. Han har en bister uppsyn och en genomträngande blick.

Horbock och kvinnomisshandlare. Gift, men äktenskapet är uruselt.

BESKRIVNING

50 år; 180 cm; 87 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Jefferson City, Missouri; Högerh.

FYS 10 STY 16 KOR 9 MOT 15 SNA 10
INT 15 BIL 17 SDP 10 VAK 13

RYKTE 42/70

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1 Chock 4 Stridsvana 4

Vapen	TC	VS	KV
Colt Armé	30	20	20
Knytnäve	35	20	-

FÄRDIGHETER

Dansa 8, Etikett 14, Författarskap 5, Försvär 5, Juridik/Civil 18, Juridik/Militär 10, Kortspel 8, Köra Vagn 12, Läsa/Skriva 20, Religion 8, Rida 8, Räknelära 20, Språk/Latin 10, Teori/Administration 20, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10

REBECCA JONES



Rebecca giftes bort med Gideon Jones då hon bara var 16 år. Innan uppvaktade han henne, efteråt lät han våldet tala. Hon hade ständigt ont någonstans. De har inga barn. Enda gången hon blev gravid sparkade han henne ner för trappan. Barnet dog. Efter det har han lämnat henne ifred.

De har en mycket frostig relation, båda uttalar sig nedsättande och dräpande om varandra offentligt. Hon rör sig graciöst och uppträder artigt korrekt, om än reserverat och en smula nervöst. Enda gången hon lyser upp är när hon ser på sin mans assistent Robert Seagraves.

Trots att han är flera år yngre har de en passionerad kärleksrelation. Hon skulle gärna skilja sig, men vågar inte. Hon är rädd att Gideon skadar Robert om han får veta.

BESKRIVNING

30 år; 162 cm; 53 kg, Blå ögon; Brunt hår; Födelseort; St Louis, Missouri; Högerhänt

FYS 14 STY 8 KOR 10 MOT 13 SNA 12
INT 13 BIL 10 SDP 18 VAK 15

RYKTE 50/8

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1 Chock 4 Stridsvana 1

Vapen	TC	VS	KV
Remington derringar	15	12	20
Örfil	25	15	-

FÄRDIGHETER

Dansa 8, Dressyr/hästar 12, Etikett 14, Första hjälpen 10, Försvär 5, Hantverk/hästskötsel 13, Hantverk/Sömnad 8, Juridik/Civil 5, Köra Vagn 10, Läsdyrkning 8, Läsa/Skriva 15, Matlagning 12, Religion 10, Rida 14, Räknelära 15, Skådespeleri 10, Smyga/Gömma sig 5, Uppmärksamhet 13

ROBERT SEAGRAVES



Robert vill verka äldre och klokare än han är. Han var artillerist under Inbördeskriget, och hade avancerat till löjtnant då kriget var över. När han kom hem upptäckte han att familjens plantage inte längre fanns kvar. Då han har studerat juridik fick han anställning som assistent till domare Gideon Jones.

Robert har arbetat hårt och varit försiktig med sina pengar. Inom ett år hoppas han kunna starta sin egen advokatpraktik. Han hoppas att Rebecca Jones då skall våga bryta upp från sin make och gifta om sig med honom. Han är en romantisk själ, som hoppas att hans kärlek skall övertyga henne, trots alla svårigheter det kan medföra...

Seagraves Håller hårt på vett och etikett. Det finns oskrivna regler för hur gentleman skall uppträda.

BESKRIVNING

25 år; 174 cm; 70 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Salem, Illinois; Högerhänt

FYS 13 STY 10 KOR 9 MOT 15 SNA 11
INT 17 BIL 15 SDP 10 VAK 11

RYKTE 51/5

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1 Chock 4 Stridsvana 3

Vapen	TC	VS	KV
Remington Armé	25	22	20
Knytnäve	25	20	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Artilleri 15, Brädspel 8, Dansa 8, Etikett 13, Första hjälpen 8, Försvär 6, Juridik/Civil 15, Juridik/Militär 7, Köra Vagn 14, Ledarskap 8, Läsa/Skriva 17, Militär Exercis 15, Orientering 10, Religion 12, Rida 10, Räknelära 18, Smyga/Gömma sig 5, T./Administration 15, T./Armén 14, Uppmärksam 7, Vältalighet 10

JIM "KNIVEN" CROSS



Jim "Kniven" Cross är en gammal kompis till Callowan, de har letat guld och härjat på Arizonas salooner ihop. "Kniven" är storväxt och reslig, är aldrig nykter om han kan slippa och röker ständigt cigarr. Han har ett lättsamt sätt, åtminstone så länge allt går bra för honom. Han har dock ett häftigt temperament, och kan byta sinnesstämning på en sekund...

Ett av hans mest utmärkande drag är dock knivarna han alltid bär. Han är en mästare på att kasta kniv, så bra att han nu anställts vid Dan Castelllos Cirkus som knivkastare för \$3/dag. En smärre förmögenhet jämfört med hur dåligt ställt han haft många gånger.

Då han blir arg slåss han gärna med sin bowie-kniv. Bowie var hans stora idol då han växte upp.

BESKRIVNING

30 år; 175 cm; 73 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Santa Fé, New Mexico; Högerh.

FYS 13 STY 14 KOR 13 MOT 18 SNA 15
INT 9 BIL 8 SDP 9 VAK 10

RYKTE 44/85

STRID OCH VAPEN

Tålighet 3 Chock 8 Stridsvana 7

Vapen	TC	VS	KV
Colt Marin	25	20	20
Kastkniv	45	30	20
Bowie-kniv	40	30	20

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Fingerfärdighet 7, Första hjälpen 5, Försvar 13, Hantverk/Vaskning 5, Hasardspel 7, Kortspel 10, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Rida 13, Räknelära 10, Simma 8, Uppmärksamhet 8, Överlevnad Berg 12, Överlevnad/Öken 8

RUDY BOYLE



Rudy Boyle är anställd som detektiv vid järnvägen. Ibland skall han bara vara med på tåget och hålla koll på om det verkar finnas några misstänkta typer bland passagerarna – det vore pinsamt för bolaget om passagerarna fick sina fickor vittjade under resan. Om någon rånar tåget är det upp till Boyle och hans män att hitta förövarna. Rudy är hyfsat kompetent på sitt jobb. Han är en misstänksam natur som lätt misstänker allt och alla. Han ser till att de får höra det också, efter mordet kommer han ständigt att kasta ut sig teorier om vem mördaren är och varför han begick mordet. Gissningarna bör inte vara alltför bra... Rudy Boyle har sina rötter i Irland. Han avskyr engelsmän i allmänhet, och engelsk adel i synnerhet.

BESKRIVNING

34 år; 180 cm; 87 kg, Bruna ögon; Rödbrunt hår; Födelseort; Dublin, Irland; Högerhänt

FYS 15 STY 15 KOR 10 MOT 18 SNA 15
INT 10 BIL 8 SDP 9 VAK 14

RYKTE 46/68

STRID OCH VAPEN

Tålighet 3 Chock 6 Stridsvana 5

Vapen	TC	VS	KV
Remington Armé	35	32	20
Winchester -66	30	30	20
Knytnäve	40	30	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Första hjälpen 10, Försvar 13, Juridik/Civil 12, Kortspel 8, Köra Vagn 14, Låsdyrkning 8, Läsa/Skriva 13, Orientering 10, Rida 12, Räknelära 12, Smyga/Gömma sig 12, Spåra 15, Telegrafera 12, Uppmärksamhet 12, Överlevnad/Berg 8

ÄRKEBISKOP LAMY



Ärkebiskop Lamy är en historisk person. Han är den katolska kyrkans överhuvud i sydvästra USA (ärkebiskop i New Mexico, med huvuddelen av sin verksamhet förlagd vid katedralen i Santa Fé). Han har klarat sig igenom indianöverfall och ensam tagit sig tiotals mil genom vildmarken efteråt.

Lamy är lugn och sympatisk. Han utstrålar självsäkerhet och auktoritet. Kyrkan och tron kommer främst för honom. Han har en djup och varm religiös övertygelse.

Då Vatikanen bad om hans hjälp med att kontakta lord Hartington tvekade han inte. Det krucifix lord Hartington kallar Vilhelm Erövrarens har en äldre historia än så. Det är en relik som hör hemma i Vatikanen. Lamy hoppas få lord Hartington att inse det.

BESKRIVNING

45 år; 173 cm; 69 kg, Blå ögon; Grått hår; Födelseort; Frankrike; Högerhänt

FYS 10 STY 10 KOR 13 MOT 12 SNA 10
INT 18 BIL 20 SDP 20 VAK 14

RYKTE 71/250

HELIG KRAFT 10

STRID OCH VAPEN

Tålighet 0 Chock 5 Stridsvana 2

FÄRDIGHETER

Brädspel 15, Etikett 16, Författarskap 15, Första hjälpen 15, Försvar 5, Köra Vagn 13, Ledarskap 18, Läsa/Skriva 20, Musik/Orgel 10, Religion 25, Religiösa Cermonier/Välsigna 15, Religiösa Cermonier/Tecken 16, Religiösa Cermonier/Utdrivning 12, Rida 10, Räknelära 20, Sjunga 14, Språk/Latin 20, Språk/Engelska 15, Språk/Spanska 15, Uppmärksamhet 13, Vältalighet 18



WESTERN



Namn Lord Archibald Chester Hartington
 Alias _____ Rykte 60/117
 Ålder 55 Födelsedatum 9/8-1814 Födelseort Hastings, England
 Längd 166 Vikt 71 Hårfärg Grått Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
Frack, hög hatt, vita handskar	25
Bibel	20
Handgjort fickur	23
Tubkikare	20
Skrivdon	20
Vattenflaska	20
Hacka, spade, 20 m rep, lykta	20
Arkeologitrustning	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	10	0
STY - Styrka	9	0
KOR - Koordination	10	0
MOT - Motorik	14	1
SNA - Snabbhet	12	0
INT - Intelligens	18	2
BIL - Bildning	20	3
SDP - Självdisciplin	17	2
VAK - Vaksamhet	15	1

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Beaumont Adams (kv 23)	25	25	2	5	1	20	13/12/11/9
Remington RB	31	21	2	1	3	100	19/18/16/13
Knytnäve	25	21	2		4		5

Färdighet	FN
Arkelogi	24
Brädepel/	14
Etikett	26
Författarskap	17
Kortspel/Bridge	13
Köra vagn	11
Läsa/Skriva	26
Orientering	13
Religion	26
Rida	13
Räknelära	26
Språk/Latin och Grekiska	20
Språk/Spanska och Franska	18
Teori/Geografi/	19
Teori/Historia/	24
Teori/Legender	20
Uppmärksamhet	12
Vältalighet	14

Hölster	Armé	Dra	5
Stridsvana	2	Fanning	-10
Skadebonus	0	Försvar	5
Tålighet	0	Chock	4
Förflyttning	12	Bärförmåga	9
Koordination			
Vapenhand	Höger		
	Ett vapen i fel hand		-15
	Två vapen		-20

Skador	Skademod	Blodförlust
Skada		Område
Skräma		
Lätt		
Allvarlig		
Svår		
Kritisk		
Kapande		
Dödlig		

Pengar & Värdesaker
Dollar <u>\$2.000</u> Cent _____
Värdesaker <u>£50.000 (England)</u> ,
2 guldtackor värda \$6.000 styck

Blödning
Benbrott
Kula

INTRODUKTION

Utdrag ur lord Archibald Chester Hartingtons dagbok:

Under resan med den transkontinentala järnvägen, strax efter avfärden från San Fransisco, 20 maj 1869

Resan tillbaka till östkusten blir betydligt snabbare och mer civiliserad än resan västerut. Den transkontinentala järnvägen står nu färdigbyggd, och jag har hyrt in en privat vagn åt mig och Cynthia-Ann. ombord på tåget reser vi någorlunda ståndsmässigt och jag tycker mig åter ha fått en glimt av civilisationen.

Häpnadsväckande! På något annat vis kan jag knappast beskriva de senaste månadernas händelser. Vår lilla grupp utsattes för många strapatser och hårda provningar under expeditionen in i det vildarna kallar Vidskepelsens Berg, men det var värt det. Våra umbäranden kröntes med framgång. Då vi visar upp våra fynd i New York kommer världen att häpna.

Jag har telegraferat museichefen och jag måste nog erkänna att jag har höga förhoppningar om att belönas efter förtjänst.

Hela gruppen är med på resan, även kapten Shelby och vår lokale vägvisare Blake Callowan. Callowan tycks mig lika främmande bland linnedukar och silverbestick som han var hemtam ute i vildmarken...

Apropå på främmande var det många märkliga personer på perrongen i San Fransisco. Det kan alltid vara trevligt att konversera med nya bekantskaper för att få tiden att gå lite snabbare, men en del slog mig som väl... exotiska.

BAKGRUND

Detta är den andra fristående delen i *Westerns konventskampanj* år 2002: *Expeditionen*. I förra delen – *Mot Vidskepelsens Berg* – gav sig rollpersonerna ut på expedition i Arizonas vildmark tillsammans. De hittade inte Vilhelm Erövrarens krucifix som de hoppats, men mängder av guld. Alla utom Callowan fick med sig två guldtackor var – det var så mycket deras hästar orkade bära utan att de tvingades dra ner farten allt för mycket. Callowan hade svårt att lämna allt guld, så han försökte ta mer och packade sina sadelväskor fulla. Då apacherna jagade dem gick väskorna sönder, under flykten tappade han allt. Det finns inte längre något guld kvar att hämta. Kapten Shelby nämnde guldet i sin rapport, så nu har armén tagit hand om det. Den riktigt stora upptäckten var dock Fader Kinos anteckningar – han var den förste som grundade missioner i Arizona. Nu skall rollpersonerna till New York, där Smithsonian Institute har en mottagning till deras ära. Där hoppas lord Hartington också kunna få hjälp att lokalisera var krucifixet finns. I förra delen fick de veta att det skänkts till en mission i Texas eller New Mexico.

PERSONLIGT OM HARTINGTON

Du lever för dina böcker och de sanningar du kan pressa fram ur historien. Teorier engagerar dig, till skillnad från praktiska detaljer. De får andra ta hand om, det är det du betalar dem för.

Du har en äventyrarens sinne, om än inte fysik. Alltsedan studietiden har sir Reginald Waverly varit din rival. Han var mer atletisk och ledde Cambridge till seger i rodden mellan universitetet. Du fick se på. Han har tagit åt sig äran av dina upptäckter. Då han hörde dig tala om Vilhelm Erövrarens krucifix på Upptäckarnas Klubb i London slog han vad om att han skulle hitta det före dig. Din ära står på spel.

Du vinnlägger dig alltid om ett korrekt och civiliserat uppträdande, och det skulle aldrig falla dig in att inte byta om till middagen oavsett omständigheterna.

TALAR GÄRNA OM-

VILHELM ERÖVRARENS KRUCIFIX

Du har spårat det genom historien och många framstående personers händer. Äntligen är det inom räckhåll. Det är en skatt vars värde inte kan mätas i pengar.

DE FRÄMSTA LÄROSÄTENA

Du är en intelligenssnobb, stolt över dina akademiska meriter. Du studerade vid världens främsta lärosäte: Oxford. Sorbonne i Paris, Bologna i Italien och Harvard i Amerika är också bra. Men inte Cambridge. Deras vice skattmästare hävdar att Gud skapade världen klockan nio på morgonen den 23 oktober 4004 före Kristus. Humbug. Men i Cambridge är det en sanning som inte får motsägas...

DE ANDRA

CYNTHIA-ANN HARTINGTON

Din älskade dotter och ögonsten. Alltsedan din hustru dog för fem år sedan har hon fått följa med på dina resor runt världen. Hon har ett vaket intellekt och ett hett temperament. Flickan är våghalsig, det är tur att du har Fairfax som håller ett öga på henne. Du unnar henne att bli lika lyckligt gift som du var. Du vet att den unge Parkhurst är på friarstråt. Om Cynthia-Ann vill ha honom har du inga invändningar.

DOUGLAS FAIRFAX

En rejäl karl. Har tjänstgjort i armén i flera år tillsammans med din bror och blivit en nära vän till familjen. Veteran från Krim-kriget, där din bror tyvärr gick hädan. Tröttnade på krig och har sedan dess arbetat som din livvakt, med ett särskilt ansvar för att se till att ingenting händer Cynthia-Ann.

KAPTEN ERIC SHELBY

På din begäran är han kvar som er eskort. En trevlig karl. Dessutom modig och plikttrogen.

BLAKE CALLOWAN

Burdus och oborstad, men pålitlig och kompetent i vildmarken. Du har svårt att se honom framför dig i möblerade rum, men han behövs snart igen.



WESTERN



Namn Cynthia-Ann Hartington
 Alias _____ Rykte 50/20
 Ålder 21 Födelsedatum 17/1-1848 Födelseort Hastings, England
 Längd 170 Vikt 64 Hårfärg Blond Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
<u>3 Aftonklänningar</u>	<u>24</u>
<u>Riddress</u>	<u>24</u>
<u>Parasoll</u>	<u>21</u>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>14</u>	<u>1</u>
STY - Styrka	<u>8</u>	<u>0</u>
KOR - Koordination	<u>14</u>	<u>1</u>
MOT - Motorik	<u>18</u>	<u>2</u>
SNA - Snabbhet	<u>15</u>	<u>1</u>
INT - Intelligens	<u>15</u>	<u>1</u>
BIL - Bildning	<u>17</u>	<u>2</u>
SDP - Självdisciplin	<u>9</u>	<u>0</u>
VAK - Vaksamhet	<u>14</u>	<u>1</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Vit ridhäst</u>	<u>23</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Remington RB (kv24)</u>	<u>37</u>	<u>24</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>8</u>	<u>100</u>	<u>19/18/16/13</u>
<u>(Revolver)</u>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>2</u>	<u>6</u>	_____	_____	<u>14/13/12/10</u>
<u>Örfil</u>	<u>35</u>	<u>20</u>	<u>2</u>	_____	<u>4</u>	_____	<u>3</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Dansa/Bal</u>	<u>16</u>
<u>Etikett</u>	<u>21</u>
<u>Kortspel/Bridge</u>	<u>6</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>10</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>21</u>
<u>Musik/Piano</u>	<u>17</u>
<u>Religion</u>	<u>21</u>
<u>Rida</u>	<u>18</u>
<u>Räknelära</u>	<u>20</u>
<u>Sjunga</u>	<u>12</u>
<u>Skådespeleri</u>	<u>11</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>7</u>
<u>Språk/Franska</u>	<u>15</u>
<u>Språk/Latin</u>	<u>8</u>
<u>Spåra</u>	<u>12</u>
<u>Teori/Fauna</u>	<u>14</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>12</u>
<u>Vältalighet</u>	<u>15</u>

Hölster	Sadelhölster	Dra	6
<u>Stridsvana</u>	<u>1</u>	<u>Fanning</u>	<u>-10</u>
<u>Skadebonus</u>	<u>0</u>	<u>Försvar</u>	<u>8</u>
<u>Tålighet</u>	<u>1</u>	<u>Chock</u>	<u>2</u>
<u>Förflyttning</u>	<u>15</u>	<u>Bärförmåga</u>	<u>8</u>
<u>Koordination</u>	_____	_____	_____
<u>Vapenhand</u>	<u>Höger</u>	_____	_____
	<u>Ett vapen i fel hand</u>	<u>-10</u>	_____
	<u>Två vapen</u>	<u>-15</u>	_____

Skador	Skademod	Blodförlust
<u>Skada</u>	_____	_____
<u>Skräma</u>	_____	_____
<u>Lätt</u>	_____	_____
<u>Allvarlig</u>	_____	_____
<u>Svår</u>	_____	_____
<u>Kritisk</u>	_____	_____
<u>Kapande</u>	_____	_____
<u>Dödlig</u>	_____	_____

Pengar & Värdesaker
 Dollar 500 Cent _____
 Värdesaker 2 guldtackor värda
 \$6.000 styck

Blödning	Benbrott	Kula
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

INTRODUKTION

Utdrag ur lord Archibald Chester Hartingtons dagbok:

Under resan med den transkontinentala järnvägen, strax efter avfärden från San Fransisco, 20 maj 1869

Resan tillbaka till östkusten blir betydligt snabbare och mer civiliserad än resan västerut. Den transkontinentala järnvägen står nu färdigbyggd, och jag har hyrt in en privat vagn åt mig och Cynthia-Ann. ombord på tåget reser vi någorlunda ståndsmässigt och jag tycker mig åter ha fått en glimt av civilisationen.

Häpnadsväckande! På något annat vis kan jag knappast beskriva de senaste månadernas händelser. Vår lilla grupp utsattes för många strapatser och hårda prövningar under expeditionen in i det vildarna kallar Vidskepelsens Berg, men det var värt det. Våra umbäranden kröntes med framgång. Då vi visar upp våra fynd i New York kommer världen att häpna.

Jag har telegraferat museichefen och jag måste nog erkänna att jag har höga förhoppningar om att belönas efter förtjänst.

Hela gruppen är med på resan, även kapten Shelby och vår lokale vägvisare Blake Callowan. Callowan tycks mig lika främmande bland linnedukar och silverbestick som han var hemtam ute i vildmarken...

Apropå på främmande var det många märkliga personer på perrongen i San Fransisco. Det kan alltid vara trevligt att konversera med nya bekantskaper för att få tiden att gå lite snabbare, men en del slog mig som väl... exotiska.

BAKGRUND

Detta är den andra fristående delen i *Westerns konventskampanj* år 2002: *Expeditionen*. I förra delen – *Mot Vidskepelsens Berg* – gav sig rollpersonerna ut på expedition i Arizonas vildmark tillsammans. De hittade inte Vilhelm Erövrarens krucifix som de hoppats, men mängder av guld. Alla utom Callowan fick med sig två guldtackor var – det var så mycket deras hästar orkade bära utan att de tvingades dra ner farten allt för mycket. Callowan hade svårt att lämna allt guld, så han försökte ta mer och packade sina sadelväskor fulla. Då apacherna jagade dem gick väskorna sönder, under flykten tappade han allt. Det finns inte längre något guld kvar att hämta. Kapten Shelby nämnde guldet i sin rapport, så nu har armén tagit hand om det. Den riktigt stora upptäckten var dock Fader Kinos anteckningar – han var den förste som grundade missioner i Arizona. Nu skall rollpersonerna till New York, där Smithsonian Institute har en mottagning till deras ära. Där hoppas lord Hartington också kunna få hjälp att lokalisera var krucifixet finns. I förra delen fick de veta att det skänkts till en mission i Texas eller New Mexico.

PERSONLIGT OM CYNTHIA-ANN

Du är van vid att ta för dig av livet. Du är privilegierad; du har anorna, bildningen och pengarna som räknas. Alla skall veta sin plats, och din är på toppen.

Du är inte elak, men totalt egocentrerad. Allt handlar om dig och vad du vill. Vilket inte alltid är så lätt att förutsäga, för du är en rastlös natur och har ett ombytligt temperament. Du är fäfång också, och vet att du har utseendet med dig och charm och utstrålning dessutom.

Efter flera år på internatskola är du mer än trött på akademiska studier. Det enda som kunde tilltala dig mindre är äktenskap... Du föredrar ofta expeditioner och äventyr i vildmarken framför storstädernas kvävande etikettsregler.

TALAR GÄRNA OM:

STORVILTSJAKT

Alla dina bästa minnen kretsar kring jakt. Rävjakt i England och lejonjakt i Afrika. Det är spänningsmomentet som tilltalar dig, inte att sätta troféer på väggen i jaktstugan. Därför föredrar du att jaga stora rovdjur framför mer lättfångat byte.

MUSIK – DE STORA KOMPOSITÖRERNA

Du älskar Mozarts lekfullhet och fascineras av Beethovens förmåga att fortsätta skriva fantastiska stycken långt efter att han blev döv. Verdi är en alltför elegant romantiker för att passa ditt temperament. Music Hall traditionen presterar långt ifrån lika bra musik, men du tycker om att höra människor ryckas med av musik. Själv spelar du riktigt bra, och finner ett nöje i att spela ett stycke för din far varje kväll efter middagen.

DE ANDRA

LORD ARTHUR CHESTER HARTINGTON

Din älskade far. Han är intelligent, men tankspridd. du delar inte hans intresse för hundraåriga dammiga relikier, men uppskattar alla intressanta platser du fått se på hans resor världen runt. Han är inte överbeskyddande och han låter dig leva som du vill, vliket du älskar honom oerhört mycket för. Frågan är bara om du kan få honom att skicka iväg Parkhurst. Du avskyr hans inställsamhet och klumpiga smicker.

DOUGLAS FAIRFAX

Du har känt farbror Douglas hela ditt liv, då han var din riktige farbrors bäste vän. Du har alltid kunnat lita på honom. Du vet att hans uppgift är att se till att du inte hamnar i knipa, samtidigt som han är den som följer med ut och jagar och har lärt dig spela kort.

KAPTEN ERIC SHELBY

Du är lite förtjust i den gode kaptenen. Han är blyg, men rar och ser riktigt stilig ut. Han var modig då ni tvingades slåss mot apacherna.

BLAKE CALLOWAN

Du är inte van vid att umgås med folk som Callowan. Karl n verkar inte ha något hyfs över huvudtaget.



WESTERN



Namn Douglas Fairfax
 Alias _____ Rykte 55/75
 Ålder 44 Födelsedatum 1/8-1824 Födelseort Nottingham, England
 Längd 180 Vikt 85 Hårfärg Brunt Ögonfärg Blå

Ågodelar	Kvalitet
<u>Handgjort fickur, familjeklenod</u>	<u>23</u>
<u>Röd engelsk paraduniform, vita handskar</u>	<u>22</u>
<u>Engelska armén reglemente</u>	<u>16</u>
<u>Tapperhetsmedalj (från Krimkriget)</u>	<u>20</u>
<u>Tubkikare</u>	<u>20</u>
<u>Fickkniv</u>	<u>20</u>
<u>Tändstickor</u>	<u>20</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
<u>FYS - Fysik</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>STY - Styrka</u>	<u>15</u>	<u>1</u>
<u>KOR - Koordination</u>	<u>11</u>	<u>0</u>
<u>MOT - Motorik</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>SNA - Snabbhet</u>	<u>13</u>	<u>1</u>
<u>INT - Intelligens</u>	<u>14</u>	<u>1</u>
<u>BIL - Bildning</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>SDP - Självdisciplin</u>	<u>18</u>	<u>2</u>
<u>VAK - Vaksamhet</u>	<u>12</u>	<u>0</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>21</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Beaumont Adams (kv 22)</u>	<u>36</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>20</u>	<u>13/12/11/9</u>
<u>Adams Pocket revolver</u>	<u>33</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>5</u>	<u>2</u>	<u>15</u>	<u>11/10/9/7</u>
<u>Lätt sabel</u>	<u>55</u>	<u>30</u>	<u>3</u>	<u>—</u>	<u>12</u>	<u>—</u>	<u>12</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>55</u>	<u>41</u>	<u>4</u>	<u>—</u>	<u>14</u>	<u>—</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>11</u>
<u>Etikett</u>	<u>21</u>
<u>Första hjälpen</u>	<u>10</u>
<u>Försvaret</u>	<u>13</u>
<u>Juridik, militär</u>	<u>18</u>
<u>Kortspel</u>	<u>12</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>12</u>
<u>Ledarskap</u>	<u>16</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>23</u>
<u>Orientering</u>	<u>13</u>
<u>Rida</u>	<u>20</u>
<u>Simma</u>	<u>13</u>
<u>Språk/Franska och Turkiska</u>	<u>10</u>
<u>Språk/Spanska</u>	<u>9</u>
<u>Teori/Engelska armén</u>	<u>19</u>
<u>Teori/Militär strategi</u>	<u>18</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>10</u>
<u>Vältalighet</u>	<u>13</u>

Hölster	Axel och Crow	Dra	4/2
<u>Stridsvana</u>	<u>10</u>	<u>Fanning</u>	<u>-9</u>
<u>Skadebonus</u>	<u>1</u>	<u>Försvaret</u>	<u>13</u>
<u>Tålighet</u>	<u>5</u>	<u>Chock</u>	<u>14</u>
<u>Förflyttning</u>	<u>13</u>	<u>Bärförmåga</u>	<u>15</u>

Koordination	
<u>Vapenhand Höger</u>	
<u>Ett vapen i fel hand</u>	<u>-15</u>
<u>Två vapen</u>	<u>-20</u>

Pengar & Värdesaker			
<u>Dollar</u>	<u>500</u>	<u>Cent</u>	_____
<u>Värdesaker</u>	<u>£1.500 (England)</u>		

2 guldtackor värda \$6.000 styck

Skador	Skademod	Blodförlust
<u>Skada</u>	<u>Område</u>	
<u>Skräma</u>		
<u>Lätt</u>		
<u>Allvarlig</u>		
<u>Svår</u>		
<u>Kritisk</u>		
<u>Kapande</u>		
<u>Dödlig</u>		

Blödning
<u>Benbrott</u>
<u>Kula</u>

INTRODUKTION

Utdrag ur lord Archibald Chester Hartingtons dagbok:

Under resan med den transkontinentala järnvägen, strax efter avfärden från San Fransisco, 20 maj 1869

Resan tillbaka till östkusten blir betydligt snabbare och mer civiliserad än resan västerut. Den transkontinentala järnvägen står nu färdigbyggd, och jag har hyrt in en privat vagn åt mig och Cynthia-Ann. ombord på tåget reser vi någorlunda ståndsmässigt och jag tycker mig åter ha fått en glimt av civilisationen.

Häpnadsväckande! På något annat vis kan jag knappast beskriva de senaste månadernas händelser. Vår lilla grupp utsattes för många strapatser och hårda prövningar under expeditionen in i det vildarna kallar Vidskepelsens Berg, men det var värt det. Våra umbäranden kröntes med framgång. Då vi visar upp våra fynd i New York kommer världen att häpna.

Jag har telegraferat museichefen och jag måste nog erkänna att jag har höga förhoppningar om att belönas efter förtjänst.

Hela gruppen är med på resan, även kapten Shelby och vår lokale vägvisare Blake Callowan. Callowan tycks mig lika främmande bland linnedukar och silverbestick som han var hemtam ute i vildmarken...

Apropå på främmande var det många märkliga personer på perrongen i San Fransisco. Det kan alltid vara trevligt att konversera med nya bekantskaper för att få tiden att gå lite snabbare, men en del slog mig som väl... exotiska.

BAKGRUND

Detta är den andra fristående delen i *Westerns konventskampanj* år 2002: *Expeditionen*. I förra delen – *Mot Vidskepelsens Berg* – gav sig rollpersonerna ut på expedition i Arizonas vildmark tillsammans. De hittade inte Vilhelm Erövrarens krucifix som de hoppats, men mängder av guld. Alla utom Callowan fick med sig två guldtackor var – det var så mycket deras hästar orkade bära utan att de tvingades dra ner farten allt för mycket. Callowan hade svårt att lämna allt guld, så han försökte ta mer och packade sina sadelväskor fulla. Då apacherna jagade dem gick väskorna sönder, under flykten tappade han allt. Det finns inte längre något guld kvar att hämta. Kapten Shelby nämnde guldet i sin rapport, så nu har armén tagit hand om det. Den riktigt stora upptäckten var dock Fader Kinos anteckningar – han var den förste som grundade missioner i Arizona. Nu skall rollpersonerna till New York, där Smithsonian Institute har en mottagning till deras ära. Där hoppas lord Hartington också kunna få hjälp att lokalisera var krucifixet finns. I förra delen fick de veta att det skänkts till en mission i Texas eller New Mexico.

PERSONLIGT OM FAIRFAX

Du är en typiskt engelsk militär. Du håller hårt på vett och etikett, och är själv alltid korrekt. Du uppträder hövligt, även mot personer du ogillar. Skulle någon utmana dig är du dock inte sen att försvara din heder. Under din tid i armén utmärkte du dig dels i boxningsringen, men också på slagfältet. Du är en skicklig strateg, som gärna tänker igenom situationen en extra gång innan du fattar några förhastade beslut.

TALAR GÄRNA OM-

BOXNING – QUEENSBURY RULES

Som gammal armémästare i Mellersta Östern talar du gärna om denna ädla kamp. Det handlar om rå styrka och att hitta motståndarens svagheter, samtidigt som man uppträder som en sann gentleman. Man skall ha handskar på händerna, inte slå under bältet och slåss i ronder. Varje rond är tre minuter lång, där efter följer en minuts vila.

DISCIPLIN OCH PUNKTLIGHET

Ordning och reda, drill och disciplin. Det är beståndsdelarna som byggt upp det brittiska imperiet och det är ideal fler borde eftersträva. Du avskyr när folk far man halvsanningar och osanningar för att skyla över ett slappt beteende. Och du är inte sen att påpeka det. Du berättar ofta och gärna om hur det gick till på din tid i armén.

DE ANDRA

LORD ARTHUR CHESTER HARTINGTON

Du har känt honom i halva ditt liv. Han är bror till den nu döde bäste vän och en hedersman. Stundtals lite väl begravd i dammiga luntor, men på det stora hela charmerande och älskvärd. Då du lämnade armén efter Krimkriget var det skönt bara att få umgås med vänner, men sedan dess har du tagit anställning som livvakt åt lorden och hans dotter.

CYNTHIA-ANN HARTINGTON

Den unga fröken är ett charmerande yrväder. Ibland, när hon blir för odräglig måste du bita ihop rejält. För det mesta har ni dock roligt tillsammans och du jagar mer än gärna med henne. Eller spelar kort. Du förstår väl att flickan är giftasmogen egentligen, men är ändå rätt överbesskyddande. Du vill ju inte att tösen skall få ihop det med någon odräglig fisförnäm typ, som den där Parkhurst...

KAPTEN ERIC SHELBY

Shelby är trevlig, för att vara amerikansk militär. Han är modig, men lite väl våghalsig. Det skulle inte skada med lite mer strategiskt tänkande. Amerikanska trupper har aldrig imponerat på dig, och egentligen förstår du inte hur de kunde vinna Frihetskriget.

BLAKE CALLOWAN

Du känner igen hans typ från armén. De kan slåss bra, men har svårt att acceptera order. Vet inte sin plats helt enkelt. Kan vara fräck i mun också.



Namn Eric Shelby
 Alias _____ Rykte 53/60
 Ålder 28 Födelsedatum 7/8-1841 Födelseort Chicago, Illinois
 Längd 179 Vikt 78 Hårfärg Mörkblond Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
<u>McClellansadel</u>	<u>20</u>
<u>Betsel, sadelväsor, fodersäck med havre</u>	<u>20</u>
<u>Fältkikare</u>	<u>19</u>
<u>Bandage</u>	<u>20</u>
<u>Bestick, kaffepanna, tenntallrik, tennmugg, stekpanna</u>	<u>18</u>
<u>Rakkniv, skoborste, skokräm, spegel</u>	<u>20</u>
<u>Tändstickor</u>	<u>20</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>19</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>19</u>	<u>2</u>
STY - Styrka	<u>13</u>	<u>1</u>
KOR - Koordination	<u>10</u>	<u>0</u>
MOT - Motorik	<u>13</u>	<u>1</u>
SNA - Snabbhet	<u>18</u>	<u>2</u>
INT - Intelligens	<u>10</u>	<u>0</u>
BIL - Bildning	<u>13</u>	<u>1</u>
SDP - Självdisciplin	<u>16</u>	<u>1</u>
VAK - Vaksamhet	<u>18</u>	<u>2</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>20</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Armé</u>	<u>30</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>-2</u>	<u>20</u>	<u>13/12/11/9</u>
<u>Sharp karbin</u>	<u>30</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>0</u>	<u>50</u>	<u>17/16/14/11</u>
<u>Lätt sabel</u>	<u>38</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>12</u>	<u>12</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>38</u>	<u>34</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
Akrobatik	<u>16</u>
Dansa/	<u>7</u>
Etikett	<u>15</u>
Första hjälpen	<u>13</u>
Hantverk/Hästskötsel	<u>15</u>
Juridik, militär	<u>16</u>
Ledarskap	<u>12</u>
Läsa/Skriva	<u>17</u>
Militär exercis	<u>22</u>
Orientering	<u>12</u>
Rida	<u>17</u>
Räknelära	<u>17</u>
Smyga/Gömma sig	<u>11</u>
Språk/Franska och Spanska	<u>12</u>
Teori/Armén	<u>22</u>
Teori/Indianer	<u>8</u>
Teori/Militär strategi	<u>13</u>
Uppmärksamhet	<u>14</u>

Hölster	Armé	Dra	5
Stridsvana	<u>7</u>	Fanning	<u>-9</u>
Skadebonus	<u>1</u>	Försvar	<u>14</u>
Tålighet	<u>4</u>	Chock	<u>10</u>
Förflyttning	<u>18</u>	Bärförmåga	<u>13</u>
Koordination			
Vapenhand	<u>Höger</u>		
	<u>Ett vapen i fel hand</u>	<u>-15</u>	
	<u>Två vapen</u>	<u>-20</u>	

Pengar & Värdesaker
Dollar <u>5 067</u> Cent _____
Värdesaker <u>1 guldtacka = \$6.000</u>

Skador	Skademod	Blodförlust
Skada	Område	
Skräma		
Lätt		
Allvarlig		
Svår		
Kritisk		
Kapande		
Dödlig		
Blödning		
Benbrott		
Kula		

INTRODUKTION

Utdrag ur lord Archibald Chester Hartingtons dagbok:

Under resan med den transkontientala järnvägen, strax efter avfärden från San Fransisco, 20 maj 1869

Resan tillbaka till östkusten blir betydligt snabbare och mer civiliserad än resan västerut. Den transkontinentala järnvägen står nu färdigbyggd, och jag har hyrt in en privat vagn åt mig och Cynthia-Ann. ombord på tåget reser vi någorlunda ståndsmässigt och jag tycker mig åter ha fått en glimt av civilisationen.

Häpnadsväckande! På något annat vis kan jag knappast beskriva de senaste månadernas händelser. Vår lilla grupp utsattes för många strapatser och hårda prövningar under expeditionen in i det vildarna kallar Vidskepelsens Berg, men det var värt det. Våra umbäranden kröntes med framgång. Då vi visar upp våra fynd i New York kommer världen att häpna.

Jag har telegraferat museichefen och jag måste nog erkänna att jag har höga förhoppningar om att belönas efter förtjänst.

Hela gruppen är med på resan, även kapten Shelby och vår lokale vägvisare Blake Callowan. Callowan tycks mig lika främmande bland linnedukar och silverbestick som han var hemtam ute i vildmarken...

Apropå på främmande var det många märkliga personer på perrongen i San Fransisco. Det kan alltid vara trevligt att konversera med nya bekantskaper för att få tiden att gå lite snabbare, men en del slog mig som väl... exotiska.

BAKGRUND

Detta är den andra fristående delen i *Westerns konventskampanj* år 2002: *Expeditionen*. I förra delen – *Mot Vidskepelsens Berg* – gav sig rollpersonerna ut på expedition i Arizonas vildmark tillsammans. De hittade inte Vilhelm Erövrarens krucifix som de hoppats, men mängder av guld. Alla utom Callowan fick med sig två guldtackor var – det var så mycket deras hästar orkade bära utan att de tvingades dra ner farten allt för mycket. Callowan hade svårt att lämna allt guld, så han försökte ta mer och packade sina sadelväskor fulla. Då apacherna jagade dem gick väskorna sönder, under flykten tappade han allt. Det finns inte längre något guld kvar att hämta. Kapten Shelby nämnde guldet i sin rapport, så nu har armén tagit hand om det. Den riktigt stora upptäckten var dock Fader Kinos anteckningar – han var den förste som grundade missioner i Arizona. Nu skall rollpersonerna till New York, där Smithsonian Institute har en mottagning till deras ära. Där hoppas lord Hartington också kunna få hjälp att lokalisera var krucifixet finns. I förra delen fick de veta att det skänkts till en mission i Texas eller New Mexico.

PERSONLIGT OM ERIC SHELBY

All American Hero. Det är du. Du är godhjärtad, modig och orädd. Att rädda kvinnor i nöd är din specialitet, även om du aldrig skulle komma på tanken att utnyttja dem.

Överhuvud taget är det där med att komma på tankar inte din specialitet. Du agerar för det mesta först och tänker sedan. Ingen har någonsin anklagat dig för att vara en stor strateg, men det du saknar i försiktighet tar du igen i mod och våghalsighet.

Du har varit i armén länge nu. Du gick på West Point mitt under brinnande inbördeskrig, så dina lärare var inte de bästa. Det sista året slogs du dock så gott som hela tiden. Och med gott resultat. Du har flera utmärkelser för tapperhet och ni vann kriget.

Sedan dess har du huvudsakligen varit stationerad i Texas och slagits mot comancherna. Och fått ännu fler medaljer. Det verkar som medaljerna helt fått ersätta befodran, men det är väl ett resultat av Inbördeskriget det också – det finns helt enkelt för många skickliga militärer och för få tjänster. För ett halvår sedan hamnade du i Arizona.

Du trivdes rätt bra, men har nu fått i uppgift att ansvara för lord Hartington och hans sällskap så länge han är kvar i landet. Det är du som skall se till att ingenting händer dem.

DE ANDRA

LORD ARTHUR CHESTER HARTINGTON

En trevlig karl, med vansinniga idéer. Han kastar sig ut i vildmarken på jakt efter ett flera hundra år gammalt krucifix utan att bekymra sig om eventuella faror.

CYNTHIA-ANN HARTINGTON

Du är betagen. Hon är både vacker och charmerande. Beter sig på en gång som en fin fröken från östkusten och kan i nästa rusa iväg som den tuffaste västernjanta. Samtidigt som du vill lära känna henne närmre och vill att hon skall få en bra uppfattning om dig blir du allt som oftast blyg och generad i hennes närvaro. Du rodnar då kraftigt, och stakar dig när du skall prata. Högst pinsamt.

DOUGLAS FAIRFAX

En smula stel och högdraget korrekt, sådär som briter lätt blir. Farbrorn verkar helt klart se sig själv som ansvarig för säkerheten, men det är inte hans utan ditt huvud som ryker om det händer lord Hartington någonting... Å andra sidan kan han vara riktigt trevlig, och det känns skönt att ha en skytt till i sällskapet...

BLAKE CALLOWAN

Callowan är en ökad suput i Arizona, burdus, oborstad och han har varit med i ett flertal saloonbråk. Men han är fantastisk på att hitta och överleva i vildmarken och är totalt orädd. I jakten på guld tycks han beredd att trotsa vilka faror som helst. Stämningen mellan er är rätt spänd. Callowan anser att du lurade honom på en gulds katt när du skrev din rapport...



Namn Blake Callowan
 Alias _____ Rykte 41/63
 Ålder 36 Födelsedatum 4/4-1832 Födelseort San Diego
 Längd 175 Vikt 77 Hårfärg Rödbrunt Ögonfärg Gröna

Ägodelar	Kvalitet
Tuggtobak	20
Whiskeyplunta	17
Vattenflaska	18
Munspel	19
Sadel, sadelväschor,	18
Kaffepanna, stekpanna, tenntallrik, tennmugg, bestick	15
Hacka, spade, vxa, vaskpanna	17

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	17	2
STY - Styrka	14	1
KOR - Koordination	10	0
MOT - Motorik	15	1
SNA - Snabbhet	15	1
INT - Intelligens	10	0
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	10	0
VAK - Vaksamhet	20	3

Riddjur	Kvalitet
Nugget	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Armé	34	34	3	6	0	20	13/12/11/9
Winchester - 66	34	32	3	17	3	50	14/13/11/8
Bowiekniv	39	33	3		3		10
Knytnäve	43	34	3		4		5

Färdighet	FN
Akrobatik	11
Första hjälpen	12
Hantverk/Gruvdrift	14
Hantverk/Vaskning	14
Kortspel	10
Läsa/Skriva	8
Musik/Munspel	9
Orientering	16
Rida	15
Räknelära	8
Smyga/Gömma sig	14
Språk/Athapascan	5
Spåra	16
Teori/Indianer	10
Teori/Malmkunskap	10
Uppmärksamhet	16
Vapendrill/kniv	16
Överlevnad/Berg	18

Hölster	Dra
Twist	2
Stridsvana	8
Fanning	-9
Skadebonus	1
Försvar	13
Tålighet	4
Chock	10
Förflyttning	15
Bärförmåga	14
Koordination	
Vapenhand	Höger
Ett vapen i fel hand	-15
Två vapen	-20

Skador	Skademod	Blodförlust
Skada	Område	
Skräma		
Lätt		
Allvarlig		
Svår		
Kritisk		
Kapande		
Dödlig		
Blödning		
Benbrott		
Kula		

Pengar & Värdesaker	Dollar	Cent
Dollar	520	
Värdesaker		

INTRODUKTION

Utdrag ur lord Archibald Chester Hartingtons dagbok:

Under resan med den transkontinentala järnvägen, strax efter avfärden från San Fransisco, 20 maj 1869

Resan tillbaka till östkusten blir betydligt snabbare och mer civiliserad än resan västerut. Den transkontinentala järnvägen står nu färdigbyggd, och jag har hyrt in en privat vagn åt mig och Cynthia-Ann. ombord på tåget reser vi någorlunda ståndsmässigt och jag tycker mig åter ha fått en glimt av civilisationen.

Häpnadsväckande! På något annat vis kan jag knappast beskriva de senaste månadernas händelser. Vår lilla grupp utsattes för många strapatser och hårda prövningar under expeditionen in i det vildarna kallar Vidskepelsens Berg, men det var värt det. Våra umbäranden kröntes med framgång. Då vi visar upp våra fynd i New York kommer världen att häpna.

Jag har telegraferat museichefen och jag måste nog erkänna att jag har höga förhoppningar om att belönas efter förtjänst.

Hela gruppen är med på resan, även kapten Shelby och vår lokale vägvisare Blake Callowan. Callowan tycks mig lika främmande bland linnedukar och silverbestick som han var hemtam ute i vildmarken...

Apropå på främmande var det många märkliga personer på perrongen i San Fransisco. Det kan alltid vara trevligt att konversera med nya bekantskaper för att få tiden att gå lite snabbare, men en del slog mig som väl... exotiska.

BAKGRUND

Detta är den andra fristående delen i *Westerns* konventskampanj år 2002: *Expeditionen*. I förra delen – *Mot Vidskepelsens Berg* – gav sig rollpersonerna ut på expedition i Arizonas vildmark tillsammans. De hittade inte Vilhelm Erövrarens krucifix som de hoppats, men mängder av guld. Alla utom Callowan fick med sig två guldtackor var – det var så mycket deras hästar orkade bära utan att de tvingades dra ner farten allt för mycket. Callowan hade svårt att lämna allt guld, så han försökte ta mer och packade sina sadelväskor fulla. Då apacherna jagade dem gick väskorna sönder, under flykten tappade han allt. Det finns inte längre något guld kvar att hämta. Kapten Shelby nämnde guldet i sin rapport, så nu har armén tagit hand om det. Den riktigt stora upptäckten var dock Fader Kinos anteckningar – han var den förste som grundade missioner i Arizona. Nu skall rollpersonerna till New York, där Smithsonian Institute har en mottagning till deras ära. Där hoppas lord Hartington också kunna få hjälp att lokalisera var krucifixet finns. I förra delen fick de veta att det skänkts till en mission i Texas eller New Mexico.

PERSONLIGT OM CALLOWAN

Du tackar aldrig nej till en drink, oavsett vem som bjuder och du tackar allt som oftast med att berätta sanna eller nästan sanna historier om dina äventyr i vildmarken. Oftast blir du lite starkare, slugare och mer framgångsrik i historierna, men vad spelar det för roll. Det är ju dina historier. Flera av de bästa handlar om hur du och din gamla kompis Jim "Kniven" Cross trotsar fantastiska faror tillsammans.

Vett och etikett vet du inte vad det är. Det enda bestick du någonsin använt är din Bowie-kniv, men den klarar det mesta. För att få som du vill tvekar du inte att vara bufflig. Ibland lindar du in orden lite mer, men det är bara för att få fram mer information. Du är nyfiken av dig.

Du har kort stubin och slåss ofta, helst med nävarna.

TALAR GÄRNA OM:

"DE GRUVOR FOLK HITTAR ÄR ALDRIG SÅ RIKA SOM DE DEM FÖRLORAR"

Pratar ofta, mycket och gärna om alla de stora guldgruvor som du sänar hittat. Inte minst den beryktade Guldkanjonen, som apacherna vaktar. En dag...

BRUTALA VILDAR

Du ser det som din uppgift att upplysa ömfotingarna om alla faror som hotar. Du har minsann sett vad apacherna gjort mot civila förut. Tortyr av värsta tänkbara slag, man skall vara glad om man dör innan de hinner fram. "Spara alltid den sista kulan till dig själv".

DE ANDRA

LORD ARTHUR CHESTER HARTINGTON

Nog för att du sett guldgrävare av alla de slag genom åren, men aldrig förut någon riktigt som lorden. Det är en trevlig gubbe, om än en smula förvirrad. Nåja, han betalar bra. Du fick \$500 för den förra expeditionen och nu har du snackat till dig \$5 om dagen. Men egentligen skulle du följt med österut ändå. Lorden bara pratar om något krucifix, men maken till näsa för guldskatte har du aldrig sett förut. Nästa gång skall du hinna lägga beslag på den före armén...

CYNTHIA-ANN HARTINGTON

Söt liten stumpa, men hon har en vass tunga.

DOUGLAS FAIRFAX

Snubben verkar ha koll på det mesta. Bra för honom. Och han kan definitivt hantera sina sexskjutare, vilket alltid kan behövas. En smula präktig, du önskar att han kunde vara duktig ifred, utan att försöka omvända hela världen och dig i synnerhet till att leva som han.

KAPTEN ERIC SHELBY

Du är kluven till Shelby. Å ena sidan är han trevlig och den typ man hoppas skall komma när man sitter illa till och behöver att kavalleriet kommer till undsättning. Fast någon festprisse är han ju inte direkt... Dessutom har han kostat dig en gulds katt. Den ärlige idioten berättade om fyndet för armén.



Cynthia-Ann Hartington



Douglas Fairfax



Archibald Chester Hartington



Eric Shelby



Blake Callowan

Albert Ruskin

Vi får de politiker vi förtjänar, men Gud hjälpe oss om Ruskin blir invald i kongressen. Ett riktigt avskum, falsk, hal, brutal. Måste stoppas. Hittat mycket, men tveksamt om allt stämmer. Spela roll, hans anseende förstörs i vilket fall som.

Vän med Quantrill?

Sydstatsvän i det fördolda, men för feg att delta aktivt. Några av våra pojkar i blått hamnade i ett bakhåll efter att ha besökt hans plantage - var det Ruskin som tipsade Quantrill och Bloody Bill?

Ulllegal slavhandel?

Flera slavar i Missouri fick aldrig sin frihet, de försvann strax efter krigsslutet och ägarna var bättre ställda vid kassa än innan. Ruskin sägs ha varit mellanhand då de såldes som slavar till Puerto Rico.

Klanen?

Rasist av värsta sort. Behandlar svarta sämre än djur. Skall ha vita kåpor hemma hos sig och ibland rida ut nattetid, samma kvällar som svarta fått nattliga besök av maskerade ryttare... Secret Service gör slut på honom när det kommer ut.

Mördare?

Ruskin lär fortfarande uppträda som en slavägare mot sina svarta anställda, bland annat låter han piska de som misskött sig.

För tre år sedan skall en ung pojke ha dött under piskningen.

Domaren vid det första förhöret - Gideon Jones - avskrev dock fallet som "död genom olyckshändelse". Jones flyttade kort

därefter västerut. Hans hus i Nebraska är betydligt mer påkostat än hans tidigare hem i Missouri... Mutad?

Marksvindel?

Ruskin har i samband med järnvägens framdragning tjänat stora summor på markaffärer. Strax innan järnvägen betalade bra för att köpa loss den här fattiga farmare sålt samma landområden billigt till Ruskin. Flera kände sig hotade och vågade inte stanna kvar.

Gideon Jones

Trodde Ruskin var värsta sorten, men Jones är värre. Han kan ensam bära upp en hel artikelserie med skandalavslöjanden...

Hans unge assistent Robert Seagraves har varit mycket behjälplig i mina undersökningar. Pojken ger ett hederligt, om än inte alltför slipat intryck. Verkar vara den drömmande romantiska sorten, och om mitt väderkorn inte tar helt fel är det Jones fru som är föremål för den unge Seagraves åtrå... Jämfört med resten av materialet jag fått fram om domaren väger det lätt, men å andra sidan säljer olyckliga kärlekshistorier alltid bra... Att hon dessutom är äldre än honom gör inte det hela sämre - "deras kärlek var omöjlig" säljer nästan lika många tidningar som mordhistorier gör...

Mutkolv

Den gode domaren tar mutor från alla, utan skrupler.

Det får närmast anses anmärkningsvärt att desperadon

Jim Kelly, ledare för den ökända Kelly-ligan dömdes till döden.

Han måste inte ha begripit att det gick att köpa sig frihet.

Uppenbara fall av dråp, om inte mord, avskrivs som olyckor eller rent av naturliga orsaker. (Ruskins döde negerpojke, glädjeflicka som dog efter besök av countysheriffen).

De rika och mäktiga slipper få sina ekonomiska transaktioner genomlysta i domstol

(Dan Costello slapp redogöra för cirkusens affärer, då Jones

ogiltigförklarade gripandet på någon märklig detalj i förfarandet, järnvägen har aldrig behövt redogöra för alla döda kineser eller märkliga markaffärer). Det verkar vara ont om fällande domar i Jones domstol...

Hustrumisshandlare

Gideon Jones förhållande till sin hustru är uppenbart frostigt. De säger aldrig ett vänligt ord om eller till varandra. Enligt tjänstefolket har hon, framför allt tidigare, ofta varit inspärrad på sitt rum efter hans raserianfall. Brutna ben (bekräftat av läkare), blåmärken och sår var vanliga. Officiellt skall hon ha snubblat i trappor och dylikt, men av vad jag sett av damen ifråga verkar det långsökt. Hon rör sig med elegans och precision, inte som en klumpig kossa... Paret's barnlöshet kan ha samband med ett missfall. Enligt tjänarna inträffade det efter att han sparkat sin gravida hustru nerför trappan. Vämjelig är vad han är. Rätt åt honom om frun är otrogen med hans assistent.

Portad från bordeller

Rapporter från bordeller i Omaha och San Francisco gav mer matnyttigt material. Han är inte välkommen på tre av dem efter att ha slagit flickor sönder och samman. Han har betalat bordellmamman skadestånd för att slippa repressalier. På en annan bordell har han nyligen blivit stoppad då han lider av en skamlig sjukdom de inte vill få spridd till sina flickor eller övriga kunder...

Utpressning?

Gideon Jones är en man som vet sitt värde... Han tar mutor och verkar även idka utpressning. Misstänker att han just nu pressar Ruskin hårt. De såg inte helt glada ut på varandra på mottagningen hos änkan idag... Men ändå som om de hade en del privata angelägenheter att diskutera också. Bäst att hålla ögonen öppna under resten av tågresan.