

# SILVER CITY

**Skrivet av:**

Jens Olsson  
Totte Nilsson

**Illustrationer:**

Elin Olsson





# Introduktion

Detta är ett Westernäventyr som inte har någon som helst anknytning till Rävspel eller någon Gilbring. Äventyret utspelar sig i den lilla lugna staden Silver City, Colorado.

Staden är fiktiv till sin natur och ligger relativt nära Trinidad och gränsen mot New Mexico. Detta är lite av en röd tråd: Historisk korrekthet är inte överst på prioriteringslistan, snarare underhållningsvärdet. Äventyret bygger mycket på att spelarna tar egna initiativ, framförallt vicesheriffen, som är lite av en dubbelagent.

Äventyret kan också kräva att spelledaren är beredd att ta sig en del regeltekniska friheter (mycket friheter om regelbok saknas, oddsen att vi kan erbjuda utrustning på plats är mycket små) - tanken är att den speciella känslan från de gamla westernfilmerna ska lysa igenom. De goda ska inte bli skadade om det inte finns något gott skäl (som att invalidisering är skoj) och de onda ska falla vid första träffen.

## Synopsis

Countysheriffen har bett Marshal Ike Burbanks att ta reda på vem i staden som säljer vapen och sprit till indianerna i området. Ike observerade att Jim Fuller har varit iväg vid ovanliga tider på dygnet, och tillsammans med vicesheriffen så pratade han med Jim. Denne avslöjade ingenting men verkade nervös.

Ike och Kyle befinner sig på the Holy Moses, dricker whisky och spelar kort med några andra stadsbor när äventyret börjar. In på saloonen kommer Jim, spelad av en spelare, och denne försöker ta sheriffen och vicesheriffen med överraskning och skjuta dem bägge. Striden slutar med att Jim dör, och spelaren får Liam som ny karaktär.

Dagen därpå fortsätter Ike och Kyle att försöka spåra vapenförsäljningen medan Kyle förmodligen försöker lägga ut villospår.

Andrew informerar Kyle om att bara Jim vet var deras varor är gömda och de ska träffa Running Ghost två nätter senare, var vill inte Andrew berätta.

Någon gång under dagen kommer Liam inridande i staden och förhoppningsvis blir det ett kärt återseende mellan bröderna och Liam blir säkert utsedd till vicesheriff.

Avslutningen kan komma på lite olika sätt. Antingen en intern strid med bröderna Burbanks på ena sidan och Kyle/Andrew på andra eller så enas man i en strid mot Running Ghost och hans krigare. Eller en kombination.

## Personligheter

Här presenteras de flesta som är tänkta att förekomma i äventyret. Regelrelaterad information finns sammanställt längst bak i äventyret för enkel återkomst när saker och ting väl hettar till.

### **Ike Burbanks - Rollperson**

#### **Den Gode**

Stadens sheriff och var den som tämjde staden under guldrushens glada dagar. En man med auktoritet som är mycket uppskattad av stadsborna. Känner dock att

han börjar bli för gammal för yrket. Förvisso är staden lugn nuförtiden, men det krävs ändå en ung man på posten. Ike är en rollperson under hela äventyret. Ike är kanske inte den snabbaste revolvermannen i äventyret, men han är inte långsam heller och hans stridsvana och träffsäkerhet gör att han mycket väl kan klara av folk som faktiskt är snabbare.

### **Kyle Oakes - Rollperson Dubbelagenten**

Stadens vicesheriff är en girig man med ambitioner. Inte en dålig människa egentligen men säljer tillsammans med Andrew Blake och Jim Fuller vapen, ammunition och sprit till indianerna. Han respekterar faktiskt Ike men vill bli näste sheriff då denne förmodas sluta relativt snart. Kyle är en rollperson under hela äventyret. Kyle är relativt snabb och relativt träffsäker men har inte alls samma erfarenhet som Ike.

### **Jim Fuller - Rollperson Actionskapare i inledningen.**

En av två diversehandlare i staden. Jim har sett till att ordna vagnar och transportera varorna till någon av de nerlagda gruvorna som finns i bergen. Han är den enda som vet var varorna befinner sig, och då han dör i inledningen av äventyret kommer det att bli svårt för Andrew och Kyle att hålla sitt löfte till indianerna, vilket de inte blir glada över. I övrigt går det bra för Jim, och hans familj (son och hustru) är på väg ut för att förena sig med honom. Jim är en rollperson under inledningen. Jim är inte särskilt duktig på att hantera vapen men hoppas på överraskningsmomentet och försöker göra sitt bästa. Det viktigaste är inte att vinna utan att delta...

### **Liam Burbanks - Rollperson Gambler och snyltande bror.**

Bror till Ike, och en spelare och kvinnokarl på flykt från New Mexico. Han har fuskat i kort, varit intim med en mäktig mans hustru, skjutit denne och stulit en häst för att kunna fly. Nu är alltså en bra tidpunkt att försöka ligga lågt, och det bästa stället verkade vara en tyst liten stad med brodern som sheriff. Liam är tio år yngre än sin bror och de har inte träffats på mycket länge. Rollpersonen som ersätter Jim när han blivit skjuten. Liam är snabb med revolvern men inte lika träffsäker som sin storebror. Framförallt består hans enda erfarenheter av att försvara sig när han blir anklagad för falskspel eller rånad.

### **Andrew Blake Spindeln i nätet.**

Saloonägare (Holy Moses) och en av de mer inflytelserika personerna i staden. Är den som förmedlar kontakten med Running Ghost. Tycker om att dra i trådar och är mittpunkten i försäljningen av vapnen. Andrew har precis som Ike en gång i tiden varit en fruktad kämpe. Han är inte lika snabb som han var förr, men han är fortfarande farlig.

### **Dan Tymanski Hårding och bartender.**

Hjälper Andrew Blake med allt från att stå i baren till att kasta ut folk från saloonen. Mycket kompetent man och en farlig motståndare.

### **Running Ghost Ett hot och möjlig avslutare på äventyret.**

Hövding över den indianstam som opererar i bergen. Känd för att kunna smyga sig på vem som helst. Skulle bli mycket upprörd om avtalen som han sluter med de vita inte uppfylls. Inte för att han inte räknar med just det, men principer är principer. Han har 16 krigare att tillgå, och de föredrar bakhåll och nattliga räder framför öppen konfrontation.

### **Nathan Carver Actionskapare.**

Yngre bror till den man som Liam sköt i New Mexico. Spårar tillsammans med ett antal beväpnade vänner upp Liam och konfronterar dem om/när äventyret tappar tempo. Nathan och hans mannar är ganska medelmåttiga allihopa och ska egentligen inte ha någon chans om spelarna inte gör något riktigt dumt.

### **George Adams Försiktig countysheriff.**

Countysheriffen och egentligen den som är ansvarig för att reda ut den här typen av brott då Ikes befogenheter endast sträcker sig till stadsgränsen. Han är dock inte alls intresserad av att konfrontera ett gäng farliga desperados och när spåren ledde till den plikttrogne Ikes stad delegerade han uppgiften med glädje. Mr Adams kommer med andra ord endast att vara i vägen vid extraordinära omständigheter, men å andra sidan så kommer han inte att vara till särskilt mycket hjälp heller. Mr Adams kan hantera både revolver och gevär men har nästan uteslutande använt dem på mål som inte skjuter tillbaka.

### **Gregory Summers Nervös läkare.**

Doktor Summers är en mycket duktig läkare när det gäller att bota sjukdomar och hantera mediciner. Han är däremot inte särskilt förtjust i blod och avskyr att "gräva i folk". Han kan men är livrädd för att döda patienten..

### **Charles Dove**

#### **Gamaktig begravningsentreprenör.**

Klassiske Lucky Luke-dödgrävaren. Lång och blek, klädd i svart kostym och svart cylinderhatt, och gillar att få nya kunder. Gärna så obehaglig som möjligt.

### **Löjtnant Nathan Gray**

#### **Korrupt kavallerist.**

Löjtnant Gray är den som har sålt vapnen till Jim Fuller för att kunna betala av sina spelkulder. Han känner Fuller och vet att det är saloonägaren i staden som ligger bakom hela planen. Han känner dock inte till vicesheriffens inblandning men det kan inte Oakes vara helt säker på. Om saker och ting behöver spetsas till kan Sheriff Adams antingen skicka ett brev där han skriver att han arresterat den som stal vapnen från kavalleriet eller så kan han ta sig till Silver City i egen hög person tillsammans med sin fånge. Om Gray någonsin får tag på ett vapen är han en farlig motståndare.

### **Thomas Carter**

#### **Hård och snabb revolverman.**

Relativt känd gunslinger som kanske passerar staden och tar sig ett glas på saloonen. Har egentligen ingenting med huvudstorryn att göra. Självklart fullständigt livsfarlig och den snabbaste personen som förekommer i äventyret, men han är villig att göra ganska mycket för att slippa slåss (framför allt om rollpersonerna beväpnar sig med hagegevär).

#### **Lite olika namn man kan använda**

Nästan alla spelare pratar med folk som inte står nämnda i äventyret. För att det ska verka mer genomtänkt än vad det är så kan man kolla upp det här avsnittet efter ett lämpligt namn. Följande mansnamn är framslagna ur regelboken:

Braxton Slade, Harvey Peasley, Joe Brown, Ben Newman, Roberth Ferguson, Patrick Davis, Daryl Finley, Virgil Jenkins

Kvinnonamn:

Elisabeth Gibson, Cathrine Farell, Ellen Derit, Samantha Banks, Diane Parker, Belinda Claybone

# Platser

Här presenteras de platser som förekommer i äventyret. Som alltid så är detta ganska löst beskrivet och tanken är att det mest ska förmedla lite av den stämning vi är ute efter. Det blir bara besvärligt för alla inblandade om det tas upp för mycket detaljer i det här sammanhanget. Som alltid är det fritt fram att göra de förändringar som känns passande för stunden. Avsikten är att allt som står här angående handlingen ska återkomma i avsnittet om händelser.

### **Silver City**

Silver City är en liten stad i Klippiga bergen som grundades under den stora guldrushen 1858. Under tio år var det en stad där saker gick vilt till men när Ike Burbanks anställdes som sheriff såg han till att lagen följdes. Nu, 1872, är det en lugn stad. De som bor kvar har hittat antingen en stabil utmätning eller en uppgift i staden de vill fylla. Mer guld har hittats längre västerut, så bråkstackarna flockas inte längre till Silver City och priserna har återgått till en normal nivå. Kort sagt är staden i princip som vilken liten småstad som helst.

### **Saloonen the Holy Moses**

Saloonen är den givna mittpunkten i staden. Den har två våningar, på den undre finns en bardisk, en mängd klassiska runda bord och ett självspelande piano. På den övre finns Andrews kontor och biljardbordet, samt ett antal rum där besökare kan umgås med de damer som gästar saloonen. Bakom bardisken står antingen Andrew själv eller Dan Tymanski, Andrews högra hand och den som kastar ut de som blivit för fulla och/eller våldsamma.

### **Jim Fullers Diverse**

Jim säljer allt som en guldetare kan behöva och lite till. Han har ett fåtal revolverar till salu, men inte några kvantiteter som gör att det direkt finns någon anledning till misstänksamhet. Han har en källare där han förvarar sitt lager, ingången är en lucka i golvet bakom disken. Därnere kan man leta ett bra tag, men det finns inte mycket av intresse. Det finns förvisso en bunt gamla Spencerkarbiner. Dessa är av samma typ som säljs till indianerna men det vet bara vicesheriffen säkert. På andra våningen finns ett vardagsrum, ett kök och två sovrum. På disken kan det ligga en lapp med Tymanskis namn på och en tidpunkt dagen efter.

## Sheriffkontoret / Fängelset

Det finns tre celler tillgängliga, två sängar och en arsenal av olika gevär (enligt principen att det finns om spelaren frågar efter det, inom rimlighetens gränser). Det finns även dynamit att tillgå.

# Försäljningen

Löjtnant Nathan Gray i Fort Lyon (ca två dagars färd från Silver City) tömmer successivt fortets gamla förråd av Spencerkarbiner. Dessa säljer han till Jim Fuller som i egen hög person kommer och köper dem, cirka en gång i månaden.

Jim tar sedan en omväg upp i bergen på vägen hem och lastar av alla karbinerna i en grotta. Vilken grotta eller nerlagda gruva som används varierar, främst för att Jim inte litar på sina kompanjoner och att han ligger ute med rätt mycket pengar. Sedan åker han in i staden med sina vanliga varor. Det är det som har fått Ike att fatta misstankar, då vagnen inte är så fullastad som den borde vara.

När Jim kommer tillbaka meddelar han Andrew Blake som i sin tur kontaktar Running Ghost och bestämmer en natt då de ska träffas och byta vapen och sprit mot guld. Från att Jim kommer tillbaka tar det vanligtvis ungefär en vecka tills dess att bytet blir av.

Som tidigare nämnts så är vicesheriffen en relativt passiv partner, hans uppgift är att bistå med finansiering och att varna Andrew om Ike börjar inse vad som pågår.

# Att spåra vapenhandeln

Den enda egentliga ledtråden som sheriffen har är att Jim Fuller på något sätt var inblandad. Med Jim död är den ledtråden inte mycket att ha. Det mest uppenbara som återstår är att genomsöka butiken/bostaden. Vid disken finns en lapp med texten "8, Tymanski". Rollpersonerna vet mycket väl att det är saloonägarens högra hand. Det kan få sheriffen att misstänka att saloonägaren är inblandad, men Tymanski kommer

bara att säga att mötet som lappen syftar på skulle handla om Jims oförmåga att betala sina skulder.

Poängen med äventyret är egentligen inte att det ska finans några egentliga spår. Snarare att vicesheriffen inte vet att det inte finns några bra spår utan förtvivlat försöker lägga ut falska ledtrådar för att köpa tid.

# Händelser

I avsnittet om de olika personligheterna i den lilla staden står det en del om hur folk är inblandade i huvudintrigen. Det blir givetvis mycket rörigt att hålla reda på, så därför presenteras alla de föreslagna händelserna här. Förhoppningen är att spelarna ska sysselsätta sig själva genom att sheriffen försöker hitta spår samtidigt som vicesheriffen försöker lägga ut villospår.

## Inledningen

Det är sent på kvällen och Ike och Kyle befinner sig på the Holy Moses när äventyret börjar. Helt enkelt

eftersom det är stadens samlingspunkt och det ställe där mest oroligheter händer när folk blandar sprit med frustration. De har nyligen förhört Jim Fuller, men inte fått veta något riktigt intressant. Lämpligtvis får spelarna själva bestämma vad de vill syssla med men poker eller bara allmänt hänga i baren är två bra alternativ.

In kommer Jim Fuller, spelad av en av spelarna. På karaktären ska det stå allt han/hon behöver veta om inledningen så låt spelaren i fråga attackera de andra rollpersonerna på valfritt sätt.

Den stora utmaningen i det här skedet är att se till att bara Jim blir allvarligt skadad. Lite småsår kan de leva med men en svårt sårad huvudperson blir oftast bara tråkigt. En cineastisk strid med snabba slag och att SL avgör skadan rekommenderas. Om allt annat sviker kan kulan alltid sätta sig i sheriffstjärnan.

Om Kyle tvekar (eller funderar på att skjuta Ike istället) så påminn om att saloonen är full med vittnen och att det är en omröstning som styr vem som blir sheriff.

### **Vad händer sedan?**

Förmodligen kallar spelarna på läkare/begravningsentreprenör och när de praktiskt detaljerna är avklarade så kanske de slås av tanken att de kanske ska undersöka Jims affär/bostad. Som det står i beskrivningen av affären finns där inget av större intresse men det vet inte Kyle.

### **Brodern**

Ikes ohängda bror Liam kommer till staden. Detta bör inträffa dagen efter inledningen, så snart spelaren har satt sig in i sin karaktär. Liam har drivit på sin häst ganska ordentligt och den misstänksamme kanske tror att han är på flykt från något. Förhoppningsvis blir det ett kärt återseende och Liam blir involverad i undersökningarna.

### **Vad händer sedan?**

Mycket upp till spelarna. Inte helt otänkbart att Ike utnämner Liam till vicesheriff, något som garanterat retar Kyle..

### **Andrew och Kyle konspirerar**

Andrew Blakes allt-i-allo Dan Tymanski kontaktar Kyle dagen efter Jim dog. Antingen med budskapet direkt eller med ett förslag på möte. Oavsett är budskapet detta: Jim var den enda som visste var vapnen är. Om två dygn vill en indian vid namn Running Ghost ha dem, annars kommer han att bli riktigt förbannad och attackera staden. De har inte tid att köpa nya vapen. Förmodligen är de gömda någonstans i närheten i någon övergiven gruva eller så.

### **Vad händer sedan?**

Får Kyle panik och rider runt och letar? I sådana fall kommer Ike säkert att ifrågasätta hans beteende. Faktum är att Ike kanske blir misstänksam bara han får veta att Kyle pratar med Adams om hemliga saker...

### **Guldgrävaren**

Om ingenting händer så kan en gammal sliten man med klassisk guldgrävarlook rida in i staden på sin mula. Med sig har han ett mindre antal spencerkarbiner och han är full som ett ägg. Han vet ingenting om några indianer eller några konspirationer men han snubblade över en grotta med en massa vapen och en hel del sprit. Så han hjälpte sig själv...

### **Vad händer sedan?**

Om inte Kyle är intresserad av att ta reda på var grottan är så är Andrew extremt intresserad. Gissningsvis så vill Ike också vara med och leka och kanske konfiskera vapnen, glatt ovetandes om de irriterade indianerna.

### **Diligensen kommer till staden**

Jim Fullers änka och hans son anländer för att bo med Jim. De har ingen aning om att han nyligen blev skjuten och kommer att få en rejäl chock. Om det hela presenteras på fel sätt kan hans son plocka fram en pistol och försöka ta hämnd. Och skjuter de sonen får de inte direkt någon sympati från modern...

### **Vad händer sedan?**

Med rätt spelare så kanske man som spelledare kan påpeka för Ike att änkan är en mycket stilig kvinna. Något yngre än han själv...

### **Countysheriffen lägger sig i**

Om man vill röra runt lite i grytan så kan sheriff Adams informera Ike om att han arresterat mannen som sålde vapnen från fortet och att denne har pekat ut saloonägaren i Silver City. Antingen så skickar han ett brev eller ett telegram, eller så kommer han (kanske med sin fånge) med diligensen och kan då hjälpa till med arresteringen av saloonägaren...

### **Vad händer sedan?**

Förmodligen resulterar ett sådant avslöjande i att äventyret går in i sin slutfas. Andrew kommer att se till att Kyle hjälper honom och han tänker inte bli arresterad utan strid. Som sista utväg så kan han framhålla hotet från indianerna och att han är den ende som kan avstyra det.

### **Trubbel**

Detta är ganska allmänna händelser som kan kastas in när det behövs action. De för inte direkt huvudhandlingen framåt, men det kan bli intressant om saker börjat stanna av. Givetvis utesluter de inte varandra. Åter igen, det måste kännas att det är farligt,

men det finns ingen anledning att skada rollpersonerna för allvarligt. I sammanhanget kan vi nämna stadens lätt nervösa läkare Gregory Summer (som inte tycker om blod) och begravningsentreprenören Charles Dove som gärna tar hand om förlorarna.

### Uppbåd kommer till staden

De män som förföljer Liam Burbanks anländer till Silver City. En idé kan vara att rollpersonerna befinner sig inne på saloonen när de anländer, och de kan till exempel stanna till utanför och ropa efter Liam, eller så kan de gå in och bara lämna någon utanför till att ta hand om hästarna. Alternativt kan de ligga i bakhåll, men då måste det finnas en trovärdig anledning till att de misslyckas med att döda Liam. Ytterligare en variant är att någon kommer in till sheriffkontoret och säger att det finns ett gäng välbeväpnade typer på saloonen som letar efter Liam och uppför sig allmänt hotfullt.

Förmodligen kommer den här händelsen att sluta i att de båda andra rollpersonerna börjar ifrågasätta Liams förflutna, så den borde sätta fart på gruppdynamiken också.

### Främling på Saloonen

Det står en skitig man och dricker sin whisky i tysthet vid bardisken. Givetvis är en tyst främling med tre revolverar fullständigt livsfarlig, men en något överförfriskad yngling inser inte detta och ska imponera på omgivningen. Han kan till exempel kräva att han ska avlägsna sig med någon referens till dåliga lukter. Förslagsvis ignorerar mannen påhoppet och frågar bartendern om de brukar servera barn på saloonen. Ynglingen känner sig förolämpad och börjar dra sin revolver men har ingen chans och blir snabbt skjuten med en fyra-fem skott. Ingen annan på saloonen kommer att reagera men stämningen blir inte allt för trevlig. Revolvermannen tillkännager att

han ska bege sig upp på sitt rum och ta sig ett bad, och om någon har något att säga så är han redo...

Nu kan rollpersonerna antingen bevittnat hela förloppet och kanske försöka ingripa (kanske redan innan skottlossningen - ynglingen är dock envist beslutsam att "bevisa sitt värde"). Eller så kan ett vittne springa ner till kontoret och berätta vad som hänt. Givetvis är det hemskt att utsocknes bara kan rida in i staden och skjuta ner småbarn - det är alltså en ganska vinklad historia som förtäljs.

Revolvermannen, som heter Thomas Carter har inget intresse av att strida med Sheriffen men han har inte heller lust att sitta i fängelse för något som han anser sig oskyldig till, han drog nämligen inte först. Det är dock inte alls omöjligt att han kan tänka sig ett "skyddshäkte" om rollpersonerna poängterar risken för en lynchmob.

Apropå lynchmob... Det är en klassisk Western-scen när en uppretad skara stadsbor (lätt förfriskade) står framför fängelset och kräver att rättvisa ska skipas med repet.

### Att avsluta äventyret

Testa att trappa upp den interna stämningen i gruppen och se vad vicesheriffen gör. Att avslöja Andrews roll innebär troligtvis att äventyret lider mot sitt slut då är det allmänt osäkert vilken sida vicesheriffen står på. När det väl har förekommit en intern strid mellan rollpersonerna finns det ingen egentlig anledning att fortsätta med äventyret...

Om spelarna håller ihop så kan de kanske lyckas tillfångata Andrew och då genomför Running Ghost en nattlig attack mot fängelset för att få sin hämnd.

Det finns alltså ingen fast avslutningstext eller dylikt.





# Regeltekniska detaljer

Här presenteras spelvärden till de flesta som förekommer i äventyret. För enkelhetens skull presenteras de värden som troligtvis kommer att användas i stridsituationer. I övrigt gäller en snabb rimlighetsbedömning: Är det något som personen gör i sitt yrkesliv borde värdet vara runt 15, något som han borde kunna då är det runt 10 och något som han vet mycket lite om så är det runt 5.

## Ike Burbanks - Rollperson

Den Gode

TC Revolver: 35 (skada 13, mag 6)  
VS Revolver: 34/31  
TC Winchester: 40 (skada 16, mag 15)  
VS Winchester: 29/19  
TC Hagel: 48 (skada 20, mag 2)  
VS Hagel: 30/20  
TC Knytnäve: 45  
VS Knytnäve: 36

Försvaret: 12  
Stridsvana: 15  
Chock: 18  
Tålighet: 4

## Kyle Oakes - Rollperson

TC Revolver: 31 (skada 13, mag 6)  
VS Revolver: 38/35  
TC Winchester: 36 (skada 16, mag 15)  
VS Winchester: 25/15  
TC Hagel: 44 (skada 20, mag 2)  
VS Hagel: 26/16  
TC Knytnäve: 36  
VS Knytnäve: 27

Försvaret: 10  
Stridsvana: 5  
Chock: 8  
Tålighet: 2

## Jim Fuller - Rollperson

Actionskapare i inledningen.

TC Revolver: 25 (skada 11, mag 6)  
VS Revolver: 27/24  
TC Knytnäve: 38  
VS Knytnäve: 26

Försvaret: 6  
Stridsvana: 1  
Chock: 4  
Tålighet: 1

## Liam Burbanks - Rollperson

TC Revolver: 32 (skada 13, mag 6)  
VS Revolver: 41/37  
TC Winchester: 30 (skada 16, mag 15)  
VS Winchester: 22/12  
TC Hagel: 38 (skada 20, mag 2)  
VS Hagel: 23/13  
TC Knytnäve: 32  
VS Knytnäve: 29  
TC Derringer: 31 (skada 9, mag 2)  
VS Derringer: 42/40

Försvaret: 11  
Stridsvana: 2  
Chock: 7  
Tålighet: 1

## Andrew Blake

Spindeln i nätet.

TC Revolver: 37 (skada 13, mag 6)  
VS Revolver: 32/29  
TC Knytnäve: 38  
VS Knytnäve: 22

Försvaret: 8  
Stridsvana: 9  
Chock: 13  
Tålighet: 3

### **Dan Tymanski**

Hårding och bartender.

TC Revolver: 31 (skada 13, mag )

VS Revolver: 36/33

TC Hagel: 44 (skada 20, mag 2)

VS Hagel: 31/21

TC Knytnäve: 40

VS Knytnäve: 34

Försvar: 6

Stridsvana: 7

Chock: 9

Tålighet: 2

### **Running Ghost**

Ett hot och möjlig avslutare på äventyret.

TC Spencerkarbin: 32 (skada 17, mag 7)

VS Spencerkarbin: 32/22

TC Tomahawk: 41

VS Tomahawk: 34

Försvar: 14

Stridsvana: 8

Chock: 9

Tålighet: 1

### **Stamkrigare**

En indian som följer Running Ghost

TC Spencerkarbin: 24 (skada 17, mag 7)

VS Spencerkarbin: 26/16

TC Tomahawk: 38

VS Tomahawk: 31

Försvar: 7

Stridsvana: 4

Chock: 5

Tålighet: 1

### **Nathan Carver**

Actionskapare.

TC Revolver: 31 (skada 13, mag 6)

VS Revolver: 30/27

TC Knytnäve: 32

VS Knytnäve: 26

Försvar: 5

Stridsvana: 3

Chock: 3

Tålighet: 0

### **Följeslagare till Nathan**

TC Revolver: 26 (skada 13, mag 6)

VS Revolver: 25/22

TC Knytnäve: 29

VS Knytnäve: 22

Försvar: 4

Stridsvana: 1

Chock: 1

Tålighet: 0

### **George Adams**

Försiktig countysheriff.

TC Revolver: 30 (skada 13, mag 6)

VS Revolver: 23/20

TC Knytnäve: 20

VS Knytnäve: 21

Försvar: 6

Stridsvana: 2

Chock: 3

Tålighet: 1

### **Löjtnant Nathan Gray**

Korrupt kavallerist.

TC Revolver: 30 (skada 13, mag 6)

VS Revolver: 29/26

TC Knytnäve: 35

VS Knytnäve: 33

Försvar: 9

Stridsvana: 6

Chock: 7

Tålighet: 1

### **Thomas Carter**

Hård och snabb revolverman.

TC Revolver: 42 (skada 13, mag 6)

VS Revolver: 48/46

TC Knytnäve: 22

VS Knytnäve: 30

Försvar: 14

Stridsvana: 8

Chock: 9

Tålighet: 2



# Jim Fuller

Detta är en temporär karaktär som endast kommer att användas under inledningen.

Jim är en diversehandlare som säljer vapen och sprit till indianerna, och tidigare under dagen blev han förhörd av sheriffen och vicesheriffen. Det gick inte bra. Lögnerna kändes konstlade och onaturliga och han kunde inte hindra svetten från att bryta fram. Som genom ett mirakel blev han inte arresterad men nu har han insett att det bara är en fråga om tid. Så Jim har bestämt sig för att slå till först.

Sheriffen, Ike Burbanks, och vicesheriffen, Kyle Oakes, är inne på saloonen the Prancing Pony.

Jim ska gå in dit och på lämpligt sätt försöka döda främst Ike, men även Kyle om möjligheten finns. Välj själv om det ska vara en strid på långt avstånd med skottlossning så fort Jim kommer genom dörren, eller om han ska gå fram och sätta sig ner och spela lite kort med dem innan han drar sin revolver.

Tanken är givetvis att ingen av de andra karaktärerna ska bli dödade, det skulle förstöra resten av äventyret. Attackera i cineastisk westernstil och låt spelledaren bekymra sig för att hålla dem vid liv - men gör det inte onödigt svårt.

Efter inledningen kommer du att få din andra karaktär som troligvis kommer att komma in någon gång dagen efter.

TC Revolver: 25 (skada 11, mag 6)  
VS Revolver: 27/24  
TC Knytnäve: 38  
VS Knytnäve: 26

Försvar: 6  
Stridsvana: 1  
Chock: 4  
Tålighet: 1

# Kyle Oakes

Du är vicesheriff i Silver City, Colorado. En gång i tiden var det en livlig gruvstad, innan den tämjdes av Ike. Du föredrar en lugn stad att jobba i - risken är betydligt mindre att man blir dödad. Om man bara vet hur man ska göra så kan man tjäna minst lika mycket pengar. Din ambition är att klättra så högt som möjligt på den sociala stegen och nästa anhalt är sheriffposten. Du har en mäktig vän i Andrew Blake men det är som så att stadsheriffen väljs en gång om året och Ike är omåttligt populär. Han har pratat om att sluta som sheriff, så inom kort kommer han förmodligen att lämna över ansvaret till dig. Men eftersom det är allmänheten som måste välja dig så gäller det att hålla skenet uppe och vara en perfekt vicesheriff.

## Just nu:

Du och Andrew driver i hemlighet en liten affärsrörelse som går ut på att sälja sprit, ammunition och vapen till lokala indianstammar. Det är en extremt lönsamt och mycket olagligt, vilket underlättas av att du arbetar nära ihop med lagens företrädare. Det skulle bli ännu lättare om du vore lagens företrädare. Nyligen fick ni direktiv från countysheriffen om att spåra upp de som säljer vapen. Du och Ike har förhört Jim Fuller, ägare till en av stadens diversehandlar. Ike tror att han står för leveranserna av vapnen och du är faktiskt böjd hålla med. Andrew tycker om hemligheter och han har inte berättat vem det är som faktiskt sköter inköpen. Vad som oroar dig är att du inte vet om han känner till din inblandning eller inte. I övrigt är du fullt beredd att offra Jim för att rädda dig och Andrew. Du är beredd att offra det mesta för att undkomma upptäckt.

## Personer

### Ike Burbanks:

Ike har varit sheriff under en mycket lång tid och är en mycket bra karl. Tyvärr har han ett oproportionerligt stort sinne för heder och ansvar. Så det har aldrig varit tal om att få honom att tjäna mer pengar på sin post.

### Andrew Blake:

Andrew äger stadens saloon, the Prancing Pony, och är som tidigare nämnt en mycket inflytelserik man. Hans saloon är givetvis den naturliga samlingspunkten i staden. Det är han som organiserat hela affären med indianerna, och det är han som har koll. Du står mest för det "juridiska skyddet" och för en liten kontantinsats som du i princip fick tillbaka vid förra affären.

### George Adams:

Countysheriffen är en feg stackare som inte kommer att våga göra något även om han skulle upptäcka vad du och Mr Blake gör, så när du väl är marshal ligger vägen öppen.

TC Revolver: 31 (skada 13, mag 6)
VS Revolver: 38/35
TC Winchester: 36 (skada 16, mag 15)
VS Winchester: 25/15
TC Hagel: 44 (skada 20, mag 2)
VS Hagel: 26/16
TC Knytnäve: 36
VS Knytnäve: 27

Försvär: 10
Stridsvana: 5
Chock: 8
Tålighet: 2

# Ike Burbanks

Du är sheriff i den lilla staden Silver City, Colorado. Det har du varit mycket länge, och du är mycket omtyckt av befolkningen i allmänhet. I din ungdom var du revolverman. Den tiden är i stort sett en dimma, eftersom du var riktigt berusad i större delen av tiden. En dag fick du erbjudande om att bli sheriff och då du hade slut på pengar tackade du ja. Ditt jobb var att tämja gruvstäder - införa lag och ordning med knytnävarna bland folk som inte hade mycket till övers för lagen. Nu är den tiden förhoppningsvis över. Silver City är den sista staden du tämjde och du har kommit att uppskatta lugnet som har infunnit sig. Du är runt 37, men känner dig mycket äldre.

Som Marshal, stadssheriff, är du lagen personifierad - inom stadsgränsen. Uppgifterna är i stort sett att förhindra bråk och klara upp brott. Du utser själv dina vicesheriffer. Sheriffen väljs av stadens invånare men sedan du tillträdde har ingen annan ställt upp. Ingen ser något behov av en ny sheriff. Och för övrigt skulle de ändå inte bli valda. Din moral och hederskänsla gör att till och med de som du tvingas straffa för diverse småbrott uppskattar dig som sheriff. Som ett tecken på sin uppskattning har staden förärat dig en stjärna av guld.

## Just nu:

Countysheriffen misstänker att någon i din stad säljer vapen till indianer i området och vill att du ska ta reda på vem det är. Du har nyligen pratat med Jim Fuller, en av stadens två diversehandlare, och du misstänker att han är inblandad. Dock har du inga bevis, och eftersom Jim är harmlös så är det onödigt att arrestera honom. Bättre att vänta och se om det är möjligt att ta honom på bar gärning.

## Personer:

### Kyle Oakes:

Din vicesheriff sedan en tid tillbaka. Ganska smart och kan ta vara på sig själv. Det märks att han själv vill bli sheriff efter dig. Du tänker sluta och lämna över platsen till honom, bara inte riktigt än. Folk tycker inte om honom på samma sätt som de tycker om dig, och det är något som säger dig att han skulle vara olämplig som marshal. Han är lite för förtjust i sig själv och har lite för lite respekt för andra.

### Andrew Blake:

Ågaren till stadens saloon, the Prancing Pony. Han har mycket inflytande i staden, och hans ställe är den naturliga träffpunkten.

### Kevin Burbanks:

Din tre år yngre bror. Ni red tillsammans ett tag i din vilda ungdom. Då han blev skjuten och tvingad att amputera vänstra armen valde han att dra sig tillbaka och resa tillbaka österut. Vad du har hört så har han klarat sig bra här i världen och driver ett eget företag.

### Liam Burbanks:

Du har inte träffat din tio år yngre bror på mycket länge. Han var alldeles för ung när du och Kevin gjorde western osäker, och det var nog bara bra. Du har haft en viss korrespondans med er mor, Martha Burbanks, och tydligen så är han numera en kringresande handelsman.

### George Adams:

Countysheriff och en ganska hygglig karl. Ni har haft förbluffande lite med varandra att göra och han föredrar att låta dig hantera allt som händer i närheten av Silver City

TC Revolver: 35 (skada 13, mag 6)  
VS Revolver: 34/31  
TC Winchester: 40 (skada 16, mag 15)  
VS Winchester: 29/19  
TC Hagel: 48 (skada 20, mag 2)  
VS Hagel: 30/20  
TC Knytnäve: 45  
VS Knytnäve: 36

Försvar: 12  
Stridsvana: 15  
Chock: 18  
Tålighet: 4

# Liam Burbanks

Du är en livsnjutare och det viktigaste med att njuta av livet är att undvika att arbeta. Så du försörjer dig på att spela kort. Kanske inte det säkraste yrket här i världen men garanterat det roligaste. Du har snabba händer, inte bara när det gäller korten men även i mer farliga sammanhang, så om det skulle gå illa så kan du försvara dig. Du är ett sladdbarn, dina två äldre bröder red båda västerut när du var ung och vad du har hört så var de fruktade revolvermän. Nu är de båda respektabla medborgare. Din äldsta bröder Ike är sheriff och mellanbrodern Kevin driver ett företag. Så nu har presen på dig att ta tag i ditt liv blivit större. För att slippa undan har du sagt till er mor att du är kringresande handelsman och sedan spenderat tiden på flodbåtar, spelandes med rikt folk. Tillslut var ditt ansikte alldeles för välbekant och folk började insinuera saker. Bättre fly än illa fåkta. Ställd mellan mammas missnöje och en hängsnara valde du att flytta till New Mexico.

Tiden i New Mexico var underbar. Samuel Carver var en mycket rik man med stort inflytande och en enorm passion för poker. Du nästlade dig in vid hans privata tillställningar och lyckades vinna en precis lagom stor summa pengar. Dessutom lyckades du spendera lite tid med hans vackra hustru.

Allt trevligt måste ta slut förr eller senare. Samuel Carver kom fram till att du måste fuskat under kvällen och kom oanonsrad in på ditt hotellrum tillsammans med två av sina underhuggare. Han trodde uppenbarligen att Felicia var hos sina föräldrar och blev rasande när så inte var fallet. Du var tvungen att skjuta honom och stjäla en häst för att kunna fly. Du misstänker att du inte är välkommen i New Mexico längre. Som tur är har du inte begått något federalt brott, så de kan inte efterlysa dig i andra stater.

För att göra en lång historia kort så behöver du just nu någonstans att gömma dig. Det är helt klart dags att hälsa på din bror sheriffen, ni har inte träffats på mycket länge.

TC Revolver: 32 (skada 13, mag 6)  
VS Revolver: 41/37  
TC Winchester: 30 (skada 16, mag 15)  
VS Winchester: 22/12  
TC Hagel: 38 (skada 20, mag 2)  
VS Hagel: 23/13  
TC Knytnäve: 32  
VS Knytnäve: 29  
TC Derringer: 31 (skada 9, mag 2)  
VS Derringer: 42/40

Försvar: 11  
Stridsvana: 2  
Chock: 7  
Tålighet: 1