

ÄNGLAR & SKITSTÖVLAR SKUGGOR UR DET FÖRFLUTNA

TEXT: TOVE & ANDERS GILBRING

BILD: LUKAS THELIN



Du kan knappt tro att det är sant. Du är på väg tillbaka till den plats du svurit att aldrig återvända till. Colorado Territorial Prison. Snart kommer du att behöva se den förbannade skitstöveln Arthur Rowland igen. Fängelsedirektören. Men med lite tur kommer han inte att se lika självbelåten ut som vanligt...

Det har bara gått någon månad sedan du senast var där. En intensiv månad, som började så bra. Du återsåg dina vänner och ni genomförde den största och mest lyckade svindel hitills. Du och Cathrine blev ett par, efter alla dessa år. Tillsammans med Jonathan lämnade ni Colorado bakom er och åkte till San Francisco. Det var den bästa tiden i ditt liv.

Men den blev allt för kort. Cathrine är död nu, liksom så många andra av dina vänner. Mördade av James Teague, en kallblodig hyrd mördare. Skitstövel. Alla spår leder tillbaka mot Rowland, men du kan inte för ditt liv begripa varför han gjort det. Kanske kan Pinkerton-detektiven räknat ut det, du är ju trots allt på väg till fängelset igen i deras sällskap...

INTRO

Skuggor ur det förflutna är det tredje och avslutande fristående äventyret till *Westerns konventskampanj: Änglar & skitstövlar*. Äventyret har producerats för GothCon XXX, 2006. Längst bak finns sex färdigjorda rollpersoner för detta äventyr, men det fungerar även för fyra. *Skuggor ur det förflutna* utspelar sig i Colorado 1876. Spelarna har utrymme för improvisation och rollspel, samtidigt som det finns några nyckelscener vi vill ha med. Det hjälper att fånga stämningen om du tänker på dessa som scener i en film.

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

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. Där- emot kan det vara bra att ge de spel- grupper som inte känner till spelet sedan tidigare en väldigt kort in- troduktion, så att siffrorna på roll- formuläret får någon som helst re- levans för dem... Vi ger här en snabb översikt av vad som kan vara värt att ta upp.

RYKTE

Alla rollpersoner har här två vär- den 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 all- mänhet 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 Ökänd; illa sedd, brutal, farlig, bortom ära och redlighet
- 41-60 Neutral: normal, som folk är mest, tendenser kan anas
- 61-80 Gott rykte; Väl ansedd, hedervärd, pålitlig
- 81-100 Hjalte; räddare i nöden

Den andra siffran berättar hur be- römnda de är. Är siffran över 100 känner alla i delstaten eller Terri- toriet till dem, över 200 gäller det ytterligare en delstat därifrån, osv.

VAPENSKICKLIGHET

Du behöver inte gå igenom TRÄFF- MALLEN med alla, däremot kan det vara bra att berätta vad olika per- soner har i grova termer. De två värden som är intressanta är TC (TRÄFFCHANS) och VS (VAPENSNABB- HET).

Många har inte mer än 10 på nå- got av värdena. Det gäller till ex- empel 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 för- sörjer 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 rollper- sonerna behöver se om de lyckats med någonting de försöker genom- föra slår de en T20. Ju högre resul- tat desto bättre, och blir det 20 får de slå om och lägga ihop sina båda tärningsslag.

I de flesta fall är målet att de skall komma upp i 20 totalt då de lägger ihop tärningsresultatet med det värde de utgår från (FÄRDIG-HETS- NIVÅN - FN - på sina olika FÄRDIG- HETER, eller EGENSKAPSVÄRDET). Är det någonting busenkelt behöver de ofta inte ens slå, är det någon- ting riktigt otroligt svårt kan de be- höva 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 ka- tastrofen, medan 20 tar bort FUMMELN och innebär att resultatet av tärningsslaget blev värdet +1.

BAKGRUND

Äventyret utspelar sig i början av augusti år 1876. Colorado sjuder av politik. Landet går mot presi- dentval senare under hösten, och republikanerna är rädda att tappa makten nu när President Grant har suttit sina två perioder. Rutherford B. Hayes är republikanernas nye kandidat, och han ställs mot demo- kraten Samuel J. Tilden. Alla medel är tillättna, vilket gör att Colorado plötsligt fick en tidig chans att bli delstat. I en folkomröstning den 1 juli valde befolkningen i området att Territoriets status i den unga amerikanska nationen skall upp- graderas till delstat - och att de därmed skall få en del inflytande över vem som skall bli ny Presi- dent (alla delstater representeras i elektorsförsamlingen, till skillnad från territorierna som inte har nå- got att säga till om i frågan). Ini- tiativet kommer från det republi- kanska partiet, då de räknar med att få de nya rösterna på sin sida... Den tillförordnade guvernören Long John Routt vann det första guvernörsvalet i den nya delstaten. Det andra stora samtalsämnet, som även upptar en del tidnings- utrymme, är att Custer och hela det sjunde kavalleriet dödats av indi- aner vid Little Big Horn. Hatet mot och rädslan för urbefolkningen har sällan varit starkare än nu. Samti- digt som allt fler lockas till Dakota och det guld Custer hävdade fanns där, för alla som ville ha det.

UR SKUGGORNA

Änglar & Skitstövlar är en kam- panj som utspelas i samhällets grå- zoner, där det inte alltid är lätt att se skillnad... Det är en historia där svindlare, girigbukar och pinker- tondetektiver delar på utrymmet. Det är också en saga om hämnd, en historia som hela tiden drivits framåt av en långsint girigbuk, som med en enda grandios plan hoppades få hämnd på både svind- lare och bankmän, samtidigt som han skulle få in pengar till nödvän-

diga investeringar till sin gruvverksamhet. När denna del börjar har det mesta gått i baklås för honom och han tvingas till andra metoder, samtidigt som rollpersonernas uppgift är att spåra upp och sätta dit honom.

JÄRNVÄGSSVINDELN OCH DESS EFTERSPEL

För några år sedan lyckades ett gäng svindlare under ledning av Clyde Carville lura av Craig Peterson 200 000 dollar i mutor, för att järnvägen skulle dras genom hans stad. Men det fanns ingen järnväg, så han kunde inte få valuta för pengarna... Efteråt fick han tillfälliga likviditetsproblem, vilket bankmannen William Ralston utnyttjade till att driva in ett lån i förtid och på så vis göra honom utblottad och stjäla hans gruva.

HARVARD CITY ELLER EN NY CHANS

Peterson tillbringade de närmaste åren med att leta guld i Klippiga Bergen tillsammans med sin nye partner Jacob Miller. Efter två år hittade de en ny fyndighet och staden Harvard City grundades i närheten av deras gruva. De tjänar en del pengar på att bruka gruvan själva, men efter ett par månader inser de att de kommer att behöva investera allt de tjänat i redskap och maskiner för att gruvan skall förbli lönsam. Peterson, som har störst erfarenhet av gruvdrift, inser att investeringen kommer att bli mycket lönsam i längden. Miller har dock tröttnat på allt hårt arbete, han vill behålla sin del av pengarna de redan fått in och sälja gruvan till högstbjudande för att få in en säker vinst. Hur enträget Peterson än försöker resonera med honom viker han sig inte en millimeteter.

ETT MORD PLANERAS

Peterson vägrar förlora denna sin andra chans till rikedomar och storhet. Därför måste Miller dö och

lämna allt han äger till Peterson. Han anlitar Vincent Taylor, den lokale tryckaren, med ett förflutet som förfalskare, till att skriva ett testamente i Millers namn som gör Peterson till ensam arvtagare. Samtidigt hyr han den korrumpierade pinkertonagenten och lönnmördaren James Teague för att mörda Jacob Miller samt sätta dit någon oskyldig stackare för mordet. Prislappen är \$3.000, och ett samarbete mellan två hänsynslösa män var inlett.

MORDET

James Teague var en kallblodig och effektiv man. På kvällen innan han gick för att ända Millers liv drack han i baren med Henry Blake, en nyanländ stackare som inte kände någon, en perfekt syndabock. Teague såg till att Blake fick knockoutdroppar och tvingades bryta upp tidigt, varpå han hjälpte honom till hotellet.

Därefter bröt sig Teague in hos Jacob Miller och ströp honom med sin garott. Han tog med sig några av Millers tillhörigheter och gick tillbaka till den nu slocknade Blakes rum, där han planterade ut Millers tillhörigheter. Dessutom hällde han grisblod han skaffat tidigare under dagen på Blakes händer och skjorta.

SYNBOCKEN GRIPS AV HÖPT LAGMAN

Nästa morgon vaknade Blake upp på sitt hotellrum av att stadsheriffen John Weldon riktade sin hagelbösa mot honom. Blake hade blod på händerna och skjortan, samtidigt som mordvapnet, guld och flera tillhörigheter från Miller hittades på hans hotellrum. Weldon tvekade inte, utan grep honom omedelbart för mordet. Det hade han gjort även med en sämre bevisning, då han jobbar för Peterson och i förväg kände till att Teague mördat Miller på Petersons order, men att Blake var den som skulle gripas för mordet. Weldon utförde sitt uppdrag och grep Blake.

DOMARE STONE

Henry Blake ställdes inför rätta hos domare Stone, som trots att han egentligen saknar rätt att döma i så allvarliga fall, dömde honom till livstids fängelse i Colorado Territorial Prison. Innan Blake hann protestera allt för mycket var han på väg i en fångtransport till Colorado Territorial Prison, där som en slump Petersons svärson var fängelsedirektör. Självfallet har inga brev han skrivit någonsin lämnat fängelset, det har Rowland sett till.

Det förfalskade testamentet dök även det upp hos domare Stone, som läste upp det och ordnade alla papper för att Peterson skulle bli ensam ägare till gruvan.

MORDBRANDEN

Ett par veckor senare sattes Taylors tryckeri och bostad i brand en sen natt. Taylor befann sig inne i huset, men sov inte, så han lyckades kasta sig ut genom en gravgång som går under huset och som han förberett som en flykttunnel, ifall det någonsin skulle behövas. Taylor lämnade staden och begav sig till sitt gömställe i bergen. Han tyckte att det var lika bra att ligga lågt och spela död.

Efter ett halvår förflyttade han sin verksamhet till Central City. Han har dock kvar gömstället som säkerhet. För ett år sedan greps han dock av bröderna Hodge och avtjänar nu ett kortare straff för förfalskning på Colorado Territorial Prison.

GAMMAL HÄMND OCH NYA INVESTERINGAR

Petersons gruva har gett en god avkastning under åren och han har hela tiden gjort nya investeringar för att utöka verksamheten. På senare tid har dock lönsamheten sjunkit och han måste göra stora investeringar för att kunna bryta malm djupare ner i bergen. Därför är han i stort behov av pengar.

Från början hade han planerat att slå tre flugor i en smäll. Planen var

avancerad, men briljant. Carville skulle svindla Ralston, men bli av med pengarna i ett bakhåll – och pengarna skulle gå till Peterson för nödvändiga investeringar i gruvan. Båda hans ärkefiender skulle dö, samtidigt som de försåg honom med de nödvändiga pengarna för investeringarna. Carville skulle dessutom bli utpekad som Ralstons mördare.

Teague var återigen Petersons redskap. Han skulle först döda Ralston och därefter Frank Caine och hans patrask, efter att de dödat Carville och hans män i bakhåll.

NYA PLANER

Då Carville och hans män överlevde bakhållet blev Peterson och Rowland tvungna att tänka om. Teague fick ett större uppdrag, nu att spåra upp de olika svindlarna och stjäla pengarna från dem, samtidigt som han fick i uppdrag att täppa till alla spår.

Teague lyckades spåra O'Brian, men sedan kom han inte längre. Därför utnyttjade han sin ställning som Pinkertonagent till att nästla sig in i den utredning som bröderna Hodge ledde. I deras sällskap såg han till att mötet med Ike Callahan slutade i en eldstrid. Då han fick chansen dödade han också Catherine Kincaid i San Francisco och försökte fly med Kincaids och Carvilles byte från svindeln mot Ralston, men han blev upptäckt och dödad. Dock utan att berätta något om Peterson och Rowland.

SÅ VAD HÄNDER NU?

Peterson hade tänkt att använda pengarna som de svindlat från Ralston till att göra nödvändiga investeringar, men när den planen inte fungerade har han fått tänka om. Istället har han och Rowland (som blivit delägare i gruvan) bestämt sig för att sälja ut 20% av andelarna i gruvan för att få in mer pengar. Inkomsten av försäljningen hoppas de skall ge omkring en halv miljon dollar. Samtidigt som de hoppas att ingen räknar ut vem Teague arbetade för.

DEL 1

Den första delen i denna konventskampanj – *Hängd Mans Hämnd* – går att ladda ner på www.rollspel.com. Har ni inte tid eller möjlighet att spela äventyret följer dock en kort sammanfattning här nedan.

Rollpersonerna i den förra delen var en grupp svindlare och bedragare med Clyde Carville i spetsen. Han hade precis släppts från Colorado Territorial Prison, efter att ha avtjänat ett fem år långt straff. Då han lämnade fängelset fick han inte tillbaka sitt fickur, men han var glad att komma därifrån.

Tillsammans med sina goda vänner och tidigare kumpaner, syskonen Kincaid, Ike Callahan och Dave O'Brian började han genast skissa på en ny fräck kupp: att lura av bankiren William Ralston så mycket som möjligt av hans förmögenhet – ungefär en halv miljon dollar borde han kunna få loss i kontanter... Tipset om Ralston fick han från Frank Caine, en tidigare cellkamrat som nyligen hängts för mordförsök på Ralston. Det enda Caine bett om i utbyte mot sin information var att Carville skulle ge hans syster Eliza en del av bytet, så att hon skulle få en chans att lämna det hårda livet som prostituerad på Melissas Roadhouse utanför Denver.

Det var en fälla, gillrad av fängelsedirektören Arthur C. Rowland. Frank Caine hade sluppit galgen i utbyte mot att han skulle få Carville att vilja svindla Ralston – och att han därefter skulle röja Carville ur vägen och ta pengarna då denne kom för att göra rätt för sig hos Eliza.

Den första delen av planen gick precis så smidigt som Rowland hoppats. Rollpersonerna lyckades genom att utge sig för att vara rysk adel lura Ralston att betala en halv miljon för ett slott i Ryssland med tillhörande adlig titel som greve. Den andra delen gick sämre, Caines bakhåll gick i baklås och han själv och de flesta av hans män dog.

DEL 2

Den andra delen i denna konventskampanj – *I Mördarnas Spår* – går att ladda ner på www.rollspel.com. Har ni inte tid eller möjlighet att spela äventyret följer dock en kort sammanfattning här nedan.

Rollpersonerna i den förra delen var en grupp Pinkertonagenter och mannen som hyrt deras tjänster, William Ralston Jr. Då äventyret började hade Ralston hittats död i sitt hem, med svindlaren Carvilles fickur liggande brevid sig.

Äventyret gick ut på att ta reda på vad som hänt, där rollpersonerna listade ut hur Carville och hans sällskap svindlat av Ralston halva hans förmögenhet.

Utredningens väg var kantad av återvändsgränder och döda vittnen, där både Dave O'Brian och Eliza Caine hittades döda, strypta med garott precis som Ralston. Efter en eldstrid med Callahans män fick de fram att Carville och syskonen Kincaid gett sig av till San Francisco, så de begav sig dit.

Under utredningens gång hade ytterligare en Pinkertonagent, James Teague, anslutit sig till deras sällskap. I San Francisco fick de tag på Catherine Kincaid och bytet, så de gav Teague i uppgift att bevaka fången medan rollpersonerna lade sig i bakhåll för Clyde Carville och Angel Kincaid. Teague var dock den mördare de hela tiden sökt, så han utnyttjade tillfället till att döda Catherine med sin garott och därefter försöka fly med bytet. Han upptäcktes dock och stoppades med en kula i hjärtat.

Då Teague så tydligt var skyldig till mordet har misstänkarna mot Carville för Ralstons mord avskrivits. Ralston Jr var också nöjd med att återfå sin fars pengar och har därför inte dragit in lagen i svindeln alls. Men Carville och Kincaid är inte nöjda, de vill hämnas Catherines död. De är på väg till Colorado med pinkertonbröderna Hodge för att söka svar hos Rowland, mannen alla ledtrådar pekar ut.

AGENDOR

Som i alla goda historier vill de inblandade i denna få ut olika saker av sin medverkan... Här tänkte vi ta upp de vars motiv kan tyckas en aning grumligare än en första titt ger vid handen.

CRAIG PETERSON

En grym girigbuk som drivs till lika delar av sitt hämndbegär och drömmen att bli rik. Tyvärr har hans hämndplaner gått i baklås, så nu är hans främsta intresse att rädda sin gruva och undvika lagens långa arm.

ARTHUR ROWLAND

Den gode fängelsedirektören är inte den förste tjänsteman som låtit sig korrumpas, eller låtit hoppet om snabba förtjänster gå före lag och rätt. Trots att hans agerande mest skymtat i bakgrunden hittills är han en av kampanjens största skitstövlar. Av flera skäl. Arthur C. Rowland har för länge sedan passerat anständighetens gräns då han började hyra ut fångar till gruvorna som slavarbetskraft, där förtjänsten gått direkt till honom själv och en del av hans vakter.

Mer upprörande är dock att Rowland varit i maskopi med sin svärfar Craig Peterson hela tiden, och varit den som kontrollerar händelserna bakgrunden i de två första äventyren. Han och Peterson visste vad Carville var kapabel till, med hjälp av sitt kontaktnät – för Petersons del av egen bister erfarenhet. De räknade ut ett sätt att tjäna pengar på deras arbete. William Ralston var en av Colorados rikaste och mest avskydda män, efter att ha gjort fler män än Peterson utfattiga i sina dagar. Rowland och Peterson var övertygade om att Clyde Carville kunde utnyttja Ralstons svagheter till en fräck och lönsam kupp. Samtidigt visste Rowland att Carville aldrig skulle ge honom pengarna, eller ens samarbeta med honom.

Det var där Frank Caine kom in i bilden. Rowland ansåg att Caine var en vederstygglig karl, men insåg direkt då de möttes att han kunde ha nytta av honom. Så han gav Caine ett erbjudande som inte gick att tacka nej till: slipp fängelset och galgen, få istället en belöning för dina utförda tjänster. Motprestation? Att få Carville att ge sig efter Ralston, både för att hämnas sin "döde" kamrat Caine och för att det var en god affär. Samt att Caine skulle döda Carville och hans vänner när deras uppdrag var slutfört.

Rowland och Peterson var inte dumma nog att lita på Caines lojalitet i det långa loppet. De hade inte heller för avsikt att låta den falske före detta fången överleva, när han väl fått sina pengar planerade de att låta döda Caine och gömma kroppen där den aldrig kunde hittas. Det vore ju trots allt lite pinsamt om allt för många började prata om att en man som borde vara hängd gick omkring fri och livs levande.

Nu gick inte allt som de hade hoppats... Caine och hans män förlorade eldstriden ute vid Melissas Roadhouse och det stort. Alla utom Abe Shatner dog där. Caine kom aldrig till mötet med Rowlands inhyrde mördare James Teague, som tidigare samma kväll mördat Ralston och placerat Carvilles guldur på mordplatsen för att kasta misstankarna på honom. Teagues arbete med att röja undan alla lösa trådar som skulle kunna peka mot Rowland och Peterson, och ännu viktigare lägga beslag på bytet från svindeln, blev därmed lite mer tidsödande och kostsamt än de från början tänkt sig. Än värre blev det då Teague dog, utan att ens ha överlämnat mer än Dave O'Brians del av bytet till de båda kumpanerna. I denna del är Rowlands främsta intresse att inte åka dit, samtidigt som han vill få sin fru tillbaka oskadd och få Peterson Mining Company att få in de nödvändiga pengarna för investeringar. Rowland leder uppådet efter de

förrymda fångarna. Skulle de tappa spåret efter rymlingarna kommer han att bege sig till Harvard City för att rådgöra med sin svärfar.

ANNIE ROWLAND

Craig Petersons dotter och Arthur Rowlands hustru kan se nog så sött ut, men är en riktig ragata. Den enda hon bryr sig om är sig själv och sina möjligheter att leva i lyx och flärd. Hon är otrevlig, högljudd och elak. Som fånge är hon mest besvärlig, då hon försöker terrorisera de som rövat bort henne och hotar alla med fängelse och stränga fängelsestraff. Hon hänvisar hela tiden till sin man, den mäktige fängelsedirektören, men har inte en tanke på att blanda in sin far. Skulle hon höra folk prata om honom kommer hon dock att spetsa öronen, och får hon något tillfälle att förvarna sin far för vad rollpersonerna har på gång kommer hon att ta den.

JOHN WELDON

Den korrumperade och försupne stadssheriffen lider av svåra samvetskval och är nära att knäckas. Om rollpersonerna bara erbjuder lindrigare straff, eller ännu hellre inget straff alls, är han beredd att hjälpa dem.

GEORGE P. STONE

Den korrumperade domaren har aldrig mer avancerade planer än mer pengar till sig själv och att inte åka fast...

FRANK COLBY

Petersons livvakt vaktar sin uppdragsgivares och sitt eget skinn.

HENRY BLAKE

En oskyldig man som vill rentvå sitt goda namn. Sattes dit för mordet på Petersons kompanjon Jacob Miller, som i själva verket mördades av Teague på Petersons order. Tack vare Taylors förfalskade tes-

tamente tror han sig nu kunna bevisa sin oskuld. Vill till Taylors gamla tillhåll, i bergen utanför Harvard City.

VINCENT TAYLOR

Vill egentligen bara slippa trubbel. Visst hjälper han gärna Henry Blake, men helst inte till priset av sin egen frihet. Känner samhörighet med Carville och respekt för bröderna Hodge.

BRÖDERNA HODGE

De två Pinkertondetektiverna är hederliga och rättskaffens män. De har fått i uppdrag direkt av självaste Alan Pinkerton att utreda vem som hyrt James Teague, och hur mycket skada han ställt till med. De söker sanningen, och är beredda att samarbeta med halvskumma karaktärer som Carville och Kincaid för att få fram den. Deras mål är att kunna dra den eller de skyldiga inför rätta.

CLYDE CARVILLE & JONATHAN KINCAID

De vill hämnas Catherines död. Carville har förlorat sitt livs stora kärlek och Kincaid sin älskade syster. Hon blev brutalt mördad av svinet Teague, men någon hade hyrt honom. Förmodligen samma person som hållit på och försökt kasta misstankarna på Carville för bankmannen Ralstons död och samma person som låg bakom Frank Caines bakhåll vid bordellen. Den enda de kan komma på att misstänka är den förbannade fängelsedirektören vid Colorado Territorial Prison, Arthur C Rowland. De kan bara inte förstå varför, vad de någonsin gjort honom för att väcka hans vrede.

Clyde Carville tycker i grunden inte om våld, så för hans del vore det bästa straffet Rowland kunde få att tvingas vara fånge på det fängelse där alla interner hatar honom. Kincaid är inte lika säker, det kliar i hans avskjutarfinger.

HÄNDELSEER

Nedan följer ett antal nyckelscener i äventyret. Mycket mer kommer självklart att kretsas kring rollpersonernas intrigerande och agerande mot varandra. I synnerhet i det här äventyret, som till sin natur är väldigt öppet. Vi har försökt ange händelserna i den ordning vi tror att de kommer att inträffa, men naturligtvis är det fullt möjligt att rollpersonernas agerande ändrar händelseförloppet.

Innan äventyret tar sin början bör Frank Hodge få de två brottsrapporterna, du kan nämna att han fått dem av sin gode vän Sheriff Cook, efter att ha bett om rapporten över Ralstons mord, samt andra större händelser vid ungefär samma tidpunkt. Robert Hodge bör få handouten med Pinkertons arbetsmetoder, då han är den som behärskar de mer avancerade delarna av brottsbekämpningen. De enskilda korten ur brottsregistret kan ges till Frank Hodge från början. Dock bör han inte få korten över de förrymda fångarna förrän efter att de har mötts i äventyret.

Slutligen är det här ett äventyr som kan spelas av fyra till sex personer. Det är i första hand de förrymda fångarna som bör tas bort om det är en mindre spelgrupp.

RYMNINGEN

En vecka efter att Peterson besökt fängelset och Rowland rymmer fyra fångar från Colorado Territorial Prison: Henry Blake, Vincent Taylor, Terry King och Cutter Preston. Henry Blake planerade att han och Taylor skulle rymma, för att han skall kunna få fram bevis för att rentvå sitt namn. Preston och King upptäckte vad som var på gång och hängde på, mot Blakes vilja. Han törs dock inte ensam ge sig på de två brutala mördarna, i synnerhet inte med tanke på att de snabbt fått tag på vapen.

Rymningen sker vid midnatt. När fångarna är på väg bort från fäng-

elset möter de Annie Rowland varpå King tar med henne som gisslan. Fångarna stjälar fem hästar från Canon City och ett par revolverar.

MÖTE I GRYNINGEN

Fångarna rider hårt hela natten och i gryningen kommer de fram till rollpersonernas nattläger. Rollpersonerna har inte vaknat ännu och Clyde sitter och slumrar på sitt pass. King och Cutter smyger fram och riktar sina vapen mot den slumrande Carville. King skiner upp i ett elakt leende när han ser bröderna Hodge. Det som början var planerat som en överraskningsattack för att få tag på mer vapen och fräscha hästar innehöll plötsligt en trevlig bonus, en möjlighet att hämnas på de pinkertondetektiver som satte dit honom. Han vänder därför sin revolver mot bröderna och gör sig redo att avrätta dem.

Blake och Taylor är omkring 20 meter bort med hästarna och Annie Rowland. De känner igen Clyde och kan varna rollpersonerna om de vill, varpå det troligaste är att Angel löser situationen under en eldstrid som blir svår att undvika. Blake och Taylor är obehäpnade och ger sig direkt. Blake berättar sin historia om hur han blivit anklagad för mordet på Petersons kompanjon och dömd utan bevis av domare Stone i Denver. När han såg Peterson besöka fängelsedirektören insåg han att han aldrig skulle bli frisläppt. Taylor har dessutom förfalskat papper till Peterson som används för att sätta dit Blake. Annie beskyller Blake för att vara en mördare och lögnare under konversationen.

Efter att Blake hunnit berätta sin historia upptäcker någon ett dammoln ett bit bort och i kikaren kan de se ett uppbåd från fängelset med Rowland i spetsen. Annie säger att nu har de försatt sina chanser och kommer alla hamna i fängelset eller i galgen om de inte ger upp.

Frågan är hur rollpersonerna skall hantera situationen. Preston och King lär inte väcka någons sym-

pati, men Blakes historia gör att de andra borde inse att de kan hitta viktiga upplysningar för egen del om de slår följe med rymlingarna. Det bör inte vara helt enkelt för bröderna Hodge att hjälpa rymlingar, samtidigt som det borde kännas svårt att lämna över dem till mannen de tror är skyldig till att ha lejt Teague. En möjlig variant är att de slår följe, i utbyte mot att Blake och Taylor lovar att lämna in sig själv när undersökningen är avslutad, att de i princip godkänner att vara pinkertons fångar fram tills dess.

Annie Rowland är ett kapitel för sig. Äventyret blir roligare om de tvingas släpa med henne genom äventyret, varpå hon ständigt kommer att smäda och hota dem. Kan bröderna Hodge överhuvud taget inte tänka sig en sådan lösning fungerar dock äventyret även utan henne.

KLÄDER OCH KEDJOR

Förhoppningsvis ger sig rollpersonerna av mot Harvard City tillsammans med Taylor och Blake. Ett problem är dock att de båda skulle behöva kläder och bli av med sina handfängsel. Små, praktiska problem som är till för att lösas. Vad gäller kläder kan de låna av rollpersonerna tillfälligt, men ingen av dem kommer att se klok ut, då Blake är en stor bjässe som riskerar att spräcka låneskjortor om han andas och Taylor är en tunn och klen man, som ser ut att drunkna i kläder han eventuellt får låna från en mer normalbyggd person.

Kedjorna slutligen bör kunna dyrkas eller skjutas upp, men helt riskfritt är ju inte något av sätten...

VÄRDERINGS-MANNEN

Värderingsmannen Bartholomew Roundwell från Denver har undersökt och värderat Petersons gruva

inför utförsäljningen. Rollpersonerna möter honom vid en av diligensstationerna som finns längs med vägen. Han ger rollpersonerna ett vänligt litet tips om att investera i Peterson Mining Company, som är en bra affär, om de inte är direkt otrevliga mot honom.

TAYLORS GÖMSTÄLLE

Vincent Taylor har ett gömställe ute i bergen där han brukar sköta sin verksamhet, komplett med tryckpress. När rollpersonerna anländer till gömstället är det bebott. En galen guldgrävare (Jethro Stubbs) har slagit sig ner i stugan. Han trivs som fisken i vattnet, då här var fullt med proviant och tak över huvudet. Till Taylors stora förskräckelse har han stökat till ordentligt i stugan. Tryckpressen används som bord och det mesta av Taylors papper har han använt till att elda med – inklusive utkasten på det förfalskade testamentet. Kameran används som kläddhängare. Stugan är full med skräp och tomma konservburkar. Dessutom finns här över ett dussin stövlar av olika modeller och storlek i en hög. Det är dock inte värre än att det går att få ordning på allt igen.

Stubbs har en fixering vid stövlar och vill gärna byta sina gamla par mot nya. Om personen vägrar blir han mycket sur. Han har flera gånger gått till extrema åtgärder för att komma över stövlar och inte dragit sig för stöld, misshandel eller ens mord. Stubbs har lite svårt att koncentrera sig på något annat när han fått syn på ett par stövlar han vill ha. Han ser sällan folk i ögonen, utan stirrar på deras skodon och muttrar vad han anser om dem. "Snygga stövlar, de blänker, just sådana stövlar jag vill ha – vill du byta?"

Stubbs är även fixerad vid indianer som han hatar och ständigt är på sin vakt mot. "Man vet aldrig när rödskinnen anfaller. De kan gömma sig var som helst, så akta dig"

Stubbs kan helt klart bli ett problem för rollpersonerna, men spelar de sina kort rätt kan han även hjälpa dem på olika sätt. Främst kanske genom att skapa förvirring.

HARVARD CITY

Sent om kvällarna kommer rp att kunna se John Weldon som vinglar fram längs med stadens gator ofta med en flaska eller flicka som sällskap. Weldon brukar föra rätt mycket liv och brukar sjunga eller svära under sin promenad genom staden. Vid ett par tillfällen har han även övat prickskytte under småtimmarna. Ingen vågar säga till honom och han är ju dessutom lagen i staden. Om rollpersonerna konfronterar honom kommer de snabbt att märka att Weldon inte är så tuff som han vill ge sken av. Om han dessutom möter Blake kommer han vitna i ansiktet och se ut som han sett ett spöke.

Rowland anländer till Harvard City tillsammans med tre av sina vakter och rider in till Peterson Mining Company.

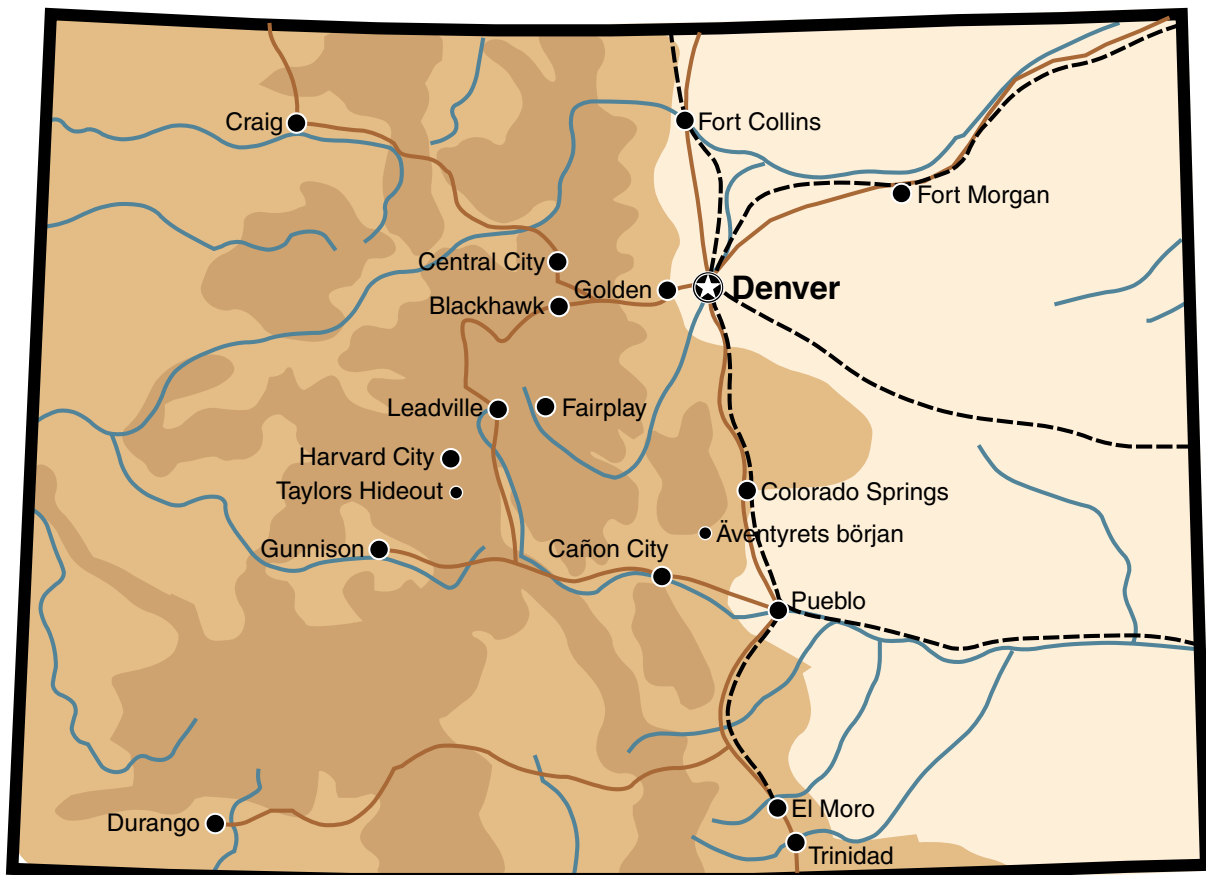
Domare Stone anländer till Harvard City med diligens dagen efter att rollpersonerna anlämt. Med andra ord samlas alla deras fiender här. Deras mål bör vara att gripa Rowland, Peterson och Stone, för att föra dem inför rätta i Denver. De kommer dock inte att ge sig utan strid, så det kan bli en delikat situation att lösa.

DENVER

Om rollpersonerna kan lägga fram trovärdiga bevis mot Craig Peterson, Arthur Rowland och George Stone inför Sheriff David J. Cook kan han ta dessa till guvernören Long John Routt och få till en rättegång mot dem. De blir alla dömda till långa straff.

Blake kommer då att kunna få en ny rättegång där han frikänns helt, men även Taylor kan komma att benådas för sina insatser.

Cook erbjuder bröderna Hodge arbete inom Rocky Mountain Detective Association.



ÖVERSIKT CANON CITY

Hemvist för Colorado Territorial Prison, där fängelsedirektören Arthur Rowland arbetar.

HARVARD CITY

Guld hittades i området redan på 1860-talet, men det var inte förrän Craig Peterson gjorde sitt stora fynd under hösten 1873 som staden bildades. Inom en månad hade ryktet spritt sig och en gruvstad växte upp i dalgången utanför gruvan. Många lycksökare tog sig till området, men ingen har hittat en lika stor fyndighet som Peterson och boomen avstannade lite under 1875. Peterson Mining Company sysselsätter dock många gruvarbetsare och staden lever framför allt på gruvan, men också förbipasserande och guldgrävare i området. En diligenslinje och ett postkontor har även byggts för att visa att Harvard City är en del av civilisationen.

TAYLORS HIDEOUT

En halv dags ritt söder om Harvard City ligger Vincent Taylors gömställe. Stugan ligger väl dold bland bergen och ser inte mycket ut för världen på utsidan. Men inuti huset har Taylor allt en förfalskare behöver. Inklusivt en tryckpress, kamera, staffli och färger, gravyrset och inte minst kläder och tre månaders proviant. Här har han även sparat en del tidigare utkast på förfalskningar, som Jacob Millers falska testamente som Peterson betalade för...

DENVER

Colorados huvudstad där Frank och Robert Hodge är stationerade, och Ralston levde och dog. I stadens utkant ligger bordellen där Carville och hans sällskap hamnade i bakhåll för Frank Caine och hans män då de svindlat av Ralston hans pengar. I den efterföljande striden dog Caine och de flesta av hans män. Caines syster Eliza försvann under natten efteråt, då Teague

mördade henne och dumpade liket i vildmarken.

COLORADO SPRINGS

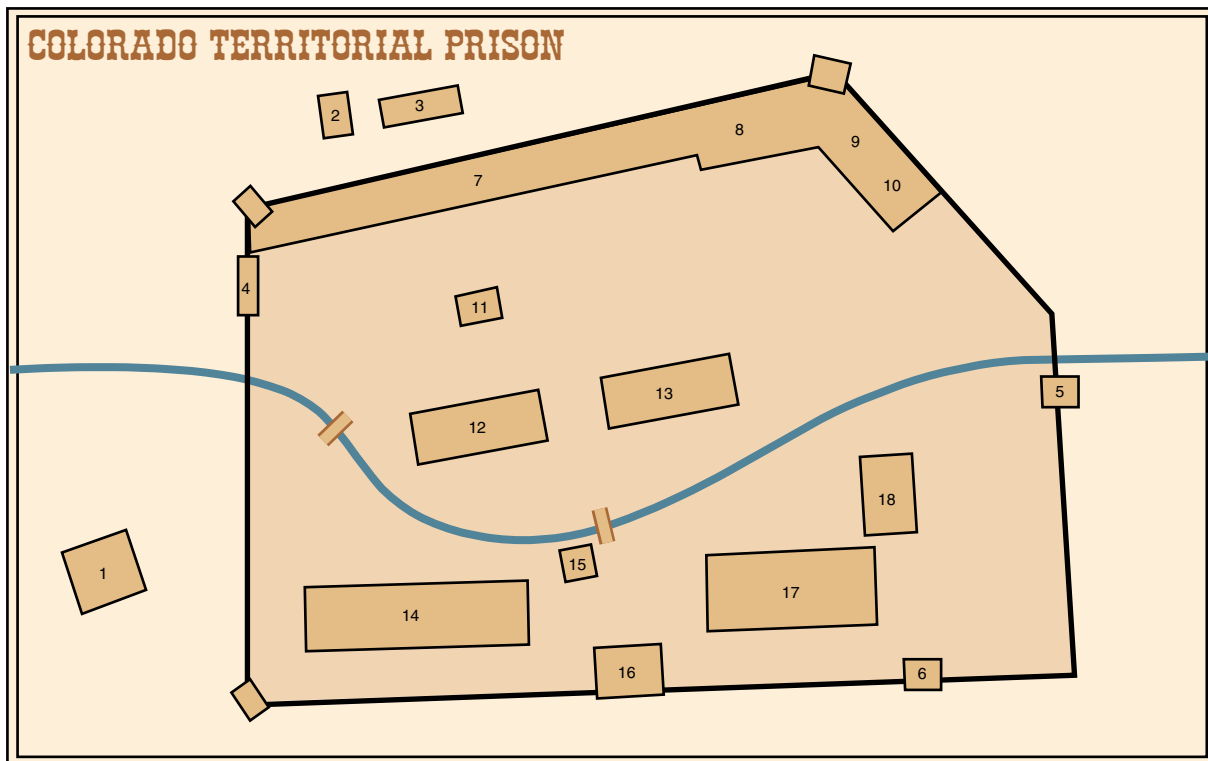
Här ligger Dave O'Brians saloon och spelhall, som han drev under sitt alias Robert Jackson. Hans fästmo Loretta Laverne har tagit över driften av puben.

FAIRPLAY

Gruvstad med runt 800 invånare där Ike Callahan och hans män brukade ligga lågt. Det var också hr de dog, i en eldstrid med Pinkerton-detekтивerna.

RESTIDER

Orter	Dagar
Colorado Springs - Cañon City	1
Cañon City - Harvard City	3
Harvard City - Fairplay	1
Harvard City - Denver	2,5
Fairplay - Denver	1,5
Denver - Colorado Springs	1
Fairplay - Colorado Springs	1,5
Colorado Springs - Pueblo	0,5
Pueblo - Cañon City	0,5



Colorado Territorial Prison ligger i utkanten av Cañon City, i Colorado. Fängelset öppnade den 13 juni 1871 och har nu varit i drift i nästan exakt fem år. Här samlas fångar från hela Colorado och New Mexico och det är alltid fullt.

De senaste tre åren har fängelsedirektör Arthur C. Rowland styrt verksamheten med järnhand. Inga fångar visas någon medkänsla, Rowland anser att de är där för att straffas. Alla måste arbeta och göra rätt för sig och kan fängelsedirektören tjäna en extra slant på det är det bara bra...

1. ROWLANDS RESIDENS

Här bor fängelsedirektör Arthur C. Rowland och hans fru Annie. En vakt står alltid på plats vid huset.

2. ISHUS

3. FÖRRÅD

Här förvaras alla förbrukningsvaror, från linnen och spik till kaffe, mjöl och liknande.

4. VÄSTRA PORTEN

5. ÖSTRA PORTEN

6. SÖDRA PORTEN

Det är södra porten som leder ut till resten av samhället. Utgången ligger vid Main Street, och vägen leder bort mot Cañon City.

7. INDUSTRILÄNGA

Här väntar tråkiga och monotona arbetsuppgifter på fångarna.

8. TVÄTTERI

Det finns inte många kvinnor på fängelseområdet, men det är här de håller till. Antingen i de speciella cellerna för kvinnliga fångar eller i tvätteriet. De hålls alltid åtskilda från de manliga fångarna.

9. SJUKSTUGA

Här ges bara den mest grundläggande vård, inget märkvärdigt och inget påkostat.

10. KAPELL

11. KÖK

Mycket mat blir det varje dag...

12. CELLHUS 2

Här finns 102 trånga dubbelceller, med plats för en våningssäng men inte mycket mer.

13. CELLHUS 1

Här finns 42 dubbelceller och 120 singel. Carville har delat med några olika personer under åren, bland annat med Frank Caine under några månader.

14. VERKSTÄDER

Skomakeri, skradderi och ett snickeri där Carville arbetat.

15. VAKTSTUGA

Här finns alltid tre vakter.

16. ADMINISTRATION

Byråkratins högborg på fängelset, som bland annat rymmer fängelsedirektör Arthur C. Rowlands kontor. Alla fångar passerar här när de tas emot och innan de släpps.

17. STALL

Rymlig byggnad med flera hästar och vagnar.

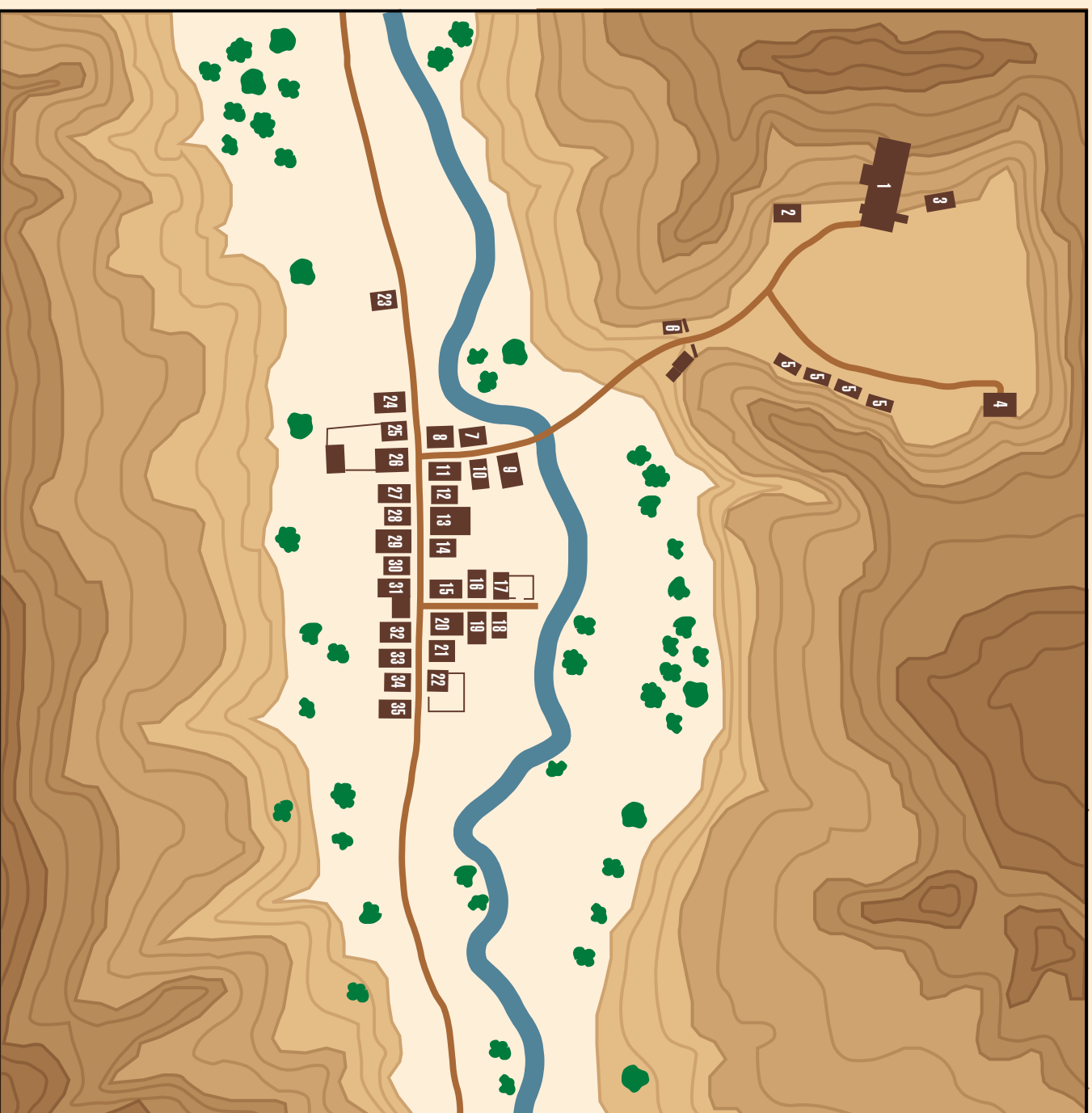
18. VAKTSTUGA

Här finns alltid tre vakter.

HARVARD CITY

- 1 Peterson Mining Company
- 2 Vakthus
- 3 Förråd
- 4 Petersons kontor/bostad
- 5 Barracker
- 6 Ingång
- 7 Tvätteri
- 8 Bagare
- 9 Järnhandel
- 10 Tom byggnad
- 11 Saloon
- 12 Advokat
- 13 Saloon
- 14 Doktor
- 15 Stadsheriff
- 16 Snickare
- 17 Smed
- 18 Begravningsentreprenör
- 19 Saloon
- 20 Bordell
- 21 Pantbank
- 22 Hästhandlare
- 23 Tom byggnad
- 24 Diligensbolag
- 25 Hjulmakare
- 26 Stall
- 27 Postkontor
- 28 Barberare
- 29 Handelsbod
- 30 Skräddare
- 31 Danshall
- 32 Hotell
- 33 Restaurang
- 34 Slaktare
- 35 Diverserhandel

0 30 60m



HENRY BLAKE

**BESKRIVNING**

32 år; 196 cm; 112 kg; Blå ögon; Blont hår;
Födelseort; Chicago, Illinois; Högerhänt
FYS 18 STY 18 KOR 10 MOT 15 SNA 12
INT 12 BIL 10 SDP 17 VAK 9

RYKTE 40/40**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 4 Chock 7 Stridsvana 3

Vapen	TC	VS	KV
Revolver	30	25	20
Gevär	32	25	20
Knytnäve	45	30	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 7, Första hjälpen 12, Försvaret 8, HV/Gruvdrift 16, HV/Snickra 17, HV/Vaskning 12, Kortspel 11, Läsa/Skriva 14, Matlagning 12, Orientering 15, Rida 13, Räkna 15, Simma, 10, Smyga/Gömma sig 7, Teori/Malmkunskap 12, Uppmärksamhet 8, Överlevnad/Berg 12

Det finns inte ett fängelse som inte är fullt av fångar som hävdar sin oskuld, det är en gammal klyscha som Henry Blake hört många gånger. Och innan han själv hamnade i Colorado Territorial Prison trodde inte han mer på deras snyft-historier än någon annan. Han trodde att fångar måste ha gjort något ont och att världen var rättvis. Inte ens efter det som hänt gav han upp hoppet om sina medmänniskor, det tvivlet kom inte förrän den senaste månaden...

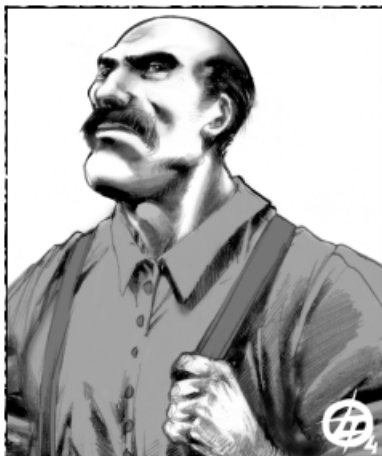
Men det är bäst att börja från början. Henry är en arbetarson från Chicago, van vid att arbeta och göra rätt för sig. Fabriksarbete är dock tungt och tråkigt, och drömmen om att bli rik av egen kraft har alltid varit stark inom honom. Alla guldruscher som tidningspojkar ropat ut har lockat honom att dra västerut, och han har hankat sig fram riktigt bra. Aldrig blivit rik, men stundtals hittat tillräckligt för att leva gott och ta sig till nästa rusch. Ibland har han fått svälja stoltheten och ta något jobb emellan. Det var jakten efter guld som lockade honom till Harvard City, en gruvstad som så många andra. Trodde han. Men efter mindre än en vecka där var hans liv förstört. Än idag vet han inte exakt vad som hände, han satt i baren och språkade med en trevlig man och de drack en del. Sedan minns han ingenting förrän stadsheriffen väckte honom på hotellrummet morgonen därpå. Han vaknade med blodiga händer, blod på skjortan och några saker som tillhörde Jacob Miller, en av de två stora gruvägarna i staden. En man han aldrig ens sett, men han dömdes snabbt för mordet på Miller, som hade blivit strypt med en garott. Själva mordmetoden gjorde dock Henry säker på sin oskuld – han visste inte ens vad en garott var då de beskrev hans påstådda mord under rättegången. Domare Stone var dock helt kallsinnig inför Henry Blakes protester och dömde honom dagen därpå till livstids fängelse för mordet på Jacob Miller.

Henry gav dock inte upp hoppet. Han gjorde allt för att bli en mönsterfånge, han har gjort allt som fängelsedirektör Rowland och hans pack till vakter begärt av honom, oavsett hur meningslöst eller förnedrande det varit. Istället för att knyta handen har Henry vänt andra kinden till, väl medveten om att deras ord kan komma att väga tungt om han någonsin blir beviljad en ny rättegång. Han har också försökt kontakta alla från Guvernören till Countysheriffen, han har skrivit ändlösa brev om sin situation och sina hågkomster. Först var allt han bad om en ny rättegång, och därmed en chans att försvara sitt goda namn. Då ingen någonsin svarade på det bytte han strategi, och har vädjat till Guvernören om nåd. Fortfarande utan svar. Vilket inte är så konstigt, då Rowland lagt beslag på dem allihop och har de inlåsta på sitt kontor på fängelset. Han har inga planer på att ge Henry en chans till upprättelse.

För en månad sedan kom Teague – mannen som bjöd Henry på sprit den ödesdigra natten – till fängelset, för ett möte med Rowland. Förra veckan kom den andre stora gruvägaren i Harvard City, Peterson, också dit för att träffa Rowland. Båda väl synliga för Henry. Det var då Peterson var där som Henrys medfånge Taylor berättade för honom om testamentet han förfalskat åt Peterson. Taylor har ett gömställe i närheten av Harvard City, där han fortfarande har kvar skisser och utkast på den förfalskningen. Med Taylors hjälp hoppas Henry nu kunna rentvå sitt namn – äntligen. Dock går det inte inifrån fängelset, då Rowland verkar vara inblandad. Därför ordnade Henry en flykt, ut från fängelset. Trots att Taylor inte ville följa med.

Allt gick dock inte planenligt, då de båda mördarna Cutter Preston och Terry King upptäckte vad som var på gång och följde med. Fängelsedirektörens fru kom i deras väg och de blådärarna rövade med henne, ett säkert sätt att få uppåddet att jaga dem i all oändlighet.

ARTHUR ROWLAND



Arthur C. Rowland är en hårdhudad fängelsechef som tog över Colorado Territorial Prison för tre år sedan, efter att ha tillbringat större delen av sitt liv i det militära. Han var en utmärkt drillsergeant och inte helt oäven som kapten. Envishet, hårda nypor och en vägran att bli ifrågasatt räckte långt, och för de män som slagits under hans befäl blev han till och med uppskattad.

Nu har han slagit sig till ro, och bor inte långt ifrån fängelset med sin unga hustru Annie, som han lärde känna strax efter flytten till Colorado. Det finns ingenting han inte skulle vilja göra för henne, och då han ser möjligheter att göra sig en förmögenhet utan att det blir känt tar han den. Därför hyr han ut fångarnas arbetskraft till privata gruvor och behåller pengarna själv, samt gillar fällan för Carville. Det finns värre skitstövlar, men han är sadistiskt hänsynslös och uppbläst självgod på ett irriterande sätt.

BESKRIVNING

45 år; 178 cm; 90 kg; Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Louisville, Kentucky; Högerhänt
FYS 15 STY 13 KOR 10 MOT 13 SNA 13
INT 14 BIL 12 SDP 11 VAK 18

RYKTE 35/85

STRID OCH VAPEN

Tålighet 3 Chock 8 Stridsvana 7

Vapen	TC	VS	KV
Colt Kavalleri	35	30	20
Hagelböss	40	30	20
Knytnäve	40	31	-

FÄRDIGHETER

Brädspele 12, Försvaret 12, Juridik/Civil 10, Kortspel 10, Köra vagn 11, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 20, Militär exercis 18, Religion 15, Rida 12, Räkna 18, Språk/Spanska 9, Telegrafer 17, T./Administration 18, T./Armén 15, T./Mil Strategi 12, Uppmärksamhet 16, Vältalighet 10

ANNIE ROWLAND



Annie Rowland hatar sitt liv, och är inte sen att låta det gå utöver andra... Hon är Craig Petersons dotter, men står egentligen inte sin far nära. Då modern dog för tio år sedan skickade hennes far henne österut, till de fina privatskolorna där hon lärde sig att bli en dam och umgås med societeten. Men pappa blev lurad på alla sina pengar och hon tvingades lämna det ljuva livet för den ociviliserade västern. Då Arthur Rowland friade sade hon snabbt ja. Hellre fändelsedirektörens hustru än livet i guldgrävarlägren. Hon förstod bara inte hur oerhört tråkigt det skulle bli, men för all del. Hennes man är åtminstone djupt förälskad i henne, och tillsammans med hennes far ser de till att hon har mycket pengar att röra sig med. Som bortrövad kommer hon att vara ett ständigt bekymmer, full av hån, hot och oförsämda kommentarer försöker hon hunsas dem, samtidigt som hon smyglyssnar på allt som sägs.

BESKRIVNING

23 år; 164 cm; 58 kg; Blå ögon; Brunt hår; Födelseort; Pittsburgh, Pennsylvania; H.hänt
FYS 10 STY 8 KOR 12 MOT 15 SNA 13
INT 15 BIL 18 SDP 18 VAK 15

RYKTE 54/20

STRID OCH VAPEN

Tålighet 0 Chock 2 Stridsvana 0

Vapen	TC	VS	KV
Revolver	20	18	20
Gevär	25	20	20
Örfil	40	20	20

FÄRDIGHETER

Dansa 20, Etikett 20, Fingerfärdighet 10, Försvaret 8, HV/Sömnad 22, HV/Trädgårdsskötsel 18, Konst/Teckna 15, Konst/Måla 16, Köra vagn 10, Läsa/Skriva 22, Matlagning 15, Musik/Piano 17, Religion 14, Rida 14, Räkna 22, Sjunga 15, S./Franska 15, T./Flora 15, Uppmärksamhet 10

CRAIG PETERSON



Craig Peterson har levt ett hårt liv. Han har sinne både för affärer och gruvfyndigheter, och är nu inne på andra varvet som snuskigt rik gruvägare. Första gången slutade i bankrutt, efter att han först blivit avlurad 200 000 dollar i mutor till Carville och hans anhang med svindlare, i utbyte mot ett lukrativt järnvägskontrakt som aldrig kom hans väg. I hans tillfälliga problem med likvida medel passade sedan svinet Ralston på att stjäla hans gruva genom att säga upp lånet och ta gruvan i ersättning. Det hat Peterson känner för dem som gjort honom orätt känner inga gränser och han har smidit sina hämndplaner länge. Andra gången han hade chansen att bli rik på gruvverksamhet försökte hans fega partner sälja fyndigheten för en spottstyver, hellre än att investera mer pengar och arbete. Craig vägrade, hyrde Teague att döda Miller och lät förfälska hans testamente. Han är hänsynlös och hämndgirig.

BESKRIVNING

49 år; 180 cm; 75 kg; Bruna ögon; Grått hår; Födelseort; Pittsburgh, Pennsylvania; H. hänt
FYS 14 STY 13 KOR 10 MOT 15 SNA 13
INT 14 BIL 13 SDP 18 VAK 14

RYKTE 45/95

STRID OCH VAPEN

Tålighet 3 Chock 8 Stridsvana 5

Vapen	TC	VS	KV
Colt Kavalleri	37	32	20
Hagelböss	45	31	20
Knytnäve	35	30	-

FÄRDIGHETER

Dansa 15, Etikett 12, Försvaret 14, HV/Gruvdrift 21, HV/Snickra 16, Kortspel 10, Köra vagn 14, Läsa/Skriva 16, Orientera 14, Rida 15, Räknelära 20, Smyga/Gömma sig 9, S./Spanska 10, Sprängämnesteknik 18, T./Ekonomi 15, T./Malmkunskap 22, Uppmärksam 13, Ö./Berg 16

FRANK COLBY



Frank Colbys bästa vän är hans vapen. Han går ingenstans utan det, det skulle få honom att känna sig sårbar och naken. När allt annat är sagt och gjort finns det ingen annan han kan lita på, ingen annan som täcker hans rygg. Man skulle också kunna säga att man får de vänner man förtjänar, och Colby har just inte ansträngt sig att vara någon annans vän än sin egen.. Han har aldrig tvekat att hyra ut sin vapenskicklighet till den som betalar bäst, utan att ställa några frågor eller gå omvägen om sitt samvete. Det har gjort honom hatad av många, inte minst släktingar till de nybyggarfamiljer han tvingat bort, eller släktingar och vänner till de män han dödat. Det är ingenting han ångrar, så länge han får betalt är han nöjd. Frank Colby uppträder med ett arrogant lugn och tycker om att förolämpa folk. Han tycker om att se sina medmänniskor ur balans, det får honom att känna sig mer självsäker.

BESKRIVNING

31 år; 179 cm; 74 kg; Brun ögon; Svart hår; Födelseort; Kansas City, Kansas; Högerhänt
FYS 13 STY 11 KOR 14 MOT 18 SNA 20
INT 11 BIL 10 SDP 13 VAK 18

RYKTE 38/115

STRID OCH VAPEN

Tålighet	3	Chock	13	Stridsvana	11
Vapen		TC	VS	KV	
Rem. Arme #3		44	44	20	
Winchester -73		40	40	20	
Knytnäve		38	36	20	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 16, Dansa 8, Fingerf. 15, Första hjälpen 12, Försvar 16, Hasardspel 10, Kortspel 15, Läsa/Skriva 14, Orientering 10, Rida 15, Räkna 16, Simma 10, Smyga 15, Spanska 9, Spåra 12, T./Vapen 18, Uppmärksam 16, Vapendrill/Revolver 20, Vältalighet 12

JOHN WELDON



John Weldon är en korruperad lagman, men med ett samvete. Han vet att han gjort många dumheter i sitt liv, att han har handlat orätt av rädsla för sitt eget skinn eller i jakten på mer pengar och en drägligare tillvaro. Han skäms, framför allt för att han hjälpte till att sätta dit en oskyldig man som Henry Blake. Livstids fängelse. Det är till och med värre än att döda honom med en kula.. Han känner hur Henrys liv tynger hans skäl, hur han kommer att tvingas möta sin skapare och inte kunna försvara sig. Samtidigt vågar han inte själv ta initiativ till att rädda honom, han vet ju hur mäktiga Peterson och domare Stone är. Så istället super han, för att försöka glömma sina synder. Det är inte svårt att se att John Weldon är en man svårt ur balans, där han ständigt full eller bakfull går runt och är vresig i Harvard City. Det krävs inte mycket för att få honom att vittna mot Stone och Peterson, om han själv går fri.

BESKRIVNING

38 år; 182 cm; 85 kg, Brun ögon; Svart hår; Födelseort; Santa Fé, New Mexico; H.hänt
FYS 10 STY 17 KOR 11 MOT 17 SNA 15
INT 10 BIL 8 SDP 11 VAK 13

RYKTE 45/70

STRID OCH VAPEN

Tålighet	3	Chock	10	Stridsvana	10
Vapen		TC	VS	KV	
Hagelbössa		45	35	20	
S&W American		35	33	20	
Knytnäve		45	35	20	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 8, Dansa 10, Första hjälpen 14, Försvar 13, Hasardspel 10, Juridik, civil 15, Kortspel 12, Köra vagn 14, Läsa/Skriva 16, Orientering 15, Rida 14, Räkna 18, Smyga/Gömma sig 8, Spåra 17, Telegrafera 15, Uppmärksamhet 12, Vältalighet 10, Ö./Berg 10

GEORGE P. STONE



George P. Stone är en korruperad cirkulationsdomare, som bor strax utanför Denver, i närheten av Melissas Roadhouse (bordellen där Eliza Caine arbetade). Han var mycket god vän med William Ralston och tvekade därför inte att ge Frank Caine hårdast möjliga straff för misshandeln, trots att han egentligen inte har rätt att döma så svåra fall. Det är inte enda gången han varit beredd att låta vänskap eller pengar påverka sitt omdöme. Åtskilliga skyldiga har kunnat gå fria då han dömt, samtidigt som oskyldiga dömts till hårdast tänkbare straff. Domare Stone kommer bra överens med Craig Peterson, som betalar sina mutor på ett regelbundet och otvunget sätt. I utbyte får han en domare som regelbundet kommer förbi Harvard City och dömer på det vis han önskar, oavsett om det gäller att fastställa falska testamenten eller skicka oskyldiga i fängelse. Stone är självisk, hänsynslös och helt utan empati.

BESKRIVNING

52 år; 183 cm; 72 kg; Brun ögon; Brunt hår; Födelseort; Jefferson, Missouri; Vänsterhänt
FYS 12 STY 10 KOR 9 MOT 12 SNA 13
INT 17 BIL 18 SDP 17 VAK 19

RYKTE 45/109

STRID OCH VAPEN

Tålighet	0	Chock	5	Stridsvana	3
Vapen		TC	VS	KV	
Colt New Line pocket		28	22	20	
Winchester -76		30	20	20	
Knytnäve		35	18	-	

FÄRDIGHETER

Biljard 14, Brädspele 12, Dansa 14, Etikett 15, Försvar 5, Juridik/Civil 20, Juridik, militär 12, Kortspel 8, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 20, Religion 10, Rida 10, Räkna 22, Språk/Spanska 10, T./Administration 18, T./Ekonomi 17, Uppmärksamhet 15, Vältalighet 16

SPELLEDARPERSONER

FOLK I DENVER

Denver kryllar av folk, så här följer endast en del av dem rollpersonerna kan stöta på.

DAVID J. COOK

Countysheriff i Arapaho County, där Denver är huvudstad. En hårdför och mycket kompetent lagman som är inne på sin andra period i ämbetet. Låter sig inte korrumpas, till skillnad från en del av sina män... Han kommer mycket bra överens med bröderna Hodge, han vet att de är hederliga och rättskaffens med annorlunda och ibland förvånansvärt effektiva metoder. Inte minst delar Bob hans passion för rättsmedicin och moderna vetenskapliga metoder i jakten på kriminella. Därför tvekar han inte att låna ut bevismaterial om de ber honom. Utöver arbetet som Countysheriff är han också Federal Sheriff i Colorado och grundare av Rocky Mountain Detective Association. Han är en historisk person. Har värden som en ERFAREN STADS-SHERIFF på sidan 144 i *Western*.

LONG JOHN ROUNTT

Den nya delstaten Colorados förste guvernör. Republikan. Hade inte mycket till övers för Ralston, men som den politiker han är insåg han att man ibland behöver göra affärer även med de som inte står högst upp på den personliga listan... Long John Rountt är en historisk person.

OLIVER X. PORTLAND

Läkaren som undersökte den döde Ralston ogillar att bli avbruten. Nästan lika mycket som han avskyr lekmän som tror att de vet mer om hans yrke än vad han gör...

COLORADO SPRINGS

LORETTA LAVERNE

Loretta döptes för länge sedan till Clara Atwater. Efter att ha tillhört det lätta gardet några år träffade

hon Dave O'Brian och blev ansvarig för farospelet på hans saloon i Colorado Springs. Hon blev förälskad i sin chef och de blev ett lyckligt par. Hon vet att O'Brian var med om den ryska svindeln mot Ralston. Då han kom tillbaka var han uppspelt och ville att hon skulle packa – två dagar senare skulle de till San Francisco, där de skulle förernas med hans vänner Clyde Carville och syskonen Kincaid. Först skulle han bara lösa allt praktiskt, och låta bartendern Owen McGillis ta över driften av saloonen, för nu var det slut på arbete – det ljuva livet väntade på dem. Men de hann aldrig ge sig av, då han hittades mördad på sin saloon morgonen innan de skulle åka, och pengarna han haft med sig var borta. Hon saknar honom något oerhört. Nu driver hon hans gamla saloon ihop med Owen McGillis. Hon betraktar Carville och Kincaid som några av sina närmsta vänner, och hon vet att O'Brian kom bra överens med Vincent Taylor.

OWEN MCGILLIS

Bartendern på saloonen, som fått papper på att O'Brians saloon nu är hans. Han håller dock på att skriva om dem, då han vet att Dave ville att Loretta skulle ha det bra. De äger och driver därför saloonen tillsammans, om än inte som ett par i övrigt.

HARVARD CITY

JETHRO STUBBS

Galen guldgrävare som flyttat in i Vincent Taylors tillhåll uppe i bergen, där han ställt till en salig oreda. Stubbs tittar aldrig någon i ögonen, hans blick söker sig alltid mot deras stövlar. Han samlar på stövlar. är fixerad vid stövlar och kan gå till vilka ytterligheter som helst för att få stövlar han bespetsat sig på. Han mumlar ofta och gärna kommentarer om hur olika stövlar ser ut, hur de är slitna och dylikt. Hans

andra fixa idé är att indianhat och skräck, där han är övertygad om att indianerna kommer att anfalla när som helst och varifrån som helst. Har värden som en ERFAREN GULDGRÄVARE.

BARTHOLOMEW ROUNDWELL

Värderingsman från Denver som undersökt Peterson Mining Companys gruva vid Harvard City. Ger ett förläst, men vänligt intryck och ger gärna vänliga investeringsråd. Rollpersonerna möter honom nog snarare vid någon av diligensstationerna utanför Harvard City än i staden, då hans arbete där är slutfört.

LEE DONOVAN

Saloonägare med stort leende och stadiga nypor. Orädd och full av information, om man bara behandlar honom hyggligt och med respekt. Han tyckte mycket om Jacob Miller, och hjälper gärna till att straffa den som dödade honom. Han tror dock att det var Henry Blake, så om han visar sig på saloonen kan hagelbössan plockas fram...

REBECCA LANGFORD

Bordellägarinna med skinn på näsan och höga priser. Föraktar män, men dyrkar deras pengar.

SIDNEY GRAHAM

Handelsbodsägare som funderar på att lämna staden och dra till Deadwood, trots Custers öde.

HOWARD JENKINS

Försupen doktor som är bättre som fältskär än att ge medicin.

PETE GOLDSBY

Barsk barberare som i motsats till många av sina kollegor hatar skvaller.

CHARLES HAMPTON

Inställsam hotellägare.

WESTERN



Namn Frank Hodge Roll Pinkertonagent
 Alias _____ Rykte 62/115
 Ålder 45 Födelsedatum 12/4 Födelseort Chicago, Illinois
 Längd 180 Vikt 78 Hårfärg Grå Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
Svart derbyhatt	20
Grå kostym, svart väst, vit skjorta	20
Svarta skor	20
Brunt twisthölster	20
Brunt axelhölster	20
Sadel, sadelväsor, sadelhölster	20
Filt, vattenflaska	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	13	1
STY - Styrka	10	0
KOR - Koordination	11	0
MOT - Motorik	15	1
SNA - Snabbhet	15	1
INT - Intelligens	17	2
BIL - Bildning	13	1
SDP - Självdisciplin	18	2
VAK - Vaksamhet	20	3

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Smith & Wesson Schofield	36	33	3	6	6	20	13/12/11/9
Smith & Wesson #2	35	34	3	6	3	15	10/9/8/6
Winchester -73	35	32	3	15	5	50	16/15/13/10
Knytnäve	40	34	3	-	4	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	12
Etikett	12
Första hjälpen	10
Juridik, civil	18
Kortspel	10
Köra vagn	16
Ledarskap	14
Läsa/Skriva	18
Orientering	15
Rida	15
Räknelära	18
Simma	14
Smyga/Gömma sig	12
Språk/spanska	10
Spåra	16
Telegrafera	18
Uppmärksamhet	19
Vältalighet	15

Hölster Crow/axel Dra 2/4

Stridsvana 13 Fanning -10
 Skadebonus 0 Försvar 13
 Tålighet 3 Chock 16
 Förflyttning 15 Bärformåga 10

Koordination
 Vapenhand Höger
 Ett vapen i fel hand -10
 Två vapen -15

Pengar & Värdesaker
 Dollar 527 Cent _____
 Förmögenhet Graverat fickur i guld

Skador
 Skademod _____ Blodförlust _____

Skada	Område
Skräma	
Lätt	
Allvarlig	
Svår	
Kritisk	
Kapande	
Dödlig	

Blödning	Benbrott	Kula

FRANK HODGES BAKGRUND

Du är son till en handelsbodsägare i Chicago, men valde bort tryggheten i familjeföretaget mot att söka lyckan som lagman i olika gruvstäder i Colorado. Livet som lagman är dock utsatt och otacksamt, så när du blev erbjuden en välbetald position som Pinkerton-detectiv efter Inbördeskriget bytte du karriär. Du har fått arbeta med att lösa kriminalgåtor och metodiskt leta reda på kriminella. Till din hjälp har du byråns kontaktnät, med agenter över hela landet. Dessutom arbetar ni med nya metoder, till exempel har du varit ansvarig för att bygga upp Denverkontorets brottsregister – ni har ett arkiv med information om olika kriminella element, både misstänkta och dömda. Även din bror Robert, eller Bob, är en utmärkt Pinkerton-detectiv, som kan få fram förvånansvärt mycket genom att undersöka döda kroppar...

Er situation just nu är pinsam. Den unge William Ralston Jr betalade byrån för att ta reda på vad som hänt med hans fars förmögenhet och vem som mördat fadern samma dag som en halv miljon dollar av hans förmögenhet försvann. Ledtrådarna tycktes till en början orimligt enkla, då ett graverat fickur som tillhörde Clyde Carville låg brevid den döde. Carville hade precis släppts ur fängelse för mord, men enligt byråns anteckningar är han snarare en misstänkt svindlare än en våldsvarkare. Mycket riktigt tydde det mesta på att det var han, tillsammans med ett flertal kumpaner som lurat av Ralston pengarna. Undersökningen kantades dock av döda, där ytterligare två potentiella vittnen dödats med garott, precis som Ralston – pubägaren och svindlaren O'Brian samt den prostituerade Eliza Caine. James Teague, en annan Pinkerton-detectiv, anslöt sig till er utredning under förespeglning att han undersökte hennes snarlika död.

Ni spårade Carville och syskonen Kincaid till San Francisco. Då ni kom dit var endast Catherine Kincaid på hotellet – med bytet – så ni lämnade Teague att bevaka henne medan ni försökte arrangera en välkomstkommitté för Carville och Angel då de återvände. Teague visade sig dock vara den mördare ni jagat hela tiden, då han utnyttjade tillfället till att mörda Catherine med sin garott – en ovanlig metod som visar att han var skyldig till alla mord i denna sorgliga affär – och fly med bytet. Ni upptäckte honom dock då han försökte försvinna bakvägen, och i den skottlossning som följde dog han med ett skott i hjärtat.

William Ralston Jr återfick bytet från svindeln mot hans far och valde att inte blanda in lagen i den frågan alls. Carville och Kincaid var därmed friade från alla anklagelser – en klen tröst för Catherines död. Teague har dock dragit vanära över hela Pinkerton. Du och Bob har fått order att utreda vem som lejde honom och varför. Ni är på väg tillbaka till Colorado med Kincaid och Carville. De spår ni har leder alla mot fängelsedirektör Rowland i Cañon City.

PERSONLIGHET

Du är en hederlig och rättskaffens man, noggrann med detaljer och lugn även i de mest trängda situationer. Din far hoppades länge att du eller din bror skulle överta hans handelsbod i Chicago, men det livet har aldrig lockat dig. Istället har du valt din plats i kampen mellan det onda och det goda, ständigt på lagens sida mot de som hotar vanligt folk. Det värsta du vet är korrumperade och kriminella lagmän, när de som skall skydda folk sviker. Att sätta dit de rika och mäktiga som trampar på sina medmänniskor bereder dig stor glädje. Du har varit vicesheriff, stadssheriff och de senaste tio åren agent för Pinkertons detectivbyrå. De två senaste åren har du varit stationerad i Denver och är stolt över ert samlade brottsregister.

Du kan hantera vapen, men är ingen revolverman. Din styrka ligger istället i att lägga ihop alla ledtrådar och förstå vad som hänt. När du granskar ledtrådar har du en tendens att tala högt, för dig själv. Då din bror arbetar med dig återupprepar ni ofta vad den andra säger, men med något annorlunda ord... Det är ert sätt att bolla idéer mellan er.

DE ANDRA ROBERT HODGE

Din yngre bror och bäste vän, som du litar blint på. Han går väldigt vetenskapligt till väga när ni undersöker brottsplatser, gör gärna bensedintest (avgör om en misstänkt fläck är blod eller inte) och kan grundläggande rättsmedicin. Precis som du talar din bror gärna högt när han tänker kring ett fall (och du brukar svara med att kasta tillbaka hans påståenden, om än med något andra fraser).

CLYDE CARVILLE

Du kommer förvånansvärt bra överens med Clyde Carville, trots att ni befinner er på olika sidor om lagen. Han har resning, moral och ett trevligt sätt. Du sympatiserar inte med hans svindlerier, även om du nog är benägen att hålla med om att han aldrig lurat en hederlig man... Dessutom delar han din avsky mot våld. Teagues blodiga framfart har skördat många liv bland hans vänner, inklusive hans älskade Catherine. Clyde Carville kommer inte att vila förrän den eller de som betalade för Teagues tjänster fått sina brott, men du tror inte att han är en mordisk däre. Att se de skyldiga inför rätta räcker nog.

JONATHAN "ANGEL" KINCAID

Jonathan Kincaid är bättre känd som revolvermannen Angel, som vad du vet aldrig skjutit någon ur bakhåll eller i ryggen. Systemens död har tagit honom hårt, det märks att de stod nära varandra. Hans humör och temperament skiftar ofta och snabbt, och bakom det vänliga leendet anar du en hänsynslöshet och hetsighet som gör dig glad att du inte är hans fiende.

WESTERN



Namn Robert Hodge Roll Pinkertonagent
 Alias _____ Rykte 60/98
 Ålder 35 Födelsedatum 2/3 Födelseort Chicago, Illinois
 Längd 178 Vikt 76 Hårfärg Brunt Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
<u>Brun derbyhatt</u>	<u>20</u>
<u>Brun kostym, svart väst, vit skjorta</u>	<u>20</u>
<u>Svarta skor</u>	<u>20</u>
<u>Brunt twisthölster</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, sadelväsor, sadelhölster</u>	<u>20</u>
<u>Filt, vattenflaska</u>	<u>20</u>
<u>Läkaryäska</u>	<u>20</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>13</u>	<u>1</u>
STY - Styrka	<u>11</u>	<u>0</u>
KOR - Koordination	<u>10</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>14</u>	<u>1</u>
SDP - Självdisciplin	<u>17</u>	<u>2</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 Peacemaker</u>	<u>35</u>	<u>33</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>15</u>	<u>14/13/12/10</u>
<u>Hagelbössa</u>	<u>45</u>	<u>33</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>5</u>	<u>15</u>	<u>20/9/6/1</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>38</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>-</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Ballistik</u>	<u>16</u>
<u>Fotografera</u>	<u>15</u>
<u>Första hjälpen</u>	<u>15</u>
<u>Juridik, civil</u>	<u>10</u>
<u>Kemi</u>	<u>15</u>
<u>Kirurgi</u>	<u>12</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>10</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>18</u>
<u>Orientering</u>	<u>10</u>
<u>Rida</u>	<u>12</u>
<u>Räknelära</u>	<u>19</u>
<u>Rättsmedicin</u>	<u>16</u>
<u>Simma</u>	<u>10</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>11</u>
<u>Telegrafera</u>	<u>14</u>
<u>Teori/Vapen</u>	<u>18</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>16</u>
<u>Vältalighet</u>	<u>12</u>

Hölster Twist Dra 2

Stridsvana 11 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 13

Tålighet 3 Chock 14

Förflyttning 15 Bärformåga 11

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -10

Två vapen -15

Pengar & Värdesaker

Dollar 490 Cent _____

Värdesaker Handgjort fickur

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma

Lätt

Allvarlig

Svår

Kritisk

Kapande

Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

ROBERT HODGES BAKGRUND

Din far försökte få dig att ta över familjens handelsbod, men du ville hellre hjälpa din äldre bror i hans kamp för lag och ordning. Därför lärde du dig vetenskapliga metoder att jaga brottslingar, och vilka ledtrådar en död kropp ger. Du kan ofta avgöra vilken typ av vapen ett offer blivit skjuten med om du ser kulan, eller ur vilken vinkel och på vilket avstånd skottet kommit. Du är Pinkertondetektiv, liksom din bror. Du avskyr korruperade män i rättvisans tjänst, män som cirkulationsdomare Stone vars domar långt ifrån alltid står i proportion till de brott som begåtts. En del riktiga avskum kommer så lindrigt undan att du inte kan låta bli att undra hur mycket de betalat honom, medan andra döms långt hårdare än vad som någonsin är rimligt. Än värre var det när du förstod att din kollega James Teague sålt sig som en simpel hyrd mördare, och utnyttjat sin ställning som agent till att utreda det mord han själv begått.

William Ralston Jr betalade byrån för att ta reda på vad som hänt med hans fars förmögenhet och vem som mördat fadern samma dag som en halv miljon dollar försvann. Ett graverat fickur som tillhörde Clyde Carville låg brevid den döde. Carville hade precis släppts ur fängelse för mord, men enligt byråns anteckningar är han snarare en misstänkt svindlare än en våldsvärkare. Mycket riktigt tydde det mesta på att det var han, tillsammans med ett flertal kumpaner som lurat av Ralston pengarna. Undersökningen kantades dock av döda, där ytterligare två potentiella vittnen dödades med garott, precis som Ralston – pubägaren och svindlaren O'Brian samt den prostituerade Eliza Caine. James Teague, en annan Pinkertondetektiv, anslöt sig till er utredning under förespeglning att han undersökte hennes snarlika död.

Ni spårade Carville och syskonen Kincaid till San Francisco. Då ni kom dit var endast Catherine Kincaid på hotellet – med bytet – så ni lämnade Teague att bevaka henne medan ni försökte arrangera en välkomstkommitté för Carville och Angel då de återvände. Teague visade sig dock vara den mördare ni jagat hela tiden, då han utnyttjade tillfället till att mörda Catherine med sin garott – en ovanlig metod som visar att han var skyldig till alla mord i denna sorgliga affär – och fly med bytet. Ni upptäckte honom dock då han försökte försvinna bakvägen, och i den skottlossning som följde dog han med ett skott i hjärtat.

William Ralston Jr återfick bytet från svindeln mot hans far och valde att inte blanda in lagen i den frågan alls. Carville och Kincaid var därmed friade från alla anklagelser – en klen tröst för Catherines död. Teague har dock dragit vanära över hela Pinkerton. Du och Frank har fått order att utreda vem som lejde honom och varför. Ni är på väg tillbaka till Colorado med Kincaid och Carville. De spår ni har leder alla mot fängelsedirektör Rowland i Cañon City.

PERSONLIGHET

Du har alltid älskat att avslöja hemligheter, se detaljer och hitta svar där andra ingenting ser. Därför använder du gärna vetenskapliga metoder i ditt arbete. Då du och din bror arbetar med ett fall tänker ni ofta högt och upprepar varandras tankar och påståenden. Du söker sanningen i varje situation. Du är hederlig, även om det hänt att du känt mer sympati för den laglöse du satt dit än för den skitsövel som anlitat er. Du anser dock att lagens bokstav är absolut och att det är farligt om man börjar tumma på sitt samvete. Därför har du ytterst svårt för korruperade män i rättvisans tjänst, män som cirkulationsdomare Stone eller pinkertondetektiven och lönnmördaren Teague. Det är tur att det finns goda lagmän också, som din gode vän David J. Cook. Han är Countysheriff i Arapaho County (säte i Denver), Federal Sheriff i Colorado och har startat Rocky Mountain Detective Association, där lagmän väster om Mississippi kan hjälpa varandra. Dessutom delar han din passion för ny teknik och vetenskapliga metoder i jakten på kriminella.

DE ANDRA FRANK HODGE

Din storebror och bästa vän som du litar blint på. Det bästa med att bli Pinkertondetektiv var att få arbeta med honom. Han delar inte din passion för rättsmedicin, men arbetar metodiskt och följer alltid upp misstänkta personer i Pinkertons brottsregister – där han själv lagt in de flesta kriminella och misstänkt kriminella i Colorado med omnejd. Då ni arbetar ihop tänker ni ofta högt och bekräftar varandras idéer genom att upprepa dem högt, om än med något andra ord.

CLYDE CARVILLE

Du kommer förvånansvärt bra överens med Clyde Carville, trots att ni befinner er på olika sidor om lagen. Han har resning, moral och ett trevligt sätt. Du sympatiserar inte med hans svindlerier, även om du nog är benägen att hålla med om att han aldrig lurat en hederlig man... Dessutom delar han din avsky mot våld. Teagues blodiga framfart har skördat många liv bland hans vänner, inklusive hans älskade Catherine. Clyde Carville kommer inte att vila förrän den eller de som köpte Teagues blodiga tjänster fått betala, men du tror inte att han är en mordisk dåre. Att se de skyldiga inför rätta räcker nog.

JONATHAN "ANGEL" KINCAID

Jonathan Kincaid är bättre känd som revolvermannen Angel, som vad du vet aldrig skjutit någon ur bakhåll eller i ryggen. Systemens död har tagit honom hårt, det märks att de stod nära varandra. Hans humör och temperament skiftar ofta och snabbt, och bakom det vänliga leendet anar du en hänsynslöshet och hetsighet som gör dig glad att du inte är hans fiende.

WESTERN



Namn Clyde Carville Roll Bedragare
 Alias Reginald Saunders/Charles Prescott Rykte 50/130
 Ålder 33 Födelsedatum 17/6 Födelseort Chicago, Illinois
 Längd 175 Vikt 73 Hårfärg Brunt Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
Svart derbyhatt	20
Svart kostym, grå väst, vit skjorta	20
Svarta stövlar	20
Brunt twisthölster	20
Brunt axelhölster	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	10	0
STY - Styrka	10	0
KOR - Koordination	13	1
MOT - Motorik	18	2
SNA - Snabbhet	15	1
INT - Intelligens	18	2
BIL - Bildning	11	0
SDP - Självdisciplin	20	3
VAK - Vaksamhet	17	2

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Smith & Wesson American	30	33	3	6	2	20	12/11/10/8
Smith & Wesson #2	30	34	3	6	-1	15	10/9/8/6
Knytnäve	40	32	3	-	4	-	5

Färdighet	FN
Dansa/	15
Etikett	15
Fingerfärdighet	13
Hantverk/Förfalska	19
Hantverk/Snickra	18
Hasardspel	15
Kortspel	15
Köra vagn	12
Ledarskap	15
Läsa/Skriva	20
Rida	13
Räknelära	20
Skådespeleri	20
Telegrafera	15
Teori/Administration	18
Teori/Kommunikation	15
Uppmärksamhet	16
Vältalighet	19

Hölster	twist/axel	Dra	2/4
Stridsvana	8	Fanning	-10
Skadebonus	0	Försvar	13
Tålighet	1	Chock	11
Förflyttning	15	Bärförmåga	10
Koordination			
Vapenhand	Höger		
	Ett vapen i fel hand	-10	
	Två vapen	-15	

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

Pengar & Värdesaker	Dollar	Cent
Dollar	1200	
Förmögenhet	Graverat fickur i guld	

Blödning	Benbrott	Kula

CLYDE CARVILLES BAKGRUND

Just nu känns det mesta meningslöst. Frånsett att hämnas, att se till att den som är skyldig till Catherines död får ångra sig. Det är det enda du lever för just nu.

Du är en skicklig bedragare. Du avskyr våld, men blir upprymd av fara, svindlerier och en bra bluff. Du har goda ledaregenskaper, ett gott huvud och god fantasi, så du har lett många svindlerier. Oftast med din bästa vän Frank "Angel" Kincaid och hans syster, din älskade Catherine vid din sida. Angel är en skicklig revolverman och ansvarade för er säkerhet, medan du och Catherine var strategerna. Som varje god svindlare vet kräver en bra kupp många fler inblandade (se handout), så ditt kontaktnät bland skojare i Colorado med omnejd är stort.

Er bästa svindel var då ni lurade av girigbuken Craig Peterson några hundra tusen dollar för en järnvägssträckning som aldrig kom hans väg (se handout). Under din bana som bedragare har du aldrig gjort ett bättre jobb. När ni lämnade Colorado för att ligga lågt ett tag tog du dig över gränsen till New Mexico. Men blev kastad i Colorados nya territoriefängelse i Cañon City för att en ranchägare inte tålde att förlora i kort. Han drog vapen, du sköt i självförsvar och fick fem års fängelse för dråp. Det var fem svåra år. Fängelsedirektören Rowland är det största svin du någonsin mött. En sadist som njuter av andras lidande, och förmodligen den du söker...

I fängelset delade du en tid cell med Frank Caine, som försökt döda William Ralston, en bankdirektör som ruinerat hans föräldrar och tvingat systemen att arbeta på bordell. Innan han hängdes berättade han hur ni skulle kunna lura av Ralston en rejäl förmögenhet i utbyte mot att hans syster Eliza skulle få hans del av bytet. Ni genomförde svindeln (se handout), men då ni red ut till Eliza låg Caine i bakhåll för er. Ni överlevde, splittrade bandet och du och syskonen Kincaid drog till Kalifornien där du upplevde din lyckligaste tid i livet. Tills Teague kom dit.

Teague var en korrupt Pinkerton som lyckats nästla sig in i den utredning som Ralston Jr hyrt byrån för. Samtidigt som han var en lejd mördare, som dödat Ralston efter er svindel – och försökt sätta dit dig för mordet, då det fickur du inte fick tillbaka av Rowland då du frigavs från fängelset hittades brevid den döde. Även Eliza Caine och din gode vän och flerfaldige kumpan O'Brian blev strypta i hans garott. Precis som din älskade Catherine. Hon var ensam kvar på hotellet, eftersom du bett Angel följa med då du letade efter en ring att fria till henne med. Pinkertons kom dit och lämnade Teague att bevaka henne och ert byte. Han dödade henne med garotten och försökte fly med bytet, men upptäcktes och döddes av Helena Boyle, en Pinkerton som för länge sedan var Angels flickvän.

Teagues mord avslöjade honom som den verkliga mördaren, så du är friad från misstankarna för mord. Ralston Jr nöjde sig med att återta pengarna, så ni riskerar inte heller fängelse för det. Alla ledtrådar pekar mot Rowland och du kan inte tänka dig ett bättre straff än att tvinga honom att leva som fånge i "sitt" fängelse. Det var han som hade ditt fickur, som dök upp så olämpligt, och att Frank Caine dök upp vid bakhållet kan bara betyda att han aldrig hängdes, som de hävdade på fängelset. Du, Angel och de två Pinkertondetektiverna Frank och Bob Hodge har slagit följe mot Cañon City i Colorado. Det är en ohelig allians, men ni vill alla ta reda på vem som hyrde Teague och varför – och se till att den skyldige får sitt straff.

PERSONLIGHET

Du är en klassisk bedragare med ett hjärta av guld. Du har ingenting till övers för de rika girigbukarna som utnyttjar allt och alla de kan, och du hjälper gärna de som har det sämre än du. Samtidigt är du ingen ängel, du vill leva det goda livet när du kan och ditt hedersbegrepp är inte direkt detsamma som lagens.... Att lura till sig skitstövlars pengar bekymrar dig inte, men du har i grunden svårt för våld. Du litat hellre till en bra plan, och med ditt vinnande, charmerande sätt brukar du kunna vinna de flestas förtroende. Du utstrålar en naturlig auktoritet och är bra på att få även dina fiender att tro att du bryr dig om dem. Att du är trevlig innebär aldrig att du är lismande eller inställsam, och de som känner dig det minsta vet att det bakom ditt trevliga leende finns en vilja hård som flinta. Teatern missade en stor begåvning, då du istället valde bedrägeriets bana. Det finns just ingenting du utgett dig för att vara som ditt offer inte trott på... Apropå offer är du stenhård i frågan om hur de väljs ut. Du vill inte lura oskyldiga, bara människor som genom sitt agerande visar att de inte förtjänat bättre. Du sätter lojalitet mot dina vänner väldigt högt, och anser att det måste finnas även sådant som heder mellan tjuvar. Just den synen gör att du ibland är beredd att se genom fingrarna med vad en del av dina vänner och bandmedlemmar sysslar med...

DE ANDRA

JONATHAN "ANGEL" KINCAID

Den snabbaste revolverman du någonsin sett. Dessutom är han din bästa vän, en charmig fåfång slarver och livsnjutare utan någon vilja att ta på sig ansvar... Lite lynnig, med kort stubin, men det finns ingen du litat mer på i hela världen. Ni har alltid hållit ihop. Catherine var hans syster och du kan se att hennes död drabbat honom minst lika hårt som dig. Hans glada öppna ansikte tycks låst i en stel mask av känslökall beslutsamhet. Ögonen som brukar glittra är döda, rösten mekanisk. Han är ett skal av sig själv. Du hoppas hämnden kan hjälpa honom, att ni tillsammans kan hitta tillbaka till livet igen sedan, när det är klart, även om det inte känns så nu.

FRANK HODGE

Du försöker att inte hata mannen som fattade det ödesdigra beslutet att låta Teague vakta den infångade Catherine och bytet. Det var ett misstag, han ångrar det och han söker sanningen bakom mordet med stor hängivenhet. Ni har bättre möjligheter att lyckas tillsammans än var och för sig. Trevlig och kompetent.

ROBERT HODGE

En yngre kopia av sin bror, också han Pinkertondetektiv. Diskuterar ofta märkliga metoder att undersöka brott, som låter som rena häxkonsterna i dina öron.

WESTERN



Namn Jonathan Kincaid Roll Revolverman
 Alias Angel Rykte 42/175
 Ålder 30 Födelsedatum 2/3 Födelseort Chicago, Illinois
 Längd 176 Vikt 73 Hårfärg Blond Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
Svart hatt	21
Svart kostym, brun väst, vit skjorta	21
Bruna stövlar	22
Brunt hollywoodhölster	21
Sadel, sadelväsor, sadelhölster	20
Filt, vattenflaska	20
Handgjort fickur	22
Cigarilletui med 20 cigariller	22

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	13	1
STY - Styrka	10	0
KOR - Koordination	15	1
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	20	3
INT - Intelligens	11	0
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	12	0
VAK - Vaksamhet	17	2

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Peacemaker (kv 23)	45	47	4	6	17	15	14/13/12/10
Colt New Line Pocket	42	45	4	6	14	15	11/10/9/7
Winchester - 73 (kv 23)	40	41	4	15	10	50	16/15/13/10
Knytnäve	38	35	3	-	4	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	14
Dansa/	12
Etikett	12
Första Hjälp	15
Kortspel	12
Köra vagn	10
Läsa/Skriva	15
Respekt	15
Rida	15
Räknelära	18
Skugga	15
Skådespeleri	12
Språk/Franska	12
Språk/Ryska	10
Teori/Vapen	18
Uppmärksamhet	15
Vapendrill/Revolver	20
Vältalighet	10

Hölster	Hollywood	Dra	2
Stridsvana	13	Fanning	-10
Skadebonus	0	Försvar	19
Tålighet	3	Chock	14
Förflyttning	20	Bärförmåga	10
Koordination			
Vapenhand	Höger		
	Ett vapen i fel hand	-10	
	Två vapen	-15	

Skador	Skadegrad	Blodförlust

Skada	Område
Skräma	
Lätt	
Allvarlig	
Svår	
Kritisk	
Kapande	
Dödlig	

Pengar & Värdesaker	Dollar	Cent
	600	
Värdesaker		

Blödning	Benbrott	Kula

ANGELS BAKGRUND

Du är Jonathan Kincaid, bättre känd som revolvermannen Angel. Du har skickat flera män till sin skapare och får inte längre dåligt samvete för deras skull... Den som drar mot dig måste vara trött på livet, och förtjänar faktiskt inte bättre. Åtminstone önskar du att det var så enkelt... Du är lättprovocerad, men din bästa vän Clyde Carville har ofta snackat dig ur jobbiga situationer. Och du har hjälpt honom vid många tillfällen under årens lopp, ofta helt enkelt genom att utan en sekunds tvekan backa upp honom oavsett sammanhang. Fattas bara annat, allt sedan era föräldrar dog längs Santa Fé-leden har ni två, och din syster Catherine hängt ihop.

Du har alltid varit snabb och stadig på hand. Din far lärde dig skjuta innan du var fem år, och du har alltid känt dig tryggare med minst en revolver i hölster. Självfallet föll det på din lott att se till att de andra två skulle gå säkra genom livet. Deras uppgift var att tänka ut hur ni skall klara er. Hederligt arbete låg inte för någon av er, men det är svårt att hitta bättre bedragare, som mer övertygande kan spela sina uttänkta roller... Och när det gäller att tänka ut avancerade, men ändå vattentäta planer är Catherine och Clyde i en klass för sig. Allt från ungdomens enkla upptåg till då ni fick en den girige och brutale gruvägaren Craig Peterson att betala några hundra tusen dollar i mutor för att få järnvägen att gå förbi hans gruvstad. (se handout)

Men du misslyckades. Clyde hamnade i en duell mot en skjutglad dålig förlorare vid pokerbordet. Visst, Clyde överlevde, men han fick fängelse i fem år på kuppen för dråp. Hade du varit där hade han sluppit det helvetet.

Clyde satt av sitt straff och då han kom ut samlades det gamla gänget igen för en ny stor kupp. Du och Catherine låtsades vara rysk adel och sålde på bankmannen William Ralston ett ryskt gods med tillhörande titel som aldrig fanns.

En halv miljon dollar betalade han. (se handout)

Sedan började märkliga saker hända. Då ni skulle ge en hängd fånges syster hans andel visade han sig vara i livet, då han och ett gäng busar låg i bakhåll för er. Du undanröjde det hotet. Gänget splittrades, och du Catherine och Clyde for till San Francisco.

Efter att ni lämnat Colorado dödade någon Ralston med garott och lämnade Clydes flickur på platsen. Även er vän och kumpan O'Brian och fångens syster mötte döden på samma sätt. Callahan dog åtminstone med vapen i hand, i en eldstrid med de Pinkertondetektiver som jagade er.

Och de hittade er. Först Catherine, som var ensam på hotellet just den dagen. Du var inte där, så James Teague fick i uppdrag att vakta henne och ert byte. Men han var inte bara Pinkerton, dessutom var han en lejd mördare som dödade henne med garott. När Teague försökte fly med bytet såg din gamla flickvän Helena Boyles honom och stoppade honom med ett skott i hjärtat. I vanliga fall hade du varit överlycklig att se henne, men inte nu. Det känns som om du dog tillsammans med Catherine. Allt känns tomt och meningslöst. Du skulle ha skyddat henne, men var inte där. Nu är det enda du kan göra att hämnas henne, att försöka hitta den som hyrde Teague.

Därför är du på väg till Colorado med Clyde och bröderna Hodge, som båda är rakryggade Pinkertondetektiver. De är inte ute efter er längre. Ralstons son ville bara ha pengarna och Teague mördade Ralston. Tillsammans ska ni gräva vidare. Den skyldige skall få betala.

PERSONLIGHET

Du är dina vänners vän, men det är en lätträknad skara... Att vara revolverman har gjort dig luttra genom åren, och du vet att mängden fiender som vågar skjuta när de ser dig rakt i ögonen bara är en bråkdel mot dem som försöker ur bakhåll...

Du är ingen grubblare, utan brukar leva i nuet. Det går inte att planera allt för långt in i framtiden som revolverman, det gäller att fånga dagen och njuta av den. Och njuta av livet kan du, du är svag för allt vad livets goda heter, från fester med vänner, spel med höga insatser till vackra flickor som ler mot dig... Åtminstone innan Catherine dog. Nu har det ändrats. Du är ett skal av dig själv, där smärtan och sorgen tagit över. Du har en kall beslutsamhet, pratar mekaniskt, men utan något riktigt liv eller någon glädje.

Du kan också ha ett rätt hetsigt temperament, det går att provocera dig lite lättare än du egentligen är bekväm med... När du börjar tappa huvudet är det dock inte ovanligt att din bästa vän Clyde Carville lyckas få dig att lugna ned dig, och inte sällan din motståndare också...

I grund och botten är du en glad och charmig kille, som har lätt för att komma överens med de flesta.

Du har heller aldrig någonsin velat ta på dig ansvar, eller någon ledande roll i något sammanhang. Visst, du vet att du säkert varit ett naturligt val som ny ledare för bandet medan Carville satt i fängelse, men du kände dig betydligt mer bekväm med att låta alla splittras. Callahan drog igång ett mer klassiskt band av desperados, Dave O'Brian öppnade saloon och spelhall i Colorado samtidigt som du och din syster tillbringade mycket tid på resande fot.

DE ANDRA CLYDE CARVILLE

Din bästa vän och bandets självklare ledare. En lysande strateg, som alltid varit bra på att räkna ut hur giriga skitstövlar kan skiljas från sina pengar – för det mesta helt utan våld. Ni var ute och letade efter rätt ring för honom att fria till Catherine med dagen hon dödades. Hans värld har gått under, men han vill ha hämnd på den skyldige.

FRANK HODGE

Frank kan inte rå för att Teague var ett avskum. Han är en rätträdig, hederlig man som söker sanningen och vill att de sant skyldiga skall få sona sina brott. Trots att han är på fel sida skulle ni säkert komma bra överens. Just nu känner du dig dock inte så social...

ROBERT HODGE

En yngre kopia av sin bror, också han Pinkertondetektiv. Kan få fram information ur saker ingen annan kan, med hjälp av vetenskapliga metoder, bevars väl.

WESTERN



Namn Vincent Taylor Roll Förfalskare
 Alias _____ Rykte 43/60
 Ålder 37 Födelsedatum 30/3 Födelseort St. Louis, Missouri
 Längd 159 Vikt 60 Hårfärg Brunt Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Ägodelar som finns i tillhåll:	
Brun derbyhatt, Brun kostym, svart väst, vit skjorta	15
Svarta skor	18
Handgjort fickur	20
Tryckpress	20
Skrivdon, pennor, bläck, gravvrset	20
Kamera, kamerautrustning	20
Staffli, oliefärger, penslar, palett	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	8	0
STY - Styrka	8	0
KOR - Koordination	11	0
MOT - Motorik	18	2
SNA - Snabbhet	13	1
INT - Intelligens	17	2
BIL - Bildning	13	1
SDP - Självdisciplin	14	1
VAK - Vaksamhet	15	1

Riddjur	Kvalitet
_____	_____

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
(Remington Derringer)	30	21	2	2	-1	5	9/8/7/5
(Arkansas Toothpick)	30	20	2	-	3	-	8
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
Etikett	13
Fingerfärdighet	15
Fotografera	16
Författarskap	10
Hantverk/Falskmyntning	11
Hantverk/Förfalska	21
Hantverk/Gravyr	20
Hantverk/Tryckteknik	20
Konst/Kalligrafi	19
Konst/Teckna	19
Kortspel	13
Läsyrkning	11
Läsa/Skriva	20
Rida	9
Räknelära	22
Smyga/Gömma sig	10
Teori/Konst	15
Uppmärksamhet	15

Hölster _____ Dra _____

Stridsvana 2 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 10

Tålighet 0 Chock 3

Förflyttning 13 Bärformåga 8

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -10

Två vapen -15

Pengar & Värdesaker

Dollar (1050) Cent _____

Värdesaker (\$1050 vid tillhåll)

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma	Lätt	Allvarlig	Svår	Kritisk	Kapande	Dödlig

Blödning	Benbrott	Kula

VINCENT TAYLORS BAKGRUND

Du uppskattar livets goda, som vin, kvinnor och sång. Eller snarare sprit än vin. Ju starkare desto bättre. Du har aldrig gjort ett riktigt bra jobb spik nykter, men då du arbetar är du måttlig. Du kan leva utan sprit, även om det är tråkigt. Kvinnor tycker du om. Mycket. Tyvärr tycker inte de om dig, så du har aldrig varit ens i närheten av att gifta dig. Då du har mycket pengar, brukar du dock betala för illusionen, från bättre etablissemang med kvinnor som låter dig stanna över natten. Vad gäller sång sjunger du när du badar. Utdrag ur operor och snuskiga visor från någon varieté. Du är en skicklig hantverkare, faktiskt en av de bästa i ditt fack. Om någon behöver ett papper eller dokument som säger något helt och hållet falskt är du mannen att vända sig till. Som förfalskare har du få konkurrenter, då du är skicklig på allt från att välja rätt råvaror (papper, penna, bläck, mm) till att gravera, trycka och imitera handstilar.

Just nu är det dock svårt. Du avtjänar ett straff på Colorado Territory Prison för förfalskning. Du betalar med några år av ditt liv för ett jobb du borde undvikit. Hennes avlidne makes familj kopplade in Pinkerton, de pressade henne, hon blev nervös och kom för att fråga om ditt arbete gick att spåra. Det gjorde det inte, men Pinkerton följde efter henne och ni åkte båda fast. Bröderna Hodge var smartare än din klient.

Avtjänar och avtjänar förresten. Just nu är du på flykt. Mer eller mindre mot din vilja. Du råkade prata bredvid mun då du såg skojaren Craig Peterson på besök hos fängelsedirektören Rowland. Du nämnde för din medfånge Henry Blake att det där var en ful fisk som förtjänade att sitta inne minst lika mycket som ni båda. Han frågade varför och du berättade om hur han fått dig att förfalska hans kompanjons testamente, bara några dagar innan han blev mördad. Ett mord någon stackars sate åkte dit för, men du är övertygad om att Peterson låg bakom. Inte minst med tanke på att ditt tryckeri i Harvard City "råkade" började brinna någon vecka efter att domare Stone med hjälp av ditt testamente gjort Peterson till ensam ägare av gruvan. Du lyckades dock fly undan branden, genom din hemliga gång till ditt tillhåll i bergen i närheten. Du är som sagt försiktig av dig. Sådana som Peterson är dock för mäktiga att ge sig på, så efter att ha legat lågt i några veckor slickade du dina sår och tog dig till Central City. Du har dock kvar ditt gamla tillhåll i närheten av Peterson.

Blake vitnade, och du fick veta att han satts dit för mordet. Nu vill han till varje pris ha din hjälp att bli rentvådd. Han ordnade er flykt, men två våldsamma banditer upptäckte er och stack samtidigt. Fängelsedirektörens fru kom i er väg och de rövade med henne. Så nu är du på flykt undan uppståndet, tillsammans med två mördare du är rädd för, en elak kvinna och Blake med hans drömmar om rättvisa.

PERSONLIGHET

Du vet vad andra anser om dig, men du håller inte med. Du är inte feg, du är realistisk. Vad skulle hända om du hamnade i slagsmål? Du skulle få så mycket stryk att det var löjligt, och ditt bästa hopp om att skada din motståndare vore om han gjorde illa handen då han krossade ditt näsben. Du har inte heller nerverna eller snabbheten som krävs av en revolverman. Så du undviker våld, om oddsen inte är helt på din sida (din motståndare sover, är stupfull eller vänder ryggen till) och du hatar honom tillräckligt för att dra en dold kniv eller en hagelbössa. Om inte så föredrar du att klara dig utan vapen, och därmed slippa bli en måltavla när känslorna svallar över. Bättre fly än illa fåkta.

Du har ytterligare två överlevnadsstrategier här i livet. Att snacka för dig, och snacka så bra att folk tror dig, eller åtminstone vill ge dig en chans. Och naturligtvis att vara så bra på det du faktiskt gör att de behöver dig och dina tjänster. Du gör dig inga illusioner, folk i allmänhet tycker inte om dig, du är inte charmig och har nästan inga vänner. Den enda du verkligen litar på i denna värld är storsvindlaren och pubägaren Dave O'Brian, som gett dig både respekt och sin vänskap. Ni har gjort flera jobb tillsammans och du skulle inte tveka att hjälpa honom.

DE ANDRA FRANK HODGE

Skicklig Pinkertondetektiv. Envis och med sinne för detaljer. Hans grävande satte dit dig för en förfalskning. Frånsett hans dåliga karriärval har du dock ingenting emot honom egentligen.

ROBERT HODGE

Lillebror Pinkerton. Någon sade att han tycker om att undersöka döda kroppar, vilket låter helt sjukt.

CLYDE CARVILLE

En svindlare som saknar din hantverksskicklighet, men i gengäld är en mästare på planering och skådespeleri. Ni har arbetat tillsammans några gånger då han behövt förfalskade dokument, och du vet att Dave O'Brian har den största respekt för honom.

JONATHAN "ANGEL" HINCAID

Revolvermannen Angel är bästa vän med Carville. Han är en charmig slarver som lever för dagen, men har ett hetsigt temperament. Oftast i sällskap med sin syster Catherine, även hon en svindlare av rang..

HENRY BLAKE

Fängelset är fullt av "oskyldiga", även om du nog måste erkänna att du tror på Henry. Han vill rentvå sig själv med din hjälp, och bryr sig inte allt för mycket om din ovilja att fly. Envis och stark, men renhårig.

WESTERN



Namn Henry Blake FRoll Fånge/Guldgrävare
 Alias _____ Rykte 40/40
 Ålder 32 Födelsedatum 15/9 Födelseort Chicago, Illinois
 Längd 196 Vikt 112 Hårfärg Blont Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
Fångkläder	16
Handfängsel	20
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

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

Riddjur	Kvalitet
_____	_____

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
(Remington Armé #3)	30	25	2	6	2	15	14/13/12/10
(Springfield Trapdoor)	32	25	2	1	4	100	18/17/15/12
Knytnäve	45	30	3	-	4	-	5
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
Akrobatik	10
Dansa	7
Första hjälpen	12
Hantverk/Gruvdrift	16
Hantverk/Snickra	17
Hantverk/Vaskning	12
Kortspel	11
Läsa/Skriva	14
Matlagning	12
Orientering	15
Rida	13
Räknelära	15
Simma	10
Smyga/Gömma sig	7
Teori/Malmkunskap	12
Uppmärksamhet	8
Överlevnad/Berg	12

Hölster _____ Dra _____

Stridsvana 3 Fanning -10

Skadebonus 2 Försvar 8

Tålighet 4 Chock 7

Förflyttning 12 Bärformåga 18

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -10

Två vapen -15

Pengar & Värdesaker

Dollar 0 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma

Lätt

Allvarlig

Svår

Kritisk

Kapande

Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

HENRY BLAKES BAKGRUND

Det finns inte ett fängelse som inte är fullt av fångar som hävdar sin oskuld, det är en gammal klyscha som du hört många gånger. Och innan du själv hamnade i Colorado Territorial Prison trodde inte du mer på deras snyfthistorier än någon annan. Du trodde att fångar måste ha gjort något och att världen var rättvis. Inte ens efter det som hänt gav du upp hoppet om dina medmänniskor, inte förrän den sista månaden...

Men det är bäst att börja från början. Du är en arbetarson från Chicago, van vid att arbeta och göra rätt för dig. Fabriksarbete är dock tungt och tråkigt, och drömmen om att bli rik av egen kraft har alltid varit stark inom dig. Alla guldruscher som tidningspojkar ropat ut har lockat dig att dra västerut, och du har hankat dig fram riktigt bra. Aldrig blivit rik, men stundtals hittat tillräckligt för att ta dig till nästa rusch. Ibland har du fått svälja stoltheten och ta något jobb emellan. Det var jakten efter guld som lockade dig till Harvard City, en gruvstad som så många andra. Trodde du. Men efter mindre än en vecka där var ditt liv förstört. Än idag vet du inte exakt vad som hände, du satt i baren och språkade med en trevlig man och ni drack en del. Sedan minns du ingenting förrän stadssheriffen väckte dig på ditt hotellrum morgonen därpå. Du vaknade med blodiga händer, blod på skjortan och några saker som tillhörde en av de två stora gruvägarna i staden. En man du aldrig ens sett, men du dömdes snabbt för mordet på honom. Han hade blivit strypt med en garott, vilket gjorde dig säker på din oskuld – du visste inte ens vad det var då de beskrev ditt påstådda mord på rättegången. Domare Stone var dock helt kallsinnig inför dina protester och dömdes dig dagen därpå till livstids fängelse för mordet på Jacob Miller.

Du gav dock inte upp hoppet. Du gjorde allt för att bli en mönsterfånge, du har gjort allt vad fängelsedirektör Rowland och hans pack till vakter begärt av dig, oavsett hur meningslöst eller förnedrande det varit. Istället för att knyta handen har du vänt andra kinden till, väl medveten om att deras ord kan komma att väga tungt om du någonsin blir beviljad en ny rättegång. Du har också försökt kontakta alla från Guvernören till Countysheriffen, du har skrivit ändlösa brev om din situation och dina hägkomster. Först var allt du bad om en ny rättegång, en chans att försvara ditt goda namn. Då ingen någonsin svarade på det bytte du strategi, och har vädjat till Guvernören om nåd. Fortfarande utan svar.

För en månad sedan kom mannen som bjöd dig på sprit den ödesdigra natten till fängelset, för att hälsa på fängelsedirektören. Förra veckan kom den andre stora gruvägaren i Harvard City, Peterson, också hit för ett möte med Rowland. Det var då din medfånge Taylor berättade för dig om testamentet han förfalskat åt Peterson. Taylor har ett gömställe i närheten av Harvard City, där han fortfarande har kvar skisser och utkast på den förfalskningen. Med hans hjälp hoppas du nu kunna rentvå ditt namn – äntligen. Dock går det inte inifrån fängelset, då Rowland på något vis verkar vara inblandad. Därför ordnade du er flykt, ut från fängelset. Trots att Taylor inte ville följa med. Allt gick dock inte planenligt, då de båda mördarna Cutter Preston och Terry King upptäckte vad ni gjorde och beslöt sig för att följa med. Fängelsedirektörens fru kom i er väg och de blådärarna rövade med henne, ett säkert sätt att få uppåddet att jaga er i all oändlighet.

PERSONLIGHET

Du är i grunden en snäll och rättskaffens person. Du vet att du är stor, stark och ser farlig ut, men du tycker inte om våld. Du är inte dum, även om du kanske inte är skapt för det akademiska livet. Trots alla bevis på motsatsen har du i det längsta velat tro gott om dina medmänniskor och på samhället. Man skulle kunna säga att du behållit din barnatro och din tillit, att världen är rättvis, att Gud hör bön och det bästa man kan göra är att följa det gyllene budet om att behandla andra som man själv vill bli behandlad. Rowland och Peterson håller dock på att få dig att börja misströsta med sina blodiga och smutsiga affärer. Samtidigt finns det hopp, med Taylors hjälp kan du kanske äntligen rentvå ditt namn. Därför vill du inte ge upp, inte bli missmodig och cynisk som så många andra.

DE ANDRA FRANK HODGE

Chef för Pinkerton i Denver. Hade du varit rik hade du hyrt detektivbyrå för att rentvå ditt namn.

ROBERT HODGE

Att även han är Pinkerton går inte att ta fel på då man ser honom. Du har hört rykten om att han skär i döda kroppar och efteråt berättar sagor om vad deras lik berättat. Låter väldigt knepigt.

CLYDE CARVILLE

Du har sett Carville en del på fängelset, då ni båda satt här. Du tycker det är lite märkligt att han satt inne för dråp, då han var väldigt tydlig om att han avskyr våld. Trevlig, även om du hört andra säga att han inte är att lita på och skulle kunna svindla sin mor.

JONATHAN "ANGEL" HINCAID

Vem har inte hört talas om revolvermannen Angel? Det finns minst lika många 25-öresromaner om honom som om Wild Bill Hickock. Den charmige slarvern som är sina vänners vän och aldrig någonsin skjutit någon i ryggen, eller i bakhåll Hjärten som kan bli provocerad, men ändå. Du har förstått att han och Carville är vänner.

VINCENT TAYLOR

Vincent Taylor är en rädd liten vessla, en man som är van vid att fly och gömma sig och som inte verkar ha någon som helst heder han bryr sig om att försvara. Samtidigt har du sett andra som han, små pojkar som fått stryk hela livet och fastnat i rädsla. Därför försöker du vara bussig mot honom. behandla honom med respekt. Samtidigt som du inte har tid att vänta på att han skall hitta sitt mod. Du behöver hans hjälp för att bli rentvådd, utan honom kommer du att få ruttna bort i fängelset tills du dör, utan minsta hopp om att någonsin bli benådad.

SMARTA KUPPER - STEG FÖR STEG

Bedragare finns i alla utseenden och former, men få är så skickliga på vad de gör som ni. Att ni är medvetna om era styrkor är dock aldrig detsamma som att ni blivit slarviga eller alltför självgoda. Och även om ingen kan kalla ert hantverk för hederligt är det svårt att komma ifrån att det är hårt arbete och kräver en hel del både vad gäller planering och genomförande. Därför har ni satt ihop en liten checklista med punkter för att inte glömma någonting viktigt på vägen.

Det första man måste ha klart för sig är att en väl genomförd stor kupp är som att iscensätta en teaterpjäs där en enda person ingår i publiken: det tilltänkta offret. För att få honom att kasta all sin försiktighet över bord krävs flera bedragare som samarbetar, ofta genom välrepeterade samtal och särskilt uppbyggda situationer.

1. VÄLJ ETT LÄMPLIGT OFFER

Det går att lura de flesta, men ni föredrar att ge er på personer ni tycker tillräckligt illa om och som har tillräckligt med pengar för att det skall vara värt besväret. När offret väl har blivit utvalt gäller det att lära känna personens svagheter, för att veta vilka ingångar som är lämpliga.

2. VINN OFFRETS FÖRTROENDE

Den förste bedragaren har i uppdrag att lära känna offret och vinna personens förtroende. Här är alla medel tillåtna, även om det inte är helt ovanligt att låta offret "råka" höra någonting som borde göra honom så intresserad att han själv tar initiativet till kontakt...

3. DRA IN OFFRET

När den förste bedragaren har fått offret på kroken är det dags att slussa honom vidare till näste man i kuppen, spindeln i nätet. Det är ofta lämpligt att förse den här personen med någon lämplig bakgrund och kanske en inramning, exempelvis en spelhåla.

4. DRA VALSEN

Spindeln i nätet bestämmer sig nu för att "anförtro sig åt" offret och berätta hur han kan få vara med och snabbt tjäna väldigt mycket pengar, helt utan risk... Det här är en av de mest kritiska situationerna, där det gäller att få offret att tro att det i själva verket är han som övertygar er om att få vara med medan ni är lite kallsinniga. Det är oerhört viktigt att offret nu bestämmer sig för att lita på och lyda bedragaren under resten av processen.

5. GE OFFRET EN FÖRSMÅK

När offret lockats så här långt är det dags att dingla ett köttben framför näsan på honom. Det bästa är om

man kan ge honom en liten försmak på hur det hela går till, där man ger honom en del pengar för att han skall känna att det är för sent att backa ur. Så fort han tagit emot försmaken är han ohjälpligt fast, åtminstone i hans egna ögon. Han har ju redan tjänat pengar på ett ohederligt vis...

6. RÄKNA UT VINSTEN

Nu är det dags för spindeln i nätet att räkna ut hur mycket offret är god för, och hur mycket man kan lura av honom utan att väcka misstänkar..

7. FÅ OFFRET ATT HÄMTA PENGARNA

Spindeln i nätet låter offret förstå att det är dags att gå från ord till handling, nu måste han skaffa fram en stor summa pengar om han vill vara med på nästa chans. Eftersom det är "säkra pengar", det har ju försmaken garanterat uppmuntras offret att ta till vilka medel som helst, tömma sitt bankkonto, sälja sin verksamhet eller rena olagligheter. Det enda som spelar roll är att han fixar mycket pengar snabbt. Insatserna är höga, men det är den förväntade vinsten också, där allt han satsar kommer att mångdubblas.

8. BLÄSNINGEN

Offret blir av med allt han har satsat.

9. ATT GÖRA SIG KVITT OFFRET

Då offret blivit grundlurat gäller det att snabbt bli av med honom, helst innan han ens anar att han blivit lurad och inte bara utsatts för olyckliga omständigheter. Ofta är det bästa att skapa en dramatisk och kaotisk scen, där alla snabbt måste lämna lokalen och det verkar vara fler än offret som förlorat mycket. En elak variant är att låta offret bevittna en uppgörelse där den ansvarige för att pengarna gick upp i rök dödas av någon annan som "blivit av med pengar". Det kan göras övertygande med lösa skott och exempelvis en behållare med kycklingblod som bits sönder så att blodet rinner ut ur munnen på den "döde". Det brukar vara mer än tillräckligt för att offret snabbt skall vilja avlägsna sig från platsen och själv sudda ut alla spår av att någonsin ha samarbetat med bedragarna. Ofta tror han till och med att brytningen sker på hans initiativ, då det är han som inte längre vågar ha med dem att göra eller vill bli än mer inblandad i olagligheter (genom försmaken han fick känner han sig ofta ännu skyldig).

10. MUTAN

Det här är inte sista steget, utan snarare ett extra steg man måste vara beredd att ta till när som helst under resans gång. Om någon annan börjar ana vad som försiggår är det bästa att muta vederbörande.

JÄRNVÄGSSVINDELN

Er bästa kupp hittills var när ni lurade av gruvmag-naten Craig Peterson 200.000 dollar. Det gick till så här:

JÄRNVÄGEN KOMMER TILL STADEN

Clyde Carville kommer till Craig Petersons stad med ett arbetslag. De sprider nyheten att järnvägen gör en kartläggning av området för att dra en ny linje, som skall förbindas med den transkontinentala järnvägen.

JÄRNVÄGENS MÅNCA MÖJLIGHETER

Clyde Carville träffar Craig Peterson och ser till att han förstår värdet av en järnvägslinje genom staden. Carville låter sig bjudas på hotellsvit, mat och dryck m.m. Etablerar att han är möjlig att muta.

RESAN GÅR VIDARE

Efter att ha gjort klart undersökningen lämnar Carvilles arbetslag staden för att göra undersökningar på andra platser, men de säger att de kommer att komma tillbaka.

EN NY STAD VÄXER FRAM

Medan Carville och hans män är borta anländer Dave O'Brian till staden. Han berättar att han köpt mark en bit bort och håller på att anlägga en ny stad. Vid platsen finns i nuläget en handfull personer, ett par hus och virke för ytterligare några hus. O'Brian age-rar mycket självsäkert och antyder att järnvägen inom kort kommer att passera hans stad – och att han kommer att bli mycket rik på kuppen.

ANNAN STRÄCKNING

Efter ett par veckor återvänder Carville med beskedet att han beslutat sig för att järnvägen ska dras längs med den sträckning där den nya staden ligger och kommer skriva det i sin rapport till bolaget.

MUTBAR

Craig Peterson inser att Carville har mutas att ändra sträckningen och undersöker vad som krävs för att han ska ändra sin rapport. Carville motiverar sitt beslut med att de skulle bli \$200.000 dyrare att dra sträck-ningen genom staden och han omöjligt kan rekommendera ett sådant förslag till järnvägsbolaget.

MUTAD

Peterson betalar de \$200.000 till Carville som "änd-rar sin rapport till järnvägsbolaget" och ger sig av.

EN FÖRBANNAD FÖRLORARE

Järnvägen kommer aldrig, men Peterson kan inte kräva valuta för sin muta... O'Brian återvänder och super på stadens saloon och förbannar järnvägen som gick i konkurs utan att han fick valuta för sina pengar.

PINKERTONS HJÄLPMEDEL OCH TEKNIKER

Den moderna kriminaltekniken föds under det sena 1800-talet. Moderna brottslingar som kan försvinna i storstädernas vimmel eller fly med järnvägen kräver ett nytt tänkande från brottsbekämparnas sida. Det gamla, kontrollerade samhället där alla kände alla finns inte längre och lagmännen måste följa med sin tid. Pinkertons kriminalregister är bara ett exempel. Här presenteras några andra hjälpmedel som gör lagmannens uppgift lättare.

BALLISTIK

En kunnig vapensmed kan avgöra kalibern på ett vapen genom att titta på kulan. I sällsynta fall (hög svårighetsgrad) klarar han också att bestämma vilken tillverkare vapnet kommer ifrån. Det finns ingen möjlighet att para ihop en kula med ett individuellt vapen. En läkare kan genom att studera skottskador avgöra om ett skott kommer från ett gevär eller en pistol och från ungefär vilket avstånd och vilken vinkel vapnet har avfyrats.

FOTOGRAFIER

Fotokonsten sprids snabbt över världen under 60- och 70-talet. Pinkertons försöker om möjligt att bifoga ett fotografi på alla kort i kriminalregistret. Eftersom kamerorna är stora och otympliga lämpar de sig inte för spaningsarbete, men framsynta lagmän tar bilder av brottsplatser för att analysera i lugn och ro på kontoret.

BENSIDINTEST

DNA-test och avancerade analyser existerar inte på 1800-talet, men enklare kemiska testmetoder finns. Genom att droppa bensidin (diamidodifenyl) på en misstänkt fläck kan man avgöra om det är en blodfläck. Bensidin är en färglös kristall som löses i varmvatten eller alkohol och droppas på fläcken. Färgas fläcken blågrön är det blod (eller en blodliknande substans).

RÄTTSMEDICINSK TEKNIK

Studiet av den döda människokroppen är väl utvecklat under 1800-talet. Alla skolade läkare har deltagit i obduktioner under studietiden. De kan bestämma om en avliden har dött av yttre eller inre blödningar, av förgiftning, syrebrist eller någon annan orsak. Om kroppen når läkaren inom ett dygn kan dödsögonblicket fastställas på någon timme när. I fråga om kroppar som legat en vecka blir exaktheten på någon dag när. I fall med knivmord eller strypling kan läkaren avgöra om mördaren var höger- eller vänsterhänt. Från såret kan en någorlunda beskrivning av mordvapnet göras (t.ex: tre tum långt, smalt blad med vass egg). Om ett offer har utnyttjats sexuellt kan skador på könsorganen iaktas och i vissa fall återfinns spår på kroppen, till exempel hårstrån eller hudrester, från mördaren. Genom att jämföra två hårstrån i ett mikroskop kan läkaren avgöra om de tycks komma från samma person.

TELEGRAFEN

När telegrafnätet 1861 sträcker sig över hela kontinenten revolutionerar det kommunikationerna. Telegrafens betydelse kan inte nog överskattas för brottsbekämpningen i landet. Den ger ett snabbt och effektivt sätt att överföra information över vidsträckt avstånd på kort tid. Information som tidigare har tagit dagar eller månader att få fram levereras nu direkt.

HANDKLOVAR

Lagmän har två modeller av handklovar tillgängliga – en utan lås som skruvas fast över den gripnes hand-leder och en modern variant med lås. Skruvmodellen är vanligast, men förutsätter att brottslingen inte lämnas oövervakad alltför länge eller har någon i närheten som kan hjälpa honom att skruva upp bojorna.

DENVER

SHERIFF'S OFFICE

1437 Bannock Street, Denver

RAPPORT

Datum 1 juli 1876

Nummer 182

Brott

Bankmannen William Ralston mördas i sitt hem under kvällen den 30:e juni eller natten till den 1:a juli. Kroppen upptäcktes av butlerna Old Abraham på morgonen den 1:a juli. Enligt Doktor Oliver X Fortlands obduktion har den avlidne stryps med en snara som dragits åt runt halsen med stor kraft.

Plats

Mordet inträffade i Williams Ralston's hem på 25 Larimer Street. Den avlidne hittades i sitt arbetsrum liggandes vid skrivbordet. Inga tecken på inbrott finns i hemmet. Gärningsmannen tog sig sannolikt in genom den olåsta bakdörren.

Bevismaterial

En guldklocka med namnet Clyde Carville ingraverat hittades i handen på den avlidne. Fotografi av ett slott hittades på den avlidnes skrivbord.

Kommentarer

William Ralston verkar ha överraskats av gärningsmannen som tagit sig in i arbetsrummet och lagt snaran om hans hals. Rummet visar tecken på att den avlidne försökt göra motstånd. Ralston har under de senaste dagarna sett tillsammans med ett ryktigt adelsällskap som besökt Denver. Sällskapet lämnade Denver under eftermiddagen den 30:e juni. Ett fotografi på affret William Ralston bitagas med rapporten.



David J Cook

David J. Cook

County Sheriff

DENVER

SHERIFF'S OFFICE

1437 Bannock Street, Denver

RAPPORT

Datum 30 juni 1876

Nummer 181

Brott

En omfattande eldstrid inträffade under kvällen den 30:e juni mellan två olika grupperingar.....

Ett tiotal personer var inblandade i händelsen. Orsaken till skottlossningen är inte känd.....

Dagen efter skottlossningen har en häst stulits från bordellen.....

Plats

Bordellen Melissa's Roadhouse, söder om Denver.....

Bevismaterial

Kommentarer

Fem personer avled till följd att skottlossningen. Två av de döda har identifierats som Frank Caine och Joe Smith. De övrigas identitet är fortfarande okänd.....

En av flickorna på bordellen (Eliza Caine) är sedan morgonen den 1:a juli försvunnen.....

I samband med hennes försvinnande stals en häst från bordellen. Orsaken till att hon gett sig av är inte känd.....

David J Cook

David J. Cook

County Sheriff

Namn *Clyde Carville*
Alias *Charles Prescott*
Födelseort *Bkänd*
Brott *Dråp. Misstänkt för bedrägeri*
Ålder *33* Längd *176* Vikt *70*
Kroppbyggnad *Normal* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Brunt* Ögonfärg *Blå*
Mustasch *Ingen* Skägg *Ingen*

Kommentarer

*Kända kumpaner: Jonathan Kincaid, Cathrine Kincaid,
Dave B Brian, Ike Callahan
Arbetsstraff för dråp i Colorado Territorial Prison.
Frigiven. Svindlade Kalston. Pinkerton återförde bytet
varpå rättsvisan aldrig kopplades in.*

Foto av *Clyde Carville*



Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Ike Callahan*
Alias *Fed Taylor*
Födelseort *Kansas City, Kansas*
Brott *Diligensrån och mord*
Ålder *33* Längd *182* Vikt *85*
Kroppbyggnad *Kräftig* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Brunt* Ögonfärg *Brun*
Mustasch *Mörk* Skägg

Kommentarer

*Kända kumpaner: Clyde Carville, Joe Smith
Känt tillhåll: Fairplay, Colorado*

*Misstänkt för mordet på Paul Johnson Sr och ett
flertal diligensrån i norra New Mexico. Dödad i eldstrid.*

Foto av *Ike Callahan*



Dog i eldstrid, juli 1876.

Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Cathrine Kincaid*
Alias *Nathalie Sundace*
Födelseort *Chicago, Illinois*
Brott *Falsk spel. Misstänkt för bedrägeri*
Ålder *28* Längd *166* Vikt *68*
Kroppsbyggnad *Smal* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Blond* Ögonfärg *Blå*
Mustasch Skägg

Kommentarer

*Syster till revolvermannen Jonathan Kincaid.
Har setts tillsammans med den misstänkte bedragaren
Clyde Carville.
Ingen fast adress, oftast på resande fot.
Allmänbildad och intelligent. Dödad av Teague.*

Foto av *Cathrine Kincaid*



*Dödad av Teague med garott
i juli 1876.*

Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Jonathan Kincaid*
Alias *Angel*
Födelseort *Chicago, Illinois*
Brott *Dråp (aldrig dömd)*
Ålder *31* Längd *178* Vikt *69*
Kroppsbyggnad *Normal* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Blond* Ögonfärg *Blå*
Mustasch *Sanitärsgad* Skägg *Nej*

Kommentarer

*Känd kumpan: Clyde Carville
Bror till Cathrine Kincaid (falsk spelare?). Död.
Ingen fast adress, oftast på resande fot.
Dödligt skicklig revolverman, med minst sex liv på sitt
saxivete. Aldrig dömd utan anses ha handlat i självt försvar.*

Foto av *Jonathan Kincaid*



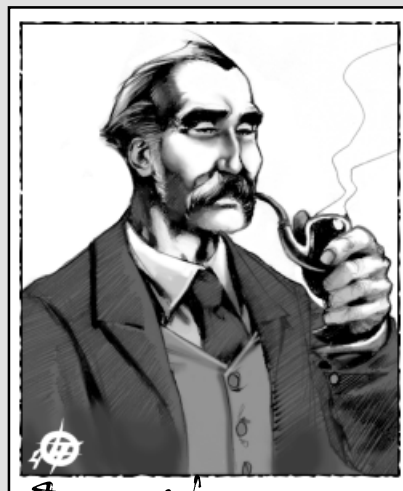
Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Dave B' Brian*
Alias *Robert Jackson*
Födelseort *St. Louis, Missouri*
Brott *Misstänkt för bedrägeri, ej dömd*
Ålder *43* Längd *170* Vikt *80*
Kroppbyggnad *Normal* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Präsvart* Ögonfärg *Blå*
Mustasch *Präsvart* Skägg *Ingen*

Kommentarer

Känd kumpan: Clyde Carville
Äger en saloon och spelhall i Colorado Springs
Charmrande och förtroendeingivande
Dyra vanor.

Foto av *Dave B' Brian*



Dödad av Teague med garott
i juli 1876.

Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Joe Smith*
Alias *Hattlössad Joe Smith*
Födelseort *Texas*
Brott *Diligensrån i New Mexico?*
Ålder *25* Längd *180* Vikt *68*
Kroppbyggnad *Smal* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Brunt* Ögonfärg *Blå*
Mustasch *Rödbrun* Skägg *Ingen*

Kommentarer

Känd kumpan: Ike Callahan
Halt, flackande blick och nervös läggning.
Saknar större delen av höger skinka pga skottskada
Lättledd, saknar ledaregenskaper.

Foto av

Foto saknas

Dog i eldstrid, juli 1876.

Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Frank Caine*
Alias
Födelseort *El Paso, Texas*
Brott *Misshandel, mordförsök*
Ålder *30* Längd *182* Vikt *70*
Kroppsbyggnad *Krattig* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Brunt* Ögonfärg *Bruna*
Mustasch *Ingen* Skägg *Rödbrun*

Kommentarer

Känt tillhåll: Bordellen Melissas Roadhouse, där hans syster Eliza arbetar.
Dömd till döden av domare Stone, för mordförsök på William Ralston.
Hängd i territoriefängelset i Canon City.

Foto av *Frank Caine*



Avrättad maj 1876

Fel, men nu död
Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Vincent Taylor*
Alias
Födelseort *Boston, Massachusetts*
Brott *Dömd för bedrägeri*
Ålder *35* Längd *168* Vikt *60*
Kroppsbyggnad *Klen* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Brunt* Ögonfärg *Bruna*
Mustasch *Ingen* Skägg *Nej*

Kommentarer

Kända kumpaner: Dave B Brian
Åtjänar ett 4-årigt straff för bedrägeri i Colorado Territorial Prison

Foto av *Vincent Taylor*



Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Henry Blake*
Alias
Födelseort *Chicago, Illinois*
Brott... *Mord*
Ålder... *32*..... Längd... *196*..... Vikt... *112*
Kroppbyggnad *Kräftig*..... Hudfärg... *Vit*
Hårfärg... *Blond*..... Ögonfärg... *Blå*
Mustasch... *Ingen*..... Skägg... *Nej*

Kommentarer

Antjänar livstidsstraff för mord på Jacob Miller i Colorado Territorial Prison

Dömd av Domare George P. Stone

Foto av *Henry Blake*



Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *James League*
Alias
Födelseort *Louisville, Kentucky*
Brott... *Mord*
Ålder... *41*..... Längd... *179*..... Vikt... *80*
Kroppbyggnad *Normal*..... Hudfärg... *Vit*
Hårfärg... *Prätt*..... Ögonfärg... *Blå*
Mustasch... *Prå*..... Skägg... *Nej*

Kommentarer

Pinkertonagent som agerade lönnmördare mot betalning.

Troligen hyrd av Arthur Rowland, fängelsedirektör

Kända mord: William Kalston, Eliza Caine, Dave

B. Brian, Cathrine Kincaid - samtliga dödade med

garott. Undersök om det finns ouppklarade stryppmord.

Foto av *James League*



*Skjuten av Pinkerton
Helena Doyle i juli 1876.*

Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Jerry King*
Alias
Födelseort *Houston, Texas*
Brott *Mord*
Ålder *30* Längd *179* Vikt *13*
Kroppsbyggnad *Normal* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Svart* Ögonfärg *Bruna*
Mustasch *Ingen* Skägg *Nej*

Foto av

Foto
saknas

Kommentarer

*Årtjänar straff för två mord i Colorado Territorial
Prison. Misshandlade kvinnan som gav honom korgen samt
hennes fästman till döds. Fästmannens familj hyrde
Pinkerton för att hitta den skyldige, och han kunde gripas
efter bröderna Hodges ingripande. Har hotat att hämnas.*

Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.

Namn *Cutter Preston*
Alias *Inga kända*
Födelseort *Alabama*
Brott *Dråp och misshandel*
Ålder *38* Längd *191* Vikt *97*
Kroppsbyggnad *Kräftig* Hudfärg *Vit*
Hårfärg *Blond* Ögonfärg *Blå*
Mustasch *Fångorabatt* Skägg *Pipskägg*

Foto av *Cutter Preston*

Foto
saknas

Kommentarer

*Drutal slagskämpare, som gärna slåss med kniv eller sön-
derslagna flaskor. Friper till våld för minsta motgång.
Årtjänar straff för dråp i Colorado Territorial Prison,
efter att ha dödat en ranchägare som vägrat sälja sin häst
till honom. Frank Hodge torde honom till rättsvisan.*

Pinkerton's National Detective Agency, Chicago, Ill.



FRANK HODGE



BOB HODGE



VINCENT TAYLOR



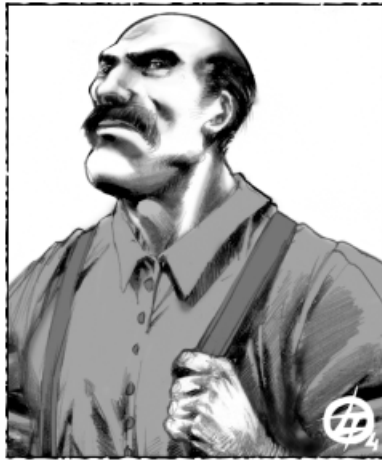
CLYDE CARVILLE



JONATHAN KINCAID



CRAIG PETERSON



ARTHUR ROWLAND



ANNIE ROWLAND



HENRY BLAKE



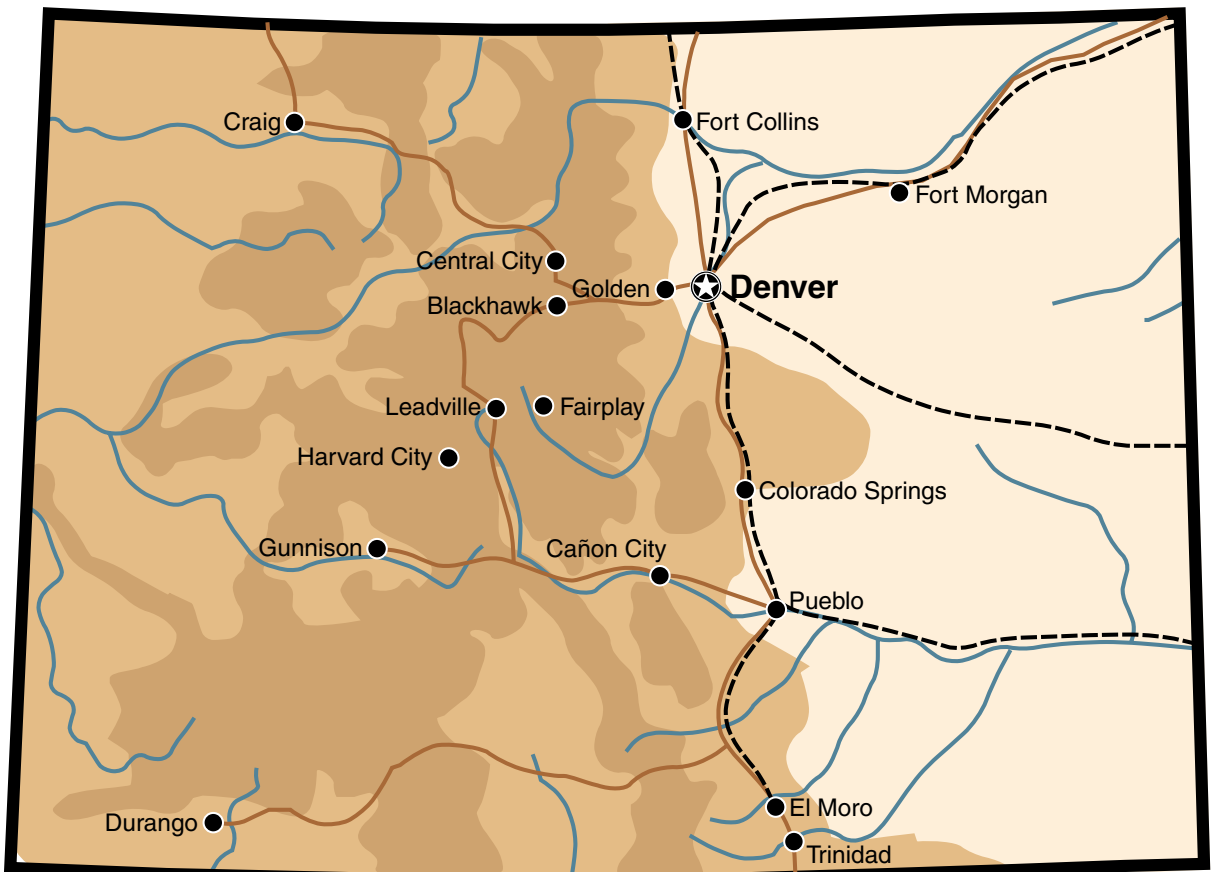
JOHN WELDON



FRANK COLBY

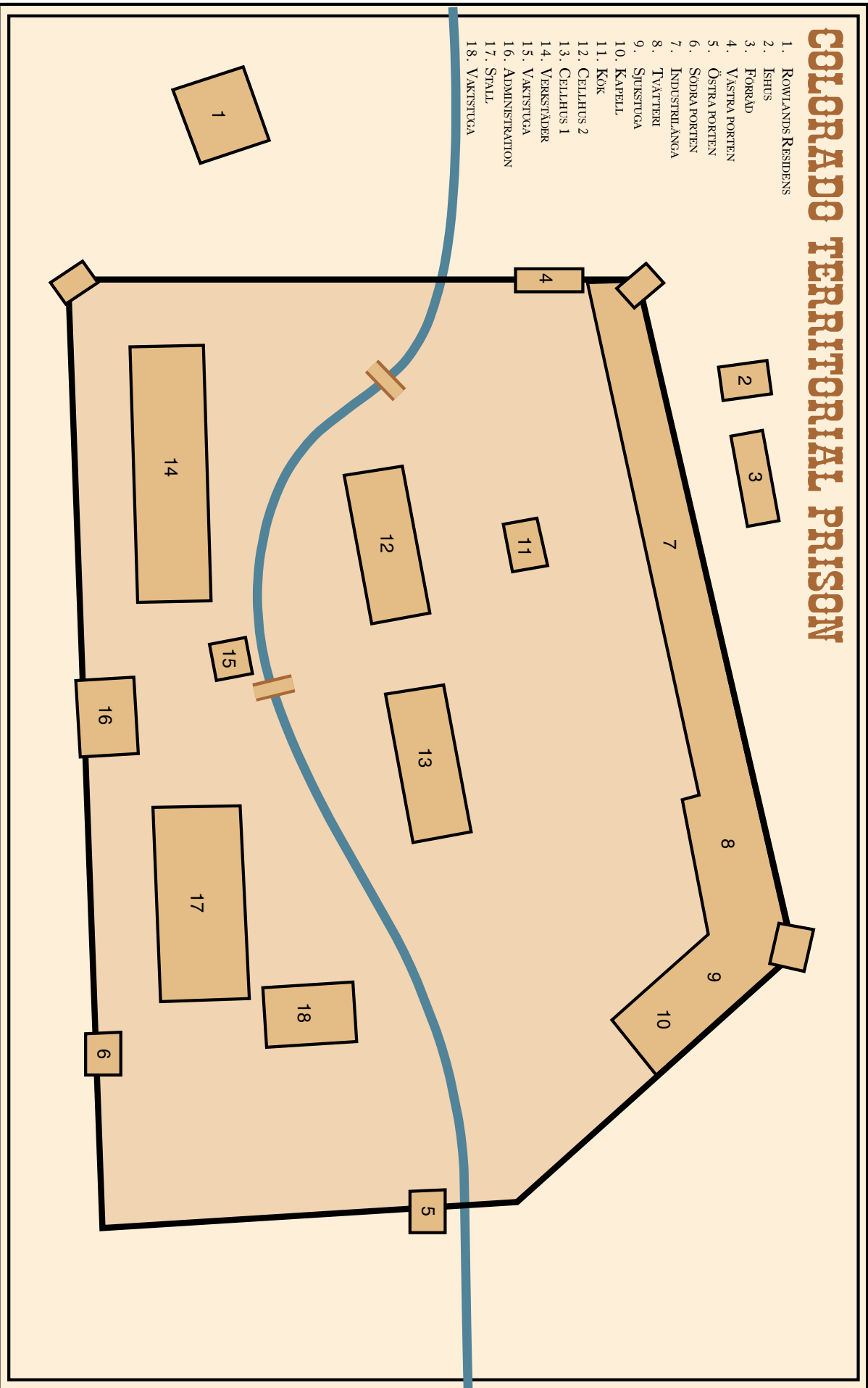


GEORGE P. STONE



COLORADO TERRITORIAL PRISON

1. ROWLANDS RESIDENS
2. ISHUS
3. FÖRHAD
4. VÄSTRA PORTEN
5. ÖSTRA PORTEN
6. SÖDRA PORTEN
7. INDUSTRILANGA
8. TVÄTTERI
9. SLESTUGA
10. KAPELL
11. KÖK
12. CELLHUS 2
13. CELLHUS 1
14. VERKSTÄDER
15. VAKTSTUGA
16. ADMINISTRATION
17. STALL
18. VAKTSTUGA



HARVARD CITY

0 30 60m

