

DE OSKYLDIGA

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

BILD: ÅKE ROSENIUS



- Ni kan gå in nu, mr. Fargo tar emot.

Ni kliver in i det flotta kontoret, där varje detalj visar på ägarens utsökta och exklusiva smak. Den gråhåriga mannen bakom skrivbordet reser sig upp när ni kommer in.

- Välkommen mina herrar, slå er ner.

- Som ni säkert redan vet driver jag tillsammans med min kollega Henry Wells det framgångsrika transportbolaget Wells Fargo. Vi är numera etablerade i hela västern och är kända för vår pålitlighet och säkerhet. På senare tid har vi dock haft en del problem som fläckat vårt rykte.

- För ett halvår sedan inträffade ett par rån i Montana och sen dess har det bara blivit värre. Situationen har blivit ohanterlig, inte en transport med värdefull last undkommer längre banditerna. De är välorganiserade, många och någon, eller några, i området hjälper dem.

- Som ni säkert förstår står Wells Fargos rykte på spel. De är därför vi har kallat hit er. Vi vill att ni beger er till Montana för att få ett slut på överfallen. Det blir inte lätt, ni måste avslöja hur de opererar och vilka som är inblandade. En av våra främsta detektiver - Vanessa Westwood - kommer att gå igenom allt som hänt och allt vi vet hittills med er. Hon finns redan på plats i Virginia City och väntar på er där. Hon blir vår kontaktlänk och den enda ni kan lita på.

- Det är ett farligt jobb, tro inget annat. Å andra sidan är vi säkra på att ni aldrig fått bättre betalt förut heller. Ni får 500 dollar i förskott per person, och 2000 dollar ytterligare var då uppdraget är utfört. Skulle ni någon gång tveka över vad ni borde göra vill jag påminna er om vårt motto: "Wells Fargo glömmet aldrig".

De Oskyldiga är ett helt fristående äventyr till *Western*. Det har skrivits för Borås Spelkonvent 2001, så längst bak i äventyret finns det fem färdiga rollpersoner som gjorts just för detta äventyr. Vill du spela det med din vanliga spelgrupp går det också bra.

De Oskyldiga utspelar sig i Vigilante Country, dvs trakten runt Virginia City i Montana. Äventyret är tänkt att utspelas år 1874, men kan flyttas några år framåt eller bakåt i tiden om det passar er spelgrupp bättre.

De Oskyldiga är ett relativt fritt äventyr, men det finns ett antal nyc-kelscener som skall med. Exakt i vilken ordning inträffar beror till stor del på vad rollpersonerna tar sig för. Det hjälper att fånga stämningen om du tänker på dessa scener som scener i en film.

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

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 spelgrupper som inte känner till spelet sedan tidigare en väldigt kort introduktion, så att siffrorna på rollformuläret får någon som helst relevans för dem... Vi ger här en snabb översikt av vad som kan vara värt att ta upp.

RYKTE

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

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

- 0 - 20 Avskum; fähund, kräk, ökad mördare av värsta sort
- 21-40 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 berömda de är. Är siffran över 100 känner alla i delstaten eller Territoriet till dem, över 200 gäller det ytterligare en delstat därifrån, osv.

VAPENSKICKLIGHET

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

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

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

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

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

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

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

HUR MAN LYCKAS

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

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

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

BAKGRUND

Äventyret börjar en försommardag i Virginia City, Montana 1874. Rollpersonerna har alla samlats hos Vanessa Westwood, som redan har varit på plats i två månader. Deras uppdrag är att få ett stopp på diligensrånen i trakten, samt inte minst ta reda på hur de är organiserade, och vem som förser dem med information om vilka transporter som skall rånas.

Upprinnelsen står att finna tio år tillbaka i tiden då Henry Plummer och hans band "De Oskyldiga" slogs ut av Montanas vigilantes. I vår historieskrivning lade några giriga vigilantes beslag på ligans stora byte. De lynchade alla som kände till att de tagit bytet, däribland två helt oskyldiga stationsföreståndare som bara råkat befinna sig på fel plats vid fel tillfälle. Dessa fem giriga stannade alla kvar i Montana. Här har de ett gott anseende och är välbärgade.

De nya diligensrånen är lika välorganiserade som de för tio år sedan, och det finns säkerligen flera som kommer att dra paralleller. Motivet denna gång är hämnd, snarare än vinning. Det är bröderna till en av de oskyldiga som lynchades av de giriga vigilantes som bestämt sig för att hämnas. De känner inte till stölden av bytet, utan är bara ute efter att mörda de fem samt råna alla värdefulla transporter de skickar med diligensen.

In i historien kommer även en av de gamla rånarna. Då han inte hört någonting om att bytet blivit hittat har han bestämt sig för att komma hit och hämta det.

Hur upplösningen på äventyret blir beror helt på rollpersonerna och hur de väljer att agera. Det finns en del fasta scener som för dem framåt och mot en upplösning, även om de själva kör fast. Härnäst presenteras vad som driver de olika personerna i äventyret, vad de vill uppnå. Därpå följer mer om vad som hänt hittills, följt av händelser och scener, platser och personer.

DILIGENSRÄNARNA

De nya diligensränen leds av Roy Blake, som är Wells Fargos förestandare i Virginia City. Roy har alltid varit en hederlig man tidigare, och en uppskattad anställd i Wells Fargo i snart tjugo år. Det är inte girighet, eller drömmen om snabba pengar som driver honom. Det är hämnd.

OSKYLDIGA OFFER

Roy trivdes så bra inom diligensverksamheten att hans lillebror George och deras kusin Billy Evans bestämde sig för att prova samma yrke. De båda unga männen fick ansvar för en bytestation vid Twin Bridges. Roy fick två brev från sin bror där han berättade att han trivdes väldigt bra, även om det var oroliga tider. Många diligenser och transporter rånades, och stämningen bland hederligt folk blev allt sämre. Därpå kom vintern 1863/1864. I februari fick Roy veta av sin mor att George och Billy dött. Alla sörjde, de var så unga, hade inte ens fyllt 20 år. De hade fått lunginflammation och inte fått hjälp i tid. Trodde familjen.

Det trodde Roy också. Tills han blev stationschef för Wells Fargo i Virginia City. Då han ville besöka sin brors grav tittade de oförstående på honom vid kyrkogården. Han reste ut till Twin Bridges, men hittade ingenting där heller. Till slut fick han veta att hans släktingar blivit lynchade av vigilantes som slagit till vid Daley's Roadhouse. Roy red dit och insåg att det var den första saloonen grabbarna kom till om de red från Twin Bridges till Virginia City. Roy är övertygad om att de båda pojkarna var oskyldiga. Han har svurit att hämnas deras död.

MÖRDARNA KARTLÄGGS

Det tog honom lång tid att få fram vilka de skyldiga var. Montanas vigilantes maskerade sig aldrig, men de skröt inte heller om sina dåd. I synnerhet inte om tillslaget mot Daley's Roadhouse. Men till

slut fick han fram deras namn. De var fem stycken, och alla har blivit respekterade och framstående medborgare i Virginia City med omnejd sedan dess.

John Xavier Beidler är en av de värsta. Han brukar skryta om hur mycket pengar han sparar in åt skattebetalarna genom att hänga kriminella istället för att släpa dem inför domstol. Den pompöse, fete, självbelätne lille mannen har lyckats bli federal vicesheriff och är den som skall upprätthålla lagen. I Roys ögon är det ett hän.

Wesley Roth är den största gruvägaren i hela området. Han är rikast och mest mäktig. Dessutom den mest sårbara av dem...

Lionel Duarte är en välbärgad tidningsman. Han förser folket i området med sina sanningar.

James Lothar lever ett tämligen isolerat liv i sitt stora hus strax utanför Virginia City. Han brukar åka till östkusten en gång om året. Woodrow Harris startade en stor flott saloon och ser oerhört välmående ut bakom sitt breda flin och sina tjocka cigarrer.

HÄMNDEN PLANERAS

Då Roy kartlagt mördarna började en plan ta form. Genom sitt arbete på Wells Fargo vet han alltid när någon av mördarna skickar värde transporter, eller då de själva åker med. Om han kunde markera det på ett bra sätt, och sedan ha några laglösa en bit utanför staden som läste av hans signaler och slog till skulle han skada dem rejält. Deras pengar skulle tas ifrån dem, och om möjligt deras liv.

Roy berättade för sin gode vän Joe Partridge, stallskötaren för Wells Fargo i Virginia City, vad som hänt hans bror. Joe förstod hans sorg och hans hämndbehov och erbjöd sig att hjälpa till, om han kunde.

Därpå kontaktade Roy sin inte fullt så hederlige bror Gunsmoke Tom. Tom har alltid varit familjens svarta får. Tack vare hans fäniga öknamn har ingen förstätt att de är bröder, vilket nog varit tur... Nu kommer dock Toms talanger väl

till pass. Skall det bli några diligensrän krävs det ett band laglösa. Tom blev lika förbannad som Roy när han fick veta sanningen om hur deras bror och kusin dött. De båda bröderna kom överens om att hämnas tillsammans.

PLANEN

De fem skall få ångra den dag de föddes. Varje diligens som rymmer några värdeförsändelser från dem skall rånas. Om någon av dem någonsin går ombord på en diligens skall de dö.

SIGNALEN

Bröderna kom överens om en enkel metod för att avgöra om diligensen skall bli överfallen eller inte: färgen på hästarna som drar den. Är det idel bruna hästar får den passera. En ljus, grå eller storfläckig häst betyder att den har en intressant värde transport. En svart häst signalerar att någon av de fem är ombord. Någon som skall dö.

ORGANISATIONEN

Roy ansvarar för att rätt hästar drar diligensen från Virginia City ända bort till Radersburg i norr och Bannack i väster. Till sin hjälp har han stallskötarna i Virginia City, Sterling och Beaverhead Creek. Tom har delat upp sitt vanliga gäng i fyra grupper, där var och en leds av honom själv eller någon i hans ursprungliga band. En grupp täcker diligensen från Virginia City till Sterling, en annan från Sterling till Radersburg, den tredje från Virginia City till Beaverhead Creek och den fjärde från Beaverhead Creek till Bannack. De byter område varannan vecka.

RESULTAT HITTILLS

Under de sex månader de varit igång har de överfallit sju diligenser. Fem innehöll Roths värde transport, en Lionel Duarte och den sista Woodrow Harris och en värdefull last från ett annat gruvbolag. De har kunnat stryka två namn från sin dödslista och dragit in \$100.000, varav \$60.000 finns undangömt i spökstaden Silver Star.

HUR REAGERAR DE PÅ ROLLPERSONERNA?

VÄNLIG OCH HJÄLPSAM

Naturligtvis är diligensrånarna på sin vakt mot folk som snokar. Roy kommer att anstränga sig för att verka hjälpsam och trevlig om rollpersonerna berättar vilka de är och vilket uppdrag de har. Därefter kommer han att försöka lura dem på villospar om han kan. Går inte det kommer han att gillra en fälla för dem, där de kan få hela bandet laglösa mot sig.

SÖRJANDE BROR

Om rollpersonerna ser George Blakes gravsten och frågar Roy om det hela kommer han att berätta att det var hans bror. Han kommer att verka både ledsen och upprörd över att vigilantes dödade två oskyldiga pojkar, samtidigt som han beklagar att man ingenting kan göra åt saken...

GILLRAR FÄLLA

Om rollpersonerna griper någon av rånargrupperna och därmed berättar vad de är ute efter ser rånarna dem som ett hot. Kopplar de av fortsätter dock verksamheten som vanligt, framför allt eftersom James Lothar ger sig av på sin årliga tripp. Förblir de däremot allt för vaksamma och alerata, och ännu inte verkar ha fattat misstankar mot Roy, kommer han att försöka lura dem i en fälla. Han kommer att gesken av att det är en fälla för rånarna. Han vill sprida ut att det är en stor värdetransport på gång, när diligensen i själva verket bara är lastad med sten och rollpersonerna som vakter. Då de kommer till bytesstationen blir de överfallna av hela ligan.

DESPERAT SISTA ATTACK

Om bröderna Blake känner att deras situation blir ohållbar kommer de i ett sista desperat försök gå till frontalattack mot de kvarvarande namnen på dödslistan innan de lämnar området. Detta kommer dock inte att ske förrän de försökt avvärja alla hot på annat sätt. Det viktigaste är hämnden.

DE SKYLDIGA

Här finns de fem vigilantes som hängde alla på Daley's Roadhouse, samt lagmannen John Crane.

LYNCHNINGARNA VID DALEY'S ROADHOUSE

De är bara fem som vet vad som hände. Ingen har någonsin berättat det för någon annan. Den dagen förbröt de sig mot all anständighet, rättvisa och den ed de svurit att upprätthålla.

De visste att det var ett tillhåll för "De Oskyldiga" och lyckades fånga Pete Daley och fyra laglösa till. Då lynchingarna började bad Pete om nåd. Han berättade var bytet på \$500.000 fanns för att få leva.

De sade ja, de hade ju svurit på att återta stulen egendom. Pete ledde dem en bit ut i skogen, till en gammal torrlagd brunn. De drog undan brunnslocket och klättrade ned. Där fanns en förmögenhet i guld de behöll och lynchade Pete. Därpå började de snabbt packa med sig allt guld. Bäst som de höll på döke dessutom två öltörstande ynglingar upp; George Blake och Billy Evans. Grabbarna såg vad de gjorde. Därför hamnade de i lynchnarorna de också, trots att ingen av de fem trodde att de var med i "De Oskyldiga".

De fem var John Xavier Beidler, Wesley Roth, Lionel Duarte, James Lothar och Woodrow Harris.

FÖRRÄDERIET

John Cranes historia är inte fullt lika smutsig, men illa nog. Han var en simpel medlem i rånargänget "De Oskyldiga", men blev rädd då Montanas vigilantes bildades. Han kunde naturligtvis ha flytt området helt och hållet, det var det många andra som gjorde senare. Men inte John. Han sålde ut sina vänner mot vigilantes beskydd och en kontant ersättning på \$500.

Han har inte vågat lämna trakten sedan dess. Här lever han ett gott och anständigt liv som vigilantes tama lagman. Vart han än för övrigt skulle bege sig är han överty-

gad om att han skulle bli igenkänd och dödad som den förrädare han är.

LÅT DET FÖRFLUTNA FALLA I GLÖMSKA

Ingen av de skyldiga vill veta av några kopplingar bakåt i tiden. De kommer alla att svara undvikande, om alls på frågor om vad som hände då egentligen.

John Xavier Beidler kan i och för sig tänkas prata länge och väl om hur han och vigilantes satte stopp för de kriminella, men händelsen vid Daley's Roadhouse vägrar han kommentera alls.

Den ende som möjligen skulle kunna fås att prata är James Lothar, men det är enbart om rollpersonerna räddar hans liv.

NYA LYNCHNINGAR?

Känner sig de skyldiga tillräckligt utsatta och nära att avslöjas kan Wesley Roth med omedelbar verkan övertyga sin 20 man starka vaktstyrka att ingå i Montanas nya vigilantes. Faran är stor att rollpersonerna då hamnar i varsin lynchnara...

Det finns också en möjlighet att rollpersonerna spelar ut bröderna Blake mot de skyldiga. Då är det de nya diligensrånarna som ligger närmast tillhands för snaran.

WHISKEY BILL

En gammal medlem av "De Oskyldiga" kommer tillbaka efter tio år. Han är den ende av de fem som visste var bytet var som inte hamnade i vigilantes rep. Han har inte hört talas om att bytet skulle ha återtagits, så när han nu precis släppts ur fängelset efter tio år (för mord i en annan delstat) ser han fram emot att sluta sina dagar som en rik man...

Whiskey Bill kommer att ta sig till Daley's Roadhouse och den gamla uttorkade brunnen där bytet gömdes. Konfronterar rollpersonerna honom där kommer han att berätta det lilla han vet, och visa dem det länsade gömstället.

DE OSKYLDIGA

"De Oskyldiga" var ett synnerligen välorganiserat band, som under den korta tid de var verksamma (ett år) utförde 102 mord och lade beslag på så gott som varenda värdetransport i hela sydvästra hörnet av Montana. Samtidigt går det inte att berätta om "De Oskyldiga" utan att börja med att berätta om ledaren och grundaren Henry Plummer.

EN SKJUTGLAD KVINNOKARL

Henry Plummer har förtjänat sin plats i Westerns historieskrivning. Som 15-åring tog han sig till guld-ruschens Kalifornien, slog sig ner i Nevada och startade ett bageri med en vän. Uppenbarligen hade han ett gott rykte, för under ett år var han stadsheriff. Problemen var dock på väg... Henry var en kvinnokarl, som vid flera tillfällen sköt kvinnans make/fästman när han blev avslöjad i intima situationer. Första gången dömdes han till tio års fängelse, men hans vänner övertalade Kaliforniens guvernör att benåda honom efter bara några månader. Gångerna därpå stannade han inte kvar i staden länge nog för att få sitt straff...

GENREP I IDAHO

Nästa gång Plummer låter tala om sig ordentligt var i Lewiston, Idaho. Där satte han ihop en stor liga med diligens- och fraktränare som stoppade nästan alla transporter i ett och ett halvt års tid. Vintern 1862 började det gå rykten om ett förestående vigilanteuppror, så Plummer packade två mulåsnor fulla med byte och gav sig av därifrån tillsammans med sin vän och kamrat Jack Cleveland. De tog sig över Bitterroot Mountains, men den hårda vintern gjorde att de inte kom hela vägen till östkusten, som de från början tänkt sig.

VINTERVILA

Istället fick de stanna över vintern vid indianagenturen vid Sun River. Plummer förlovade sig. Han tyckte

att Jack började snegla för mycket på både hans fästmö och bytet, så nästa gång Jack var ute och jagade gömde Plummer allt byte. På det viset ville han undvika att bli dödad, och planen fungerade för i januari 1863 red de männen tillsammans in i Bannack, Montana.

LAGEN SÄTTS UR SPEL

Återigen började Plummer slå runt på bordellerna. Jack Cleveland blev snabbt en säkerhetsrisk. När han blev full (vilket hände var och varannan kväll), började han droppa antydningar om deras laglösa verksamhet i Idaho omkring sig. Till slut fick Plummer nog och dödade Jack på en saloon. Männen drog mot varandra. Plummers första skott missade grovt, men det andra satte han i magen på sin vän. Jack, som missat sitt skott, vädjade då till honom att inte skjuta honom när han redan låg ner. Plummer svarade kallt "res på dig", och då Jack lydde tömde Plummer sitt magasin i honom. Hank Crawford, countysheriff i området, ingrep och förde Jack till läkare, men det var för sent.

Plummer häktades aldrig, men han blev ändå allt nervösare för om Jack hunnit säga någonting innan han dog. Då han frågade Crawford om Jack sagt någonting nekade lagmannen, men Plummer trodde inte på honom. Istället hämtade han sin hagelbössla för att döda lagmannen. Innan han hann skjuta fick han själv ett skott i handleden av en vän till lagmannen. Trots det fick Crawford nog. Han lämnade in sin bricka och lämnade staden.

DE OSKYLDIGA TAR ÖVER

Den närmsta tiden byggde Plummer upp ett hundra man starkt band. Flera laglösa från Idaho hade tagit sig över bergen till Montana, och de fick snabbt en plats i det nya gänget. Ligan hade ett hemligt handslag, alla bar röda bandanas och de använde kodordet "oskyldiga" för att känna igen varandra. Mängden laglösa var så stor att de helt kunde dominera området. He-

derligt folk flyttade därifrån, söderut. I sheriffvalet för att ersätta Crawford blev Plummer vald till countysheriff. Nu fanns ingen lag som ställde sig i vägen för ligan alls, och dess dominans var total. Dessutom utvidgade de sin verksamhet söderut.

RÖDA SNUSNÄSDUKAR

"De Oskyldiga" hade folk på plats överallt där värdetransporter skickades ut. Personen på plats hade en enda uppgift: att märka transporter att råna med en röd snusnäsduk. På så vis kunde kumpatterna som låg på pass ute i terrängen snabbt se vad som var värt att råna, och vilka transporter som skulle lämnas ifred då de antingen var för magra, eller i själva verket var riggade fällor fulla av vakter.

VIGILANTEUPPRORET

Situationen för hederligt folk blev ohållbar. Bannack, ligans första tillhåll blev en spökstad och fler orter såg ut att följa i dess spår. Montanas vigilantes bildades för att rensa upp. Tvåhundra man anslöt sig. John Xavier Beidler som hade tidigare erfarenhet av vigilantelynchningar blev snabbt en ledarfigur då de började jaga laglösa.

VIGILANTES ED

Deltagarna skrev på följande ed: "Vi som skrivit på har bildat en grupp för att arrestera tjuvar och mördare och återta stulen egendom. Var och en av oss lovar och svär att vi inte ska dölja några hemligheter, bryta mot några rättvisa lagar och inte överge varandra eller vår tro på rättvisan, så hjälp oss Gud. Vi förseglar denna ed med våra namnteckningar den 23 December e. Kr. 1863."

UPPLÖSNINGEN

Ett trettiotal döda senare var ligan krossad. Plummer stannade länge. Det finns spekulationer om att han gjort upp med vigilantes om att få leva mot att han överlämnade en del av bytet. Ligans byte återfanns dock aldrig, och Henry Plummer hängdes den 10:e januari 1864.

VIGILANTES STÖLD

Bytet hittades av fem vigilantes då de "skipade rättvisa" på Daley's Roadhouse. John Xavier Beidler, William Roth, Woodrow Harris, Lionel Duarte, och James Lothar tog \$100.000 var i guld. De lynchade Pete Daley som berättat var bytet fanns i utbyte mot sitt liv. Samt George Blake och Billy Evans, två oskyldiga grabbar som kom förbi medan vigilantes lastade guld.

NY BROTTSVÅG

Bröderna Blake har startat den nya diligensrånarliga till oskyldiga George Blakes och Billy Evans minne. Deras mål är att ruinera och döda de fem som dödade deras familjemedlemmar.

Roy, som arbetar för Wells Fargo, visar genom färgen på de hästar som drar diligensen om den skall överfallas eller ej. Gunsmoke Tom leder rånarna, som är uppdelade på fyra mindre grupper.

Nedan följer en förteckning över deras överfall hittills.

ÖVERFALLEN

12/1 Nära Twin Bridges.

Guld från Roths Mining Co stulet.

Värde \$15.000

20/2 Nära Meadow Creek.

Lionel Duarte mördad.

Ingen värdetransport.

Värde \$1.000 (personrån)

22/2 Nära Rattlesnake Ranch

Guld från Roths Mining Co stulet.

Värde \$15.000

16/3 Nära Dempsey's

Guld från Montana Mining Co och

Roths Mining Co stulet.

Värde \$20.000

6/4 Vid Jefferson River

Woodrow Harris mördad.

Guld från Highland Mining Co stulet.

Värde \$25.000

18/4 Nära Daley's

Guld från Roths Mining Co stulet.

Värde \$10.000

4/5 Strax efter Sterling

Guld från Roths Mining Co stulet.

Värde \$14.000

HÄNDELSE

Här nedan presenteras scenerna i en tänkbar kronologisk ordning. Ju längre äventyret går desto mer blir det dock upp till rollpersonerna vad som skall hända. Det finns olika sätt att lösa de stora konflikterna i äventyret, och beroende på vilken väg de väljer ser situationerna och scenerna väldigt olika ut.

GENOMGÅNGEN

Äventyret börjar den 14 maj 1874. Rollpersonerna har precis träffats hos Vanessa Westwood. Hon skall berätta för dem vad som hänt hittills, men det är naturligtvis upp till henne vad de andra får reda på.

DILIGENSEN

Då nästa diligens kommer in råder en febril aktivitet. Hästskötaren spänner sex bruna hästar framför diligensen medan stationschefen håller på och försöker reda ut någon kontrovers med en passagerare. Två lättklädda damer kliver ur och en äldre herre kliver ombord.

WHISKEY BILL GÖR ENTRÉ

Strax bakom diligensen kommer en ensam ryttare inriden. Han ser trött och tård ut (se bild). Han ägnar uppståndelsen en snabb blick, därpå rider han vidare mot närmsta saloon.

Om Marilyn Booth tänker på att kolla om hon känner igen honom i sitt bildarkiv kan du visa henne "fotot". Det är taget utanför Pete Daley's Roadhouse i augusti 1863. Pete Daley står längst till vänster i bilden. Därefter kommer Henry Plummer, Whiskey Bill Dixon och George Ives. Hon kan känna igen Whiskey Bill fotot, trots att han åldrats kraftigt. Skulle hon inte tänka på att titta efter i sitt bildarkiv någon gång under spelets gång (dock långt senare än i samband med att han rider in) så låt henne

slå ett Kontrollslag mot Intelligens. Hon borde ta sig en titt bland bilderna...

Whiskey Bill har kommit till området för att lägga beslag på bytet. Så länge han är nykter kommer han att vara misstänksam och på sin vakt, men om någon av rollpersonerna sitter och dricker tillräckligt länge med honom (och gärna bjuder en del) kan han börja ge antydningar om att han vet saker. Värdefulla saker. Men det är hemligt. Spelar rollpersonen sina kort tillräckligt väl kan det till och med tänkas att Whiskey Bill erbjuder ett jobb "om du är stark nog och vet hur man bevarar en hemlighet".

DALEY'S ROADHOUSE

Det är hit Whiskey Bill kommer att ta sig. Oavsett om rollpersonerna tagit sig dit tillsammans med honom, följt efter honom dit eller själva tagit sig för att kolla stället kommer de att mötas där. Själva byggnaden är övergiven, just ingen verkar ha varit här på flera år. Det finns två ledtrådar de bör se.

GRAVARNA

Sju kors står resta på gården. Alla dog den 12/1 1864. Namnen är : Pete Daley, Bob Spinkhurst, Everett Graves, Billy Evans, George Blake och Rowan Conroy.

Det borde inte vara alltför svårt att räkna ut att männen här fallit offer för vigilantes lynchningar. Någon av dem borde reagera på namnet George Blake.

WHISKEY BILL VISAR VÄGEN

Whiskey Bill stannar bara en kort stund framför gravarna. Han ryser till när han ser dem, sedan tar han en liten stund på sig att läsa namnen och ser lite förvånad ut. Därefter fortsätter han rakt ut i skogen. En kort bit in stannar han till och ser sig ordentligt om innan han fortsätter. Han kommer till en övervuxen brunn och börjar genast dra

av brunnslocket. Det går rätt långsamt för locket sitter fast ordentligt och är ganska tungt, samtidigt som Whiskey Bill inte är så stark som han har varit...

När han väl fått av locket tvekar han inte en sekund utan klättrar ner. Brunnen är uttorkad. Tar de sig fram till den och börjar följa efter hör de honom snart svära ljudligt samtidigt som han kastar tomma trälåror omkring sig.

Då alla låror är trasiga och märkta med olika gruv- och fraktkolags namn bör de kunna räkna ut att det var här "De Oskuldiga" hade gömt sitt byte. I annat fall kan Whiskey Bill berätta det mellan sina svordomar.

SALOONSLAGSMÅL

Då Crazy Mickey Irish är på en saloon och super till lite grand har han ingenting emot ett hederligt saloonslagsmål. Någon, eller några av rollpersonerna kan känna sig rätt säkra på att bli provocerade...

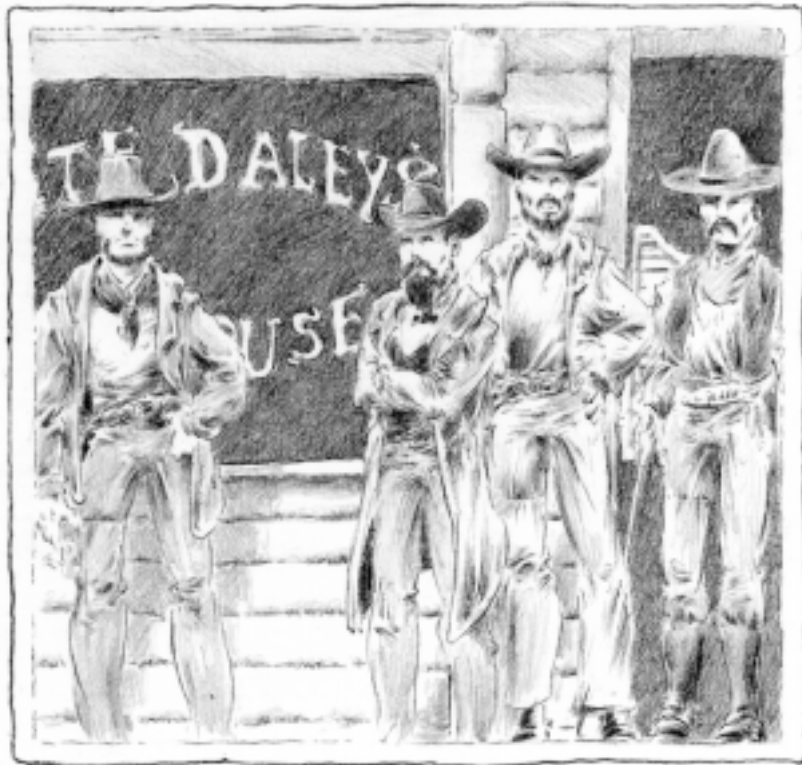
HÖGA INSATSER VID SPELBORDET

Söker någon av rollpersonerna lyckan vid spelborden bör han eller hon kunna hamna vid samma bord som gruvägaren, tillika den förre vigilanten Wesley Roth. Spelet är högt och Roth spelar bra. Han verkar dock rastlös och orolig.

DILIGENSEN RÄNAS

En ny diligens blir överfallen, i närheten av var rollpersonerna befinner sig. De bör snabbt kunna vara på plats, och med tanke på hur skickliga de är på att spåra bör de snabbt hinna ikapp rånarna, som består av Geoff Johnson och hans män. Geoff dör i eldstriden, och de övriga har ingen aning om hur han valde vilka diligenser de rånade, bara att han inte valde alla de legat i bakhåll för...

Den stora frågan är hur de betar sig nu, när det har lyckats gripa ett



Pete Daley, Henry Plummer, Whiskey Bill Dixon och George Ives utanför Daley's Roadhouse - ett tillhåll för "De Oskuldiga".

gäng diligensrånare. Rider de in i staden övertygade om att ha löst hela fallet? Lämnar de in skurkarna någonstans? Vad säger de i så fall? Till vem?

DEN HALTA HÄSTEN

Rollpersonerna bevittnar hur en brun häst i sista sekunden byts ut av diligenskusken för att den är halt. Istället har han hämtat en grå skäck. Stallskötaren försöker protestera, men kusken ryter till och tar den grå ändå.

Denna diligens kommer sedan att bli rånad, trots att den inte innehåller någonting av värde.

LOTHARS DÖD

Vid nästa diligensrån spänns en svart häst för diligensen. Den tidigare vigilanten James Lothar lämnar isoleringen på sin gård för sin ärliga resa till östkusten.

Det är önskvärt att rollpersonerna befinner sig i närheten, då Lothar kommer att kunna förse dem med viktig information om de räddar livet på honom.

ATT TÄNKA PÅ

Diligensen går var fjärde dag åt vardera hållet, så det passerar en diligens varannan dag i Virginia City. Alla diligenser som har blivit överfallna har blivit det efter att de passerat Virginia City (det är där kodningen sker).

Rollpersonerna kan få fram en del intressant information (t.o.m. få reda på vilka vigilantes som slog till mot Daley's Roadhouse) om de är tillräckligt frågvisa. Samtidigt kommer det tveklöst att leda till att de får ögonen på sig.

De kan inte lita på någon. Lagen är helt och hållet i lag med vigilanterna och alla Wells Fargos representanter i området hänger ihop med diligensrånarna...

De kan få hjälp från Wells Fargos huvudkontor, men bara om de gjort några framsteg. Då kan de få vakter med nästa diligens för att hjälpa till att röja upp. Problemet är bara att telegrafan i Virginia City finns på Wells Fargos kontor.

Det är bara roligt om spelarna själva tänker ut kreativa sätt att spåra och sätta dit rånarna.

VIRGINIA CITY





VIRGINIA CITY

- 1 Montana saloon
- 2 Diverseshandel
- 3 Hotell
- 4 Stall
- 5 Stadshus
- 6 Sheriff
- 7 The Nugget Saloon
- 8 Roth Mining Company
- 9 Good Rich Gamble
- 10 Vapenhandel
- 11 Hotell
- 12 Stall
- 13 Barberare
- 14 Advokat
- 15 Postkontor
- 16 Wells Fargo och telegraf
- 17 Järnhandel
- 18 Pony Saloon
- 19 Virginia City Herald
- 20 Pensionat
- 21 Doktor
- 22 Biljardhall
- 23 Virginia Hall (Saloon)
- 24 Restaurang
- 25 Virginia City Sporting House (bordell)
- 26 Golden Girls (bordell)
- 27 Smed
- 28 Handelsbod
- 29 Teater
- 30 Begravningsentreprenör



ROY BLAKE



Roy Blake ville bli rik under Kaliforniens guldrush, men saknade den tur och talang som krävs för snabba rikedomar. Istället blev han en uppskattad kusk och shotgun messenger. Det var ett hårt liv, men han trivdes. Han fick in sin lillebror George och deras kusin Billy att söka sig till Wells Fargo också. De fick hand om en bytestation i Montana 1862. Andra vintern dog de, i lunginflammation trodde han länge. Då han blev stationschef i Virginia City upptäckte han sanningen: George och Billy hade lynchats av vigilantes, som hävdade att de var med i "De Oskyldiga".

Roy vet att George och Billy var oskyldiga. De var båda naiva och hederliga. De senaste åren har han tagit reda på vilka som lynchade pojarna och planlagt sin hämnd.

Roy framstår som en utmärkt förman för Wells Fargo. Han är kompetent, trevlig och självsäker. Samtidigt leder han den nya brottsvägen...

BESKRIVNING

43 år; 178 cm; 81 kg, Bruna ögon; Blont hår; Födelseort; St Louis, Missouri; Högerhänt
FYS 14 STY 14 KOR 10 MOT 17 SNA 15
INT 12 BIL 9 SDP 18 VAK 11

RYKTE 62/80

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4 Chock 13 Stridsvana 10

Vapen	TC	VS	KV
Colt Kavalleri	35	32	20
Hagelbössa	45	32	20
Knytnäve	35	25	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Första hjälpen 13, Försvär 13, HV/Hästskötsel 15, HV/Snickra 15, HV/Vaskning 8, Juridik/Civil 5, Kortspel 12, Köra Vagn 18, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 14, Orientering 10, Rida 16, Räkna 15, Teori/Kommunikationsmedel 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 12

GUNSMOKE TOM



Gunsmoke Tom heter Blake i efternamn, även om få vet det... Han är familjens svarta får, den av bröderna som valt bort hederligt arbete.

Det bästa med att vara revolverman är att han oftast inte ens behöver använda sina vapen – det räcker ofta med att folk ser dem... Han hade nog kunnat bli både rikare och mer berömd. Å andra sidan har han haft ett gott liv, och har bra män omkring sig. Effektiva och brutala när så krävs, men trevliga annars.

Tom framstår lätt som en charmig slarver, och har alltid varit populär hos det motsatta könet. Då det drar ihop sig till strid är han dock hård som flinta och tvekar inte.

Då Roy berättade att deras yngste bror George och deras kusin Billy inte drog som familjen trott i alla år, utan att de lynchats som banditer av vigilantes såg Tom rött. De oskyldiga skall få sin hämnd. Roy sköter planeringen och Tom leder de laglösa på fältet.

BESKRIVNING

34 år; 172 cm; 70 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; St Louis, Missouri; Högerhänt
FYS 11 STY 11 KOR 20 MOT 18 SNA 17
INT 10 BIL 8 SDP 10 VAK 14

RYKTE 39/108

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2 Chock 12 Stridsvana 12

Vapen	TC	VS	KV
2 Colt Peacemaker	35	41	21
Winchester -73	30	35	20
Knytnäve	30	27	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Dansa 15, Fingerfärdig 14, Första hjälpen 13, Försvär 15, Kortspel 9, Köra Vagn 10, Ledarskap 8, Läsa/Skriva 10, Orientera 11, Rida 17, Räkna 15, Simma 10, Smyga/Gömma sig 15, Spåra 12, T/Vapen 12, Uppmärksamhet 13, Vapendrill/revolver 18, Vältalig 10

WHISKEY BILL



Whiskey Bill hade en skrovlig röst redan 1863, men nu har den blivit än hesare och han har fått en elak hosta som vägrar ge med sig. Arbetet i stenbrottet var inte bra för hans hälsa... Det gör att han lätt ger intryck av att vara skröplig och svag.

Kroppen må svika, men han kan ännu dra vapen snabbt och tvekar inte att döda motståndare. Han vill helst röra sig obemärkt, inte dra till sig något intresse. Han ger ett nervöst intryck och flackar med blicken. Blir han trängd är han brutal och hänsynslös. Whiskey Bill Dixon var en ledargestalt inom "De Oskyldiga", han är en av fem som visste var bandets byte på \$500.000 gömdes. De andra lynchades, men han flydde från området. Kort därefter åkte han dit för ett mord i samband med ett diligensrän i Oregon, och har suttit tio år i fängelse.

Nu tänker han bli rik. Montana är inte den säkraste platsen att återvända till, men bytet har ju aldrig hittats...

BESKRIVNING

40 år; 176 cm; 62 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; San Antonio, Texas; Högerhänt
FYS 8 STY 9 KOR 13 MOT 14 SNA 18
INT 12 BIL 10 SDP 15 VAK 14

RYKTE 28/120

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2 Chock 15 Stridsvana 14

Vapen	TC	VS	KV
Colt Marin	20	31	20
Hagelbössa	30	31	20
Knytnäve	35	32	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Första hjälpen 12, Försvär 11, HV/Snickra 14, Kortspel 7, Köra Vagn 10, Läsdyrkning 12, Läsa/Skriva 5, Orientering 11, Rida 12, Räknelära 10, Simma 8, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 10, Uppmärksamhet 13, Överlevnad/Berg 10

WESLEY ROTH



Wesley Roth är en välbärgad och framgångsrik gruvägare som drabbats hårt av diligensrånerna, han har förlorat guld till stora värden och två vänner har mördats. Därför är Wesley irriterad, orolig och stingslig. Han försöker framstå som belevad och timid, men då och då blir nervpressen för mycket och han tappar humöret fullständigt.

Wesley Roth föddes fattig och försöken att bli rik vid Adler Gulchs guldfält var så gott som resultatlösa. Det lilla han hittade stals sedan då "De Oskyldiga" rånade diligensen. Då fick han nog och gick med i vigilanteupproret. Han lät de laglösa betala för vad de stulit från honom och mer därtill... De lynchade alla medlemmar ur "De Oskyldiga" de fick tag på. En och annan oskyldig strök med av bara farten också.

De var fem som fick tag på bytet, och behöll det. De lynchade några oskyldiga pojkar som råkade komma förbi. Wesley tror att han kommer att brinna i helvetetet. Han har dödsängest.

BESKRIVNING

53 år; 172 cm; 70 kg, Blå ögon; Grått hår; Födelseort; Sand Creek, Illinois; Högerhänt
FYS 11 STY 9 KOR 10 MOT 14 SNA 12
INT 16 BIL 8 SDP 9 VAK 15

RYKTE 48/75

STRID OCH VAPEN

Tälighet 1 Chock 5 Stridsvana 5

Vapen	TC	VS	KV
S&W American	30	25	22
Winchester -73	30	24	22
Knytnäve	30	20	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 6, Biljard 12, Dansa 11, Etikett 10, Första hjälpen 10, Försvar 5, HV/Gruvdrift 10, HV/Snickra 13, HV/Vaskning 10, Kortspel 16, Köra Vagn 13, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 15, Orientering 12, Rida 11 Räkna 18, Teori/Malmkunska 17, Uppmärksam 10, Vältalighet 11

JOHN CRANE



John Crane är en oerhört inkompetent lagman, trots att han suttit på posten i tio år nu... Han var en inte alltför framstående medlem av "De Oskyldiga" som avslöjade sina forna vänner för chansen att överleva och \$500. Sedan dess har han gått i vigilantes ledband, och det är fortfarande dem han lyder.

Han trivs dock med den respektabla ställning han har nu, och inte minst tryggheten. Det sista han vill är att folk skall komma och gräva i det förflutna. Han är inte stolt över vad han gjort, vare sig över att han var laglös eller att han gjorde så att så många andra dog. Och de som får reda på det brukar sällan tycka att han är en tillräckligt bra lagman efteråt... Snäver därför av folk som blandar sig i hans angelägenheter om han kan. Om det inte går är han snarare lismande...

John Cranes mest utmärkande drag är den totala bristen på ryggrad. Han är småfeg, illojal och ensam.

BESKRIVNING

37 år; 175 cm; 95 kg, Bruna ögon; Bruntt hår; Födelseort; Hardship, Kentucky; Högerhänt
FYS 9 STY 15 KOR 11 MOT 18 SNA 13
INT 8 BIL 9 SDP 8 VAK 19

RYKTE 45/58

STRID OCH VAPEN

Tälighet 2 Chock 8 Stridsvana 8

Vapen	TC	VS	KV
Colt Peacemaker	34	26	20
Hagelbössa	42	27	20
Knytnäve	38	28	-

FÄRDIGHETER

Biljard 10, Brädspele 8, Första hjälpen 14, Försvar 10, Juridik/Civil 5, Kortspel 10, Köra Vagn 15, Läsa/Skriva 10, Orientering 12, Rida 14, Räknelära 15, Simma 13, Smyga/Gömma sig 14, Spåra 14, Uppmärksamhet 14, Överlevnad/Berg 14

JOHN X. BEIDLER



John Xavier Beidler har hamnat på rätt sida av lagen mer av tur än av skicklighet. Han har gått till historien som en av de värsta lyncherna i USAs historia någonsin. Det är dock inget rättspatos som fyller honom, snarare sadism. Han tycker helt enkelt om att hänga folk och se dem dö.

Då äventyret utspelar sig är John Xavier deputy US Marshal i Montana. Om han får chansen att hänga några av de nya diligensrånarna tvekar han inte. Tidigare har han ingått i vigilante-grupper både i Kansas och i Montana.

John Xavier är en kort, fet pompös man som gärna breder ut sig om sin egen förträfflighet. Han vet minsann hur laglöst patrask skall hanteras.

John Xavier Beidler är en historisk person. Dock förtäljer inte historien vad som hände med bytet "De Oskyldiga" gömt undan. Det finns inga historiska fakta som utpekar Beidler som skyldig i detta fall.

BESKRIVNING

43 år; 160 cm; 95 kg, Bruna ögon; Brunthår; Födelseort; Mountjoy, Pennsylvania; Högerh
FYS 10 STY 13 KOR 10 MOT 16 SNA 14
INT 12 BIL 10 SDP 15 VAK 17

RYKTE 35/185

STRID OCH VAPEN

Tälighet 3 Chock 11 Stridsvana 10

Vapen	TC	VS	KV
Colt Armé	32	31	20
Hagelbössa	45	37	20
Knytnäve	33	28	-

FÄRDIGHETER

Försvar 13, Hantverk/Murare 14, Hantverk/Repslagare 22, Hantverk/Skomakare 15, Hantverk/Vaskning 10, Juridik/Civil 10, Kortspel 13, Köra Vagn 11, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 13, Matlagning 11, Orientering 12, Rida 12, Räkna 15, Spåra 14, Uppmärksamhet 16, Vältalighet 11

ÖVRIGA SPELLEDDARPERSONER

DILIGENSRÄNARNA

Diligensränarna är uppdelade i fyra olika grupper som täcker var sitt område av diligenslinjen (från Virginia City till närmsta bytestation väster- respektive norrut, samt ytterligare en bytestationsområde utåt. De har ordentlig koll på när diligenserna kommer, och ligger då alltid på vakt för att läsa av signalerna (hästarnas färg) som avgör om det är en transport som skall attackeras eller inte. Det är bara ledarna för varje grupp – alla män som ridit med Gunsmoke Tom i flera år – som känner till hästkodningen. Mellan diligenserna vistas ränarna ofta och gärna i städer i närheten. De spenderar en hel del pengar på saloonerna.

GUNSMOKE TOMS GRUPP

Det är ett brutalt gäng Gunsmoke Tom valt att arbeta med. Jack Gut-cutter har ett stort rött skägg som täcker det mesta av ett djupt ärr i ansiktet. Han kan för all del hantera ett Winchester, men trivs bäst med sin Bowiekniv. Eric Lanner ser bara ut som en ung pojke med sin slanka, finlemmade kropp, sitt renrakade ansikte och händer som aldrig tvingats grovarbeta. De äldre saloonflickorna brukar vilja ta hand om och skämma bort honom. Han ser minst tio år yngre ut än de 27 han fyllt, och han hantarer sin revolver bättre än de flesta. Karl Reuter och Adolf Messner var vänner redan i Köln, Tyskland, innan de bestämde sig för att söka lyckan i Amerika. Det tog dem inte lång tid att inse guldgrävarlivet inte var någonting för dem, då är livet som laglös lättare och mer laglöst. Båda är blonda, bredaxlade och blåögda.

De har värden som DESPERADOS.

GEOFF JOHNSSON

Geoff och Tom har varit vänner och ridit tillsammans de senaste elva åren. Det finns få som vet lika bra som Geoff hur mycket Toms brö-

der betyder för honom. Hur ledsen han var då George dog, och hur förbannad han blev när Roy berättade att han lynchats. Självfallet ställde alla i gänget upp på Roys och Toms hämndplaner. Inte minst eftersom det hade alla utsikter att bli en lönsam affär, vilket redan har visat sig stämma...

Geoff är rätt kort och haltar lätt på höger ben. Han är senig och stark, har en rejäl boxarnäsa och halv-långt brunt hår.

Geoff har rekryterat en del nya killar. Red Tucker är en rödhårig frän-nig grabb i 20-årsåldern som kan se riktigt elak ut. Luke Norris och Pete Warner smälter in i mängden på de flesta ställen, de ser ut som vanliga kofösare och talar som sådana också. Shotgun Charlie är en riktig oldtimer, en gråhårig gubbe med hagelbössa som kan skrämna de flesta till att lämna ifrån sig sina värdesaker.

De har värden som DESPERADOS.

WAYLON MORRIS

Waylon blev gråhårig redan då han fyllde 20 år och försöker nu, vid 28 års ålder, att förbättra det hela ytterligare genom att ha en kort klippning och skepparkrans. Han klär sig dessutom gärna i välskrädade grå kostymer och tycker själv att han ser ut som en gentleman.

Gunsmoke Tom och Waylon trivs bra ihop. Båda har trivts med ett liv med lagom mycket brott, bara tillräckligt för att leva ett gott liv. Nu har det blivit mer intensivt och mer farligt. Waylon ställer ändå upp, hade det varit hans bror som orättfärdigt lynchats är han säker på att Tom gjort detsamma för honom. Dessutom tjänar de så mycket pengar nu att de kan leva gott resten av livet när de är klara.

Till sin hjälp har han anlitat fyra yngre, mindre erfarna män. Hans Engels har inga likheter med en ängel. Han har en välväxt grovmuskig man med buskiga ögonbryn och en bister uppsyn. Roscoe

Whitley är en stadig bit som väger bortåt 100 kilo. Grabben är snäll, men lite dum. Inte dummare än att han gör vad än Waylon säger åt honom dock. Isaac Stern är en rastlös och nervös typ, som blinkar ofta med sina bruna ögon och kammar sig oftare än vad som är riktigt maskulint. För han bara en revolver i handen blir han dock kolugn. Ken Karlsson ler mest hela tiden, men har mycket svårt för språket. Det går inte riktigt att bli sur på grabben, för han ser så glad ut.

Waylon har värden som DESPERADO, övriga som NYBÖRJAR DESPERADOS.

RAYMOND O'BRADLEY

Raymond är inte Guds bästa barn, och vågar inte längre bikta sig i kyrkan. Däremot är han sina vänners vän och då Tom bad om hjälp tvekade han inte en sekund. Tom har en gång räddat honom undan bödelns snara, någonting Raymond aldrig kommer att kunna återgälda. Tom hävdar att hans bror var oskyldig, men Raymond är inte lika säker. Det var trots allt mycket pengar och det är väl inte omöjligt att grabben blev lite girig? Han förtjänade inte att dingla för det. Raymond utbringade ändå en skål för "De oskyldiga" sist han träffade Tom på saloon i Virginia City.

Raymond är en lång gänglig svart-hårig man med mustasch. Han har skarpa drag och röker. Han bär svart kostym och vit stetsonhatt.

Till sin hjälp i deras operation har han samlat ett gäng irländare. Tom har varnat honom för att det är farligt att bara ha personer som känner varandra sedan tidigare, men Raymond tror inte att det skall bli några problem. Det är ett trevligt gäng grabbar med fyrkantiga kroppar och glada öppna ansikten. De är dock inga änglar, framförallt inte Crazy Mickey Irish som tar för sig rätt bra så fort det drar ihop sig till saloonslagsmål. De andra är Patrick Mulligan, James Gavin och Jimmy Potter

De har värden som DESPERADOS.

WELLS FARGO

För att Tom och hans diligensrånare skall veta om den diligens som kommer är värd att råna behöver de bara titta på hästarna. Är någon av dem vit, grå eller storfläckig har diligensen ett värdefullt byte. Är en svart häst spänd framför diligensen finns någon av de fem på dödslistan ombord. Roy är väldigt nöjd med systemet, samtidigt som det har en brist. Det fungerar bara direkt efter de stationer där han kan styra valet av hästar. Därför har han rekryterat tre stallkillar till Wells Fargos stationer i Virginia City, Beaverhead Rock och Sterling.

JOE PARTRIDGE

Joe och Roy har varit vänner och arbetat tillsammans i flera år. Joe har alltid föredragit städerna framför vildmarken, så han blev hästskötare i Virginia City. Då Roy berättade vad som hänt hans bror bestämde sig Joe för att hjälpa till. Joe är en hjulbent och något kutyrggig äldre man med ostyrigt vitt hår och ett stort vitt skägg. Han har ständigt en stor tuggtobak inne. Värden som en KOFÖSARE.

BEN FERRIS

Ben är Joe Partridges dotterson. Han får dubbelt betalt för ett enkelt jobb; att byta hästar på diligensen. Han ser till att diligensen har lika många ljusa och svarta hästar när den åker från Beaverhead Rock som när den kom från Virginia City. Ben är en 18-årig odåga med vresigt humör. Värden som en KOFÖSARE.

ED RADEZKY

Ed är en enstöring som trivs i Sterling. Han super hårt utom de dagar diligensen är på ingång. Värden som en KOFÖSARE.

VIRGINIA CITY**ROTHS VAKTER**

Roth har 20 vakter som kan mobiliseras som ny vigilantestyrka. De har värden som VAKTER.

UR VANESSA WESTFORDS ANTECKNINGAR:**INTRYCK AV OLIKA PERSONER
COUNTYSHERIFFEN**

John Crane är ohyfsad, otrevlig och verkar allmänt inkompetent. Det är inte förvånande att han inte lyckats lösa fallet...

JOHN XAVIER BEIDLER

Federal vicesheriff och en av förgrundsgestalterna i Montanas Vigilantestyrka. Lynchare som gärna vill se brottslingar i änden av ett rep. Gillar snaror, avskyr brottslingar.

WESLEY ROTH

Gruvågare som drabbats hårt av ränen. Inflytelserik man som varit i trakten länge.

WELLS FARGOS STATIONSCHEF

Roy Blake har tidigare arbetat som kusk och shotgun messenger för Wells Fargo. Har inte tjänstgjort i Montana förrän han blev stationschef för Wells Fargo i Virginia City för några år sedan.

EN SKÅL FÖR**"DE OSKYLDIGA"**

En lång gänglig svarthårig man med mustasch utbringade en skål för "De Oskyldiga". Han hade skarpa drag och rökte konstant. Var klädd i svart kostym och vit stetsonhatt.

BILDARKIV

Du har ett gediget bildarkiv – drygt tjugo personer som Wells Fargo med säkerhet vet var med i "De Oskyldiga" för över tio år sedan har du bild på. De som var med då kan ju ha förändrats en del, men det ger ändå en bra utgångspunkt.

ÖVERFALLEN**12/1**

Nära Twin Bridges.
Guld från Roths Mining Company stulet.
Värde \$15.000

20/2

Nära Meadow Creek.
Lionel Duarte mördad.
Ingen värdetransport.
Värde \$1.000 (personrån)

22/2

Nära Rattlesnake Ranch
Guld från Roths Mining Company stulet.
Värde \$15.000

16/3

Nära Dempsey's
Guld från Montana Mining Company och Roths Mining Company stulet.
Värde \$20.000

6/4

Vid Jefferson River
Woodrow Harris mördad.
Guld från Highland Mining Company stulet.
Värde \$25.000

18/4

Nära Daley's
Guld från Roths Mining Company stulet.
Värde \$10.000

4/5

Strax efter Sterling
Guld från Roths Mining Company stulet.
Värde \$14.000

SAMMANSTÄLLNING

7 rån
2 döda
\$100.000 i byte
Nya överfallsplatser varje gång.

DE OSKYLDIGA

"De Oskyldiga" var ett synnerligen välorganiserat band, som under den korta tid de var verksamma (ett år) utförde 102 mord och lade beslag på så gott som varenda värdetransport i hela sydvästra hörnet av Montana. Samtidigt går det inte att berätta om "De Oskyldiga" utan att börja med att berätta om ledaren och grundaren Henry Plummer.

EN SKJUTGLAD KVINNOKARL

Henry Plummer har förtjänat sin plats i Westerns historieskrivning. Som 15-åring tog han sig till guld-ruschens Kalifornien, slog sig ner i Nevada och startade ett bageri med en vän. Uppebarligen hade han ett gott rykte, för under ett år var han stadssheriff. Problemen var dock på väg... Henry var en kvinnokarl, som vid flera tillfällen sköt kvinnans make/fästman när han blev avslöjad i intima situationer. Första gången dömdes han till tio års fängelse, men hans vänner övertalade Kaliforniens guvernör att benåda honom efter bara några månader. Gångerna därpå stannade han inte kvar i staden länge nog för att få sitt straff...

GENREP I IDAHO

Nästa gång Plummer låter tala om sig ordentligt var i Lewiston, Idaho. Där satte han ihop en stor liga med diligens- och fraktränare som stoppade nästan alla transporter i ett och ett halvt års tid. Vintern 1862 började det gå rykten om ett förestående vigilanteuppror, så Plummer packade två mulåsnor fulla med byte och gav sig av därifrån tillsammans med sin vän och kamrat Jack Cleveland. De tog sig över Bitterroot Mountains, men den hårda vintern gjorde att de inte kom hela vägen till östkusten, som de från början tänkt sig.

VINTERVILA

Istället fick de stanna över vintern vid indianagenturen vid Sun River. Plummer förlovade sig. Han tyckte

att Jack började snegla för mycket på både hans fästmö och bytet, så nästa gång Jack var ute och jagade gömde Plummer allt byte. På det viset ville han undvika att bli dödad, och planen fungerade för i januari 1863 red de männen tillsammans in i Bannack, Montana.

LAGEN SÄTTS UR SPEL

Återigen började Plummer slå runt på bordellerna. Jack Cleveland blev snabbt en säkerhetsrisk. När han blev full (vilket hände var och varannan kväll), började han droppa antydningar om deras laglösa verksamhet i Idaho omkring sig. Till slut fick Plummer nog och dödade Jack på en saloon. Männen drog mot varandra. Plummers första skott missade grovt, men det andra satte han i magen på sin vän. Jack, som missat sitt skott, vädjade då till honom att inte skjuta honom när han redan låg ner. Plummer svarade kallt "res på dig", och då Jack lydde tömde Plummer sitt magasin i honom. Hank Crawford, countysheriff i området, ingrep och förde Jack till läkare, men det var för sent.

Plummer häktades aldrig, men han blev ändå allt nervösare för om Jack hunnit säga någonting innan han dog. Då han frågade Crawford om Jack sagt någonting nekade lagmannen, men Plummer trodde inte på honom. Istället hämtade han sin hagelbössa för att döda lagmannen. Innan han hann skjuta fick han själv ett skott i handleden av en vän till lagmannen. Trots det fick Crawford nog. Han lämnade in sin bricka och lämnade staden.

DE OSKYLDIGA TAR ÖVER

Den närmsta tiden byggde Plummer upp ett hundra man starkt band. Flera laglösa från Idaho hade tagit sig över bergen till Montana, och de fick snabbt en plats i det nya gänget. Ligan hade ett hemligt handslag, alla bar röda bandanas och de använde kodordet "oskyldiga" för att känna igen varandra. Mängden laglösa var så stor att de helt kunde dominera området. He-

derligt folk flyttade därifrån, söderut. I sheriffvalet för att ersätta Crawford blev Plummer vald till countysheriff. Nu fanns ingen lag som ställde sig i vägen för ligan alls, och dess dominans var total. Dessutom utvidgade de sin verksamhet söderut.

RÖDA SNUSNÄSDUKAR

"De Oskyldiga" hade folk på plats överallt där värdetransporter skickades ut. Personen på plats hade en enda uppgift: att märka transporter att råna med en röd snusnäsduk. På så vis kunde kumpatterna som låg på pass ute i terrängen snabbt se vad som var värt att råna, och vilka transporter som skulle lämnas ifred då de antingen var för magra, eller i själva verket var riggade fällor fulla av vakter.

VIGILANTEUPPRORET

Situationen för hederligt folk blev ohållbar. Bannack, ligans första tillhåll blev en spökstad och fler orter såg ut att följa i dess spår. Montanas vigilantes bildades för att rensa upp. Tvåhundra man anslöt sig. John Xavier Beidler som hade tidigare erfarenhet av vigilanteynchningar blev snabbt en ledarfigur då de började jaga laglösa.

VIGILANTES ED

Deltagarna skrev på följande ed: "Vi som skrivit på har bildat en grupp för att arresteras tjuvar och mördare och återta stulen egendom. Var och en av oss lovar och svär att vi inte ska dölja några hemligheter, bryta mot några rättvisa lagar och inte överge varandra eller vår tro på rättvisan, så hjälp oss Gud. Vi förseglar denna ed med våra namnteckningar den 23 December e. Kr. 1863."

UPPLÖSNINGEN

Ett trettiotal döda senare var ligan krossad. Plummer stannade länge. Det finns spekulationer om att han gjort upp med vigilantes om att få leva mot att han överlämnade en del av bytet. Ligans byte återfanns dock aldrig, och Henry Plummer hängdes den 10:e januari 1864.



WESTERN



Namn Lee Stanley
 Alias _____ Rykte 44/155
 Ålder 33 Födelsedatum 3/8-1841 Födelseort Atlanta, Georgia
 Längd 175 Vikt 72 Hårfärg Svart Ögonfärg Blå

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	15	1
SDP - Självdisciplin	15	1
VAK - Vaksamhet	13	1

Färdighet	FN
Akrobatik	10
Dansa/	15
Etikett	17
Försvar	19
Hasardspel	8
Juridik, militär	8
Handverk/Hästekötsel	10
Kortspel	12
Köra vagn	10
Ledarskap	10
Läsa/Skriva	17
Militär exercis	15
Orientering	8
Religion	17
Rida	18
Räknelära	17
Simma	14
Smyga/Gömma sig	4
Språk/Franska	15
Teori/Geografi/	16
Teori/Historia/	14
Teori/Vapen	16
Teori/Militär strategi	10
Uppmärksamhet	13
Vapendrill/Revolver	20
Vältalighet	15

Ägodelar	Kvalitet
Svart hatt, vit skjorta, svart väst och kostym	23
Kortlek	20
20 cigariller och tändstickor	20
Hollywoodhölster, extra patroner: 30 Revolver, 15 gevär.	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor, filt	20
Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Rakkniv och spegel	20
Vattenflaska	20

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Peacemaker (kv 23)	47	47	4	6	16	15	14/13/12/10
Winchester -73	40	40	4	15	10	50	16/15/13/10
Knytnäve	35	35	3	-	4	-	5
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Hölster Hollywood Dra 2

Stridsvana 15 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 19

Tålighet 4 Chock 17

Förflyttning 20 Bårförmåga 10

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -10

Två vapen -15

Pengar & Värdesaker

Dollar 250 Cent _____

Värdesaker _____

Skador
Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma	_____	_____	_____	_____
Lätt				
Allvarlig				
Svår				
Kritisk				
Kapande				
Dödlig				

Blödning	_____	_____	_____	_____
Benbrott				
Kula				

INTRODUKTION

- *Ni kan gå in nu, mr. Fargo tar emot.*

Ni kliver in i det flotta kontoret, där varje detalj visar på ägarens utsökta och exklusiva smak. Den gråhåriga mannen bakom skrivbordet reser sig upp när ni kommer in.

- *Välkommen mina herrar, slå er ner.*

- *Som ni säkert redan vet driver jag tillsammans med min kollega Henry Wells det framgångsrika transportbolaget Wells Fargo. Vi är numera etablerade i hela västern och är kända för vår pålitlighet och säkerhet. På senare tid har vi dock haft en del problem som fläckat vårt rykte.*

- *För ett halvår sedan inträffade ett par rån i Montana och sen dess har det bara blivit värre. Situationen har blivit ohanterlig, inte en transport med värdefull last undkommer längre banditerna. De är välorganiserade, många och någon, eller några, i området hjälper dem.*

- *Som ni säkert förstär står Wells Fargos rykte på spel. De är därför vi har kallat hit er. Vi vill att ni beger er till Montana för att få ett slut på överfallen. Det blir inte lätt, ni måste avslöja hur de opererar och vilka som är inblandade. En av våra främsta detektiver - Vanessa Westwood - kommer att gå igenom allt som hänt och allt vi vet hittills med er. Hon finns redan på plats i Virginia City och väntar på er där. Hon blir vår kontaktlänk och den enda ni kan lita på.*

- *Det är ett farligt jobb, tro inget annat. Å andra sidan är vi säkra på att ni aldrig fått bättre betalt förut heller. Ni får 500 dollar i förskott per person, och 2000 dollar ytterligare var då uppdraget är utfört. Skulle ni någon gång tveka över vad ni borde göra vill jag påminna er om vårt motto: "Wells Fargo glömmer aldrig".*

UPPDRAGET

Ert uppdrag är att ta reda på vem som ligger bakom diligensrånerna och om möjligt stoppa dem.

PERSONLIGT OM LEE

Du är en oerhört skicklig revolverman. Under hela din uppväxt var du fascinerad av vapen i allmänhet och revolverar i synnerhet. Då Inbördeskriget bröt ut tvekade du inte att anmäla dig som frivillig till kavalleriet. Fyra år med många långa strider senare kunde du tacka din lyckliga stjärna, du var inte bara i livet utan hade dessutom sluppit ifrån permanenta men.

Du är uppväxt i Södern och har fått en mycket god uppfostran – du är en äkta sydstatsgentleman och vet hur du skall föra dig i de mest civiliserade sammanhang. Ditt artiga trevliga sätt har dessutom alltid varit en fördel i kontakten med det motsatta könet. Du ser dig själv som en damernas riddare och charmör. Du drömmer ibland om att hitta den rätta och slå dig till ro, men då det kommer till kritan är du ännu alltför rastlös för det...

Dessutom skulle det inte gå så länge du har dina skulder kvar... De flesta i din omgivning vet att du gärna slår vad i de flesta sammanhang, och att du har svårt att hålla dig borta från spelbordet. Det är nästan ingen som känner till hur svårt spelberoende du är, eller att du lyckats skaffa dig stora spelskulder i flera stora västernstäder. Varenda gång du sätter dig vid spelbordet tror du att den här gången, den här gången kommer det att gå vägen. Med den här handen kan du betala alla dina skulder och ändå vara på grön kvist efteråt. Riktigt så bra har de just aldrig gått... Visst, du kan spela och vinner lite då och då. Men inte lika ofta som du förlorar. Det måste vara med nästa hand vändningen kommer.

Du hade kunnat vara en rik man idag. Om nordstatorna inte bränt din familjs plantage i Atlanta till grunden, om du kunnat lägga band på ditt spelberoende och om det inte var för det där som kallas samvete... Du har aldrig tagit ett kontrakt på att mörda någon. Det är en sak att vara livvakt, eller att konfrontera efterlysta brottslingar, och en helt annan att kallblodigt avrätta oskyldiga.

TALAR GÄRNA OM:

SKALL VI SLÅ VAD?

Du slår vad med din omgivning i alla möjliga och omöjliga sammanhang. Oftast om pengar.

DE ANDRA

VANESSA WESTWOOD

Den Wells Fargo valt som chef för det här uppdraget. Du känner inte till henne sedan tidigare.

ZACK BRADY

Prisjägare av den mer råa och brutala sorten.

RORY McTAVISH

Mytomspunnen från sin tid i Pinkerton.

JEFF CARLTON

Legendarisk kusk och shotgun messenger som varit med sedan guldruschen i Kalifornien 1849.



WESTERN



Namn Marilyn Booth
 Alias Vanessa Westford Rykte 58/101
 Ålder 27 Födelsedatum 4/7 - 1847 Födelseort Bedford, Pennsylvania
 Längd 165 Vikt 60 Hårfärg Rött Ögonfärg Bruna

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	13	1
STY - Styrka	7	-1
KOR - Koordination	8	0
MOT - Motorik	17	2
SNA - Snabbhet	17	2
INT - Intelligens	13	1
BIL - Bildning	15	1
SDP - Självdisciplin	15	1
VAK - Vaksamhet	13	1

Ägodelar	Kvalitet
Mörkgrön hatt, jacka och kjol	20
Skrivdon	20
Skissblock och kol	20
Liten väska	20
Extra patroner: 12 revolver, 12 derringer	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor	20
Vattenflaska	20

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Färdighet	FN
Akrobatik	9
Dansa	12
Etikett	17
Fingerfärdighet	17
Förklädnad	15
Första hjälpen	13
Försvar	11
Juridik, civil	10
Konst/Teckna	20
Köra vagn	12
Läsa/Skriva	17
Orientering	10
Religion	17
Rida	13
Räknelära	17
Simma	12
Skådespeleri	15
Smyga/Gömma sig	10
Spåra	10
Telegrafera	11
Teori/Geografi/	17
Teori/Kommunikationsmedel	15
Öppmärksamhet	10
Vältalighet	12

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Remington derringer	28	33	3	2	-1	5	9/8/7/5
Colt New Line	29	32	3	6	2	15	11/10/9/7
Winchester-73	26	25	2	15	2	50	16/15/13/10
Kniv	28	24	2	-	3	-	7

Hölster Ärm/Ficka Dra 3/4

Stridsvana 5 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 11

Tålighet 2 Chock 7

Förflyttning 17 Bårförmåga 7

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 650 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skadegrad _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma	Lätt	Allvarlig	Svår	Kritisk	Kapande	Dödlig

Blödning	Benbrott	Kula

INTRODUKTION

- Ni kan gå in nu, mr. Fargo tar emot.

Ni kliver in i det flotta kontoret, där varje detalj visar på ägarens utsökta och exklusiva smak. Den gråhåriga mannen bakom skrivbordet reser sig upp när ni kommer in.

- Välkommen mina herrar, slå er ner.

- Som ni säkert redan vet driver jag tillsammans med min kollega Henry Wells det framgångsrika transportbolaget Wells Fargo. Vi är numera etablerade i hela västern och är kända för vår pålitlighet och säkerhet. På senare tid har vi dock haft en del problem som fläckat vårt rykte.

- För ett halvår sedan inträffade ett par rån i Montana och sen dess har det bara blivit värre. Situationen har blivit ohanterlig, inte en transport med värdefull last undkommer längre banditerna. De är välorganiserade, många och någon, eller några, i området hjälper dem.

- Som ni säkert förstår står Wells Fargos rykte på spel. De är därför vi har kallat hit er. Vi vill att ni beger er till Montana för att få ett slut på överfallen. Det blir inte lätt, ni måste avslöja hur de opererar och vilka som är inblandade. En av våra främsta detektiver - Vanessa Westwood - kommer att gå igenom allt som hänt och allt vi vet hittills med er. Hon finns redan på plats i Virginia City och väntar på er där. Hon blir vår kontaktlänk och den enda ni kan lita på.

- Det är ett farligt jobb, tro inget annat. Å andra sidan är vi säkra på att ni aldrig fått bättre betalt förut heller. Ni får 500 dollar i förskott per person, och 2000 dollar ytterligare var då uppdraget är utfört. Skulle ni någon gång tveka över vad ni borde göra vill jag påminna er om vårt motto: "Wells Fargo glömmer aldrig".

UPPDRAGET

Ert uppdrag är att ta reda på vem som ligger bakom diligensrånerna och om möjligt stoppa dem.

PERSONLIGT OM VANESSA

Vanessa Westwood är inte ditt riktiga namn, bara det alias du använder för närvarande. Du heter egentligen Marilyn Booth och är en av Wells Fargos absolut bästa detektiver. Det finns ingen som har löst lika många diligensrån som du, och du känner definitivt att du har ledningens förtroende. Nu är du plats i Virginia City, Montana för att få fast en hel liga.

Du har kartlagt de rån som ägt rum hittills (se handout) och allt tyder på att det är en väl organiserad liga. Då du hört en skäl för "De Oskyldiga" på saloonen har du tagit reda på allt du kunnat få fram om denna tio år gamla historia (se handout). Du har skaffat in bilder på alla de kända medbrottslingarna från den tiden, som du har i en mapp. Fyra män har anställts av Wells Fargo för att hjälpa dig. Du väntar på dem nu.

Under tiden har du byggt upp din falska identitet som Vanessa Westwood, reporter från östkusten. Det gör att du kan ställa många frågor utan att folk blir alltför misstänksamma. Dessutom har du skaffat ett litet hus ni kan använda som bas för er verksamhet.

Du har en mycket stark rättskänsla och lärde dig tidigt att det är rätt att slåss för det man tror på. Din far var Kretsryttare, en resande präst för metodisterna. Han var aktiv slavmotståndare och du hjälpte honom att smugla slavar från sydstaterna till friheten i norr. Under kriget dödades din far av de systatere som kom till Bedford. De krävde ersättning för att inte bränna staden, men gjorde det ändå då de fått era pengar. En av dem kände igen din far och sköt honom på fläcken. Du blev detektiv åt Wells Fargo efter kriget. Det är inte lika ädelt som att befria slavar, men frågan om rätt och fel är glasklar.

Allt som oftast tecknar du, oftast personer. Du har en väl utvecklad känsla för porträtt. Tecknandet har varit till stor nytta i ditt jobb. Då personer du mött blivit efterlysta har du kunnat bifoga bra skisser på dem till efterlysningsaffischerna.

TALAR ALDRIG OM-

DIG SJÄLV

Du avslöjar aldrig ditt rätta namn. Ditt alias kan dock byggas ut med detaljer så det blir mer trovärdigt.

DE ANDRA

LEE STANLEY

Känd revolverman från södern. Spelar hellre än bra.

ZACK BRADY

Prisjägare av den mer råa och brutala sorten. Hett temperament.

RORY McTAVISH

Mytomspunnen från sin tid i Pinkerton, men kan titta lite för djupt i flaskan ibland.

JEFF CARLTON

Legendarisk kusk och shotgun messenger som varit med sedan guldruschen i Kalifornien 1849.



WESTERN



Namn Zack Brady
 Alias _____ Rykte 22/180
 Ålder 45 Födelsedatum 1/7 1829 Födelseort St. Louis, Missouri
 Längd 180 Vikt 86 Hårfärg Mörkbrunt Ögonfärg Bruna

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

Färdighet	FN
Akrobatik	14
Första hjälpen	12
Försvar	15
Handverk/snickra	10
Juridik, civil	11
Kortspel	9
Köra vagn	10
Läsa/Skriva	17
Matlagning	10
Orientering	18
Rida	19
Räknelära	17
Simma	12
Smyga/Gömma sig	16
Språk/spanska	8
Spåra	22
Telegrafera	13
Teori/Geografi/	12
Teori/vapen	14
Uppmärksamhet	16
Överlevnad/berg	18
Överlevnad/prärie	15
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ägodelar	Kvalitet
Svart hatt, vit skjorta, svart väst, svarta byxor, brun rock	20
Twisthölster	20
10 meter rep, handfängsel, filt	20
Extra patroner: 30 Revolver, 30 hagel, 30 gevär.	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor	20
Kaffepanna, stekpanna, Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Rakkniv	20
Vattenflaska	20

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Hagelbössa	50	42	4	2	10	15	20/9/6/1
Colt Kavalleri	45	42	4	6	16	20	15/14/13/11
Winchester - 73	42	41	4	15	12	50	16/15/13/10
Knytnäve	50	40	4	-	9	-	5
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Hölster Twist Dra 2

Stridsvana 16 Fanning -8

Skadebonus 2 Försvar 15

Tålighet 7 Chock 18

Förflyttning 18 Bärformåga 17

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 815 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma	Lätt	Allvarlig	Svår	Kritisk	Kapande	Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

INTRODUKTION

- Ni kan gå in nu, mr. Fargo tar emot.

Ni kliver in i det flotta kontoret, där varje detalj visar på ägarens utsökta och exklusiva smak. Den gråhåriga mannen bakom skrivbordet reser sig upp när ni kommer in.

- Välkommen mina herrar, slå er ner.

- Som ni säkert redan vet driver jag tillsammans med min kollega Henry Wells det framgångsrika transportbolaget Wells Fargo. Vi är numera etablerade i hela västern och är kända för vår pålitlighet och säkerhet. På senare tid har vi dock haft en del problem som fläckat vårt rykte.

- För ett halvår sedan inträffade ett par rån i Montana och sen dess har det bara blivit värre. Situationen har blivit ohanterlig, inte en transport med värdefull last undkommer längre banditerna. De är välorganiserade, många och någon, eller några, i området hjälper dem.

- Som ni säkert förstår står Wells Fargos rykte på spel. De är därför vi har kallat hit er. Vi vill att ni beger er till Montana för att få ett slut på överfallen. Det blir inte lätt, ni måste avslöja hur de opererar och vilka som är inblandade. En av våra främsta detektiver - Vanessa Westwood - kommer att gå igenom allt som hänt och allt vi vet hittills med er. Hon finns redan på plats i Virginia City och väntar på er där. Hon blir vår kontaktlänk och den enda ni kan lita på.

- Det är ett farligt jobb, tro inget annat. Å andra sidan är vi säkra på att ni aldrig fått bättre betalt förut heller. Ni får 500 dollar i förskott per person, och 2000 dollar ytterligare var då uppdraget är utfört. Skulle ni någon gång tveka över vad ni borde göra vill jag påminna er om vårt motto: "Wells Fargo glömmer aldrig".

UPPDRAGET

Ert uppdrag är att ta reda på vem som ligger bakom diligensrånen och om möjligt stoppa dem.

PERSONLIGT OM ZACK

Det är inte alla som har vad som krävs för att bli prisjägare. Man måste vara hårdhudad och inte ta åt sig av allt gnäll om blodspengar. Det är jäkligt konstigt egentligen, så gott som alla vill se de laglösa få sitt straff, men ändå ser de ner på folk som dig som ser till att det blir så... Skit i dem, fisförnäma skithögar är vad de är. Och hycklare. Fan, du blir förbannad bara du tänker på det. Ibland skulle du vilja ge de självbelättna asen ett kok stryk, det skulle nog få tvätta bort deras självgoda flin. Tacka dig är vad de borde göra, om det inte vore för dig skulle många mördare fortfarande vara på fri fot. De skulle ha hunnit döda bra många fler än vad du gjort. Du har ju faktiskt bara dödat efterlysta brottslingar hittills, aldrig någon oskyldig.

Spöat är en annan sak... Klart som fan att du klippt till folk ibland. Och det har blivit många saloonbråk genom åren. Fan, du har betalat fler salooninredningar i böter genom åren än vad de flesta saloonägare gjort. Men blir du provocerad är du inte den som tar skit, det har du aldrig varit. Du har ett hett temperament, och visst, du har ångrat en del smällar. Inte minst när du klippte till den där lagmannen i Texas innan du fått ut dina pengar. Det var dumt, för dumjäveln snodde de säkerligen själv.

Pengar, ja. Du är girig. Inte snål, du gör gärna av med pengar och bjuder flott. Men du har svårt att se ett bra tillfälle gå din näsa förbi... Det är väl därför du blivit prisjägare. I sina bästa stunder är det ett lönsamt jobb, och du drar dig inte för uppgifterna. Visst, samvetsömna sillmjölkar skulle ha svårt för det, men är man bara beredd att göra det som krävs så är det lugnt.

TALAR GÄRNA OM:

VAD TJÄNAR JAG PÅ DET?

Du gör inte saker av ditt hjärtas godhet. Du vill ha betalt för dina tjänster. Och nog har det hänt att en del byten har skummats av innan du lämnat in dem...

TITTAR DU PÅ MIG?

Om någon provocerar dig är du inte den som backar undan - tvärtom, du klipper ofta till först!

DE ANDRA

VANESSA WESTWOOD

Den Wells Fargo valt som chef för det här uppdraget. Du har aldrig hört talas om henne tidigare, och ser inte fram emot att ta order av ett fruntimmer.

LEE STANLEY

Skicklig revolverman. Sydstatssprätt.

RORY McTAVISH

Var detektiv för Pinkerton, men fick kicken för att han söp för mycket.

JEFF CARLTON

Diligenskusk och shotgun messenger som kört så gott som över hela västern. Gammal gubbe.



Namn Rory McTavish
 Alias _____ Rykte 45/130
 Ålder 40 Födelsedatum 5/12-1834 Födelseort Glasgow, Skottland
 Längd 170 Vikt 70 Hårfärg Mörkblond Ögonfärg Bruna

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	8	0
STY - Styrka	10	0
KOR - Koordination	12	0
MOT - Motorik	18	2
SNA - Snabbhet	15	1
INT - Intelligens	17	2
BIL - Bildning	13	1
SDP - Självdisciplin	10	0
VAK - Vaksamhet	20	3

Färdighet	FN
Akrobatik	10
Etikett	7
Fingerfärdighet	12
Förklädnad	15
Första hjälpen	12
Försvar	13
Juridik, civil	14
Juridik, militär	10
Kortspel	8
Läsyrkning	18
Läsa/Skriva	18
Orientering	13
Rida	14
Räknelära	18
Smyga/Gömma sig	12
Spårängämnesteknik	10
Skugga	18
Spåra	12
Telegrafera	16
Teori/Geografi/	18
Öppmärksamhet	19
Vältalighet	13
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ägodelar	Kvalitet
Brun derbyhatt, vit skjorta, svart väst, brun kostym	15
Fickur	20
2 whiskeyflaskor, tändstickor och 10 cigarrer	20
Crowhölster, extra patroner: 18 Revolver, 20 gevär.	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor, filt	19
Bestick, tennmugg, tenntallrik	18
Dyrkar	20
Vattenflaska	17

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Smith & Wesson Am.	35	35	3	6	7	20	12/11/10/8
Winchester -66	35	35	3	17	5	50	14/13/11/8
Knytnäve	35	30	3	-	4	-	5
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Hölster Crow Dra 2

Stridsvana 10 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 13

Tålighet 2 Chock 10

Förflyttning 15 Bårförmåga 10

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 440 Cent _____

Värdesaker _____

Skador
Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma	Lätt	Allvarlig	Svår	Kritisk	Kapande	Dödlig

Blödning	Benbrott	Kula

INTRODUKTION

- *Ni kan gå in nu, mr. Fargo tar emot.*

Ni kliver in i det flotta kontoret, där varje detalj visar på ägarens utsökta och exklusiva smak. Den gråhåriga mannen bakom skrivbordet reser sig upp när ni kommer in.

- *Välkommen mina herrar, slå er ner.*

- *Som ni säkert redan vet driver jag tillsammans med min kollega Henry Wells det framgångsrika transportbolaget Wells Fargo. Vi är numera etablerade i hela västern och är kända för vår pålitlighet och säkerhet. På senare tid har vi dock haft en del problem som fläckat vårt rykte.*

- *För ett halvår sedan inträffade ett par rån i Montana och sen dess har det bara blivit värre. Situationen har blivit ohanterlig, inte en transport med värdefull last undkommer längre banditerna. De är välorganiserade, många och någon, eller några, i området hjälper dem.*

- *Som ni säkert förstär står Wells Fargos rykte på spel. De är därför vi har kallat hit er. Vi vill att ni beger er till Montana för att få ett slut på överfallen. Det blir inte lätt, ni måste avslöja hur de opererar och vilka som är inblandade. En av våra främsta detektiver - Vanessa Westwood - kommer att gå igenom allt som hänt och allt vi vet hittills med er. Hon finns redan på plats i Virginia City och väntar på er där. Hon blir vår kontaktlänk och den enda ni kan lita på.*

- *Det är ett farligt jobb, tro inget annat. Å andra sidan är vi säkra på att ni aldrig fått bättre betalt förut heller. Ni får 500 dollar i förskott per person, och 2000 dollar ytterligare var då uppdraget är utfört. Skulle ni någon gång tveka över vad ni borde göra vill jag påminna er om vårt motto: "Wells Fargo glömmer aldrig".*

UPPDRAGET

Ert uppdrag är att ta reda på vem som ligger bakom diligensrånen och om möjligt stoppa dem.

PERSONLIGT OM RORY

Allan Pinkerton är en man med kort minne. Det är den oföränt du har svårast att smälta. Du hjälpte honom att bygga upp hans detektivbyrå. Ni var vänner, och du var hans bästa agent. Du avslöjade konspirationer och kriminella gäng fruktade dig som "den där jävla skotten". Men Allan var ingen riktig vän när det kom till kritan. Började gnälla om att du drack för mycket, precis som han själv aldrig druckit. När han helt tappat omdömet och tjtade mest för jämnan fick du nog. Värderar han inte er vänskap och alla dina insatser högre än så kan han fara åt helvete. Du sade upp dig. Du behöver inte honom, han behöver dig.

Sedan dess har du varit lagman någon gång, samt anlitats av järnvägsbolag och gruvägare. En gång agerade du prisjägare, men det kändes inte rätt alls. Med ditt rykte vill du inte förknippas med någonting så lågt som det, du måste tänka på ditt anseende. De flesta av dina uppdrag har du skött med bravur. Skurkarna äkte dit, och det är ju det allting handlar om.

Fast allt gick inte lika bra... Du gillar att snacka. Ofta och mycket. Gärna om hur smart du är, hur du överlistat bovarna som inte fattar att du är dem på spåren. Det är inte alltid rätt sak att säga på den lokala saloonen innan fallet är löst... Det kan ha lett till att en del skurkar hunnit lämna trakten innan de äkte fast. I två fall gjorde det att de kunde gripas, men det var enbart för att de gav sig på dig och avslöjade sig själva. Det gör ont att få knäckta revben.

Men allt det där är historia nu. Wells Fargo har bett om dina tjänster för att du är bäst. Nu skall du en gång för alla bevisa för alla som eventuellt tvekar vad du går för. Det är värt att fira med en fin whiskey!

TALAR GÄRNA OM:

DIN GLANSTID I PINKERTON

Du berättar ofta och gärna om dina framgångar som spion under kriget och detektiv efteråt. Enligt din egen ödmjuka åsikt har det aldrig funnits någon som varit bättre på att arbeta undercover än du.

ALLDELES FÖR MYCKET NÄR DU ÄR FULL...

När du fått några glas i dig (vilket lätt händer) snackar du för mycket. Ofta och gärna hemligheter kopplade till fallet. Det är förödande i ditt yrke...

DE ANDRA

VANESSA WESTWOOD

Den Wells Fargo valt som chef för det här uppdraget. Du har aldrig hört talas om henne förut.

ZACK BRADY

Simpel prisjägare. Brutal typ.

LEE STANLEY

Sydstatarna och revolverman. Kavallerist under inbördeskriget. Syns ofta vid spelborden.

JEFF CARLTON

Tydliggen någon diligensveteran.



Namn Jeff Carlton
 Alias _____ Rykte 55/205
 Ålder 47 Födelsedatum 20/9 - 1827 Födelseort Hartford, Kentucky
 Längd 179 Vikt 82 Hårfärg Brun Ögonfärg Brun

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	14	1
STY - Styrka	17	2
KOR - Koordination	13	1
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	16	1
INT - Intelligens	10	0
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	17	2
VAK - Vaksamhet	13	1

Färdighet	FN
Akrobatik	12
Dressyr/Hästar	14
Första hjälpen	12
Försvär	15
Hantverk/Hästköttsel	20
Hantverk/Snickra	18
Kortspel	7
Köra vagn	25
Läsa/Skriva	8
Matlagning	14
Orientering	20
Rida	14
Räknelära	10
Simma	8
Smyga/Gömma sig	10
Spåra	10
Teori/Geografi	22
Teori/Indianer	16
Uppmärksamhet	13
Överlevnad/berg	18
Överlevnad/prärie	15
Överlevnad/Arktiskt	17
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ägodelar	Kvalitet
Brun hatt, vit skjorta, halsduk, brun väst, bruna byxor	18
Crowhölster	20
10 meter rep	20
Extra patroner: 24 Revolver, 20 hagel, 20 gevär.	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor	20
Kaffepanna, stekpanna, Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Filt	20
Vattenflaska	20

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	22

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Remington NM Army	40	36	3	6	9	20	13/12/11/9
Hagelbössa	50	36	3	2	10	15	20/9/6/1
Sharpgevär	42	35	3	1	10	100	18/17/15/12
Oxpiska	45	30	3	-	7	-	5
Knytnäve	45	38	3	-	4	-	5

Hölster Crow Dra 2

Stridsvana 15 Fanning -8

Skadebonus 2 Försvar 15

Tålighet 6 Chock 18

Förflyttning 16 Bärformåga 17

Koordination

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

Pengar & Värdesaker
 Dollar 740 Cent _____
 Värdesaker Guldlocka

Skador
 Skademod _____ Blodförlust _____

Skada	Område
Skräma	
Lätt	
Allvarlig	
Svår	
Kritisk	
Kapande	
Dödlig	

Blödning	Benbrott	Kula

INTRODUKTION

- Ni kan gå in nu, mr. Fargo tar emot.

Ni kliver in i det flotta kontoret, där varje detalj visar på ägarens utsökta och exklusiva smak. Den gråhåriga mannen bakom skrivbordet reser sig upp när ni kommer in.

- Välkommen mina herrar, slå er ner.

- Som ni säkert redan vet driver jag tillsammans med min kollega Henry Wells det framgångsrika transportbolaget Wells Fargo. Vi är numera etablerade i hela västern och är kända för vår pålitlighet och säkerhet. På senare tid har vi dock haft en del problem som fläckat vårt rykte.

- För ett halvår sedan inträffade ett par rån i Montana och sen dess har det bara blivit värre. Situationen har blivit ohanterlig, inte en transport med värdefull last undkommer längre banditerna. De är välorganiserade, många och någon, eller några, i området hjälper dem.

- Som ni säkert förstår står Wells Fargos rykte på spel. De är därför vi har kallat hit er. Vi vill att ni beger er till Montana för att få ett slut på överfallen. Det blir inte lätt, ni måste avslöja hur de opererar och vilka som är inblandade. En av våra främsta detektiver - Vanessa Westwood - kommer att gå igenom allt som hänt och allt vi vet hittills med er. Hon finns redan på plats i Virginia City och väntar på er där. Hon blir vår kontaktlänk och den enda ni kan lita på.

- Det är ett farligt jobb, tro inget annat. Å andra sidan är vi säkra på att ni aldrig fått bättre betalt förut heller. Ni får 500 dollar i förskott per person, och 2000 dollar ytterligare var då uppdraget är utfört. Skulle ni någon gång tveka över vad ni borde göra vill jag påminna er om vårt motto: "Wells Fargo glömmer aldrig".

UPPDRAGET

Ert uppdrag är att ta reda på vem som ligger bakom diligensrånen och om möjligt stoppa dem.

PERSONLIGT OM JEFF

Dagens ungdom är bortklemad. De tror att de möter hårt motstånd och stora faror, trots att det mesta blivit lättare sedan du var ung. Ta bara indianerna. Förr, då var nästan alla vildar otämjda. Du har kört långt före reservatens och fredsfördragets dagar, då vildmarken ännu var deras. Då var det värt någonting att köra, idag krävs det mycket mindre av folk.

Att vara kusk och shotgun messenger (diligensvakt) är ett arbete som skiljer män från möss. Här krävs yrkesskicklighet, ett gott omdöme samt inte minst förmåga att hantera vapen. Och ingen har varit med lika länge, eller lyckats lika bra som du.

Du påminner gärna folk om allt bra och hjältemodigt du gjort genom åren. Det skadar aldrig om de har höga tankar om dig. Och förstår att du på många sätt gjort ditt, att det nu är dags för andra att ta de största riskerna. Inte så att du har blivit feg, så är det definitivt inte. Det är bara det att synen börjat svika dig, du ser inte längre lika bra som du gjorde. Du missar detaljer, framför allt på långt avstånd.

Det hela är mycket pinsamt, och aldrig att du tänker berätta det för någon. Du var ju känd som örnöga. Nej, det blir väl till att pensionera sig snart och skylla på att det börjar bli dags att slå sig till ro.

TALAR GÄRNA OM-

GULDRUSCHENS GLADA DAGAR

Guldruschens i Kalifornien 1849, det var tider det. Ingenting har någonsin varit lika häftigt sedan dess. Kampen för tillvaron och slagsmålen om inmutningar har aldrig varit lika brutal, flickorna och landskapet har inte varit lika vackert, orört och oskyldigt.

DINA HJÄLTEDÅD

Dina insatser mot indianer och laglösa genom åren tål att berättas om för ungdomarna. Ibland lyckades du pressa fram det bästa ur hästarna och få alla välbehållna genom en skur av pilar eller kulor. Andra gånger tvingades ni stanna och slåss, men lyckades barrikadera er och hålla stånd tills hjälp kom.

DE ANDRA

VANESSA WESTWOOD

En skicklig jänta, den där Marilyn Booth. Inte för att du tänker avslöja hennes rätta namn för någon annan. Hon är söt och har huvudet på skaft. Du är inte förvånad att Wells Fargo valt henne som chef för det här uppdraget, hon brukar lyckas.

ZACK BRADY

Effektiv prisjägare, inga silkesvantar där inte.

RORY McTAVISH

Skotten har ett visst rykte om sig sedan sin tid i Pinkerton. Håller nog med dig om att det var bättre förr.

LEE STANLEY

Revolverman. Beter sig som en fint folk från södern brukade göra.