



UPPBROTET



TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING, LOUIS DUBOIS

BILD: PETER BERGTING



Det är dags att lämna Texas, det har blivit omöjligt att stanna. Det handlar inte om rätt och fel, det handlar om rättvisa. Och den är en bristvara i dessa trakter, åtminstone för svarta, kvinnor och kåkfarare...

Det var ett svårt beslut, men det som fällde avgörandet var de äldres oro och vilja att hålla samman familjerna nu när ni äntligen samlats igen. Sarahs berättelser om Wyoming har också spelat stor roll, hon har fått det att låta som ett paradys. Ett vackert, bördigt land dit inte så många hunnit ännu, en plats där ni kan vara säkra på att få tag på en rejäl bit egen mark. Och i Wyoming kommer ni inte att behandlas som paria, eller mindre vetande. Ni skall till en plats där ni alla är fullvärdiga medborgare, och alla har rösträtt. I Wyoming blir allas röst hörd, vita och svarta, kvinnor och män. Det är en plats där ni vill bygga er framtid.

Nu börjar allt bli klart, alla tillhörigheter är packade och boskapen är insamlad. Den långa färden kan börja. Det kommer att bli hårt och strapatsrikt, men ni är övertygade om att det blir mödan värt...

Uppbrottet är den andra delen i *Westernskonventskampanj 2001: De Utstötta*. Kampanjen består av tre fristående konventsäventyr på GothCon, LinCon och SydCon år 2001. Varje del är ett fungerande

självständigt äventyr, men de som spelar samtliga delar får en bättre totalupplevelse.

Samtidigt ställer kampanjupplägget speciella krav. Detta äventyr skall leda vidare mot den sista

delen (på SydCon). Därför är det extra viktigt att rollpersonerna får ta del av hela den historia som utspelar sig i äventyret.

Äventyret är uppdelat i ett antal scener. Det hjälper att fanga stämningen om du tänker på dessa scener som scener i en film.

Spelledarens ansvar är att hela tiden ha tryck i storyn och i äventyrets händelser, så att alla spelgrupper får en likartad spelupplevelse. Tempot är särskilt viktigt i detta äventyr, då den historia som utspelar sig tar flera månaders tid i spelvärlden... Skall det fungera måste en del dagar få passera obemärkt förbi.

Det långa tidsspännet gör också att det inte gör någonting om rollpersonerna blir skadade under strider. Om de bara tar det lugnt och vilar upp sig (ligger i vagnen, istället för att rida omkring och driva boskap) kommer de att kunna delta för fullt i nästa nyckelscen.

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 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 allmänhet ser på dem. Siffran va- rierar mellan 1 och 100 och kan grovt delas upp enligt följande:

- 0 - 20 Avskum; fähund, kråk, ökad mördare av värsta sort
- 21-40 Ökad; illa sedd, brutal, farlig, bortom ära och redlighet
- 41-60 Neutral: normal, som folk är mest, tendenser kan anas
- 61-80 Gott rykte; 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 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 (VAPENSABB- HET).

De flesta 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 VAPENSABBHET.

Revolvermän 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 VAPENSABBHETEN kommit upp i ett nytt tiotal får man en extra HANDLING (33 i VS = 3 HANDLINGAR, 49 i VS = 4 HAND- LINGAR). Den som har flest börjar, därefter agerar alla som har lika många HANDLINGAR samtidigt då man går neråt i HANDLINGSOM- GÅNGARNA.

HUR MAN LYCKAS

Grunden i hela spelsystemet är en OBEGRÄNSAD T20. Så fort rollper- sonerna behöver se om de lyckats med någonting de försöker ge- nomföra 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 läg- ger ihop tärningsresultatet med det värde de utgår från (FÄRDIG- HETSNIVÅN - FN - på sina olika FÄR- DIGHETER, eller EGENSKAPSVÄRDET). Är det någonting busenkelt behö- ver de ofta inte ens slå, är det nå- gonting riktigt otroligt svårt kan de behöva få mer än 20 för att lyckas. I strid används TRÄFFMAL- LEN.

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 - FUMMEL- SLAGET. 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

Texas 1874. Ett samhälle i förvand- ling, eller kanske snarare degene- rerung. Det är nio år sedan det blodiga inbördeskriget slutade, ett krig som kändes rätt avlägset för de flesta texikaner medan det pågick. Eftermälet blev desto värre för den styrande rika vita eliten. Texas hade ställt sig på den förlorande Konfederationens sida, och sattes efter kriget - liksom resten av Sö- dern - under nordstaternas kontroll. Delstaternas makt sattes ur spel och Washington styrde de forna rebel- lerna med hjälp av soldater och guvernörer som tillsatts av presi- denten. Och kanske värst av allt för stolta Lone Star- patrioter: Texas Rangers upplöstes och ersattes av nordts Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett li- tet problem. Under rekonstruktion- en kände de vita hur de tvingades ge svarta rättigheter flera av full- blodsrasisterna inte ville veta av. Texas State Police och militär skyd- dade svartas rättigheter (att rösta, att få betalt för utfört arbete, att slippa trakasserier och liknande). Apartheid var dock en självklarhet, och i domstolarna märktes ingen större skillnad - ingen vit man dömdes för mord på någon svart. Nu (1874) har rekonstruktionen tonats ned (efter politisk kohandel där republikanerna behåller presi- dentposten). Den vita makteliten har åter tagit sig tillbaka till de be- slutsfattande positionerna. Texas State Police har lagts ned och ersatts med nya Texas Rangers. Det nya Texas Rangers jagar främst laglösa mexikaner.

Den militära närvaron är dock fort- farande hög, då kriget mot indian- erna har blivit en federal angelä- genhet. Under hela vintern har kiowas, comancher och cheyenner gjort raider in i Texas, som armén försökt slå tillbaka. Red River- kriget är på väg att bryta ut i full skala och färder i vildmarken farliga, i synnerhet i nordvästra Texas.

ÄVENTYRETS HUVUDPERSONER

Äventyrets rollpersoner lever inte på samhällets solsida, tvärtom. De kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White har av många i de omgivande rasistiska Texas stämplats som rasförrädare och konstiga. En av dem är gift med en mexikanska, så deras barn är halvblod. En annan har suttit i fängelse och kvinnan betar sig inte som en kvinna förväntas göra. Dessutom är de alla vänner med svarta.

Omgivningen ser inte med milda ögon vare sig på någondera familjen, eller deras vänskap. De har alla känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått dem att uppskatta varandra desto mer. De står varandra oerhört nära. De är vänner som litar på varandra i alla väder, det yttre trycket har bara svetsat dem ännu närmre samman. Vännerna har varit utspridda på senare tid. Morgan White i fängelset i Huntsville, Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det är bara den unga halvmexikanska Gabrielle White som varit kvar i Texas, och fått känna av hur tiderna förändrats. Då de återförändrades i förra delen var de alla inställda på att stanna i Trinity och få ordning på gårdarna.

HEMKOMSTEN:

SAMMANFATTNING

Rollpersonerna fick verkligen känna på rasförtrycket i det rasistiska Texas i förra delen. Trots trakkasserier inne i Trinity bet de ihop och uthärdade. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård, till ett i och för sig hyfsat pris, nekade Ethan. Då krismötet med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan ville familjerna ännu stanna kvar och försökte övertyga vänner och grannar om att de alla borde stanna och kämpa.

DE MASKERADE RYTTARNA

Stadssheriffen Owen Charlton, Jack Leyton (den rike ranchägaren Randolph Leytons son) och ett gäng råskinn som arbetade på Gordons Ranch terroriserade svarta i området, förklädda till De Maskerade Ryttarna. De har pisakat männen i flera svarta familjer i området. Våldet trappades upp under förra äventyret, och rollpersonernas familjer råkade än värre ut. Först förgiftade De Maskerade Ryttarna familjen Whites boskap, och ett drygt trettiotal djur dog. Därefter kom det första mordet. Alicia Freemans fästman John Lewis stannade och höll ett öga på familjen Freemans gård, då resten av familjerna var på krismötet i den svarta kyrkan. Det kostade honom livet. Då De Maskerade Ryttarna kom hängde de John Lewis och brände ner gården. Lagen gjorde ingenting, och nu i efterhand förstår rollpersonerna varför (Stadssheriffen var en av de skyldiga)... Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. Gabrielles mor Juanita lynchades innan någon hann ingripa. I den strid som följde sköt rollpersonerna flera av anfallarna, och resten flydde mot Trinity. Strax utanför staden hittades deras huvor, som låg slängda vid sidan av vägen.

Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator. Rollpersonerna dödade stadens sheriff och den rike ranchägarsonen Jack Leyton.

DAGS ATT GE SIG AV

Trots att De Maskerade Ryttarna terroriserat hela trakten och angripit rollpersonerna först har de gett sig av. De litade inte på rättvisan i Texas, vilket var klokt... Deras ord mot de dödas rykte skulle väga lätt.

SKADESTÅND

Innan rollpersonerna gav sig av red de ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Ranchen var helt övergiven. Det fanns inga spår efter Gordon, men desto fler efter Jack Leyton. Rollpersonerna hit-

tade bland annat ett telegram till Jack Leysom de behöll – telegrammet finns med som handout i slutet på äventyret.

Thomas lyckades övertala de andra om att ta med djuren närmast ranchen, de hade ju ändå bestämt sig för att fly. De kunde ju se på det hela som skadestånd för allt elände De Maskerade Ryttarna hade ställt till för dem... Och med tanke på att det ändå skulle driva sin egen boskap kunde ju fler djur inte skada... De blev många fler djur, 500 närmare bestämt.

AVFÄRDEN

Medan rollpersonerna undersökte Gordons Ranch packade resten av familjerna ihop de tillhörigheter som gick att ta med sig. Boskapen samlades in och de sig klara för avfärd.

Rollpersonernas närmaste grannar, familjen Gilmore, kom dit för att se vad som hänt (de hade hört skottlossningen). Efter en kort stunds funderande anslöt sig även de till rollpersonernas lilla sällskap.

Nu är de på väg, norrut. Mot Wyoming som Sarah berättat så mycket om. Varje familj har en egen vagn, och sammanlagt driver de 920 djur. Tänk på att dela ut alla handouts till rollpersonerna i början (Gabrielle skall ha en om hur man driver boskap, Sarah skall ha översiktskartan och platsbeskrivningen av ställena som ligger utmed The Great Western Trail, Thomas telegrammet och Isaac översikten om indianer och comancheros).

EN SÖRJANDE FÄR

Randolph Leyton kände inte till sin son Jacks dåliga sidor, att han ledde De Maskerade Ryttarna, eller att han anföll rollpersonerna. Men Randolph vet att hans enda barn dog av blyförgiftning, rollpersonerna sköt ner honom på öppen gata. Randolph har blivit galen av sorg, och vill ha hämnd. Han har utfäst en belöning på \$5.000 på deras huvuden och skickat efter revolvermän som skall jaga dem. Texas Rangers har också larmats..

Då äventyret börjar har det redan gått tre dagar sedan rollpersonerna lämnade Trinity. De bör ha bråttom, då det de mer eller mindre flydde hals över huvud från sina gårdar. Målet är att driva boskapen till Wyoming, och där börja ett helt nytt liv.

Till sin hjälp inför spelningen har de olika rollpersonerna försetts med handouts som gör att de bör välja den resrut Sarah föreslår (den nyöppnade Great Western Trail, som tar dem hela vägen). Det är en extremt torr sommar, så om de rider ut i vildmarken på vinst och förlust bör de bli av med en massa boskap. Det blir också svårt att hitta flodövergångar där de kan få med vagnarna. Detta vet Gabrielle. Skulle de ändå ge sig ut i terrängen så tveka inte att låta dem bli av med djur, och få en på alla sätt dramatisk resa. Det finns ett speciellt avsnitt senare i äventyret om saker du som spelare kan slänga in för att bättre fänga de umbärenden som kan drabba rollpersonerna under boskapsdrivning. Där finns också uppgifter om hur mycket djur de förlorar vid olika händelser under resans gång (de kan dock rädda många fler om de spelar bra/lyckas med Hantverk/Boskapskötsel).

Isaac vet också att det har varit stora oroligheter bland indianerna i området, och att militären förbereder sig på att det blir ett större krig. Han bör därför kraftigt avråda från att ge sig ut i alltför oskyddad terräng. Skulle de ändå välja att vika rakt västerut, eller bege sig in Ingen Mans Land (trots att det då tar längre tid att lämna Texas), måste de ta sig genom fientligt indianområde, där cheyenner, kiowas och comancher är på krigsstigen. Låt indianerna gå till anfall. Rollpersonerna kanske hinner forskansa sig och söka skydd, men i längden får de svårt att klara sig mot en så mycket mer talrik fiende. Och de förlorar all boskap.

HÄNDELSE

En annan risk för rollpersonerna är att hamna i alltför civiliserade trakter. De är efterlysta i Texas, för \$5.000 dollar. Om de börjar söka sig till större städer i delstaten så låt dem möta uppbåd, prisjägare, revolvermän och lagmän som är ute efter belöningen. De blir inte långlivade...

VARNINGEN

Mitt på dagen kan den rollperson som rider längst bak upptäcka ett dammoln som närmar sig i hög fart bakom dem. Efter en noggrannare titt (UPPMÄRKSAMHET) ser man att det bara är en ryttare – Matthew Brady, en vän från Trinity. Han har ridit så fort han kunnat för att varna dem.

Randolph Leyton (den rike ranchägaren från förra delen, vars son, Jack Leyton, rollpersonerna dödade) är rasande och förtvivlad efter sonens död. Leyton har utfäst en belöning på \$5.000 dollar på rollpersonernas huvuden och han har skickat efter revolvermän som skall jaga rollpersonerna. Sin livvakt Jonathan Flagg vill han dock inte avstå ifrån, då han anser att Jacks död bevisat att även han behöver skydd. Matthew Brady har också hört att Leyton kontaktat Texas Rangers och krävt att de skall prioritera jakten på rollpersonerna.

Efter en rejäl måltid, och helst även efter att fått byta häst, beger sig Matthew Brady av hemåt igen. Han hoppas att de sämsta tiderna skall vara över nu när rollpersonerna stoppat De Maskerade Ryttnas härjningar.

BOSKAP I SKEN

Vädret blir sämre och sämre. Värmen är tryckande, men stora svarta moln tornar upp sig i horisonten. Då de bara är några dagar från Doan's Crossing, vadstället över Red River som skall föra dem ut ur Texas, brakar hela helvetet löst. Ett

våldsamt skyfall gör att det blir svårt att se handen framför sig. Då slår blixten ner mitt i boskapsjorden, varpå djuren drabbas av panik och skenar åt alla håll. Det blir ett fruktansvärt kaos, där alla måste hjälpa till för att försöka hålla boskapen så samlad som möjligt. Det tar dem hela dagen, men då bör de kunna ha kunnat samla in merparten av djuren (ju bättre de spelar och Gabrielle lyckas med HANTVERK/BOSKAPSSKÖTSEL, desto fler djur har de kvar. Låt de förlora minst 30 djur, och därpå ytterligare 10 för varje steg under 20 Gabrielle kommer upp i på sitt FÄRDIGHETSSLAG).

ÖVERFALLET

Då de återsamlas på kvällen efter det hårda arbetet med att behålla den skenande boskapen inser de att någonting inte står riktigt rätt till. Ethan White och Alicia Freeman saknas. Ethan bör ha varit ute och ridit runt som alla andra, medan Alicia körde familjen Freemans vagn, som var längst bak av vagnarna.

Då de rider tillbaka hittar de vagnen, där den kört fast i leran. Nere, vid ena hjulet, sitter en svårt sårad Ethan. Han har blivit skalperad och huvudet är täckt av levrat blod. Dessutom har någon gått lös på honom med en kniv, och han har oerhört ont, där han sitter döende. Av Alicia syns inga spår.

Ethan hade sett att Alicia kört fast ordentligt och hade försökt hjälpa henne loss genom att lyfta upp hjulet. Då blev han attackerad bakifrån, och därefter skalperad och torterad. Han såg vem det var, den förbannade Comanche Scar, men han kunde ingenting göra när comancheron rövade med sig Alicia.

Ethan orkar inte prata länge. Det är bara en oerhörd viljestyrka som gjort att han hållit sig i livet länge nog för att berätta vad som hänt. Rollpersonerna kan inte rädda honom, han dör kort därpå.

RÄDDNINGSEXPEDITIONEN

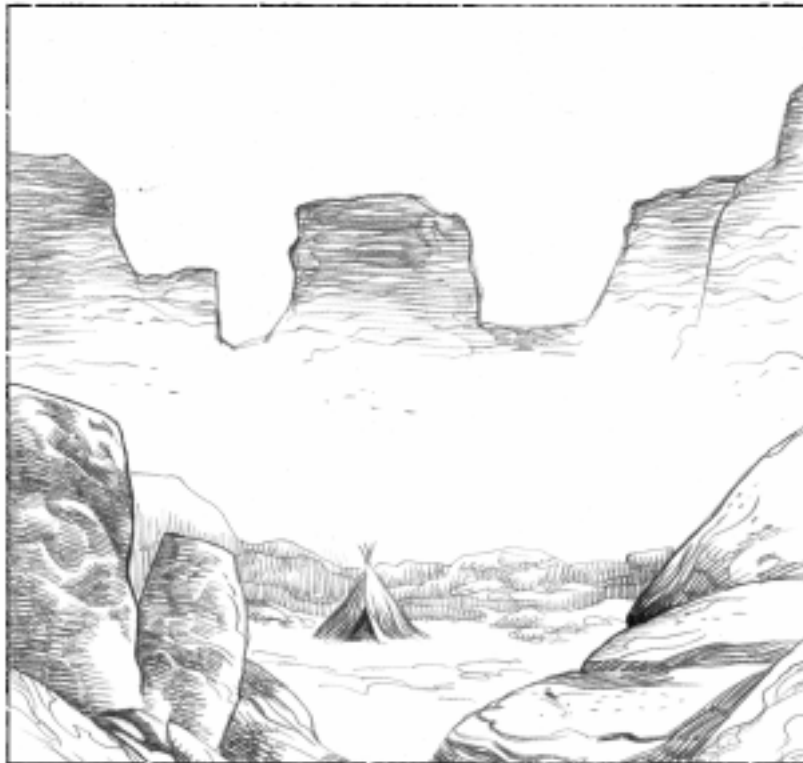
Comancheron Comanche Scar är en ökad slavhandlare Isaac känner till bara alltför väl efter tiden i armén (se Isaacs handout). Om han rövat bort Alicia kan de vara säkra på att det är för att sälja henne vidare, till ett öde värre än döden... Samtidigt gör det att de har en liten tidsfrist: Comanche Scar kommer att vara mån om att hon är i så bra skick som möjligt innan han säljer henne, då får han bättre betalt. Med andra ord måste de hinna ikapp dem innan dess.

Rollpersonerna bör alla vilja sätta efter Ethans mördare Comanche Scar och rädda Alicia. Samtidigt vet de att de är efterlysta i Texas och att revolvermän när som helst kan komma ikapp dem... Resten av gruppen kan inte stanna och slå läger medan de ger sig av, de måste fortsätta vidare. De kommer att få arbeta hårt, men det bör gå eftersom de nu bara har två vagnar kvar (familjen Freemans går inte att ta med). Den naturliga mötesplatsen bör bli Friendship Store, som ligger en bit in i Indianterritoriet. Där är de andra säkra för lägen i Texas.

SPÅR OCH VILLOSPÅR

Det blir ett drygt arbete för rollpersonerna att hitta Comanche Scar. Han har vädret på sin sida, och rider dessutom snabbt in i mer oländig terräng, där det är svårare att spåra... Han färdas dessutom snabbt, då han har flera hästar (han stal Ethans och hästen som drog familjen Freemans vagn)... Samtidigt gör just mängden hästar det lättare att hitta spåren.

Efter någon dag delar spåren på sig strax efter en källa. Två tungt lastade hästar viker av tät sydväst, medan de övriga (tre hästar, även de bär tungt) går i nordvästlig riktning, upp mot Ingen Mans Land. Rollpersonerna bör ha svårt att avgöra vilka av spåren som leder till Comanche Scar och Alicia, och vilka som leder fel.



De bör följa de tre hästarna. De ensamma två kan de hitta fullständigt slut någon dag senare. De har försetts med tistlar under sadlarna, och därför försökt springa ifrån smärtan så snabbt som möjligt.

De andra tre spåren leder så småningom ner i en grund flodbädd. Denna väg har valts för att det skall bli svårare att spåra, och Comanche Scar red inte upp ur flodbädden förrän en dryg timma senare. Det skulle varit oerhört svårt att hitta spåren igen om det inte var för Alicia. Hon har slitit loss en bit av sin klänning och satt fast den i en trädgren där de red upp, i hopp om att rollpersonerna skall leta efter henne och känna igen den.

Därefter leder spåren in i bergen, och vidare in i en ravin. Här finns några unga comanche krigare i ett tillfälligt läger. Comanche Scar har hittat sina köpare...

Om rollpersonerna varit snabba är Alicia ännu bunden inne i den enda tipin, medan männen förhandlar om priset på henne. Har de varit alltför långsamma, väntat länge innan de gett sig av och därefter gått på alla villospår har affären gjorts upp. Indianerna har blivit berusade och Alicia våldtagen.

FRITAGNINGEN

Använd kartan över indianlägret då rollpersonerna skall frita Alicia. Det blir en hård strid, som rollpersonerna bör vinna.

Alicia är svårt chockad och illa medtagen av den brutala behandlingen. Hon kommer att ty sig väldigt mycket till Isaac, för att få skydd och tröst. Efter det här kommer hon inte att våga vara ensam under resten av äventyret.

TEXAS RANGERS PÅ FEL SIDA GRÄNSEN

Det bör ta rollpersonerna några dagar att rida ikapp resten av gruppen/komma fram till Friendship Store i Indianterritoriet. Då de närmar sig ser allt normalt ut på avstånd. Deras vagnar och boskapen står där de borde, och allting verkar lugnt.

Skenet bedrar. Texas Rangers hann aldrig ikapp sällskapet i Texas. De bryr sig inte om den gräns som gör att de inte har några befogenheter här, utan har riggat ett bakhåll för rollpersonerna. De kom hit för en dag sedan och håller familjerna White, Freeman och Gilmore som

gisslan i väntan på rollpersonernas ankomst. Då rollpersonerna kliver in i huvudbyggnaden sitter de andra och äter, vid samma bord som flera vita män. Tittar de närmre ser de Texas Rangers stjärnor på de vitas bröst.

Jason Porter, den ärrade Ranger som leder de andra vänder sig mot rollpersonerna med en hagelbössa riktad mot dem. De ser att de andra riktar sina vapen mot deras familjer. Jason Porter uppmanar rollpersonerna att ge sig och frivilligt följa med tillbaka till Texas där de skall ställas inför rätta. Han går inte att muta, eller övertala på något vis. Om de inte ger upp blir det en eldstrid som kan sluta riktigt illa...

Använd gärna kartan över Friendshop Store redan då de kommer fram, men i synnerhet under striden för att visa var det finns folk. Utöver de tre Texas Rangers som finns på bottenvåningen finns det två därute (en kommer från stallet, den andre från inhägnaden) och en person på övervåningen (låt honom kliva ut där det blir mest dramatiskt).

Vi har inga synpunkter på vad som i övrigt händer under denna strid, eller efterspelet, men det är önskvärt att Jason Porter överlever (han kan dock bli svårt skadad).

ETT OVÄNTAT MÖTE

Fyra dagar senare kommer de fram till Canadian River. Det finns en bra överfart, med tullstation, som heter Trail Store.

På vägen dit möter de kuvade, utmärta indianer på reservat, och vita på genomresa. Flera flodövergångar på vägen kostar tid och boskap. Slutligen har de kommit fram till Trail Store, och den stora övergången där. Vagnarna tas över med färja. Därefter tar det nästan en hel dag att driva boskapen över Canadian River.

För de som inte deltar i själva boskapsdrivningen finns en utmärkt servering på andra sidan. Den har dessutom en veranda med utsikt över floden.

Då boskapsdrivningen är i full gång kommer en ryttare från norr. Det är en välklädd herre, och Thomas, Morgan och Sarah har inga problem med att upptäcka att han är revolverman på hans utseende och uppträdande. Han stannar och äter vid ett bord nära rollpersonerna. Om de är intresserade av att spela ett parti kort gör han gärna det. Han är artig och presenterar sig som Frank Slade.

Rollpersonerna bör känna igen namnet från telegrammet de hittade ute på Gordons Ranch. Frank kommer inte att diskutera någonting om sin uppdragsgivare, eller sitt uppdrag. Det enda han säger är att han skall besöka en bekant i Texas. I själva verket hyrdes han av Jack Leyton för att döda Randolph Leyton (Jacks far). Detta känner ingen mer än Jack Leyton till.

DODGE CITY

Drygt två veckor senare når rollpersonerna fram till Dodge City. En bit utanför staden finns ett flertal kofösarläger, då de flesta som driver boskap brukar stanna och låta djuren äta upp sig det sista innan försäljningen. Även inne i staden råder febril aktivitet i boskaps-handeln. Den mesta boskapen drivs inte längre än hit, för härifrån går tåg direkt till slakterierna i Chicago. Bra boskap går att sälja för ungefär \$25 styck, men om de bara väljer ut de magra och svaga djur de ändå inte tror överlever resten av vägen stannar priset på en mer blygsam nivå, som mest \$10/styck. Skulle rollpersonerna känna sig frestade att sälja alla djur, för att sedan köpa nya i Wyoming, bör du påminna dem om att priset är ännu högre i Wyoming. Där går ett djur för mellan \$35 och \$50 dollar nu... Skulle de sälja djuren och behålla pengarna kommer familjen Gilmore och de äldre att protestera. De får i och för sig mycket pengar, men inte den nya start de tänkt sig... Envisas de så låt dem stanna. Ryktet om att de är efterlysta för hela \$5.000 hinner snart ikapp dem. Ef-

ter det kommer det ena självutnämnde uppbådet efter det andra att försöka övermanna/skjuta ner dem och ta med dem till Texas...

I vilket fall som helst kommer de flesta säkert att vilja tillbringa åtminstone någon dag i en civiliserad stad igen. De har möjlighet att proviantera, ta ett varmt bad, äta god mat och besöka salooner... Låt dem ha en riktigt trevlig kväll innan det är dags att fortsätta.

LIK I GARDEROBEN

Samma morgon som de tänkt ge sig av får de besök ute vid sitt läger. Det är tre beväpnade män, även om ingen av dem verkar vara av revolvermannakaliber. De har kommit för att hämta Thomas. De tyckte att de kände igen honom (eller hörde någon av de andra nämna hans namn om Thomas själv vägrat rida in i Dodge City) kvällen innan. Nu har de kommit för att se om de hade rätt, vilket de hade. Han är den de söker.

Den äldste av männen tar till orda. Han presenterar sig som William Farrington och säger sig ha kommit för att föra mördaren Thomas Freeman inför rättvisan, för mordet på hans bror. Han sträcker sig efter innerfickan, och ur den drar han fram en efterlysningssaffisch. Där står klart och tydligt att Thomas är värd \$200, död eller levande. William kallar Thomas för en smutsig falskspelare som dödade hans bror efter att ha blivit avslöjad... Thomas minns säkert inte händelseförloppet på samma sätt, men nog kan han bekräfta att han dödat Joe Farrington...

Frågan är vad rollpersonerna gör. Lämnar de ut Thomas kommer han att ställas inför rätta och dömas till döden. Skjuter de ner Farrington och hans två vänner kommer de att bli efterlysta i Kansas också, vilket kan bli nog så jobbigt. Det klokaste de kan göra är därför att bara tvärvägra, och visa att de menar det.

I så fall kommer Farrington och hans män att ge sig av, tillbaka till Dodge. Där kommer de att larma lagen, som kommer ut inom en

timme. Hela sällskapet kommer inte att hinna ge sig av så snabbt, men Thomas skulle kunna komma rätt långt på egen hand...

Om lagen inte hittar Thomas hos resten av gruppen kommer de att ge sig av igen, utan att ägna mer kraft åt ärendet. William Farrington ger sig inte lika lätt. Han och hans vänner kommer att följa efter de andra under tre dagars tid, innan de ger upp och återvänder till Dodge City.

INDIANER

Efter någon vecka kommer de att upptäcka indiankrigare som bevakar dem på avstånd, från sidan. Färden sker nu i kuperad terräng. Låt dem känna sig bevakade under en dags tid ungefär, innan det händer så mycket mer.

Dagen därpå har de knappt hunnit börja dagens färd då de ser ett tjugotal krigare till häst ett hundratal meter framför dem. Rollpersonerna ser de först då de ridit över en ås. Indianerna håller sig först på avstånd, men om ingen av rollpersonerna tar initiativ till att rida fram börjar indianerna göra det. Långsamt, för att markera att de inte avser att vara hotfulla.

Indianerna är trötta och hungriga. De har sett rollpersonernas stora hjord och vill nu ha boskap i utbyte mot att de låter rollpersonerna passera deras mark. De vill ha 50 djur, men rollpersonerna kan få dem att nöja sig med 30. Det bästa rollpersonerna kan göra är att acceptera och lämna ifrån sig djuren. Om de vägrar måste de vara beredd på en strid mot indianerna, och den blir inte rolig. De har tjugo krigare emot sig. Försöker de fly förlorar de hela hjorden.

UPPHUNNA

Ytterligare en och en halv vecka förflyter, och nu börjar nog flera av rollpersonerna att känna sig säkra... Här kan inga lagmän från Texas nå dem, och Randolph Leytons revolvermän har ju inte dykt upp. Kanske fanns de inte...

Detta är i så fall rena önskedrömmar, för de blir upphunna. Det tog ett tag för Randolph Leyton att få ihop tillräckligt många revolvermän, men de bryr sig inte om några gränser...

SALOONEN PÅ HÖJDEN

Fram emot kvällstid några dagar innan de når fram till Julesburg kommer rollpersonerna fram till ett väldigt bra rastställe. Nere i en skogsbevuxen dal kan boskapen tillbringa natten, samtidigt som de själva kan besöka saloonen Hill Top Saloon, som ligger på en skogsbevuxen bergsplatå alldeles intill.

Det är nästan tomt på saloonen då rollpersonerna kliver in. En bartender har precis ställt fram en flaska whiskey till tre män som sitter vid ett bord i det borte hörnet.

De sitter alla med ryggen mot väggen, så att de ser rollpersonerna. Då de alla klivit in och slagit sig ned reser sig männen upp, med dragna vapen. De säger sig ha en hälsning från Randolph Leyton, varpå de öppnar eld.

Den strid som följer blir fruktansvärt hård, då revolvermännen vet vad de gör. Den förskräckte bartendern slänger sig i skydd bakom bardisken.

I PARADISET

Överfallet från revolvermännen var den sista dramatiska händelsen rollpersonerna råkade utföra på sin resa. Resten av resan går smärtfritt. De har kommit fram till sina drömmars mål, platsen där de kan bygga sig en framtid. Wyoming.

Sarah insisterar på att de skall fortsätta bort till Samantha Carters Ranch, som ligger en bit in. De passerar Cheyenne, och fortsätter ytterligare två dagar. Landskapet är grönt och bördigt. Det finns en järnväg, och goda kommunikationer, och alla de möter är trevliga.

Trevligast av alla är Samantha Carter som ger dem ett varmt välkomnande. Hon ställer till fest för dem och berättar att det finns bra mark ledig bara några timmar bort.

FORTSÄTTNING FÖLJER

Rollpersonerna har nu spelat den andra fristående delen i Westerns konventskampanj år 2001: De Utstötta. Nästa del heter Uppgörelsen. Det är den stora finalen på hela kampanjen och den spelas på SydCon, i Malmö, 2 -5 augusti. Läs gärna den nedanstående foldertexten och uppmana spelarna att åka till SydCon och spela sista del där.

UPPGÖRELSEN

Wyoming. Era drömmars mål. Bara namnet har varit tillräckligt för att inte få er att tappa modet under er strapatsrika färd. Allting skulle bli bättre bara ni kom fram. Nu är ni här och era illusioner riskerar att krossas av den hårda verkligheten.

Ert första möte med era nya hemtrakter var inte direkt möjligheternas land för alla som var villiga att lägga ner lite arbete, tvärtom. Fattiga, smutsiga, hungriga satar syns överallt. De flesta har redan bett er om arbete, eller åtminstone ett mål mat...

De stora boskapsbaronerna agerar alltmer hänsynslöst, som om rikedom och makt ger dem rätt att göra vad de vill. Men missnöjet pyrr; alltfler har börjat protestera. Ingen tror att boskapsbaronerna stillatigande tänker se sitt imperium krympa. Det mest oroväckande ryktet gör gällande att revolvermän från Texas är på väg, och ni vet bara alltför väl vilka kräk det kan handla om...



ÖVERSIKT

Den lämpligaste vägen att ta sig med all boskap går via The Great Western Trail, som är nyöppnad (den del av vägen som går till Kansas har varit i bruk ett par år, men nu går den hela vägen till Wyoming).

Hur frestande det än kan vara att lämna de upptrampade lederna och ge sig ut i vildmarken är detta oklokt. Det finns berättelser om hela hjordar som sjunkit ned i kvicksand vid dåliga flodöverfarter och andra som aldrig kom levande fram då de inte hittade vatten tillräckligt. Ett annat problem är indianerna.

TRINITY

Den stad i Texas de precis har lämnat bakom sig. Uppgårelsen med De Maskerade Ryttarna kan komma att stå dem dyrt, då både stadssheriffen och en rik ranchäggarson dog.

DOAN'S CROSSING

Vadställe och handelsstation för kofösare på väg längs The Great Western Trail. Jonathan Doan äger en handelsbod som mer ser ut som en lagerlokal än en affär. Han driver också ett hotell och en saloon.

FRIENDSHIP STORE

Handelsstation för The Great Western Trail och för rancher som håller boskap i Greer County. Den ägs och drivs av en man som heter Henry Michener.

TRAIL STORE

Sherwood Washburns handelsstation var tidigare en handelspost längs gamla Kalifornienvägen. Numera är den provianteringsplats för kofösare. Handelsboden ligger vid vadstället över Canadian River.

CAMP SUPPLY

Timmerhus byggda i fyrkant runt en exercisplats på öppna prärien, med ytterligare en handfull hus och tält utanför. Lägret uppfördes 1868 för att hysa Custers trupper inför anfallet mot cheyennehövdingen Black Kettles läger vid Washitafloden. Fortet har blivit kvar och används som läger för soldater som patrullerar Ingenmansland och Cherokee-remsan. Det har växt under åren och rymmer nu ett postkontor, en handelsbod ägd av John Morrison och västra Cherokee-remsans största smedja.

DODGE CITY

Handelsplats för buffeljägare som även är utskeppningsplats för boskap i Kansas. En klassisk Västernstad där trähus med falska fasader följer leriga gator kantade av tröttoarar. Runt järnvägen ligger boskapsfallor och i en ring runt staden lyser eldar från kofösarnas läger. Dodge City är känt som tillhåll för bråkstakar och revolvermän hyrs ofta som sheriffer och vicesheriffer i staden.

TOP HILL SALOON

Trevlig saloon längsmed The Great Western Trail, som kommer väldigt lägligt när man tvingats resa länge utan något stärkande... Dalgången nedanför är perfekt att låta boskapen slå nattläger i.

JULESBURG

En riktig västernstad, med mycket salooner, bordeller, spelhallar och annat busliv. Här går det sällan lugnt och städat till, och skottlossning på gatorna tillhör vardagen. Stället har en charm som få andra städer.

Samtidigt är det få städer som flyttat på sig så mycket som Julesburg... Det här är tredje platsen samma stad ligger på.

Det första Julesburg började som handelsstation för pälsjägare och buffeljägare, men blev en stad då

diligensen kom. 1865 brände indianerna ner detta syndens näste till grunden, men befolkningen klarade sig.

De tog då allt som gick att rädda av sina tillhörigheter och uppförde staden på nytt bara några kilometer därifrån. När järnvägen kom 1867 undvek de Julesburg och lade rälsen någon mil bort.

Befolkningen i Julesburg ville dock ha tillgång till järnvägen, så de flyttade staden ännu en gång. Alla hjälptes åt, och på bara några veckor stod det nya Julesburg klart. Precis intill järnvägen.

CHEYENNE

En av de större städerna i Wyoming. Staden håller snabbt på att bli boskapshuvudstad i de norra delarna av landet. Det mesta tyder på att utvecklingen kommer att fortsätta mot att alltfler får det allt bättre här.

SAMANTHA CARTERS RANCH

Här finns någonting för de flesta... Bara en dags ritt från Cheyenne (eller två dagar, om man driver boskap) ligger denna relativt nyöppnade spelhall, saloon, bordell, pensionat och restaurang. Samantha Carter är en nära vän till Sarah, och Sarah har hjälpt till en del med att få stället i ordning.

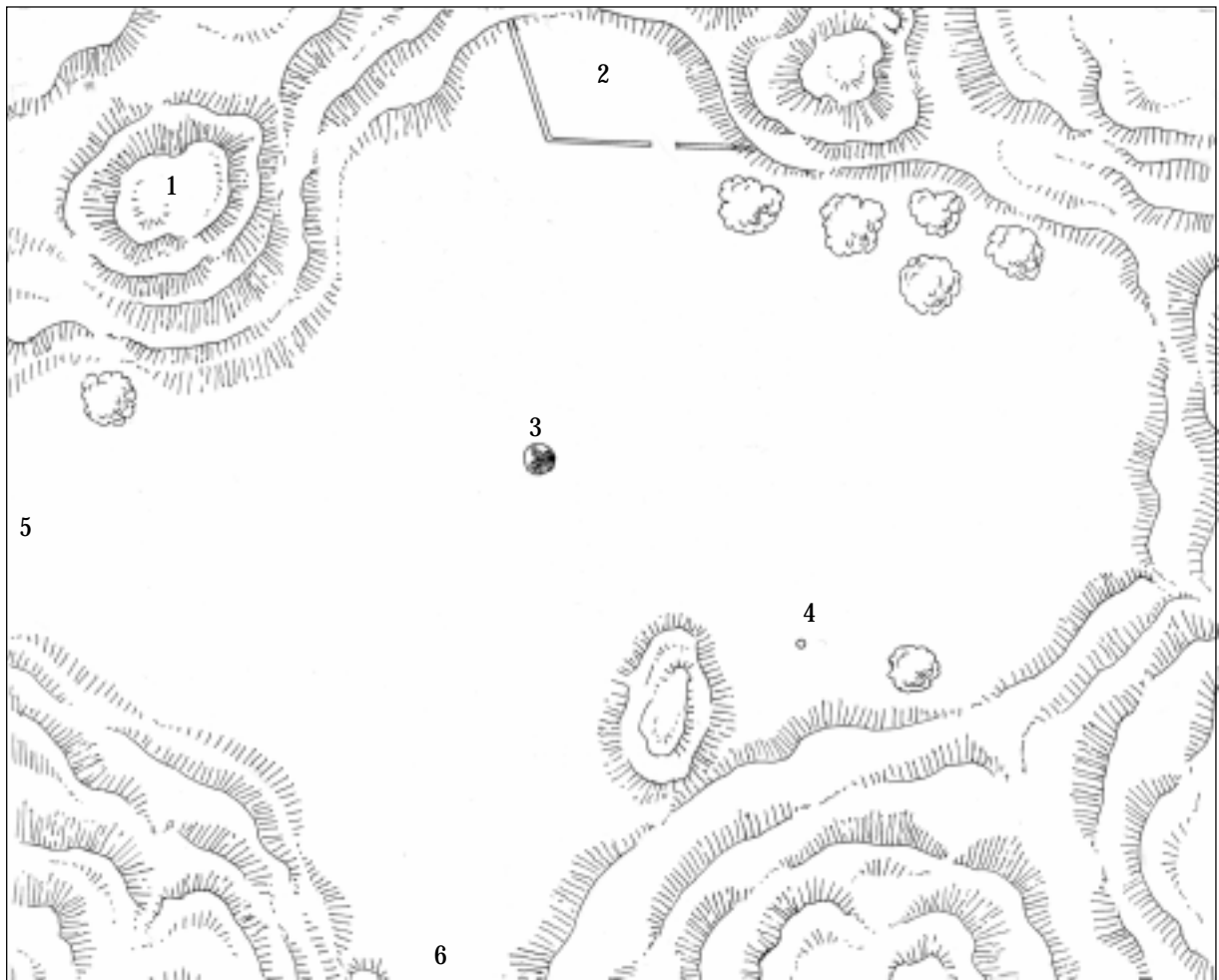
Det här är resans slutmål, exakt vart de skall ta sig vidare kan det vara bra att fråga Samantha om. Hon borde kunna området bra nu.

RESTIDER

Orter	Dagar
Trinity - Doan's Crossing	11
Doan's Crossing - Friendship Store	2
Friendship Store - Trail Store	4
Trail Store - Camp Supply	8
Camp Supply - Dodge City	8
Dodge City - Julesburg	20
Julesburg - Cheyenne	15
Cheyenne - Samantha Carter's Ranch	2

Om man rider tar det bara halva tiden att färdas mellan de olika platserna.

COMANCHERNAS LÄGER



Comanchekrigarna har slagit läger så att de lätt kan försvara sig och hålla vakt. Det är lite svårt att säga exakt hur de kommer att bete sig under anfallet, då det beror på hur snabbt rollpersonerna har hunnit hit.

Är de hack i häl på Comanche Scar kommer de att få ett hårdare motstånd, då krigarna inte hunnit suppa sig fulla ännu.

Har de tagit längre tid på sig kommer comancherna att vara kraftigt berusade, och därför sämre på att försvara sig. Tyvärr har de då också hunnit våldföra sig på Alicia.

1. VAKTPOST

Härifrån har vaktposten god utsikt över båda ingångarna till lägret. Det sitter alltid en man på plats här med gevär.

2. CORRAL

Comanche Scar har varit här förut, faktiskt så ofta att han sett till att bygga en provisorisk corral.

3. TIPI

Härinne hålls Alicia fången. Hon är bunden och kan inte ta sig loss själv. Kommer rollpersonerna bara några timmar senare än Comanche Scar är hon ensam i tipin, i väntan på att de skall komma överens om ett lämpligt pris. Tar de längre tid på sig finns alltid minst en krigare

därinne. I så fall kommer hon att ha ännu svårare än annars att komma över chocken.

4. LÄGERPLATS

Krigarna och Comanche Scar sitter och super runt den öppna elden. Ju längre tid de suttit, desto mer berusade blir de.

Comanche Scar dricker dock inte mer än att han håller sig hjälpligt nykter. Han litar inte på comanchekrigarna och tänker försvinna härifrån innan natten faller.

Om striden går dåligt kommer Comanche Scar att försöka ge sig av innan rollpersonerna upptäcker honom.

5. FLYKTVÄG

Den är den här vägen Comanche Scar kan tänkas fly undan anfallet.

6. INGÅNG

Den väg rollpersonerna kommer om de följt Comanche Scars spår.

Den förre Texas Rangern Henry Michener tvekade inte att hjälpa sin gamle vän Jason Porter när denne kom hit. Under striden kommer han att ta skydd, och skulle Texas Rangers förlora kommer han att agera ovetande.

1. HANDELSBOD

Handelsboden vid Friendship Store är välfylld. Utöver vanliga förnödenheter finns även vapen, ammunition och alkohol, men det säljer Michener bara till vita.

2. HUVUDBYGGNAD

På bottenvåningen finns köket, restaurangen och Micheners rum. På övervåningen finns de rum man kan hyra för övernattnig.

3. FÖRRÅD

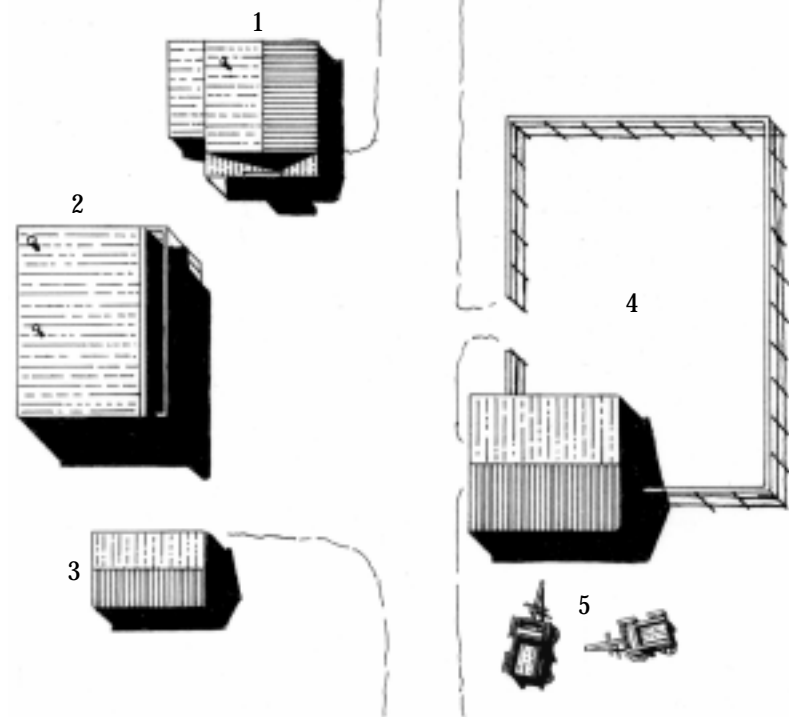
4. STALL OCH CORRAL

Då många passerar längs den nyöppnade leden är det bra att corralen är så stor. Stallet ser också ut att klara av en hel del gäster.

5. VAGNAR

Whites och Gilmores vagnar syns på avstånd.

FRIENDSHIP STORE



Sherwood Washburns handelsstation var tidigare en handelspost längs Kalifornienleden.

1. HUVUDBYGGNAD

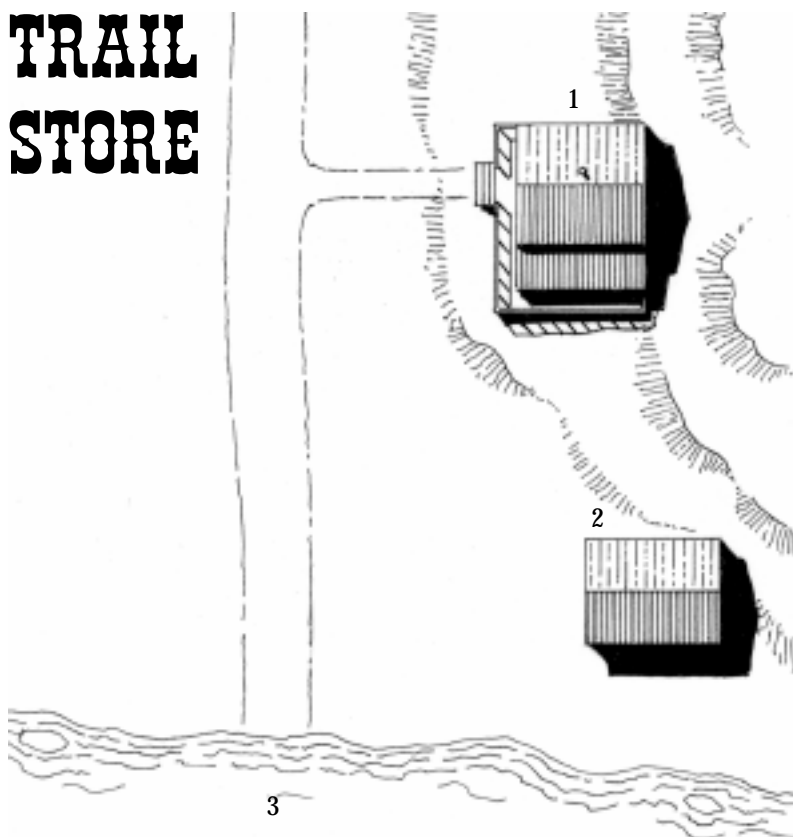
Huvudbyggnaden är ett välbyggt hus med en inbjudande veranda. Där sitter man för det mesta behagligt i lä, samtidigt som den erbjuder en god utsikt över såväl vägen norrifrån som själva vadstället. Inuti byggnaden finns en välfylld handelsbod med allt möjligt och omöjligt man kan tänkas behöva. Alkohol, ammunition och vapen går egentligen inte att få tag på här alls, men om man betalar tillräckligt bra och Sherwood Washburn litar på att man inte är lagman av något slag brukar han kunna hjälpa till ändå.

2. STALL

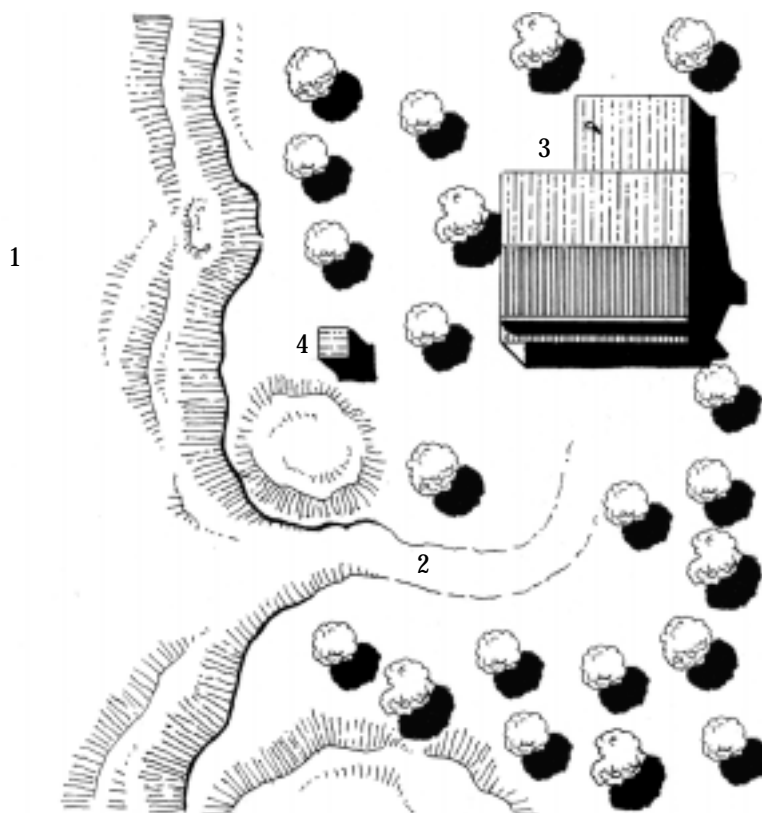
Härinne står Sherwood Washburns egna fyra hästar, men det finns plats för många fler.

3. VADSTÄLLE

TRAIL STORE



TOP HILL SALOON



1. DALGÅNG

Den gröna bördiga dalen är utmärkt att låta boskapsen stanna för natten i. Det finns ett vattenhål i närheten och är lättbevakat.

2. VÄG UPP TILL SALOONEN

3. TOP HILL SALOON

Top Hill Saloon är ett träruckel som ligger idealiskt uppe på en skogsbeklädd bergsplatå, med god utsikt över dalgången nedanför och boskapsleden som drar förbi.

Därinne finns möjlighet att få ett riktigt gott mål mat och någonting stärkande innanför västen. Bartendern och ägaren Jonathan Venables brukar köpa billigt hemkört öl och råvgift av bröderna Shaw. Det är värt lite extra pengar att få en fin whiskey istället...

De tre revolvermännen har hört talas om rollpersonernas färd, och bestämt sig för att ta sig i förväg med tåg och möta dem på plats. De har bott i detta kyffe de senaste tio dagarna och har börjat bli rejält uttråkade.

4. DASS

BOSKAPSDRIVNINGENS VEDERMÖDOR

För att ge extra färg och atmosfär åt boskapsdrivningen kan det vara roligt att slänga in följande problem och händelser. Ännu bättre blir det om rollpersonerna håller ordning på hur många djur de har. De börjar med 920, men det kommer att gå åt en del på vägen...

Hur många djur de blir av med beror på hur många som hjälper till, men också hur väl de lyckas med FÄRDIGHETSSLAGET för HANTVERK/BOSKAPSSKÖTSEL.

En kofösare ansvarar för 250 djur. Det innebär att de måste ha 4 personer som slår för att klara sin BOSKAPSSKÖTSEL (komma upp i 20). För varje steg under 20 var och en slår förlorar de 5 djur. Gabrielle väljer vilka som skall slå.

Glöm inte att använda SVÄRIGHETSGRADER. Om de har dubbelt så många kofösare som de behöver får de en lättare svärighetsgrad.

1. DALIGT VÄDER

Framför allt Indianterritoriet är känt för sitt dåliga väder. Storm, och kraftiga vindar gör det svårt att ta sig fram. Mycket regn leder till översvämmade floder och det blir svårare att ta sig över.

Vädret drar ner tempot på deras färd. SVÄR SVÄRIGHETSGRAD (-5). Skall de ta sig över översvämmade floder är det MYCKET SVÄRT (-10).

2. STÖLD

Om rollpersonerna inte håller vakt på nätterna kommer de att råka ut för att boskapstjuvar och indianer stjäla boskap i skydd av mörkret. De blir då av med 5-50 djur, beroende på hur obevakat det är.

3. VAGN SOM KÖR FAST

De har en lång väg att färdas, och marken är inte alltid den bästa... Då en vagn kör fast i leran kan det bli nog så tidsödande att få loss den.

4. BOSKAP I KVICKSAND

SVÄR SVÄRIGHETSGRAD, men det räcker med att en slår (det är så många djur som hinner gå ner sig).

5. TULLSTATIONER

Vid flera vadställen över stora floder vill indianerna ha tull. Rollpersonerna får vara beredda att avstå 1 djur på 100.

6. VILDHÄSTAR

En stor flock vildhästar upptäcks i närheten. De förlorar inga djur, men väl tid om de stannar och försöker fånga in hästarna.

7. ORMAR

De kan bli angripna av vattenmockasiner i floder, eller skallerormar på land. Har de otur dör någon, eller boskapsen skenar.

8. BOSKAPEN SKENAR

MYCKET SVÄR SVÄRIGHETSGRAD (-10).

ETHAN WHITE



Ethan White är storebror i familjen White, och på många sätt den naturliga ledargestalten. Han är lugn, trygg och självsäker.

Ethan har aldrig lockats av ett kringflackande liv. Hans ambition är att ha en ranch som försörjer familjen och där han kan trivas. Längre trodde han att den rätta platsen var Trinity, trots den rasistiska omgivningen. Nu vill han bara så långt bort som möjligt därifrån, han vill inte bli påmind om den plats där hans älskade hustru dödades.

Snabba beslut har aldrig legat för honom. Ethan tänker hellre igenom sina möjligheter en gång för mycket än en gång för lite. Han är snäll, förnuftig, förständig, klok och eftertänksam.

Återföreningen var viktig för Ethan. Han hade saknat sina syskon under de gångna åren och tycker det är skönt att Morgan äntligen sluppit ut ur fångelselet.

Han är enkelt klädd, i skjorta och väst.

BESKRIVNING

42 år; 177 cm; 75 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort: San Antonio, Texas; Högerhänt

FYS 13 STY 13 KOR 9 MOT 15 SNA 10 INT 14 BIL 12 SDP 18 VAK 15

RYKTE 48/21

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 6	Stridsvana 3		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armé	25	15	20	
Hagelbössa	35	17	20	
Knytnäve	30	14	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 10, Första hjälpen 5, Försvaret 5, HV/Boskapsskötsel 20, HV/Hästskötsel 15, HV/Snickra 18, Jordbruk 10, Kortspel 5, Köra Vagn 15, Läsa/Skriva 10, Orientering 10, Religion 10, Rida 12, Räknelära 14, Smyga/Gömman 5, Uppmärksamhet 8, Ö./Prarie 7

SAMUEL FREEMAN



Samuel är stolt pappa i den svarta familjen Freeman. Han är omätligt stolt över alla sina barn, Isaac som blivit krigshjälte, Alicia som är så duktig och bildad att hon till och med varit skolfröken och hans mest älskade barn Thomas. Samuel vet nog att Thomas är rätt lat, och att han inte alltid sköter sig prickfritt. Samtidigt älskar han Thomas mod och självsäkerhet, det finns inte någon som sätter sig på hans yngste son.

Själv är Samuel en lugn och hårt arbetande man, som alltid gjort rätt för sig och aldrig trampat någon på tårna. Samuel vill egentligen mest bli lämnad ifred och sköta sitt. Stora folksamlingar får honom alltid att känna sig obehaglig till mods. Han föredrar att bara umgås med de närmaste, familjen och riktigt goda vänner.

Lojalitet är viktigt för Samuel. Han är snäll, vänlig och pålitlig.

Samuel är enkelt klädd, i skjorta, hängslan och hatt.

BESKRIVNING

60 år; 172 cm; 70 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort: San Antonio, Texas; Högerhänt

FYS 10 STY 11 KOR 13 MOT 14 SNA 13 INT 14 BIL 7 SDP 15 VAK 14

RYKTE 49/8

STRID OCH VAPEN

Tålighet 0	Chock 3	Stridsvana 2		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armé	20	20	20	
Hagelbössa	30	20	20	
Knytnäve	30	17	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Dansa 10, Första hjälpen 10, Försvaret 8, HV/Boskapsskötsel 14, HV/Hästskötsel 15, HV/Snickra 20, Jordbruk 18, Kortspel 5, Köra Vagn 17, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Religion 15, Rida 10, Räknelära 5, Smyga/Gömman 5, Uppmärksamhet 8

ALICIA FREEMAN



Thomas och Isaacs syster Alicia är en vacker ung kvinna, och dessutom klokare än någon av sina bröder. Då de ännu var slavar blev Alicia avdelad att passa upp på den unga missy Anne. De lekte en del, och Anne tyckte att det var spännande och roligt att leka lärare (trots att det var förbjudet att lära svarta läsa). Alicia var en mycket begåvad elev, som läste alla böcker hon kom över.

Då kriget tog slut och de frigavs flyttade hela familjen till Trinity. Där var hon den enda svarta som kunde läsa, förutom pastorn. Hon blev lärare, för både barn och vuxna, i den svarta skolan. Då Gabrielle trakasserades i skolan fick hon istället gå hos Alicia, som tog tösen till sitt hjärta.

Då moderns dog blev Alicia tvungen att istället hjälpa till med gården. Det var hårt arbete, men hennes fästman John Lewis brukade hjälpa till. De skulle ha gift sig, men De Maskerade Ryttarna lynchade honom.

BESKRIVNING

25 år; 160 cm; 50 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort: San Antonio, Texas; Högerhänt

FYS 13 STY 8 KOR 10 MOT 13 SNA 10 INT 17 BIL 13 SDP 13 VAK 14

RYKTE 53/25

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 3	Stridsvana 1		
Vapen	TC	VS	KV	
Winchester -66	20	15	20	
Örfil	25	15	-	

FÄRDIGHETER

Etikett 15, Första hjälpen 5, HV/Boskapsskötsel 10, Jordbruk 15, Köra Vagn 15, Läsa/Skriva 20, Orientering 10, Religion 20, Rida 5, Räknelära 20, Språk/Spanska 17, Teori/Fauna 10, Teori/Flora 10, Teori/Indianer 5, Teori/Geografi 20, Teori/Historia 20, Uppmärksamhet 8, Vältalighet 12, Överlevnad/Prarie 10

COMANCHE SCAR



De flesta människor har någonting gott inom sig, men inte Comanche Scar. Han har varit en elak jävel sedan han föddes och hans mexikanska mor dog. Han kom aldrig bra överens med sin far och bråkade ständigt med de andra i lägret. Han är till hälften comanche, och växte upp hos indianerna.

Då han var tonåring fick han nog av sina stamfränder. Då han varit ute och jagat hade han mött en grupp skalpjägare. För att rädda sitt eget skinn lovade han att hjälpa dem. Då krigarna var ute och jagade visade han skalpjägarna till lägret. Alla kvinnor och flera barn dödades, men några hann fly och berätta om hans svek.

Sedan dess har han blivit en av de mest fruktade slavhandlarna i hela Texas.

Skulle Comanche Scar lyckas fly undan då rollpersonerna fritar Alicia kommer han att vilja hämnas. Han kommer att förfölja dem genom Texas och Indianterritoriet och ställa till så mycket elände han bara kan för dem.

BESKRIVNING

35 år; 173 cm; 70 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Texas; Högerhänt

FYS 14 STY 9 KOR 13 MOT 20 SNA 17
INT 11 BIL 6 SDP 13 VAK 20

RYKTE 12/148

STRID OCH VAPEN

Tålighet	3	Chock	12	Stridsvana	10
Vapen		TC	VS	KV	
Colt Kavalleri		37	32	20	
Winchester -73		37	31	20	
Kniv		45	30	20	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 13, Första hjälpen 8, Försvar 15, Kortspel 10, Köra Vagn 10, Orientering 18, Rida 17, Räknelära 10, Simma 8, Smyga/Gömma 15, Språk/Engelska 12, Spåra 12, Teckenspråk 13, Teori/Indianer 10, Teori/Vapen 15, Uppmärksamhet 19, Vältalighet 8, Överlevnad/Prarie 16

JASON PORTER



Jason Porter är hård som flinta, med ett självförtroende som aldrig rubbats och han är långsint som få. Han gör vad han tror är rätt, och efter Inbördeskriget anser han att ändamålen helgar medlen...

Att bli en Texas Ranger var hans barndomsdröm, och han förverkligade den. Han ser sig själv som garanten för att vita skall kunna leva ett gott liv i Texas. Han personligen, med den kraft bara en Texas Ranger-stjärna kan ge, skyddar vita mot allt ont. Jason Porter räds varken laglösa eller rödskinn.

Under Inbördeskriget hade han, liksom övriga Texas Rangers fullt upp. De gjorde sitt jobb under svåra omständigheter. De laglösa och indianerna tog det inte lugnt bara för att kriget pågick, snarare tvärtom. När Texas Rangers efteråt upplöstes blev Jason arg och bitter.

Under några år arbetade han som vakt åt flera stora rancher.

BESKRIVNING

44 år; 178 cm; 82 kg, Blå ögon; Grått hår; Födelseort; Austin, Texas; Högerhänt

FYS 17 STY 13 KOR 15 MOT 17 SNA 17
INT 10 BIL 10 SDP 14 VAK 14

RYKTE 45/113

STRID OCH VAPEN

Tålighet	5	Chock	17	Stridsvana	14
Vapen		TC	VS	KV	
Colt Dragoon		36	33	20	
Hagelbössa		45	34	20	
Knytnäve		45	35	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Första Hjälpen 10, Försvar 15, Juridik/Civil 15, Juridik/Militär 8, Kortspel 10, Köra Vagn 12, Ledarskap 14, Läsa/Skriva 12, Orientera 17, Rida 15, Räkna 12, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Spanska 10, Spåra 20, T/Indianer 15, Uppmärksam 13, Ö./Prarie 15

SAMANTHA CARTER



Samantha Carter är en bestämd dam med gott affärssinne och mycket skinn på näsan. På ytan har hon ett glatt och öppet sätt. Hon är gästvänlig och har en torr, sarkastisk humor.

Bakom ytan är hon hårdare. Hon har sett tillräckligt mycket skit och elände för att ha blivit misstänksam mot folk i allmänhet, och spelare som vill bli försörjda i synnerhet... Trots att hon ständigt är omgiven av människor som tycker om henne är det bara en handfull hon räknar till sina riktiga vänner. Sarah White är en av dem.

Ett vilt och hårt liv har börjat ta ut sin rätt på Samanthas utseende, och hon ser lite sliten och härjad ut. Det kan vara svårt att tro att hon för mindre än tio år sedan var den vackraste bordellmamman i Kansas.

Samantha Carters Ranch är en stor gård som fungerar som spelhall, saloon och bordell för alla i närheten.. Den ligger en dagsritt från Cheyenne, Wyoming.

BESKRIVNING

38 år; 158 cm; 51 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; New York, New York; Högerhänt

FYS 12 STY 9 KOR 13 MOT 15 SNA 17
INT 17 BIL 8 SDP 15 VAK 15

RYKTE 38/80

STRID OCH VAPEN

Tålighet	1	Chock	6	Stridsvana	5
Vapen		TC	VS	KV	
Remington Derringer		28	32	20	
Hagelbössa		36	30	20	
Knytnäve		35	25	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Dansa 15, Fingerfärdighet 13, Första hjälpen 10, Försvar 10, HV/Boskapsskötsel 10, Hasardspel 10, Kortspel 15, Köra Vagn 13, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 10, Rida 10, Räkna 15, Teori/Administration 10, Uppmärksamhet 15, Vältalighet 12

ÖVRIGA SPELLEDARPERSONER

FAMILJEN WHITE MARY WHITE

Familjen bodde tidigare i San Antonio. Hennes man och son slogs i kriget mot Mexiko, där Ethans far dog. Ethans mor hade svårt att förlåta eller acceptera när äldste sonen Ethan gifte sig med Juanita, en mexikanska. Ethan flyttade och startade ranch i Trinity och träffade aldrig mer modern. Mary var arg på sin sons änka, och flyttade till sitt barnbarn när inbördeskriget bröt ut. Hela familjen bosatte sig där efter kriget.

Farmor Mary, eller Granny som hon brukar kallas, är familjens matriark. Hon är en vithårig dam som tillbringar sina dagar i gungstolen på ranchens veranda. Hon är en bitsk och ironisk dam med huvudet på skaft, som aldrig tvekar att säga sitt hjärtas mening. Värden som en NYBYGGARE.

MIGUEL SANTIAGO

Bror till Gabrielles mor Juanita (som lynchades av De Maskerade Ryttarna i förra delen). Miguel köpte ranchen i Trinity ihop med Ethan och har alltsedan dess arbetat och bott på Whites ranch. Då han arbetar gör han det intensivt, koncentrerat och mycket skickligt. Han ser sig själv som vaquero (läs mexikansk kofösare) och rankas som en de bästa Miguel är en charmig skojare, som tittar rätt djupt i whiskeyflaskan när han är ledig. Stolt, med hett temperament. Värden som en ERFAREN KOFÖSARE.

FAMILJEN GILMORE BART GILMORE

Bart Gilmore är en kraftig man på snart 50 år, håret har blivit grått. Han är tystlåten, pratar korthugget och är lite melankolisk. Bart är dock aldrig rädd för att hugga i, och arbeta. Värdesätter lojalitet, han ser det som den viktigaste egenskapen hos en vän. Värden som ERFAREN NYBYGGARE.

JOHN GILMORE

John är storebror, även om han är ett huvud kortare än sin bror. Han är en skicklig kofösare, men trivs bättre med hammare och spik. John är enkel att komma överens med, har ett trevligt sätt och ett glatt humör. Obotlig optimist, som alltid är övertygad om att allt kommer att ordna sig till det bästa. Då de kommer fram till Wyoming vill han bygga sig en egen gård. John är förälskad i Gabrielle, och försöker komma på ett sätt att fråga henne om hon kan tänka sig att flytta in i huset han skall bygga. Värden som en NYBYGGARE.

PETE GILMORE

Pete är en drömmare som trivs allra bäst på hästryggen. Han är en sann djurvän, och bra på att hantera boskap. Tillsammans med människor blir han ofta väldigt blyg och generad, då händer det att han stammar. Pete är romantiskt lagd, och Gabrielle kvinnan han vill charma. Sur på sin bror John för att han inte lämnar Gabrielle ifred. Värden som en KOFÖSARE.

COMANCHER

Brutala och kraftigt berusade. Värden som PRÄRIEINDIANSKRIGARE, men har -5 då de är berusade.

TEXAS RANGERS

De flesta är nybakade Texas Rangers, med lite erfarenhet. Hit hör de unga, renrakade Stu Baker, Preston Ellis och John Frank.

Värden: TEXAS RANGERS, NYBÖRJARE. Den leende skotten Angus Dermott är betydligt mer ärrad. Det finns ett antal personer som dött för hans hand. Ibland har han haft lagen på sin sida, men inte alltid. Charlie Hoyt är gråhårig vid 22 års ålder. Uppväxt på landet i Texas blev han en skicklig skytt före tio års ålder. Då indianerna kommer måste alla kunna skjuta... Angus och Charlie har värden som TEXAS RANGERS.

CHEYENNER

Dessa prärieindianer vill egentligen inte slåss, utan bara ha boskap till sitt hungrande folk. De är stolta och tappra krigare. Tänk på att om det blir en strid kommer några av indianerna att försöka ta coupe på rollpersonerna. Värden som PRÄRIEINDIANSKRIGARE.

REVOLVERMÄN

De män Randolph Leyton hyrt är alla ganska lika. De klär sig i svarta kostymer, har sandfärgade långrockar och värdar sitt utseende. Den mest snacksalige av dem är Ross Marsden, en långsmal, renrakad herre. Elak.

Luc Chabrol har långt svart hår och långa tunna mustascher, som han gärna tvinnar. Ser nästan lite frånvarande ut, men är snabb. Joel Corrigan ser väldigt trevlig ut. Han är stor som en björn, med snälla, glittrande ögon. Han dödar med ett leende...

Värden som REVOLVERMÄN.

ÖVRIGA

FRANK SLADE

Frank ger ett självsäkert, sympatiskt och välvärdat intryck. Lite av en klädsnobb. Uppskattar det goda i livet. Saknar empati, att döda bekommer honom inte. Hyr ut sina tjänster, \$2.000 är standardpriset, och han vill ha hälften i förskott. Diskret, pratar inte i onödan om sina klienter.

Värden som ERFAREN REVOLVERMAN.

WILLIAM FARRINGTON

William Farrington är kanske inte Guds bästa barn, men han är ingen revolverman. Han vet nog innerst inne att hans bror ljög när han kallade Thomas för falskspelare och drog sitt vapen, men han vill ändå se sin brors mördare hängd. Då han nu fått chansen kommer han inte att missa den. Tar dock hellre lagen än vapen till hjälp.

Värden som NYBÖRJARSPELARE.

MED PÅ RESAN:

ETHAN WHITE



Ethan White är storebror i familjen White. Han är lugn, trygg och självsäker. Nu vill han så långt bort som möjligt från den plats där hans älskade hustru dödades.

Ethan tänker hellre igenom sina möjligheter en gång för mycket än en gång för lite. Han är snäll, förnuftig, förständig och klok.

SAMUEL FREEMAN



Samuel är stolt pappa i den svarta familjen Freeman. Han är omätligt stolt över alla sina barn.

Själv är Samuel en lugn och hårt arbetande man, som alltid gjort rätt för sig och aldrig trampat någon på tårna.

Lojalitet är viktigt för Samuel. Han är snäll, vänlig och pålitlig.

ALICIA FREEMAN



Alicia är en vacker ung kvinna (25 år). Syster till Isaac och Thomas. Alicia undervisade tidigare svarta barn i Trinity. Efter moderns död hjälpte hon sin far med arbetet på gården istället. Alicias fästman John Lewis dödades och lynchades av De Maskerade Ryttarna i förra delen.

MARY WHITE

Farmor Mary, eller Granny som hon brukar kallas, är familjens matriark. Hon är en vithårig dam som tillbringar sina dagar i gungstolen på ranchens veranda. Hon är en bitsk och ironisk dam med huvudet på skaft, som aldrig tvekar att säga sitt hjärtas mening.

BART GILMORE

Bart Gilmore är en kraftig man på snart 50 år, håret har blivit grått. Han är tystlåten, pratar korthugget och är lite melankolisk. Bart är dock aldrig rädd för att hugga i, och arbeta. Värdesätter lojalitet, han ser det som den viktigaste egenskapen hos en vän.

PETE GILMORE

Pete är en drömmare som trivs allra bäst på hästryggen. Han är en sann djurvän, och bra på att hantera boskap. Tillsammans med människor blir han ofta väldigt blyg och generad, då händer det att han stammar.

MIGUEL SANTIAGO

Bror till Gabrielles mor Juanita (som lynchades av De Maskerade Ryttarna i förra delen). Miguel köpte ranchen i Trinity ihop med Ethan och har alltsedan dess arbetat och bott på Whites ranch. Då han arbetar gör han det intensivt, koncentrerat och mycket skickligt. Han ser sig själv som vaquero (läs mexikansk kofösare) och rankas som en de bästa Miguel är en charmig skojare, som tittar rätt djupt i whiskeyflaskan när han är ledig. Stolt, med hett temperament.

JOHN GILMORE

John är storebror, även om han är ett huvud kortare än sin bror. Han är en skicklig kofösare, men trivs bättre med hammare och spik. John är enkel att komma överens med, har ett trevligt sätt och ett glatt humör. Obotlig optimist, som alltid är övertygad om att allt kommer att ordna sig till det bästa. Då de kommer fram till Wyoming vill han bygga sig en egen gård.

TELEGRAMMET

Hittat på Gordons ranch, ställt till Jack Leyton:

Uppdraget accepterat
STOP

Reser så fort ett
förskott på mitt arvode
STOP

tusen dollar
STOP

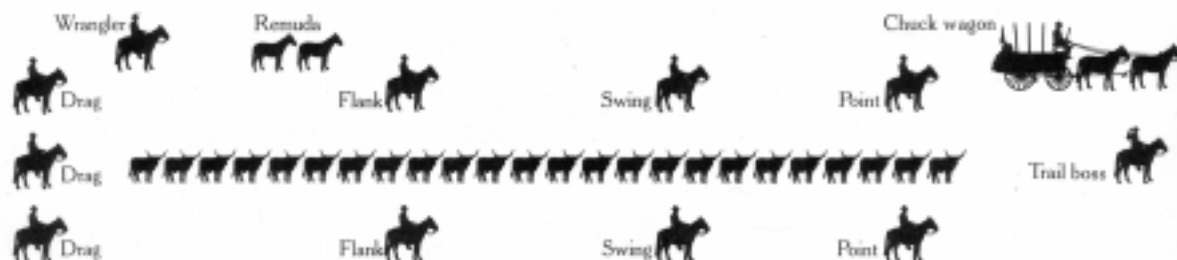
satts in i mitt namn på
banken i Julesburg

STOP

Frank Slade

STOP

ATT DRIVA BOSKAP



Den klassiska boskapsleden går mellan Texas, där man föder upp Longhorn-djuren, och slutar hos uppköparna i Wyoming eller Dodge City, Kansas. Att driva eller flytta boskap, som en del föredrar att kalla det på grund av det lugna tempo som ofta råder under färden, är ett hårt jobb och kräver sin man eller kvinna. Meningen med den lugna takten är att djuren skall få möjlighet att äta upp sig på präriens saftiga gräs. Det får ta den tid det tar, men vägen kantas av allehanda faror som skenande boskap, flodöverfarer, kvicksand och indianer.

Innan man sätter igång skall egentligen hjorden märkas upp med ett *road brand*. Detta görs för att hjorden skall få ett samlande märke då den ofta består av boskap från flera ägare med olika märkning. Detta är dock en tidskrävande process. Därefter samlar man ihop arbetslaget, som brukar bestå av en kofösare per 250 djur samt en hästkarl och en kock.

En typisk färd dag börjar medan sista vaktan fortfarande är ute. Vid femtiden på morgonen gör övriga i lägret sig redo att möta arbetsdagen. Sovfiltar rullas in och frukost äts. Redan tidigare har en *wrangler*, den i arbetslaget som har ansvar för hästarna, fångat in dem i en provisorisk inhägnad. Denna *corral* består ofta av två rep spända mellan två vagnar. Hästar väljs ut för arbetsdagens första pass. Det går flera hästar på varje kofösare eftersom de endast kan ridas i 4-5 h innan de måste vila. På så sätt händer det att man byter häst upp till 3 gånger per dag. Denna lilla flock av extrahästar kallas *remuda*.

Efter frukosten rider man ut och sätter försiktigt igång hjorden. Djuren strövar långsamt fram i bred formation under det att de betar frukost. Efter niotiden börjar man att trycka in djuren på led med tillropen "*Ho cattle, ho ho.*" Till en början går ungefär 12 djur bredvid varandra, men litet senare har man uppnått marschformation med 4-5 djur i bredd. Det värsta slitet är att rida längst bak (*drag*). Den som rider drag har till uppgift att mota på unga och sjuka djur som inte riktigt orkar hålla tempot. Nyfödda har ingen chans att följa med utan måste skjutas av eller lämnas på vägen.

Under färdens första dag kommer en handfull tjurar att lösgöra sig ur skocken och självmant inta ledarpositionerna i täten. Bra ledartjuror är viktigt då alla övriga längre bak följer dessa. Ibland visar sig ledartjurarna vara så bra att man väljer att låta dem arbeta vidare på nästa trail istället för att sälja dem till slakt.

Längst fram rider ett par kofösare som håller utkik ännu längre framåt där en *trail boss* rider. Han kan ibland vara så långt fram som en dagsritt. Hans jobb är att välja färdväg och rastplatser med hänsyn till vattentillgång. Det är mycket viktigt att förse djuren med vatten eftersom de gärna går framåt om de vädrar vatten och gör det motsatta om de misstänker att det inte finns vatten i färdriktningen. Ett knep man kan ta till under kvällen är att leda de trötta djuren mot vatten eftersom de ökar farten och man vinna litet extra terräng innan nattlägret. Dessutom håller sig hjorden lugn i närhet till vat-

ten. Stöter man på folk under färden kan viktig information utbytas om till exempel vattenstånd vid vadställen med mera.

Mitt på dagen tecknar chefen till männen längst fram (*pointmen*) när han funnit lämpligt middagsläger och hjorden får slå sig ned för att äta i sällskap med arbetslaget som flockas kring kokvagnen. Denna paus varar i ca en timme. Därefter fortsätter färden under eftermiddagen tills klockan blir 5. Hjorden går nu mot nattläger och sidoryttarna breddar ut för att ge plats för den inbromsande flocken. När det börjar skymma har djuren bromsats in och samlats tillräckligt för att nattarbetet skall inledas. Man har då tillryggalagt ca tjuugo km.

Under första vaktan som varar från skymningen till klockan 10 rider två kofösare runt hjorden i allt mindre cirklar. Detta görs för att täta ihop djuren. Kofösarna sjunger ofta vaggvisor för att lugna boskapen. När man uppnått en lämplig formation och djuren börjat slå sig till ro vänder den ena av ryttarna och börjar rida i motsatt cirkel. På det viset förflyter sedan prärienatten med vaktpass på 2 timmar. Under natten fruktas varje kofösare att hjorden skal råka i sken (*stampede*). Longhorns är lättskrämda och kan råka i panik av att en oförsiktig tänder en ciggarett eller tappar en kastrull. För att inte tala om skottlossning eller de vanligt förekommande åskvädren. Stampeden är farlig både för djuren och kofösarna som skall försöka stoppa den. Det värsta är att boskapen tappar mycket i vikt av sådana här utsvävningar. På en stampede kan en longhorn tappa upp till 20 kg.

INDIANER

Det har varit mycket oroligheter bland indianerna i Texas på sistone, och mer är att vänta. Du vet att Ingen Mans Land och bergstrakterna i västra Texas är synnerligen osäkra för närvarande.

Sedan 4:e Kavalleriregementet som tränats av sin befälhavare Ronald S. Mackenzie ersatte det 6:e Kavalleriet i Texas har comancherna mött ett hårdare motstånd än tidigare. De nya trupperna satte sig i respekt vid ett flertal skärmytslingar hösten för två år sedan. Förra sommaren var comancherna riktigt på krigsstigen, men kavalleriet lyckades de överraska Hövding Mowways comancher vid Red Rivers norra förgrening. 4:e Kavalleriet skydde inga medel, enligt dig är de knappt bättre än indianerna. De brände ned comanernas by och döda många kvinnor och barn. Kiowas, Cheyenner och Comancher har under hela vintern gjort raider in i Texas. Det är under dem du fått din tapperhetsmedalj, för vid en av striderna var ni bara en liten spaningspatrull som hamnade i strid med ett tjugo man starkt krigarband. Du klarade er levande ur knipen, efter ha dödat och skadeskjutit ett flertal motståndare. På så vis kunde du rädda livet på din kamrat Abe Warner som låg sårad.

Indiankrigare är skickliga motståndare, och du är glad att du slipper ha med dem att göra längre.

Du vet att armén har någon stor plan på gång för hur de en gång för alla skall få stopp på det röda hotet, men du vet inte riktigt vad det var.

De indianer du fruktar mest är comancherna för deras blodtörst och Cheyenne Dog Soldiers för deras absoluta mod och vägran att ge upp ens mot övermäktiga odds.

Dina överordnade talade med oro om comanernas krigarhövding Quanah. Kavallerikapten Robert Carter kallade honom den röde djävulen och beskrev honom med orden: "Då denne reslige och välbyggde hövding ledde sina män i strid på sin kolsvarta mustang personifierade han vildarnas brutala stridslust. Hans ansikte täcktes av svart krigsmålning, vilket gav honom ett sataniskt utseende. En bred grym mun spädde på hans skräckinjagande anletsdrag."

Hövding Quanah vägrade skriva på fredsfördraget vid Medicine Lodge, och har hela tiden fortsatt sina härjningar i framförallt Texas. Det budskap fredsmäklarna fick av Quanah var att: "Hälsa De Vita Hövdingarna att Comancherna är krigare och vi kommer inte att ge upp förrän blårockarna besegrar oss". Du vill ta dig långt bort från Texas och aldrig behöva möta Quanah i strid.

COMANCHEROS

Comancheros är enligt dig den värsta sortens pack. Ingenting är heligt för dem, de rättar sig inte efter några lagar eller Gudar. Det enda de bryr sig om är pengar. Det mesta av problemen med indianerna beror på comancheros sluga affärsidéer.

Det är comancheros som förser indianerna med sprit, som de inte tål utan blir alldeles vansinniga. Dessutom säljer comancheros vapen till indianerna, så att de kan ställa till med större skada och mer lidande.

Vidrigast är dock slavhandeln. Comancheros stjälar kvinnor från indianerna som de säljer till bordeller i Mexiko, men även till en del gruvläger på er sida gränsen. Förhållandena där är vidriga.

Samma comancheros kan några månader senare även röva bort svarta, vita och mexikanska kvinnor. En del säljs till bordeller, andra till indianerna... Det är svårt att säga vilket öde som är värst.

Indianerna betalar bäst för vita och svarta kvinnor, men då gäller de att kvinnorna inte är helt knäckta vid försäljningen. Därför brukar comancheros själva aldrig våldföra sig på kvinnorna, de tar hellre pengarna.

Du är stolt över att avslutat flera comancheros karriär permanent. Den mest brutale av dem alla har du dock aldrig lyckats få tag på, han har alltid lyckats fly i det allmänna tumultet... Du har hatat honom sedan den dag han brände en liten pojke levande inför ögonen på hans mor, bara för att knäcka henne. Hon blev vansinnig av sorg och vanmakt. De nätter du sover dåligt kan du fortfarande höra hennes skrik på hjälp, trots att det sedan länge är för sent. För hennes skull – Eve Porter hette hon – har du svurit att döda Comanche Scar om du någonsin får chansen. Möjligheten att lyckas göra det är det enda du saknar då ni nu skall lämna Texas.



WESTERN



Namn Sarah White
 Alias _____ Rykte 38/78
 Ålder 32 Födelsedatum 4/7 Födelseort San Antonio, Texas
 Längd 170 Vikt 64 Hårfärg Brunt Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Brun hatt, vit skjorta, halsduk, brun jacka, bruna byxor</u>	<u>16</u>
<u>Långrock</u>	<u>20</u>
<u>Crowhölster</u>	<u>20</u>
<u>Extra ammo: 12 Revolverpatroner, 30 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor</u>	<u>20</u>
<u>Kaffepanna, stekpanna, Bestick, tennmugg, tenntallrik</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
<u>FYS - Fysik</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>STY - Styrka</u>	<u>13</u>	<u>1</u>
<u>KOR - Koordination</u>	<u>10</u>	<u>0</u>
<u>MOT - Motorik</u>	<u>20</u>	<u>3</u>
<u>SNA - Snabbhet</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>INT - Intelligens</u>	<u>11</u>	<u>0</u>
<u>BIL - Bildning</u>	<u>8</u>	<u>0</u>
<u>SDP - Självdisciplin</u>	<u>11</u>	<u>0</u>
<u>VAK - Vaksamhet</u>	<u>18</u>	<u>2</u>

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

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Frontier</u>	<u>34</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>3</u>	<u>15</u>	<u>13/12/11/9</u>
<u>Winchester, gevär-73</u>	<u>37</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>15</u>	<u>7</u>	<u>50</u>	<u>16/15/13/10</u>
<u>Remington rolling block</u>	<u>37</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>8</u>	<u>100</u>	<u>18/17/15/12</u>
<u>Bowie</u>	<u>38</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	-	-	-	<u>10</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>42</u>	<u>33</u>	<u>3</u>	-	<u>4</u>	-	<u>5</u>

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>14</u>
<u>Första hjälpen</u>	<u>15</u>
<u>Försvär</u>	<u>13</u>
<u>Hantverk/Boskapskötsel</u>	<u>8</u>
<u>Hantverk/Flå</u>	<u>21</u>
<u>Hantverk/Gillra fällor</u>	<u>18</u>
<u>Kortspel</u>	<u>12</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>19</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>8</u>
<u>Orientering</u>	<u>13</u>
<u>Rida</u>	<u>17</u>
<u>Räknelära</u>	<u>18</u>
<u>Simma</u>	<u>11</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>9</u>
<u>Språk/Spanska</u>	<u>15</u>
<u>Spåra</u>	<u>10</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>17</u>
<u>Överlevnad/Berg</u>	<u>11</u>
	<u>12</u>

<u>Hölster Crow</u>	<u>Dra 2</u>
<u>Stridsvana 9</u>	<u>Fanning -9</u>
<u>Skadebonus 1</u>	<u>Försvär 13</u>
<u>Tålighet 4</u>	<u>Chock 11</u>
<u>Förflyttning 17</u>	<u>Bärförmåga 13</u>
<u>Koordination</u>	
<u>Vapenhand Höger</u>	
<u>Ett vapen i fel hand</u>	<u>-15</u>
<u>Två vapen</u>	<u>-20</u>

Pengar & Värdesaker
<u>Dollar 70</u> <u>Cent</u>
<u>Värdesaker</u>

Skador	Skadegrupp
<u>Skadegrad</u>	<u>Blodförlust</u>
<u>Skada</u>	<u>Område</u>
<u>Skräma</u>	
<u>Lätt</u>	
<u>Allvarlig</u>	
<u>Svår</u>	
<u>Kritisk</u>	
<u>Kapande</u>	
<u>Dödlig</u>	
<u>Blödning</u>	
<u>Benbrott</u>	
<u>Kula</u>	

BAKGRUND

Texas 1874 är ett rasistiskt samhälle där lagen skyddar de rika och vita. Några är direkt efter inbördeskriget blev det bättre, men det var då.

Ni kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White vita. En del kallar Whites rasförrädare: Ethan gifte sig med en mexikanska och de umgås med svarta.

Att ni är vänner är kontroversiellt. Ni har känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått er att uppskatta varandra mer. Ni håller ihop, er gemenskap bygger på vänskap och tillit.

Vännerna har varit utspridda. Morgan White i Huntsville (fängelse), Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det var bara halvmexikanskan Gabrielle White som var kvar i Trinity. Nyligen återförenades ni i Trinity. Alla ville slå sig till ro och hjälpa till på gårdarna.

Så blev det inte. Då ni trakasserades i Trinity bet ni ihop. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård, till ett i och för sig hyfsat pris, nekade Ethan. Då krismötet med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan försökte ni fortfarande övertyga era vänner och grannar om att de skulle stanna och kämpa. Men det räckte inte.

Lagen, Jack Leyton (den rike ranchägaren Randolph Leytons son) och ett gäng råskinn som arbetade för Gordon terroriserade svarta i området, förklädda till De Maskerade Ryttarna. De har piskat männen i flera svarta familjer, men era familjer råkade värre ut. Först förgiftade de familjen Whites boskap, ett drygt trettio djur dog. Överfallet mot Freemans gård under krismötet var brutalt, Alicia Freemans fästman John Lewis hängdes och gården brändes ner. Lagen gjorde ingenting, och nu förstår ni varför...

Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. De lynchade Gabrielles mor Juanita, utan att ni kunde stoppa dem. I den därpå följande striden sköt ni flera av dem, och resten flydde in mot Trinity. Ni såg att två av de flyende var skadade. Ni tog upp jakten. Strax utanför staden hittade ni deras huvor.

Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator mot lagen, Jack Leyton och de kvarvarande råskinnen. Ni överlevde, till skillnad från dem.

Trots att de terroriserat hela trakten som De Maskerade Ryttarna och angripit er är det ni som är på flykt. Ni litar inte på rättvisan i Texas...

Innan ni gav er av red ni ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Den var övergiven, utan spår efter Gordon. Jack Leyton hade vistats mycket där, bl.a. hittade ni ett telegram till honom som ni behöll. Thomas övertalade er att ta den boskap som fanns närmast Gordons Ranch som skadestånd...

Resten av era familjer packade ihop alla era tillhörigheter. Då de gav sig av anlöt sig era närmsta grannar, familjen Gilmore. Nu driver ni tillsammans boskapen norrut, bort från Texas och mot ert nya liv i Wyoming.

PERSONLIGT OM SARAH

Du har alltför stark egen vilja och integritet för att böja dig för konventioner om hur kvinnor skall göra. Du är praktiskt lagd, och inte är rädd för att hugga i. Du är stridbar och modig. Du hjälpte slavar fly norrut före och under inbördeskriget, då du avskyr slaveriet. Då Morgan sattes i fängelse lämnade du Texas, du trivdes inte där utan honom. Under åren som gått har du jobbat omväxlande som kusk, spejare och jägare. De senaste månaderna har du tillbringat i Wyoming, du hjälpte din vän Samantha Carter dit och att starta Ranchen (hennes spelhall/saloon/bordell/pensionat). Wyoming är grönt och bördigt, med öppna vidder. Och bättre ändå: det är en plats där kvinnor erkänns som tänkande varelser och har rösträtt.

Du går nästan alltid klädd i manskläder – de är mer praktiska och ändamålsenliga. Du dricker en hel del, och hellre whiskey och annan sprit än blaskig öl. Då du blir berusad blir tävlar du gärna, om vad som helst. Du har aldrig gillat pipa, men röker ofta cigarr. Bakom den tuffa och hårda ytan har du ett hjärta av guld. Och ställer alltid upp på dina vänner.

TALAR GÄRNA OM-

WYOMING

Vilka fantastiska möjligheter som finns där. Bra betesmarker till boskapen, land man kan få bara man brukar den. Och inte minst en plats där ni alla skulle behandlas rättvist – där ni alla skulle ha lika mycket rösträtt som de vita och rika i Texas!

Dessutom känner Sarah redan människor i Wyoming. Hennes bästa vän Samantha Carter har ett etablissmang ute på landet, inte långt från Cheyenne.

TIDEN VID JÄRNVÄGEN

Du har många skrönor. Att jaga buffel är lätt, många dödade bara för pälsarna och lät köttet ruttna. Indianerna uppskattade inte järnvägens framfart, striderna mot cheyennerna var blodiga. Det var full fart i järnvägsstäderna; supande, kortspel och slagsmål. Det var i Kansas du lärde känna Samantha Carter.

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Du älskar och beundrar din storebror. Han tar lång tid på sig att bli arg, men då händer drabbas han av ett ursinnigt raseri. Då måste han lugnas ner. Tiden i Huntsville har gjort honom magrare och hårdare.

GABRIELLE WHITE

Ethan och Juanitas dotter har vuxit upp. Hon är lite tystlåten, men oerhört skicklig med djuren.

ISAAC FREEMAN

Du hjälpte honom att fly slaveriet precis innan kriget bröt ut, och han räddade Morgans liv under kriget. Fem år till i armén har inte förändrat honom.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Vill man ha roligt är han ett säkert kort.



WESTERN



Namn Morgan White
 Alias _____ Rykte 38/125
 Ålder 37 Födelsedatum 9/9 Födelseort San Antonio, Texas
 Längd 178 Vikt 72 Hårfärg Brunt Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Grå hatt, grå skjorta, brun jacka, bruna byxor, handskar</u>	<u>18</u>
<u>Hollywoodhölster</u>	<u>20</u>
<u>Extra ammo: 20 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor</u>	<u>20</u>
<u>rakkniv</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>
<u>Bestick, tennmugg, tenntallrik</u>	<u>20</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>

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

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>9</u>	<u>0</u>
STY - Styrka	<u>13</u>	<u>1</u>
KOR - Koordination	<u>14</u>	<u>1</u>
MOT - Motorik	<u>20</u>	<u>3</u>
SNA - Snabbhet	<u>18</u>	<u>2</u>
INT - Intelligens	<u>11</u>	<u>0</u>
BIL - Bildning	<u>10</u>	<u>0</u>
SDP - Självdisciplin	<u>13</u>	<u>1</u>
VAK - Vaksamhet	<u>17</u>	<u>2</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Remington N. Mod. Army</u>	<u>31</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>0</u>	<u>20</u>	<u>13/12/11/9</u>
<u>Winchester -66</u>	<u>30</u>	<u>34</u>	<u>3</u>	<u>17</u>	<u>1</u>	<u>50</u>	<u>14/13/11/8</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>40</u>	<u>37</u>	<u>3</u>	<u>-</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
Akrobatik	<u>14</u>
Första hjälpen	<u>10</u>
Försvar	<u>13</u>
Hantverk/Boskapskötsel	<u>10</u>
Hantverk/Snickra	<u>18</u>
Kortspel	<u>10</u>
Köra vagn	<u>12</u>
Läsa/Skriva	<u>10</u>
Orientering	<u>12</u>
Rida	<u>12</u>
Räknelära	<u>12</u>
Smyga/Gömma sig	<u>10</u>
Språk/Spanska	<u>15</u>
Teori/Vapen	<u>10</u>
Uppmärksamhet	<u>11</u>
Vapendrill/Revolver	<u>20</u>
Överlevnad/Prärie	<u>10</u>

Hölster <u>Hollywood</u>	Dra <u>2</u>
Stridsvana <u>13</u>	Fanning <u>-9</u>
Skadebonus <u>1</u>	Försvar <u>13</u>
Tålighet <u>3</u>	Chock <u>15</u>
Förflyttning <u>18</u>	Bärförmåga <u>13</u>
Koordination	
Vapenhand <u>Höger</u>	
Ett vapen i fel hand	<u>-10</u>
Två vapen	<u>-15</u>

Skador	
Skademod <u>-3</u>	Blodförlust <u>3</u>

Skada	Område					
	11	3				
Skräma						
Lätt		x				
Allvarlig	x					
Svår						
Kritisk						
Kapande						
Dödlig						

Pengar & Värdesaker	
Dollar <u>25</u>	Cent _____
Värdesaker _____	

Blödning					
Benbrott	<u>4</u>	<u>1</u>			
Kula					

BAKGRUND

Texas 1874 är ett rasistiskt samhälle där lagen skyddar de rika och vita. Några är direkt efter inbördeskriget blev det bättre, men det var då.

Ni kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White vita. En del kallar Whites rasförrädare: Ethan gifte sig med en mexikanska och de umgås med svarta.

Att ni är vänner är kontroversiellt. Ni har känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått er att uppskatta varandra mer. Ni håller ihop, er gemenskap bygger på vänskap och tillit.

Vännerna har varit utspridda. Morgan White i Huntsville (fängelse), Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det var bara halvmexikanskan Gabrielle White som var kvar i Trinity. Nyligen återförenades ni i Trinity. Alla ville slå sig till ro och hjälpa till på gårdarna.

Så blev det inte. Då ni trakasserades i Trinity bet ni ihop. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård, till ett i och för sig hyfsat pris, nekade Ethan. Då krismötet med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan försökte ni fortfarande övertyga era vänner och grannar om att de skulle stanna och kämpa. Men det räckte inte.

Lagen, Jack Leyton (den rike ranchägaren Randolph Leytons son) och ett gäng räskinn som arbetade för Gordon terroriserade svarta i området, förkladda till De Maskerade Ryttarna. De har piskat männen i flera svarta familjer, men era familjer råkade värre ut. Först förgiftade de familjen Whites boskap, ett drygt trettio djur dog. Överfallet mot Freemans gård under krismötet var brutalare, Alicia Freemans fästman John Lewis hängdes och gården brändes ner. Lagen gjorde ingenting, och nu förstår ni varför...

Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. De lynchade Gabrielles mor Juanita, utan att ni kunde stoppa dem. I den därpå följande striden sköt ni flera av dem, och resten flydde in mot Trinity. Ni såg att två av de flyende var skadade. Ni tog upp jakten. Strax utanför staden hittade ni deras huvor.

Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator mot lagen, Jack Leyton och de kvarvarande räskinnen. Ni överlevde, till skillnad från dem.

Trots att de terroriserat hela trakten som De Maskerade Ryttarna och angripit er är det ni som är på flykt. Ni litat inte på rättvisan i Texas...

Innan ni gav er av red ni ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Den var övergiven, utan spår efter Gordon. Jack Leyton hade vistats mycket där, bl.a. hittade ni ett telegram till honom som ni behöll. Thomas övertalade er att ta den boskap som fanns närmast Gordons Ranch som skadestånd...

Resten av era familjer packade ihop alla era tillhörigheter. Då de gav sig av anlöt sig era närmsta grannar, familjen Gilmore. Nu driver ni tillsammans boskapen norrut, bort från Texas och mot ert nya liv i Wyoming.

PERSONLIGT OM MORGAN

Du är hård, härjad och brutal. Kriget tillbringade du i sydstatskavalleriet, där du skulle ha dött om inte Isaac Freeman räddat ditt liv. Han kände igen dig som Sarahs syster då du lämnats för död på slagfältet. För Sarahs skull förband han dina sår, gav dig en häst och såg till att du kunde ta dig därifrån.

Du var en oerhört skicklig revolverman, välkänd i stora delar av södern. Innan du hamnade i fängelse.

Du tar lång tid på dig innan du blir arg, men då du blir det uppfylls du av ett oerhört raseri som gör att du inte själv inser när det är dags att sluta. Andra måste handgripligen ingripa för att lugna ner dig. Under kriget var det en egenskap som uppskattades. Men efteråt, då de tre före detta gerillasoldaterna Michael Charlton, Noel Reese och Bo Carter attackerade Whites ranch var det samma egenskap som gjorde att du hamnade i fängelse. Juryn ansåg inte att det gick att säga att du dödat i självförsvar då du avrättade dina skadade motståndare genom att skjuta dem i huvudet...

Åren i fängelset har gått hårt åt dig. Du har tappat i vikt och snabbhet, men ökat i styrka. Du har längtat efter att se vänliga ansikten runt omkring dig igen.

Du blev skadad vid uppgörelsen med De Maskerade Ryttarna inne i Trinity, du har kraftiga smärtor i vänster arm. Alicia har övertygat dig att ta det lugnt medan skadorna läker, så du vilar i vagnen.

MORGAN TALAR GÄRNA OM:

EN NY START

Det är dags att lämna gamla tider bakom sig, det har varit alltför mycket elände. Nu skall ni bygga upp någonting nytt och bestående.

DU VILL INTE PRATA OM

Den hårda tiden i fängelse, eller människor du dödat.

DE ANDRA

SARAH WHITE

Din lillasyster med mer mod och vett än de flesta män du mött. I en krissituation finns det ingen du litat mer på. Sarah kommer aldrig att stå handfallen.

GABRIELLE WHITE

Ethan och Juanitas charmiga lilla unge har vuxit upp. Det gör ont när du tänker på åren du missat med henne. Hon är oerhört skicklig med djuren. Det märks att hon haft en tuff uppväxt, hon verkar inte riktigt lita på någon.

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly undan slaveriet precis innan kriget bröt ut. Han räddade ditt liv, då du låg skadad på slagfältet. Det glömmet du aldrig, vad han än behöver hjälp med kommer du att ställa upp. Fem år i armén har gjort honom ännu hårdare än innan.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Vill man ha roligt är han ett säkert kort. Han har blivit ruskigt snabb med revolverna.



WESTERN



Namn Gabrielle White
 Alias _____ Rykte 48/10
 Ålder 19 Födelsedatum 20/1 Födelseort Texas
 Längd 164 Vikt 60 Hårfärg Svart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Svart hatt, vit skjorta, halsduk, brun väst, svarta byxor</u>	<u>20</u>
<u>Normalhölster</u>	<u>20</u>
<u>Extra ammo: 20 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>
_____	_____
_____	_____

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>13</u>	<u>1</u>
STY - Styrka	<u>9</u>	<u>0</u>
KOR - Koordination	<u>14</u>	<u>1</u>
MOT - Motorik	<u>18</u>	<u>2</u>
SNA - Snabbhet	<u>18</u>	<u>2</u>
INT - Intelligens	<u>14</u>	<u>1</u>
BIL - Bildning	<u>10</u>	<u>0</u>
SDP - Självdisciplin	<u>14</u>	<u>1</u>
VAK - Vaksamhet	<u>15</u>	<u>1</u>

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

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Marin, patronkonv.</u>	<u>26</u>	<u>26</u>	<u>2</u>	<u>6</u>	<u>0</u>	<u>20</u>	<u>12/11/10/8</u>
<u>Spencer karbin</u>	<u>26</u>	<u>25</u>	<u>2</u>	<u>7</u>	<u>0</u>	<u>50</u>	<u>17/16/14/11</u>
<u>Lariat</u>	<u>26</u>	<u>15</u>	<u>1</u>	<u>-</u>	<u>-2</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>30</u>	<u>27</u>	<u>2</u>	<u>-</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
Akrobatik	<u>8</u>
Dressyr/Hästar	<u>10</u>
Första hjälpen	<u>8</u>
Försvär	<u>10</u>
Hantverk/Boskapskötsel	<u>18</u>
Hantverk/Hästkötsel	<u>15</u>
Köra vagn	<u>15</u>
Läsa/Skriva	<u>12</u>
Matlagning	<u>10</u>
Orientering	<u>10</u>
Rida	<u>15</u>
Räknelära	<u>12</u>
Simma	<u>11</u>
Språk/Spanska	<u>20</u>
Uppmärksamhet	<u>10</u>
Överlevnad/Prärie	<u>10</u>
_____	_____
_____	_____

Hölster	Normal	Dra
<u>Normal</u>	<u>_____</u>	<u>3</u>
Stridsvana	<u>2</u>	Fanning <u>-10</u>
Skadebonus	<u>0</u>	Försvär <u>10</u>
Tålighet	<u>1</u>	Chock <u>4</u>
Förflyttning	<u>18</u>	Bärförmåga <u>9</u>
Koordination	_____	_____
Vapenhand Höger	_____	_____
Ett vapen i fel hand	<u>-10</u>	_____
Två vapen	<u>-15</u>	_____

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

Pengar & Värdesaker	Dollar	Cent
<u>Dollar</u>	<u>20</u>	<u>_____</u>
<u>Värdesaker</u>	_____	_____

BAKGRUND

Texas 1874 är ett rasistiskt samhälle där lagen skyddar de rika och vita. Några är direkt efter inbördeskriget blev det bättre, men det var då.

Ni kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White vita. En del kallar Whites rasförrädare: Ethan gifte sig med en mexikanska och de umgås med svarta.

Att ni är vänner är kontroversiellt. Ni har känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått er att uppskatta varandra mer. Ni håller ihop, er gemenskap bygger på vänskap och tillit.

Vännerna har varit utspridda. Morgan White i Huntsville (fängelse), Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det var bara halvmexikanskan Gabrielle White som var kvar i Trinity. Nyligen återförenades ni i Trinity. Alla ville slå sig till ro och hjälpa till på gårdarna.

Så blev det inte. Då ni trakasserades i Trinity bet ni ihop. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård, till ett i och för sig hyfsat pris, nekade Ethan. Då krismötet med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan försökte ni fortfarande övertyga era vänner och grannar om att de skulle stanna och kämpa. Men det räckte inte.

Lagen, Jack Leyton (den rike ranchägaren Randolph Leytons son) och ett gäng räskinn som arbetade för Gordon terroriserade svarta i området, förklädda till De Maskerade Ryttarna. De har piskat männen i flera svarta familjer, men era familjer råkade värre ut. Först förgiftade de familjen Whites boskap, ett drygt trettio djur dog. Överfallet mot Freemans gård under krismötet var brutalare, Alicia Freemans fästman John Lewis hängdes och gården brändes ner. Lagen gjorde ingenting, och nu förstår ni varför...

Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. De lynchade Gabrielles mor Juanita, utan att ni kunde stoppa dem. I den därpå följande striden sköt ni flera av dem, och resten flydde in mot Trinity. Ni såg att två av de flyende var skadade. Ni tog upp jakten. Strax utanför staden hittade ni deras huvor.

Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator mot lagen, Jack Leyton och de kvarvarande räskinnen. Ni överlevde, till skillnad från dem.

Trots att de terroriserat hela trakten som De Maskerade Ryttarna och angripit er är det ni som är på flykt. Ni litar inte på rättvisan i Texas...

Innan ni gav er av red ni ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Den var övergiven, utan spår efter Gordon. Jack Leyton hade vistats mycket där, bl.a. hittade ni ett telegram till honom som ni behöll. Thomas övertalade er att ta den boskap som fanns närmast Gordons Ranch som skadestånd...

Resten av era familjer packade ihop alla era tillhörigheter. Då de gav sig av anlöt sig era närmsta grannar, familjen Gilmore. Nu driver ni tillsammans boskapen norrut, bort från Texas och mot ert nya liv i Wyoming.

PERSONLIGT OM GABRIELLE

Du är en ung halvmexikanska som fått mer än din beskärda del av hur det är att växa upp i ett rasistiskt samhälle. Blandäktenskap mellan vita och mexikaner är visserligen inte helt ovanliga, men de är ändå inte accepterade. Att din familj dessutom föredrar familjen Freemans sällskap framför att försöka bli en del av den vita gemenskapen har stört omgivningen ännu mer. Då du gick i skolan var gläpord från de andra barnen, som *"Nigger-luvin' mixed breed"* inte ovanliga. Det var så illa att du lyckades övertala dina föräldrar om att det var bättre att du gick i den svarta skolan, där Alicia Freeman undervisade.

Du har tvingats stanna hemma och uthärda under förhållanden som gått från dåliga till sämre. Det sista året blev det riktigt illa. De Maskerade Ryttarna skrämde halvt ihjäl svarta och mexikaner på mindre gårdar, flera piskades. Terrorn har fått många att fundera på att flytta, och det långt innan folk dödades, som i era familjer.

Du trivs bäst på ranchen. Du är bra på boskap, men trivs egentligen bäst med hästuppfödning och skulle vilja att ni satsade mer på hästar framöver.

Du har sett för mycket elände för att våga tro på människors inneboende godhet. Du är ständigt på din vakt och litar inte på någon utom de närmaste.

GABRIELLE TALAR GÄRNA OM-

HÄSTUPPFÖDNING

Du försöker övertyga de andra om hur mycket bättre och roligare det vore att föda upp hästar än boskap. Och hur mycket mer pengar ni skulle tjäna.

RÄTTVISAN OCH DE MASKERADE RYTTARNA

Det är orättvist att det är ni som flyr, när det är De Maskerade Ryttarna som har gett sig på er. De har dödat djur och människor kallblodigt. Vad skulle ni ha gjort? Gått med på att bli dödade?

WYOMING

Du vill gärna att Sarahs berättar mer.

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Du minns honom som oerhört snäll. Innan överfallet, då han dödade de tre männen. Han var ursinnig och du blev rädd för honom. Du vet att han var en känd revolverman. Verkade lite sorgsen när han kom hem.

SARAH WHITE

Din idol. Hon vågar göra vad hon vil och tycker är rätt, oavsett vad andra tycker eller hur farligt det är.

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly slaveriet precis innan kriget bröt ut. Han räddade Morgans liv under kriget, och har precis kommit hem efter fem år som Buffalo Soldier då han slagits mot comancherna.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Vill man ha roligt är han ett säkert kort.



WESTERN



Namn Thomas Freeman
 Alias _____ Rykte 40/55
 Ålder 26 Födelsedatum 12/10 Födelseort San Antonio, Texas
 Längd 174 Vikt 72 Hårfärg Svart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Grå derbyhatt, vit skjorta, grå kostym, brun väst</u>	<u>20</u>
<u>Dubbelt twistolster</u>	<u>20</u>
<u>Extra ammo: 24 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor</u>	<u>20</u>
<u>Bestick, tennmugg, tenntallrik</u>	<u>20</u>
<u>Handgjort fickur, rakkniv, spegel, kam</u>	<u>20</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>10</u>	<u>0</u>
STY - Styrka	<u>10</u>	<u>0</u>
KOR - Koordination	<u>20</u>	<u>3</u>
MOT - Motorik	<u>18</u>	<u>2</u>
SNA - Snabbhet	<u>20</u>	<u>3</u>
INT - Intelligens	<u>11</u>	<u>0</u>
BIL - Bildning	<u>8</u>	<u>0</u>
SDP - Självdisciplin	<u>13</u>	<u>1</u>
VAK - Vaksamhet	<u>15</u>	<u>1</u>

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

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>2 Colt Peacemaker</u>	<u>33</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>4</u>	<u>15</u>	<u>14/13/12/10</u>
<u>Winchester - 66</u>	<u>27</u>	<u>30</u>	<u>3</u>	<u>17</u>	<u>1</u>	<u>50</u>	<u>14/13/11/8</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>34</u>	<u>31</u>	<u>3</u>	<u>-</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>15</u>
<u>Billjard</u>	<u>12</u>
<u>Dansa/</u>	<u>13</u>
<u>Fingerfärdighet</u>	<u>20</u>
<u>Försvar</u>	<u>15</u>
<u>Hasardspel</u>	<u>12</u>
<u>Kortspel</u>	<u>17</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>10</u>
<u>Rida</u>	<u>13</u>
<u>Räknelära</u>	<u>15</u>
<u>Smyga/Ömma sig</u>	<u>8</u>
<u>Språk/Spanska</u>	<u>10</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>8</u>
<u>Vapendrill/</u>	<u>20</u>
<u>Vältalighet</u>	<u>15</u>
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Hölster <u>Dubbelt twist</u>	<u>Dra 2</u>
Stridsvana <u>9</u>	Fanning <u>-10</u>
Skadebonus <u>0</u>	Försvar <u>15</u>
Tålighet <u>1</u>	Chock <u>10</u>
Förflyttning <u>15</u>	Bärförmåga <u>15</u>
Koordination	
Vapenhand <u>Höger</u>	
Ett vapen i fel hand	<u>-0</u>
Två vapen	<u>-5</u>

Pengar & Värdesaker	
Dollar <u>50</u>	Cent _____
Värdesaker _____	

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

BAKGRUND

Texas 1874 är ett rasistiskt samhälle där lagen skyddar de rika och vita. Några är direkt efter inbördeskriget blev det bättre, men det var då.

Ni kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White vita. En del kallar Whites rasförrädare: Ethan gifte sig med en mexikanska och de umgås med svarta.

Att ni är vänner är kontroversiellt. Ni har känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått er att uppskatta varandra mer. Ni håller ihop, er gemenskap bygger på vänskap och tillit.

Vännerna har varit utspridda. Morgan White i Huntsville (fängelse), Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det var bara halvmexikanskan Gabrielle White som var kvar i Trinity. Nyligen återförenades ni i Trinity. Alla ville slå sig till ro och hjälpa till på gårdarna.

Så blev det inte. Då ni trakasserades i Trinity bet ni ihop. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård, till ett i och för sig hyfsat pris, nekade Ethan. Då krismötet med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan försökte ni fortfarande övertyga era vänner och grannar om att de skulle stanna och kämpa. Men det räckte inte.

Lagen, Jack Leyton (den rike ranchägaren Randolph Leytons son) och ett gäng råskinn som arbetade för Gordon terroriserade svarta i området, förklädda till De Maskerade Ryttarna. De har piskat männen i flera svarta familjer, men era familjer råkade värre ut. Först förgiftade de familjen Whites boskap, ett drygt trettio djur dog. Överfallet mot Freemans gård under krismötet var brutalt, Alicia Freemans fästman John Lewis hängdes och gården brändes ner. Lagen gjorde ingenting, och nu förstår ni varför...

Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. De lynchade Gabrielles mor Juanita, utan att ni kunde stoppa dem. I den därpå följande striden sköt ni flera av dem, och resten flydde in mot Trinity. Ni såg att två av de flyende var skadade. Ni tog upp jakten. Strax utanför staden hittade ni deras huvor.

Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator mot lagen, Jack Leyton och de kvarvarande råskinnen. Ni överlevde, till skillnad från dem.

Trots att de terroriserat hela trakten som De Maskerade Ryttarna och angripit er är det ni som är på flykt. Ni litar inte på rättvisan i Texas...

Innan ni gav er av red ni ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Den var övergiven, utan spår efter Gordon. Jack Leyton hade vistats mycket där, bl.a. hittade ni ett telegram till honom som ni behöll. Du övertalade dem att ta den boskap som fanns närmast Gordons Ranch som skadestånd...

Resten av era familjer packade ihop alla era tillhörigheter. Då de gav sig av anlöt sig era närmsta grannar, familjen Gilmore. Nu driver ni tillsammans boskapen norrut, bort från Texas och mot ert nya liv i Wyoming.

PERSONLIGT OM THOMAS

Du är van att snacka för dig. Du är kaxig, snacksalig och dödsföraktande i ditt sätt att tilltala folk.

Du är fåfång och vill gärna uppfattas som mer framgångsrik än du egentligen är. Det finns få saker som är så roligt som att låta vita putsa dina skor, sy upp dina kläder eller klippa och raka dig. Dels håller du dig snygg och ser proper ut, dels får de verkligen känslan av att de passar upp på en svart... Efter att ha vuxit upp som slav ger det dig en speciell tillfredsställelse. Du är beredd att göra det mesta – bara du slipper arbeta... Du är en typisk fixare och spelare. Glassig, välklädd glidare med mycket attityd. Bra på att snacka och fixa bra uppgörelser, försitter ogärna en chans och du har väl gjort ett och annat i lagens utkanter... Dock ingenting du någonsin åkt dit för.

De senaste månaderna har du tillbringat i Kansas vilda boskapsstäder – en utmärkt plats för en man med dina talanger. Nu senast var du i Dodge City, men tvingades lämna staden väldigt abrupt efter att ha dödat en Joe Farrington under ett pokerparti. Han ville ha tillbaka pengarna han förlorat. Det ville inte du...

Under åren har du blivit en skicklig revolverman, om än inte lika skicklig som Morgan var förut. Det är inte för syns skull du går omkring med två revolverar i dubbelhölstret, du kan använda dem. Vilket du behövt...

THOMAS TALAR GÄRNA OM:

BRA AFFÄRER HAN NÄSTAN GJORT

OLIKA VAPEN OCH DERAS FÖR- OCH NACKDELAR

FANTASTISKA AFFÄRSMÖJLIGHETER I FRAMTIDEN

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Hamnade i fängelse för mord på de tre som angrep Whites ranch efter kriget. Då han blir arg blir han helt ursinnig. Skicklig revolverman, innan... Fängelsetiden har slitit hårt på honom, även om han fortfarande visade att han kan hantera skjutvapen då ni gjorde upp med De Maskerade Ryttarna.

GABRIELLE WHITE

Ethan och Juanitas dotter har vuxit upp. Hon är trevlig, och duktig på allt som har med ranchen att göra. Lite lik din bror, ordentlig och pålitlig. Men misstror folk i allmänhet, har råkat ut för för mycket skit.

SARAH WHITE

Du gillar Sarah, hon går sin egen väg och är inte rädd för någon. Hjälpte Isaac fly norrut före kriget, och på senare år har hon rest runt en massa.

ISAAC FREEMAN

Sin bror är rejäl och pålitlig, men ibland lite trög. Å andra sidan finns det ingen du litar mer på. Han flydde norrut, undan slaveriet, precis innan kriget bröt ut. Isaac har räddat Morgans liv. Fem år i armén har inte förändrat honom ett dugg.



WESTERN



Namn Isaac Freeman
 Alias _____ Rykte 65/85
 Ålder 38 Födelsedatum 15/8 Födelseort San Antonio, Texas
 Längd 180 Vikt 84 Hårfärg Svart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Brun hatt, vit skjorta, halsduk, brun väst, bruna byxor</u>	<u>19</u>
<u>Chaps</u>	<u>20</u>
<u>Normalhölster</u>	<u>20</u>
<u>Extra ammo: 18 Revolverpatroner, 21 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor</u>	<u>20</u>
<u>Kaffepanna, stekpanna, Bestick, tennmugg, tenntallrik</u>	<u>20</u>
<u>Tapperhetsmedalj</u>	<u>20</u>
<u>Filt, Vattenflaska</u>	<u>20</u>

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

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

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Spencer karbin</u>	<u>36</u>	<u>36</u>	<u>3</u>	<u>7</u>	<u>6</u>	<u>50</u>	<u>17/16/14/11</u>
<u>Colt kavalleri</u>	<u>30</u>	<u>33</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>2</u>	<u>20</u>	<u>15/14/13/11</u>
<u>Lariat</u>	<u>27</u>	<u>15</u>	<u>1</u>	<u>-</u>	<u>-2</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>42</u>	<u>33</u>	<u>3</u>	<u>-</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>5</u>

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>13</u>
<u>Första hjälpen</u>	<u>14</u>
<u>Försvär</u>	<u>12</u>
<u>Hantverk/Hästköttsel</u>	<u>17</u>
<u>Juridik, militär</u>	<u>7</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>14</u>
<u>Matlagning</u>	<u>13</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>20</u>
<u>Orientering</u>	<u>12</u>
<u>Rida</u>	<u>20</u>
<u>Räknelära</u>	<u>10</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>14</u>
<u>Språk/Spanska</u>	<u>8</u>
<u>Spåra</u>	<u>12</u>
<u>Teori/Armen</u>	<u>12</u>
<u>Teori/Indianer</u>	<u>10</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>10</u>
<u>Överlevnad/Öken</u>	<u>13</u>

Hölster	Normal	Dra
<u>Normal</u>	<u>3</u>	<u>3</u>
<u>Stridsvana</u>	<u>12</u>	<u>Fanning -9</u>
<u>Skadebonus</u>	<u>1</u>	<u>Försvär 12</u>
<u>Tålighet</u>	<u>5</u>	<u>Chock 16</u>
<u>Förflyttning</u>	<u>15</u>	<u>Bärförmåga 15</u>
<u>Koordination</u>		
<u>Vapenhand Höger</u>		
<u>Ett vapen i fel hand</u>	<u>-15</u>	
<u>Två vapen</u>	<u>-20</u>	

Skador	Skadegrad	Blodförlust
<u>Skadegrad</u>	<u>-2</u>	<u>Blodförlust 2</u>

Skada	Område
<u>15</u>	
<u>Skräma</u>	
<u>Lätt</u>	
<u>Allvarlig</u>	<u>x</u>
<u>Svår</u>	
<u>Kritisk</u>	
<u>Kapande</u>	
<u>Dödlig</u>	

Pengar & Värdesaker	Dollar	Cent
<u>Dollar</u>	<u>11</u>	<u>Cent</u>
<u>Värdesaker</u>		

Blödning	Benbrott	Kula
<u>Blödning</u>	<u>4</u>	
<u>Benbrott</u>		
<u>Kula</u>		

BAKGRUND

Texas 1874 är ett rasistiskt samhälle där lagen skyddar de rika och vita. Några är direkt efter inbördeskriget blev det bättre, men det var då.

Ni kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White vita. En del kallar Whites rasförrädare: Ethan gifte sig med en mexikanska och de umgås med svarta.

Att ni är vänner är kontroversiellt. Ni har känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått er att uppskatta varandra mer. Ni håller ihop, er gemenskap bygger på vänskap och tillit.

Vännerna har varit utspridda. Morgan White i Huntsville (fängelse), Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det var bara halvmexikanskan Gabrielle White som var kvar i Trinity. Nyligen återförenades ni i Trinity. Alla ville slå sig till ro och hjälpa till på gårdarna.

Så blev det inte. Då ni trakasserades i Trinity bet ni ihop. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård, till ett i och för sig hyfsat pris, nekade Ethan. Då krismötet med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan försökte ni fortfarande övertyga era vänner och grannar om att de skulle stanna och kämpa. Men det räckte inte.

Lagen, Jack Leyton (den rike ranchägaren Randolph Leytons son) och ett gäng råskinn som arbetade för Gordon terroriserade svarta i området, förklädda till De Maskerade Ryttarna. De har piskat männen i flera svarta familjer, men era familjer råkade värre ut. Först förgiftade de familjen Whites boskap, ett drygt trettio djur dog. Överfallet mot Freemans gård under krismötet var brutalt, Alicia Freemans fästman John Lewis hängdes och gården brändes ner. Lagen gjorde ingenting, och nu förstår ni varför...

Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. De lynchade Gabrielles mor Juanita, utan att ni kunde stoppa dem. I den därpå följande striden sköt ni flera av dem, och resten flydde in mot Trinity. Ni såg att två av de flyende var skadade. Ni tog upp jakten. Strax utanför staden hittade ni deras huvor.

Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator mot lagen, Jack Leyton och de kvarvarande råskinnen. Ni överlevde, till skillnad från dem.

Trots att de terroriserat hela trakten som De Maskerade Ryttarna och angripit er är det ni som är på flykt. Ni litar inte på rättvisan i Texas...

Innan ni gav er av red ni ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Den var övergiven, utan spår efter Gordon. Jack Leyton hade vistats mycket där, bl.a. hittade ni ett telegram till honom som ni behöll. Thomas övertalade er att ta den boskap som fanns närmast Gordons Ranch som skadestånd...

Resten av era familjer packade ihop alla era tillhörigheter. Då de gav sig av anlöt sig era närmsta grannar, familjen Gilmore. Nu driver ni tillsammans boskapen norrut, bort från Texas och mot ert nya liv i Wyoming.

PERSONLIGT OM ISAAC

Du har precis lämnat armén efter att ha tillbringat fem år som Buffalo Soldier (svart kavallerist). Ditt förband har fått ta många av de farligaste uppdragen i kriget mot comancherna. Det har varit farliga tider, där du varit nära döden flera gånger, men klarat dig med en härsman. Det har fått dig att värdesätta livet mer. Och livet utanför armén i synnerhet, trots att du fick tapperhetsmedalj efter att ensam ha tagit ut fem krigare som försökte stjäla fortets hästar.

Värre än indianerna är comancheros – smugglare som inte drar sig för någonting. Och du kan berätta att slaveri fortfarande existerar, men det syns inte lika tydligt längre... Nu är det mest kvinnor, oavsett hudfärg, som råkar illa ut. Armén brukar dock ägna mycket större kraft åt att hitta vita kvinnor än negresser, mexikanskor, eller indianskor. Den värste av alla slavhandlare är halvmexaren Comanche Scar.

Du avskyr slaveriet. Du växte upp som slav i San Antonio, men stod inte ut. Du fick hjälp att fly norrut, undan slaveriet, av den unga Sarah White.

Väl i norr tog du värvning i armén för första gången. Du ville ut och slåss för din egen och dina bröders och systrars frihet. Det fick du inte, det blev mest skit-tjänstgöring av olika slag. Då du gick runt på ett slagfält och samlade ihop de döda upptäckte du den svårt sårade Morgan White. Du såg till hans skador och hjälpte honom fly söderut.

Efter kriget hjälpte du din far att starta gården i Trinity, precis i närheten av Ethan Whites ranch. Det var familjen White som föreslog det. Kort efter att Morgan fängslats tog du åter värvning i armén. Denna gång blev det betydligt hårdare strider.

Du är stenhård, på gränsen till elak. Numer klär du sig helst som en kofösare, du har lämnat det militära. Du blev skjuten då De Maskerade Ryttarna anföll ranchen och du har ont i höger lår. Alicia har tvingat dig att vila i vagnen medan skadan läker.

ISAAC TALAR GÄRNA OM:

SLAVERI, INDIANPROBLEM OCH COMANCHEROS

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Suttit i fängelse för mord på de tre som angrep Whites ranch efter kriget. Då han blir arg blir han ursinnig. Du har räddat hans liv. Fängelset har tagit hårt på honom, men han var lika pålitlig som vanligt i strid.

GABRIELLE WHITE

En duktig ung dam, skicklig på ranchen. Och orädd. Misstänksam, men det har hon haft skäl till.

SARAH WHITE

Gå sin egen väg, är inte rädd för någon. Du är henne evigt tacksam sedan hon hjälpte dig fly från slaveriet.

THOMAS FREEMAN

Charmig, men hopplös lillebror som hatar arbete. Skicklig med vapen och kort. Pålitlig när det gäller.