

BAKGRUND TILL SCENARIOT

1847, när Kayitah var tio år gammal, anföll en hord vita män stammens läger i skydd av nattens mörker. Mescaleroapacherna blev helt överraskade och kunde bara bjuda symboliskt motstånd; Kayitahs far och tillika stammens hövding, Juh, var bland de första som föll. Under kalabaliken lyckades Kayitah fly, men kom bort från sin mor Chanawu.

Resterna av stammen flydde åt nordväst och förenade sig med en annan stam i New Mexico. Rasande och brinnande av hämndbegär smet Kayitah iväg innan han hunnit bli adopterad in i sin nya stam; han var fast besluten att förena sig med den mest berömde apachehövdingen, chiricahuan Mangas Colorado. Han påbörjade en vandring som efter ett år tog honom, uttröttad, avvisad och frustrerad, till en av Jicarillaapachernas schamaner, Naiche.

Hos Naiche blev han omhändertagen och återhämtade sin styrka. Nu bestämde sig Kayitah för att följa schamanens väg; den barnlösa Naiche var välvilligt inställd till sin unge protegé, och hans utbildning påbörjades.

Kayitah glömde dock aldrig sin barndoms slut eller sitt hat till de vita. När han var nitton påbörjade han en vandring för att söka upp demonstaden Kanye'ah, en samlingsplats för onda andar. Efter fem års vandringar kom han slutligen till Oklahoma, där han hittade en väg ned till Kanye'ah (K'n-Yan).

Livet under jord var skrämmande och de som hade staden som sitt hem hade, som de vita, liten eller ingen aktning för heder, ära och ett sant liv. Men Kayitah anpassade sig och lärde sig mycket, även om hans ställning som skötare av invånarnas halvmänskliga boskap gjorde att hans status var bland de ringaste icke-slavarnas.

Efter ett år hade han fått reda på att det fanns grottor under staden, i vilka dväljdes fruktansvärda monstrositeter, som på något sätt var kopplade till den förbjudna gudomen Tsathoggua. Under en mardrömslik expedition till de djupare grotterna mötte Kayitah slutligen hungern personifierad och sin hämnds ansikte, Tsathoggua. Där lyckades han undvika att väcka dess hunger och ingick en pakt med varelsen: i utbyte mot offer skulle schamanen få besvärjelser och POW.

1868 vandrade Kayitah in i Mescaleroservatet i Bosque Redondo, med avsikt att värva anhängare till en kampanj för att driva ut den vite mannen från Folkets marker. Hans mottagande blev dock svalt; det var inte mer än sex år sedan som indianerna hade blivit hitkörd och deras vilja att slåss under en okänd krigshövding var låg. Trots Kayitahs tal om att han kunde göra sina följeslagare mäktigare än några vita män, så fick han bara med sig två följeslagare från reservatet (Estrella och Manuelito). Frustrerad gav sig Kayitah iväg till Cripple Creek för att påbörja sitt privata krig.

Väl framme så upprättade de tre apacherna en bas i en grottsal (i vad som 1901 kommer att kallas Carlsbadgrottorna) nära Silver Gulch. Osäker på sin strategi beslutar sig så småningom gänget för att försöka bränna ned staden. Försöket slutade dock i fiasko: ett hus brann ned och ett uppbåd spårade förövarna till Silver Gulch via tips från ett vittne till branden. Estrella och Manuelito, som var ute för att hämta vatten, blev infångade och fördes till staden där de genast hängdes (detta skedde för ca ett år sedan, i augusti).

Den nu ensamma Kayitah beslutade sig för en annan strategi. Under tiden som han lärde sig "The Blessing..." och "The Gift...", påbörjade han förberedelserna för det händelseförlopp som scenariot avhandlar (bl.a kontaktade han några av områdets Sand-Dwellers, som hjälp och skydd).

Kayitahs plan är att låta de skyldiga för massakern på hans stam själva förstöra sina liv. I sin "blessed"-form kommer de naturligtvis att riva boskap och, förhoppningsvis, även sina nära och kära. De besattas vetskap om att det är de själva som har gjort detta är en extra bonus, liksom det faktum att de kommer att framleva resten av sina liv sovande på dagen och besatta på natten (efter femte besättningen). Traktens vita kommer troligen att få panik, och om de besatta utpekas som skyldiga kommer deras rykte också att förstöras, innan de dödas.

Att bli av med staden är dock svårare. Kayitah har dock avtalat med Tsathoggua om att besätta en ko/tjur på varje ranch med en Formless Spawn (detta sker via ranchägarna, den första gången de besätts via "the blessing..."). Detta kreatur skall, på den tionde natten, driva ned resten av ranchens kor till och igenom Cripple Creek. Genom att sätta all traktens boskap i sken genom staden, hoppas schamanen att så mycket av den skall förstöras att ev. överlevande finner det för gott att flytta från området. Som grädd på moset så kommer de tre kodrivande Spawnsen att lämna sina värddjur när de når staden, för att ge sig ut på härjningståg i Cripple Creek... Kaos!!!

Två nätter innan scenariots början råkade bröderna Curtiss av en slump överraska Kayitah och hans Sand-Dwellers på Devil's Finger. Efter en stunds eldstrid fick bröderna se sig besegrade (detta hördes till staden; se rykte 12); i utbyte mot att tjäna under schamanen fick bröderna behålla livet. När scenariot börjar har bröderna Curtiss redan börjat fungera som Kayitahs öron och ögon i Cripple Creek. Två av dem rider dagligen ned dit för att kolla aktuellt skvaller.

The First Night (N1)

Fadern vaknar av att det är någon som rotar runt i hans sovrum samt att hundarna i huset skäller utanför hans dörr. Han hinner precis se någon som blixtnabbt tar sig ut genom fönstret när han försöker se vem det är.

Alla på Ranchen kommer att förfölja om ingen blir beordrad att stanna kvar. Om folk blir beordrade att stanna kvar på ranchen är det viktigt att minst två "NPCs" från ranchen (tex Lopez & José) följer med, eller i värsta fall följer efter i smyg (tex för att skydda Hilary som säkert smiter efter de övriga).

Utanför fönstret finner man fotspår som kommer/leder bort i västlig riktning. Efter att ha följt spåret i ett par minuter finner man flera spår som kommer samt försvinner bort mot väst. Spåren är av barfota fötter vilket innebär att det måste vara indianer. Då de ger sig av hör det avlägsna tjut från en Coyote.

När de förföljt spåren i en timme delar sig spåret. Ett spår leder bort till Devils Finger och det andra leder till Silver Gulch över 4B-ranchens marker. De hör nu klart och tydligt flera Coyoter som ylar bort mot kullarna i nordväst. Här bör spelarna följa ett spår och "NPCarna" det andra. Efter en kort tid kommer spelarnas grupp att hör utdragna råmande från kor och efter ytterligare en kort tid hitta tre nyligen brutalt slaktade kor, en efter en, inte alla kor tillsammans. Blodiga färskas spår leder bortåt.

Nu så hör de skottsälva på skottsälva som ekar över nejden (ev. även blodisande skrik). Detta är den andra gruppen av folk från Ranchen (NPCarna) som överfalls av "indianerna" som egentligen är fyra Sand Dweilers. Dessa dödar brutalt både hästar och män (ev. kan någon häst ta sig levande därifrån).

När spelarna kommer till platsen är det bara de döda männens kroppar samt ett par hästar som ligger här. Männens tyckts ha skjuta vilt omkring sig ev. även på varandra. Här **hittar** de i handen på en av männen ett indian halsband. Alla männen samt hästarna (även korna om de stannar och undersöker dem) saknar **vissa** inre organ. Alla tycks ha dödats av någon slagit den upprepade gånger med en kratta (björn rammar). De hör nu klart och tydligt flera Coyoter som ylar runt omkring dem.

Ett tydligt spår leder bort mot 4B-ranchens område. Om de följer efter spåret in på grannarnas territorium finner de att efter en kvart kommer de att hinnas upp av sex av grannarna som med mord i blicken följer efter dem.

Grannarna, ledda av Burte, kommer anklaga spelarna för att döda eller stjäla deras kor. Vid bästa tillfälle kommer grannarna dra **vapen**. (Ingen av spelarna får dödas här utan endast skadas lindrigt.) Om spelarna dödar någon av männen från 4B så är denne förmannen, Buttler, men om spelarna skadar någon av Grannarna så är det Burte själv.

När spelarna sticker/ drar sig tillbaka hör de åter ylandet av flera Coyoter runt omkring dem.

Skjuter han så vaknar de andra spelarna av det annars vaknar de av hundarnas skall.

Om de spårar i mörker -30% på Tracking eller de rör sig 1 km/15 min.

Crit Tracking = 4 stycken, tunga, stora, springer med snabba samt långa steg.

Spott Hidden +25%.

Om någon slår Crit. på First Aid/ Zoology så saknas Levern.

Det är mörkt och buskig terräng så om alla tagit skydd när de skjuter på varandra så träffar man endast på Crittar.

11

Hello, You in There? (N4+)

Bröderna Curtiss samt två av deras mannar ropar ut/ ut manar den satans skurken Maverick, att göra upp som en riktig karl. Billy ställer upp peppad av de andra. Curtiss är ute efter Mavericks belöning samt att döda en av de som brände ned deras föräldrahem med föräldrarna i. Alla bröder som skjuter, för första gången, gör det på/ efter Maverick. Burke har hagelgevär, de övriga revolverar. Om andra lägger sig i skjuter de för att varna el. träffar men missar (Kan av misstag skjuta omkull någon lampa eller så).

Om Maverick skadas (blir medvetslös eller dör) så är bröderna nöjda och försöker tala sig till en "Stand off". När de försöker snacka sig ur trubbel kan de hota med att nu har Curtiss mäktiga vänner (shamanen) och de kommer snart bli rika (han har givit dem silvermalm från gruvorna).

Om uppgörelsen går dåligt smiter de snabbt iväg, men bara efter en liten stund dyker någon av bröderna upp och tänder på något uthus (stallet tex), släppa lös djuren från corallen eller något dylikt.

That Bloody Bull (N2+)

En av stutarna blir besatt av en Spawn som Tsathogghua via Henry (Collis och Frank) frammanar under den första natten dessa är besatta. Denna stut är envis och gör som den vill. De övriga korna skräms av den och håller sig på en sisådär femtio meters avstånd. Den besatta stuten äter inte, brölar inte, men är en djävel på att blänga.

Om stuten drivs in i corallen tillsammans med de övriga korna så finner man på morgonen alla de normala korna ihop trängda så långt bort från den besatta som möjligt.

Om stuten skulle dödas sjunker den först ihop, sedan fullkomligt exploderar den. Ur alla kropps öppningar spys Spawnen ut för att bilda en och samma skepnad som reser sig upp och bildar ögon och snabbt snärtande tentakler (SAN-loss). Den tar sig sedan bort och gömmer sig under ett av ut husen (tex. dasset). Där kommer den vara tills det är mörkt och stilla, då tar den en ny ko i besittning. Om man för stör skjulet genom att tex bränna upp det, så försvinner Spawnen ned åt floden till där den hittar ett kaninhål att krypa ned och gömma sig i.

Tracking the Devil (N2+)

Efter att Henry blivit besatt för första gången så börjar man finna spår som pekar ut Henry (samt de övriga ranch-ägarna) för att riva sina egna kreatur.

Första gången så är de flesta spåren väldigt svåra att hitta, det storma hela natten. Men man kan se att boskapen är dödad på ett annorlunda sett än de man fann under/ efter den första natten.

Andra gången är det lättare. Jorden mjuk från föregående natt och torkar under dagen för att bevara nattens spår under en lång tid. Spåren är mindre än de man följde den första natten. De leder/ kommer till Henrys fönster. Om man följer dessa så börjar de efter cirka 5 minuter att förändras och från att ha varit nakna människofötter få klor, bli bredare samt tyngre.

Tredje och fjärde gången är spåren inte alls lika svåra att följa, även om jorden är hård, finns det gott om blod överallt. Femte gången sker förvandlingen med en gång på stället.

The Art of Herding (D2+)

Att se till boskapen går relativt fort om man klarar sin herding, 4 - 5 timmar. Efter ovädret måste spelarna se över boskapen och driva ihop den igen. Om samtliga spelare klarar sina Herding rolls så går det på en halv dag. Är det någon som crittar så går det ännu fortare. Om de vill driva in boskapen i Corallen tar det längre tid; se "Tips till Spelledaren". Låt dem märka "That Bloody Bull" när de driver boskapen.

Efter varje natt som Henry varit besatt finner man ett par tre rivna kor samt hälften så många dödade.

In Fear of the Dust Devils (N1+)

Låt spelarna se Dust Devils överallt och vid de bästa samt sämsta av tillfällen. Dessa bär inte skulden till något och styrs av ingen. Dust Devils används för att få spelarna att känna sig paranoida. Kom med inlägg som att Chato vet att Dust Devils är de dödas oroliga själar. Låt spelarna höra några på saloonen som talar olycksbådande om att en Dust Devil skrämde hans häst, och liknande saker. Använd fantasin...

Crying of Coyote (N1+)

Detta är också en "cover up" och något för att få spelarna nervösa, eller så är prärievargarna här för att varna traktens folk att Tsathogghua har hittat ett sätt att lämna sin grotta och åter terrorisera trakten. Coyote är en Elder God, mer känd som Hermes eller Loke. Han kommer inte fysiskt att hjälpa till utan låter helt enkelt hans hantlangare Coyoterna sköta det hela...

The Bounty Hunter (D2+)

Någon av dagarna anländer en främling till stan. Han är klädd i mörka jeans, svart kavaj, svart hatt och har två lågt hängande revolverar vid höfterna. Han har naturligtvis även en svart häst. PC'na kan träffa honom på gatan eller i saloonen, där han studerar dem uppmärksam. Hans namn är antingen Harlan Peyott, Tony Pearlhat, Ray "Hat" Pelton eller Pat Ryan Holte; samtliga dessa namn är anagram på Nyarlathotep. GM kan själv avgöra om han är N eller om han är en vanlig prisjägare. Om han är N, så beror hans närvaro i staden på traktens ethulhoida aktivitet, och han är bara här för att kolla läget. Han betraktar utvecklingen roat och kan hjälpa eller stjälpa PC'na, vilket som GM vill. Hursomhelst, så vet ingen i stan vart han bor, bara hans efternamn (Mr.X) och att de tror att han är en prisjägare.

Seven Rivers

Det tar 12-15 timmar att rida upp till Seven Rivers. Att hitta indianlägret är dock svårare: mellan en halv och en dag tar det att hitta det (GM kan ev. låta spelarna slå Luck, Track el. Spot H fr att indikera hur lång tid det tar. Betänk att lägret är gömt pga. att indianerna vill undvika att bli upptäckta av soldaterna).

Hos Mescalero Apacherna i deras läger vid Seven Rivers. När hjältarna anländer till platsen så ser de ett tiotal hus och hyddor (ej tipis) i en dalsänka vid ett vattendrag. De blir inte speciellt varmt mottagna, de ser flera män som är beväpnade. Det är upp till spelarna att ta den första kontakten; indianerna håller sig undan och kastar sura blickar på dem, såvida inte de inte gör något dumt och provocerande — i så fall blir det möjligtvis en fajt (som PC'na är dömda att förlora). Även om indianerna rymt från reservatet i norr så vill de helst inte ställa till med bråk; de vet att de kommer att få betala dyrt om några vita far illa hos dem.

Om de vill tala med byns hövding, Taza, så visas de till en hydda som alla andra. Kutymen säger att de skall sitta utanför och vänta tills han kommer ut; efter ungefär en och en halv timme kommer Taza ut och sätter sig framför dem, men är helt tyst i tjugo minuter. Om PC'na börjar prata innan honom förlorar de i aktning, men han accepterar det. På knagglig engelska frågar han om de har tobak eller boskap att ge bort (boskap är mest värt). På specifika frågor kan PC'na få reda på följande:

1) Varulvar: Känner han inte till, såvida det inte rör sig om en mäktig, hamnskiftande schaman. I norr finns dessutom det mäktiga björnfolket, som gärna kidnappar krigare för att ta som slavar och makar. Han tror inte att vita kan byta hamn.

2) Indianer vid Cripple Creek: "Vet inte. Vi får ju inte lämna reservatet."

3) Skydd mot varulvar/björnfolk eller ond magi: Schamaner kan göra mäktig medicin i form av sköldar eller skjortor, som skyddar mot sådana attacker. Varje år dansar dessutom Mescaleroapacherna en dans (Dance of the Mountain Spirits), som kallar ned Gahe (goda andar) från Sierra Blanco för att fördriva ondskan. Ibland kan en stor schaman göra amuletter som sådana Gahe kan bo i under ett år, och därmed **skydda** bäraren.

4) Monster: Det finns en ras av gigantiska, människoätande antiloper som kallas Delgeth. Dessa är mycket farliga, eftersom de anfäller människor vid blotta åsynen. (GM: Du kan säkert hitta på fler bizarra monster om spelarna är intresserade!)

5) Mäktiga schamaner: Vårans by har den mäktigaste. För några år sedan var det en annan, "Twisted Hair" (vandrande schaman) här. Han ville att vi skulle ta tillbaka våra uråldriga jaktmarker vid Takonte'he, (Devil's finger), men bara några få följde med honom. Jag vet inte vad som hände dem, men vi fick i alla fall inte tillbaka vårt land.

6) Det finns en gammal berättelse att det en gång i tiden, för länge sedan på våra förfäders tid fanns en glupsk, hårig, ful och mäktig demon som kallades Taltek'h. Han sov hela dagarna i en håla han grävt, och hela nätterna glufsade han i sig mängder av bufflar och andra djur. Han åt så mycket att mina förfäder började svälta och flera lämnade den här världen. Till slut kallade de på hjälp från de stora andarna som bodde bland bergen och allra helst på Sierra Blanca. Dessa andar beslöt att fördriva honom med åskviggas och mäktiga stormar. Men Taltek'h bara skrattade där han satt i sin håla, medan mina anfäder blåste omkring som torra löv i stormarna. De stora andarna insåg sitt misstag och bad Coyote som var en listig rackare om hjälp. Coyote sa att han skulle hjälpa dem bli kvitt "Den Glupske" om mina anfäder lovade att för varje byte de dödade lämna kvar nog på platsen för att mätta hans egna bröder (cayoten). Detta lovade de. Då sökte Coyote upp Taltek'h just som han hungrig kom upp ur sitt hål, och sa att han kunde visa honom vägen till ett berg fyllt av kaniner stora som den största buffeln. Taltek'h sa att om han gjorde de skulle han själv slippa bli uppäten. Coyote tog då med Taltek'h till ett kaninhål och bad honom följa med ned. Så kröp Coyote raskt ned i hålet med den hungrige demonen i hälsarna. Efter att de hade krupit omkring i mång och djupa gångar, allt medan demonen klagar över sin hunger, så kommer de till en stor grotta. Denna grottas väggar glittrade som om det var dagsljus som fyllde den om den blev upplyst. I ett hörn hade Coyote gömt en eld som han lät lysa upp grottan med. Taltek'h blev då sömnig och satte sig ned för att sova. Coyote smet då ut och täckte för den enda utgången så att Taltek'h inte kunde komma ut, utan blev kvar där nere i den glittrande grottan och det kommer han alltid att vara så länge elden brinner där.

En spelare får slå en Bargain. modifier som följer: +1% per lovad ko, samt +5% för alla andra löften och gåvor (gevär, tobak, eldvatten, kulor & krut, osv.).

Falskt!

De vet faktiskt inget (Men se punkt 5).

För att spelarna skall kunna få låna/ köpa en Gahe Amulett, måste de köpslå som ovan. Om Henry bär amuleten skyddar den honom så att han inte kan bli besatt mer.

Falskt!

Sant! (Twisted Hair Shamanen är; Kayitah).

Sant! Denna legend beskriver hur Taltek'h (Tsathogghua) dels finner och dels blir instängd i N'Kai.

The Devils Finger

Han kommer på natten som en jättefladdermus (människostor) i en svärm av andra fladdermöss. Om spelarna lyckas med Camouflage eller Hide samt att Shamanen misslyckas med en Spot Hidden (han kan se i mörker i Man-bat Form), så landar han på Fingret och tar sin människoform. Där börjar han förbereda kvällens ritual, samtidigt som tre Sand-Dwellers tar sig upp från foten av mesan till kultplatsen för att vakta shamanen under ritualen. Förest tänds han en eld, i denna lägger han in div. mediciner samtidigt som han nynnar en magisk sång. Sedan klättrar han upp på fingret där han kallar på andar och demon för att hjälpa samt stärka hans ritual. Där efter dansar han och skallrar med skallerormsskallror tills han kommer i trans, därefter tar Tsathoggua över.

Skjuter de på honom eller om han får se dem när de smyger på honom kastar han ev. en eller flera spells på dem eller gör sig åter till Man-bat (SAN-roll!) och flyr, vilket han gör om oddsen är dåliga eller om han märker att det går dåligt. Dels så kommer fladdermössvärmarna att attackera spelarna och där efter dyker hans Sand Dwellers (Ej den som kan magi) upp.

Använd reglerna för Rat Packs (s. 119 i reglerna) för hur fladdermössen attackerar (2 svärmar/person, en svärm motsvarar ett Rat Pack enl. reglerna).

Silver Gulch

Om spelarna gömmer sig i Silver Gulch för att överfalla Kayitah, så kommer de endast att se vid skymningen och gryningen en stor och mäktig svärm Fladdermöss lämna ett av gruvschakten. Om någon lyckas med en Spot Hidden och en Idea så noterar de att en av Fladdermössen är mycket större än de andra (nästan människostorlek). Om Kayitah upptäcker PCna i Silver Gulch kommer han att skicka alla sina Fladdermöss och/ eller (D3+1) Sand-Dwellers på dem.

På kvällarna tar sig även Sand-Dwellerna sig ut för att äta. Om spelarna då gömmer sig i något hus eller gruvgång så kan det hända att dessa finner dem (De har 50% Spot Hidden).

På dag tid kan man även ha turen att springa på Silver Will om man tar en vända i grannskapet. Silver Will går inte i närheten av Silver Gulch utan en väldigt bra anledning. Will håller till ett par kilometer längre nedåt Black River till, där har han sina egna gruvhål. Han är villig att peka ut varifrån Fladdermössen kommer, samt att han varnar spelarna för de däringa konstiga rödskinden som stryker omkring i nejden under nätterna. Spelarna kan köpa dynamit av Silver Will för tobak, sprit och cash.

In through the Mine and Down to the Cave

När de går in i rätt gruvgång, löper den in cirka femtio meter, lätt sluttande nedåt. Tre gånger är det sidogångar som leder i väg men ingen gång går mer än tio meter bort. Den fjärde sidogången är mycket nedrasad. Om man tar sig in i sidogången så visar det sig vara en naturlig grottgång. Denna naturliga gången löper sakta nedåt i cirka 30 minuter. Här möter de först och främst Sand-Dwellers (D3+1 st.). Om Kayitah är förföljd kommer han sända alla på dem.

Om det är gott om tid kan man gärna brodera ut klättringen ned i den mörka grottan och de anfallande Sand Dwellers. Låt spelarna göra tester mot både Climb och Jump.

Till slut når de en stor illaluktande grotta, fylld med Fladdermöss; här gömmer sig Kayitah (Man märker att grottan är fylld av fladdermöss tack vare att golvet är täckt av deras spillning.). Han kommer att med list och spells försöka döda dem. Om han har förberett sig kan han ha ev. en Formless Spawn hos sig eller kallat på flera Sand-Dwellers. Gör honom inte för mäktig. Tar de sig hit under dagen och lyckas med samtliga Sneak rolls finner de honom sovandes i grottan. I en gång från grottan finns ett helt svart hål som är en Gate till N'Kai. Denna - om allt skiter sig - kommer Kayitah att slänga sig i genom. Om spelarna gör detta så kommer de till Tsathogguas personliga Grotta i N'Kai. Det bästa är att spränga grottan med en massa dynamit som Silver Will har eller som de kan komma över i Cripple Creek.

Keeper's Time Line

- 1845 tillfaller staten Texas US. James Polk väljs till US elfte president.
- 1846 förklarar US krig med Mexico. Flera slag äger rum. Nitroglycerin uppfinns.
- 1847 US intar Mexico City i kriget. Man finner silver i Guadalupe Bergen nära Pecos River. Folk samlas för att ömsom bryta silver och ömsom slåss med de fiendliga Apacherna i området. Staden Silver Gulch grundas av dessa djärva män. Henrys gäng slaktar de flesta indianer i ett läger vid Pecos River.
- 1848 fördraget vid Guadalupe Hidalgo medför slutet på Amerikansk-Mexikanska kriget. Första stora guldrushen till Kalifornien.
- 1849 Zachary Taylor väljs till US tolfte president. Henry Cross gifter sig med Elizabeth Coleridge. Chato föds.
- 1850 De stora indiankrigen börjar och varar enda fram till mitten av 1890-talet, men de flesta krigen är över vid slutet på 1870-talet. Presidenten Taylor dör i kolera. Millard Fillmore blir till US trettonde president. I området fördrivs de flesta av indianerna från trakten norrut, flera tillfångatagna hövdingar hängs. John Cross föds.
- 1852 Wells, Fargo & CO bildas. I trakten anläggs fyra Rancher i området samt en handelstation vid Cripple Creek. Rancherna ger mat till Silver Gulch. Hilary Cross föds.
- 1853 Franklin Pierce väljs till US fjortonde president.
- 1855 börjar det växa upp en liten stad runt handelsstationen och den kommer att kallas Cripple Creek.
- 1857 James Buchanan väljs till US femtonde president. I området överges en av rancherna och de två nordliga rancherna delar upp territoriet mellan sig.
- 1858 Man finner guld i Colorado och Nevada.
- 1859 Jack Brown anfaller den federala arsenalen vid Harpers Ferry, Virginia. Första oljekällan borrar i Titusville, Pa. Första riktigt stora silverrushen i Comstock, Nevada. Guldrush till South Platte River, Colorado.
- 1860 Abraham Lincoln väljs till US sextonde president. Första budet med Pony Expressen. Kriget med indianerna flammar upp intensivare än förut i sydväst. De går nu trögt att driva Rancherna och många anställda lämnar området för att söka anställning på någon av de mer etablerade rancherna i östra Texas eller gå med i Texas Rangers för att bekämpa indianerna.
- 1861 den 12 April tar de Konfederala Amerikas Staterna Fort Sumter, detta inleder Inbördeskriget som börjar med "Battle of Bull Run". Kansas blir en stat. Silver Gulch börjar avbefolkas. Shamanen kommer till K'n-Yan.
- 1862 Inbördeskriget rasar vidare. Carlton driver i väg de sista Mescaleroapacherna till reservatet vid Bosque Redondo. Fort Sumner övervakar reservatet. De sista som bor i Silver Gulch flyttar till Cripple Creek. Shamanen kontaktar Tsathoggua.
- 1863 Quantrills gäng bränner Lawrence, Kansas. Slaget vid Gettysburg. Guld-rushen i Montana. Kit Carson slåss mot Navajo Indianerna.
- 1864 Navajoindianerna förs till reservatet vid Bosque Redondo, händelsen kom att kallas "The Long Walk". Nevada blir en stat. Elizabeth Cross dör i influensa.
- 1865 General Lee ger sig vid Appomattox Courthouse, den 9 April, Virginia. Detta leder till att Inbördeskriget slutar den 26 maj. Ku Klux Klan bildas i Pulaski, Tennessee. På kvällen den 14 April mördas Lincoln. Andrew Johnson blir US sjuttonde president. John Cross dör efter en ridolycka.
- 1866 börjar Jesse James gäng att härja, med rånet av Liberty, Missouri. Winchestergeväret och dynamiten uppfinns. Goodnight-Loving driver upp boskap förbi Cripple Creek, vidare till Fort Sumner för att till slut nå Denver.
- 1867 börjar återuppbyggande efter kriget. Alaska köps av Ryssland för 7.2 miljoner dollar. Boskap från Texas börjar drivas till Kansas. Guld upptäcks i Montana. Vännerna på Southern Cross, Broken Arrow och Tripple-X driver för första gången upp boskap till Denver. Oliver Loving överfalls av comanchebrigad vid Pecos River, och dör senare i Fort Sumner.
- 1868 blir de sju Konfederala Staterna en del av Unionen. Kit Carson dör. Shamanen söker uppvigla indianerna i Bosque Redondo att ta till vapen (Detta blir ett fiasko). Shamanen och hans två kumpaner gömmer sig i Silver Gulch. Där efter infiltrerar de Cripple Creek som försupna luffare. 4B-ranchen grundas av bröderna Curtiss från Kansas.
- 1869 Ulysses S. Grant väljs till US artonde president. Två indianer hängs, efter att de har bränt ned ett hus i Cripple Creek (Adams hus, de flyttar efter detta till Kalifornien). Shamanen öppnar en Gate till N'Kai.

Folket i staden Cripple Creek

Skollärarinna — Jennifer Coleridge; [0, 4, 6, 29 samt 32-33]

Jennifer är den ogifta trettioåriga dottern till James Coleridge och yngre syster med Elizabeth. Hon är flera mäns dröm och har ofta uppvaktande karlar omkring sig. Jennifer talar hela tiden ler mycket och har lätt för att skratta. Hon är inte lika hellevrad som hennes äldre syster. När hon undervisar barnen i Cripple Creek bor hon tillfälligt hos Mastersons. Detta sker tre till fyra dagar i veckan, de övriga dagarna är hon antingen ute på Ranchen eller hjälper Mr Masterson och Mr. Wilson som sekreterare och hjälpreda. Att hennes äldre syster dog tog hon mycket hårt men hon skyller inte på Mr Cross utan hon försöker snarare hjälpa honom och dottern Hilary som är hennes ögonsten.

Smeden — Martin S. Warnes (Martin); [4, 6-8, (Betty 29), 32 samt 34]

Martin är 35 år och hans fru Betty är bara några år yngre. Martin är tystlåten, stor och kraftig samt har nypor och ögon hårda som stål. Han gör allt från att sko hästar, laga sadlar till att laga vagnar, snickra möbler och bygga hus. Betty är kort men stor i omfånget, varm i sättet, nyfiken, talar för hela familjen (sköter sin mans affärer) och bakar utsökta pajer. Deras fyra barn är Patrik 15 år, som hjälper sin far; Mary 12 år som hjälper sin mor; Lisa 10 år och Bonny 6 år som bägge går i skolan.

Doktor — T. E. D. Klein (Doc Klein); [4, 6-8, 13-14, 16, 19, 25 samt 32-34]

Doc Klein kommer från Tyskland, är i 50 års åldern, har läst till läkare och apotekare men aldrig tagit någon examen. Nu sysslar han med allt och under vissa säsonger arbetar han mer än trettio timmar om dygnet. När han inte utövar sitt yrke spelar han ofta kort i Saloonen eller besöker stadens Badhus. Han är normal lång, kulmage, samt, ett när han har tid, välansat skägg. Han bryter på tyska, talar med en hes och viskande röst samt upplevs alltid som nyvaken.

Borgmästaren — Graham Masterson (Mr Masterson); [0-2, 4, 6-8 samt 16]

Graham var med i förbandet av Rangers som skyddade Silver Gulch från Apacherna. När han drog sig tillbaka och hans tre kolleger öppnade var sin ranch beslöt han att bygga det han saknade mest här ute i "Nowhere" en Saloon. Han lät bygga den vid handelstationen Cripple Creek, och från början kallades den "Somewhere", men nu heter den "Masterson Saloon". Senare lät han även bygga hotellet i staden för ett finare klientel. För åtta år sedan gifte sig Graham med mexikanskan Maria som är dotter till den största bonden i trakten Signore De Silvio de la Garcia. De Silvio har ett stort hus som ligger på de bästa markerna en bit upp på andra sidan Cripple Creek. När de gifte sig var han bara 18 år medan Masterson är fyllda 38 år. De har fötts tre barn sedan dess var av ett, mellan barnet Julian, dog i feber för två år sedan. Deras äldsta dottern Katarina är 7 år och deras yngsta Sebastian är 2 år gammal. Maria är mycket temperamentsfull och har vid flera tillfällen visat vem som bestämmer om vad. Han är nära vän med Frank, Collis och Henry, dessa har vid flera tillfällen hjälpt varandra.

Notarie/Lantmätaren — Colin Wilson (Mr Wilson); [4, 6-8, 11, (Margarete: 29) samt 31-33]

Är en man i 35 års åldern. Han kom öster ifrån när han familje gård förstördes under inbördeskriget. Det var en ren tillfällighet att han hamnade här. Hans fru (då havande) Margarete och han själv beslöt att ta sig till Kalifornien för att starta om på nytt. Men då de kom hit till Cripple Creek föddes deras tredje dotter Josefin. De tyckte de blev vänligt bemötta och det visade sig att Colins kände några av kofösarna samt att Mr Masterson behövde en hjälpreda. Colin är lång, smal och vänlig. Han ler alltid och talar mycket tydlig. Han är välutbildad och religiös. Margareth är tyst, religiös och besviken över att de inte kom till Kalifornien. Wilsons barn är döttrarna Jenny 12 år, Ira 8 och Josefin 5 år som alla går i skolan.

Sheriffen — Walter Burnett (Mr Burnett); [0-2, 4, 6-8, 15-16, 17-18 samt 32-33]

Burnett är i 40 års åldern, lång och kraftig, med ett ständigt mycket bister uppsyn. Han blev en Texas Ranger och bekämpade Cherokees och Comanches under 50-talet. Under 60-talet stred han med Kit Carson. 1865 blir han sheriff i Cripple Creek efter att en skada han fått i början av 60-talet förvärrats. Han är "Cool" alla situationer och även om han är ständigt beväpnad använder han dem sällan, mycke på grund av sitt ryckte (men mest beroende på sin skada).

Visesheriff — Frank B. Long JR (Little Long); [6-8, 15, 17-18, 20-22, 28, 30 samt 32-33]

Arbetar för det mesta på XXX-ranchen men hjälper titt som tätt Mr Burnett med att bevara lagen i Cripple Creek. Detta speciellt när boskaps drivs upp längs Goodnight-Loving leden. De kan då bli stökigt så det räcker i det lilla samhället. Little Long

Hotellägaren — Andrew Miller (Mr Miller); [4-8, 28, (Betty: 29), 20 samt 32]

Andrew är i 45 års åldern och har varit här sedan tonåren då han och hans far kom till Silver Gulch för att finna lyckan. Hans lycka var för 5 år sedan, då han som förman hos en ranch ägare ifrån södra Texas drev en hjord Boskap mot Denver, träffade sin gamle vän Graham Masterson som erbjöd honom att jobba som föreståndare på hotellet. Han Sa nja drev hjorden till Denver och kom sedan tillbaka, då var svaret ett "snälla". Kort där efter gifte han sig med Maria-Theresa, en yppig mexikansk. De har bara ett barn Michael 4 år. Andrew är lång, kraftigt byggd, mörk, ser bra ut samt är extremt artig och hövlig. Han brukar kallas "Hövlige Miller".

Saloonägaren — Raymond Bradley (Mr Bradley), [se allmänt under Saloonen]

Mr Bradley är en underhuggare till Mr Masterson, som är den stolta föreståndaren till stadens enda Saloon samt den ej påtagliga ägaren till stadens illa beryktade hus "The Bath House" längre ned åt floden till. Bradley hade en "saloon" i Silver Gulch men när den och staden gick omkull blev Ray kofösare och hade äran att ta hand om trossen. Detta gjorde han bra men han trivdes inte. Vilket ledde till att när han och Mr. Masterson vid ett tillfälle talades vid, och frågan kom på tal om Ray var intresserad att sköta saloonen åt Mr Masterson, så lät Ray inte svaret dröja. Så sedan sex år sedan driver Ray som alla kallar honom Saloonen. Han är normal lång och stor, mörk, fin välansad mustasch samt en genomträngande blick. Bradley är Irländare och gör därför sitt eget öl som blivit mycket populärt i trakten och av de kofösare som kommer till staden.

På Saloonen kan med stor sannolikhet återfinna de flesta av traktens sysslösa personer från luffare till borgmästaren själv. [1-2, 4, 6-8, 11, 15, 17-22, 24, 28 samt 32]

Badhuset (Bordellen)

Den ligger någon kilometer uppströms från staden. Här huserar fem Mexikanska kvinnor ledda av en stursk typ vid namn Julios. Julios sägs jobba för Don Silvio eller så jobbar han för Bradley. Hit kommer många av traktens kofösare strax efter det att deras lön betalats ut eller när de kommer hem från att ha föst kor till någon avlägsen stad i det stora landet. Även vissa etablerade personer i trakten som Dr. Klein och Walter Stackpole, besöker detta etablissemang tämligen ofta. [2, 4, 6, 8, 28 samt 31-33]

Köpmannen — Michael A. Stackpole (Mr Stackpole); [0-2, 4, 6-8, 11, 18, 21-22, 24, 28, (Anna: 29), 32 samt 34]

Stackpoles far, George, grundade den ursprungliga handelsstationen för 17 år sedan. George, kallad Old George, arbetar fortfarande men är över 60 år och har börjat bli hemskt glömskt samt sedan hans fru dog för 4 år sedan mer och mer börjat (miss)bruka spriten. Så hans söner Michael, Walter och Steve har tagit över rulljangsen av Stackpole's Trading & Store. Michael är i 40 års åldern och den äldsta av bröderna Stackpole. Han och hans fru, Anna sköter om affären. Han är stor och rund, börjar bli skallig uppe på hjässan samt vårdar sin vackra mustasch ömt. Michael talar hjärtligt med alla och är ständigt lyhörd för affärer och skvaller. Anna är Mexikanska och Michael avgudar henne, hon är tio år yngre än sin make. De har fyra barn

Diligens Kontor — Walter Stackpole (Walter); [som sin bror]

Är mellan brodern Stackpole. Walter är i 35 års åldern och har arbetat både som kusk och vakt på diligenser. Men nu servar han de som kommer genom staden någon gång ibland, som mest två gånger i veckan. På vintern kommer de nästan inga diligenser utan då brukar han hjälpa sin äldre bror med varutransporter hit och dit.

Postiljon — Steve Stackpole (Steve); [som sin bror]

Steve är i 30 års åldern och är yngsta brodern Stackpole. Han skulle fortfarande vilja var Cowboy men sedan han gifte sig för fem år sedan har intresset svalnat. Han och hans unga irländska hustru Rose är mycket kära samt stöder varandra fullt ut. De har två, snart tre, barn. Charlie 4 år, Sara snart 2 år och en till på väg.

Begravningsentreprenör — Andy Petersen (Mr Petersen); [4, 6-8, (Sally: 29) samt 32]

Började som snickare men med åren har han etablerat sig som, ja det han sysslar med. Stadens "Boot Hill" har hunnit bli relativt stor med ett trettiotal gravar att sköta om. Mr Petersen är i 40 års åldern och kommer från Kansas där han var snickarlärling. Hans familj utvandrade västerut för att söka lyckan. De sökte sig till Silver Gulch där fadern, Andy och hans bror sökte lyckan. Detta var inte riktigt den lycka familjen sökte, så 5 år senare drog de vidare väster ut. Andy gillade den kärva atmosfären och stannade kvar trots moderns protester, men med löftet att komma efter familjen så fort han kunde lät de honom stanna, det var 18 år sedan. Petersen är Danskätting, normal lång men kraftigt byggd, väderbiten, bister samt ler aldrig. Han har byggt många av husen både i Silver Gulch och Cripple Creek och det var inte förens 7 år sedan som han började syssla med Begravnings yrket för då dog den gamle entreprenören. Andy har även arbetat som kofösare, och diligens förare. Andy är en god vän med Martin, smeden, och de arbetar ofta ihop om det behövs. För 16 år sedan träffade han Sally, äldre syster med Martin (smeden), som han gifte sig med efter en tid. De har bara ett barn Raymond som är 16 år gammal och hjälper sin far för det mesta. Raymond och Smedens son Patrik är de bästa vänner, de smiter ofta iväg och fiskar, jagar och leker att de är kofösare vilket de bägge vill bli. Andy talar med en klar och fast stämma.

Kyrka/Prästen — N. D. Patrick Menahan (Father Patrick), [2, 4, 6-8, 10, 15 samt 31-34]

Fader Patrick kom som predikant till trakten efter inbördeskriget. Mr. Masterson ville gärna att Cripple Creek namn kom på kartan samt självklart måste ha en Präst för den kommande kyrkan. De sällsamma var bara att Irländaren Patrick var Katolik och när han frågade om detta inte störde Mr. Masterson utbrast denne att "Vi är ju för fan alla lika inför Gud!". Så om än tvivlade svarade Patrick att det fanns nog att göra här i trakten. Till Patricks och Mr. Mastersons förvåning fick de oväntad och mycket entusiastisk hjälp att bygga en församlings lokal av den Mexikanska orsbefolkningen. Detta berodde givet vis på att dessa var katoliker och religiösa. Patrick är stor, grov och rödhårig med ett stort skägg och en mullrande stämma.

Barberaren — Hans Kreisler (Kreisler), [4, 6-8, 14, 25, (Helga: 29) samt 32-34]

Hans kommer från Tyskland och etablerade sig i Louisiana som bonde. Men under kriget flydde han och hans familj hit till Texas. Han började som kofösare men skadade sig vid en ridolycka och har nu svårt att gå och är inkapabel att rida. Han beslöt då att (för fyra år sedan) lyda sin fru Helga och de öppnade en Barberar salong med ett tillhörande badhus och tvätteri. Hans är 35 år och hans fru är lika gammal. De har fem barn Sigmund 12 år, Kristin 10 år, Willhelm 7 år, Greta 5 år samt Lill Hans som är 2 år. Hans är normal lång, haltar, bryter på tyska, är öppen till sättet, frispråkig och munter. Han är blond och har vackra blåa ögon som alla i han familj. Hans fru är vacker, med rosiga kinder, ett rungande humör, stor byst och ett klingande skratt. Många kofösare har gjort närmanden på Helga och då med nöd och näppe överlevt försöket. Hans och Helga är mycket nära vänner med Doktor Klein, de delar även lokal, men doktorn gör nästan alltid hem besök, så även om han bor och har ett kontor på över våningen hos Barberaren, är han sällan där. Hans och Helga bor i huset intill.

Advokaten — William R. Campbell (Mr Campbell el. Mad Willy); [2, 4-8, 15, 28 samt 33]

William bor på hotellet sedan tre år tillbaka. Han har varit med i inbördeskriget och under detta skadade han vänster armen. Han är välutbildad och hans familj skickar honom pengar i mellan åt. Han är försupen och spelar mycket kort. William skulle antagligen vara en duktig advokat, ja till och med domare om inte kriget förstört han nerver. Han är 30 år, har ljust hår och gröna ögon. Hans blick flackar och har något otäckt och jagat i sig. Han lider även av mardrömmar och kan få anfall av rent vansinne. Masterson och Stackpole har vid flera tillfällen försökt dra nytta av hans kunskaper, snabbtänkt och väloljade tunga. Detta har fungerat med varierande resultat men trots de bägges ansträngningar har inte William lyckats rycka upp sig.

Spelaren — Abraham Black (Mr Black) [Välj vad du tycker från Hotell, Saloon och Bordell]

Mr Black bor på Cripple Creek Hotell. Han är lång, snygg och har vackert svart långt vågigt hår samt en väl ansad mustasch. Åter finns på Hotellet eller Saloonen. Han kom dag -3 med diligensen från El Paso, och kommer att resa ifrån staden med diligensen på dag 10, till Pecos. Han är värtalig, flink i tungan och går alltid rakt på sak. Dessutom har han skillen "Poker Face: 90%" vilken kontrar alla försök till Psychology Rolls på honom om han lyckas med sin Skill. Han vet ingenting än det han hör på saloonen och på hotellet, och han bryr sig inte speciellt mycket om det förens folk börja dödas på gatorna i Cripple Creek. Då kommer han besöka Diligens kontoret och höra sig för när nästa diligens passerar, samt boka plats på den.

Fyllot — Jack; [0-2, 4-5, 7-8, 19, 24 samt 32]

Jack är ca. 30-40 år gammal. Han var en gång med i Texas Rangers och sedan var han kofösare i ett antal år. Men redan då var hans drickande så allvarligt att han till slut inte kunde jobba längre. Jack återfinns lite varstans i Cripple Creek men oftast i närheten av Cantinan eller ibland Saloonen. Han är i princip jämt törstig om han inte är full. Han talar med en djup skrovlig och hes bas. Jack är en hejare på att lira fiol vilket gör honom till mycket populär filur.

Alkisen — Tim; [2, 4, 7-8 samt 23]

Tim är i 50 års åldern och har alltid varit i trakten. Tim är tokig och ses som stadens byfåne. Han rycker hela han, går med konstiga små steg, talar ytterst gällt och sluddrigt samt gestikulerar vilt.

Luffare — Al; [2-4, 6-8, 15, 17-19, 24 samt 32]

Al är traktens divab, ca. 40 år. Han hjälper till hos både bönder, på rancher och i staden. Han har varit här sedan Silver Gulch dog ut tillsammans med hans ekonomi. Al super upp de pengar han tjänar ihop. Han bor där han finner det lämpligt eller där han fått tillstånd att koja.

Mexen — Sanchos; [2-4, 7-8, 11, 15-16, 23, 28 samt 32]

Sanchos brukar hänga utanför Saloonen, Cantinan, Hotellet eller Lanthandeln. Han brukar springa små ärenden och ge ett handtag där han kan, men för det mesta ses han sittande halv slumrande utan för någon av de nämnda etablissemangerna.

Cantina "El Vaquero" — Carlos; [Se nedan]

Carlos är i 45 års åldern, stor, mörk och kraftig. Hans hår börjar gråna men mustaschen är stor och svart. Här på Carlos Cantina går det oftast lugnt till. Benämningen "Billig sylta" kan användas på detta etablissemang. Här finns billig sprit, Carlos mat, två kvinnor som ställer sina tjänster till förfogande i ett rum bakom baren samt de individer som förefaller att ej ha rent mjöl i påsen. Carlos har en Fru som passar parets många barn samt hjälper till att servera och laga mat.

De Silvio och den Mexikanska lokalbefolkningen; [0-4, 6-8, 12, 15-16 samt 18-23]

Det finns ytterligare ett femtital Mexikaner i trakten, var av de flesta är bönder, ytterligare ett tjugotal Mexikaner arbetar på Rancherna i trakten. De Mexikanska bönderna försörjer området knappt på vad deras fattiga åkrar ger. Den rikaste och mäktigaste bland Mexarna är De Silvio, som har sitt Casa de la Rio Pecos strax utanför staden. Cirka två tredje delar av Mexarna jobbar för honom och på hans land, den övriga tredje delen arbetar för Mr. Masterson som äger all mark runt Cripple Creek förutom lite just i staden som ägs av Mr. Stackpole.

Gruvorigalet — Paul Williams (Silver Will); [0-1, 9, 12, 15, 17-18, 22 samt 27]

Lever uppe vid Silver Gulch där han fortsätter att leta efter de stora fyndet. Han är i 50 års åldern och kommer ner till Cripple Creek ett par tre gånger om året. Han har ett enormt vitt skägg, är kortväxt och kutryggig med en pigg blå blick som alltid flackar och finner nya saker att se. Tyvärr så har han även löss, och kliar sig konstant. Talar gnälligt genom näsan. Han har sett konstiga indianer smyga omkring i Silver Gulch. Will vet också ur vilket håll fladdermössen kommer. Han har dynamit men den lämnar han inte ut hur som helst och det skulle aldrig falla honom in att gå in i den gruvgången eller på något sätt aktivt hjälpa spelarna, förutom med info.

Rancherna kring Pecos River

Broken Arrow — Collis O'Shea.

Collis är kort men kraftigt byggd. Han är 44 år och gift sedan 1852 med Irländskan Marion. De har fem barn var av Robert 17 år är äldst, sedan kommer Mary 14 år, Peter 12 år, Charles 10 år samt Kate 7 år. Collis har fyra karlar som jobbar hos honom One-Eye Dave, Steve Haley, Louisiana Fred, Rodrigo samt Juan. Dave och Rodrigo driver boskap till Denver just nu. Will är en hejare med lasso och Juan har bra hand med hästar. De har fler hästar än de andra rancherna. Collis har även oftare varit i luven på Curtiss och emellanåt har de bäge beskjutit varandra med vapen för att visa sitt förakt.

Tripple X — Frank Long.

Frank är lång men annars normal byggd. Han är i 50 års åldern men är fortfarande stilig och ser bra ut. Han är sedan 15 år tillbaka gift med Loisa en tio år yngre mexikanska. De har ett bra förhållande men bara två barn. Men Frank har även en son från sitt första giftermål med Agatha som olyckligt dog i barnsäng. Detta barn döpte Frank till Frank Bertram Long JR, alla kallar honom Little Long. Han har fyllt 22 år och är minst lika stilig som sin far. Med Loisa har Frank barnen Victor 14 år och Joanna 9 år. Frank har fem karlar som arbetar för honom, dessa är: Williams, Dallas Kid, Jorge, Paulo och Héctor. Dallas Kid och Paulo är på väg mot Denver. Jorge och Paulo är bröder med Loisa. Tripple X är den största ranchen till ytan.

Four B — Burke Curtiss och hans tre brothers Burte, Bob och Billy.

Efter att Fred Taylor givit sig av till Kalifornien för att söka lyckan och snabba pengar i guld, lämnas hans ranch Two-Diamonds att för falla. Collis och Henry delade betesmarkerna mellan sig vilket går alldeles utmärkt ända till Curtiss dyker upp för fem år sedan och köper området. De är Yankees från Kansas och ser det som sin rätt att fösa kor här i söder samt dra sydstatarna vid näsan. I sitt sätt vinner de inga vänner, utan snarare förenade de trakten mot dem. Burke är den som står som ägare för ranchen 4B. Han är äldst av de fyra bröderna, därefter kommer den ständigt bistra Burte, den store, starka Bob samt den skjutglade vildhjärnan Billy. Till hjälp på gården har de fyra andra yankees Butler, Jason, Dennis Clay och Montana Jones.

Southern Cross — Henry Cross.

Av vännerna är Henry efter Graham den ledande och starka personen. Till skillnad från Graham älskar han att arbeta och känna vinden i håret, solen på hjässan och höra brölet från rejala stutar. Hans största motgång var dock när han miste både sin fru och sin son. Sedan dess har glimten i ögat förbytts mot något bittert och hårt som få törs möta. Här arbetar förutom halvblodet Chato och Clyde också förmannen Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas är en mycket duktig kofösare och om han vore lite mer framåt skulle han kunna ta Clydes plats. Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare. Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee. José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso. Lopez är den hellevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duktig kofösare, fast att han bara är 17 år. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

CLYDE SPENCE (25), Ranch-Hand + stand-in foreman

Jag, Clyde föddes i Tennessee för en så där tjugofem djävla vintrar sedan. Mina föräldrar var strävsamma bönder, men inte fan var de torftiga och fattiga inte. Jag och mina äldre bröder jagade och fiskade samt levde vildmarks liv så ofta vi kunde smita i från. Annars hjälpte vi föräldrarna me en djävla massa annat på gården. När jag var tio år hade även min far tröttnat på ett djävla liv som bonde och hela familjen bestämde att vi skulle sluta upp med fem andra familjer och söka oss väster ut. Vi följde vad som senare kom att kallas "The Santa Fe Trail". Men under resans gång blev vi fast i den snabbt växande skitstaden Austin i Texas, mycket därför att det djävla inbördeskriget drog in hela min familj. I det djävla kriget blev min far logementofficer och min mor passade mina två yngre systrar. Mina bröder blev bägge soldater och även jag när det började gå fan så dåligt mot slutet. Min äldsta bror Johnny dödades i det djävla Gettysburg, där sårades även jag och Lukas min bästa vän som fan. Vi, min vän och jag, hann inte delta i fler djävla strider utan flydde resten av det djävla kriget tillsammans med några andra vänner söder ut. Vid krigsslutet träffade jag på min andre bror Jake. Han var också sårad men inget djävligt. När han fick reda på att Johnny dött, bestämde vi andra oss för att överleva det djävla kriget. Så mina och Jakes vänner bildade en egen enhet, som slogs som djävlar tillsammans, ända tills kriget tog slut. Vi återvände då hem till Austin där vi blev skit välkomna av våra föräldrar och vår nye lille bror Dave.

Jake hade hört om hur fan så mycket pengar det gick att tjäna inom boskaps branschen och hur djävla tufft det var att vara kofösare. Så Jake, Lukas, Jag samt några vänner började driva boskap. Vi beslöt oss att driva en egen verksamhet efter ett fan så hårt års arbete på Bar-YYs ranchen i mellersta Texas. Vi köpte boskap och valde att föra dem över Goodnight-Lovingspåret. Detta var djävligt tufft och när vi efter två månader och efter att vi mist en tredjedel av den djävla boskapen nådde Denver var vi fan så slut. Jake stannade kvar uppe i skit-Denver tillsammans med de flesta andra. Jag hörde att de fick jobb på nån djävla ranch där uppe i skit-Colorado. Men jag och Lukas återvände till samma djävla Texas samma djävla väg som vi kom. Detta gjorde vi tillsammans med ett gäng andra kofösare som arbetade på ett par andra rancher i västra Texas. De tyckte att vi skulle arbeta där för de hade gått skit bra de här året och förväntades gå ännu djävla bättre kommande år. Så av alla djävla skitställen hamnade vi på Southern Cross Ranchen, vid en djävla avkrok kallad Cripple Creek. Här på ranchen arbetar förutom jag själv, också det satans halvblodet Red, Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Jag skulle inte stannat här fan så länge om de inte vore för ägarens, Mr. Cross, djävligt vassa dotter Hilary. Så nu har jag och Lukas arbetat här på ranchen i tre år. Luke och Lead Belly driver upp boskapen till skit-Denver och jag kan arbeta ostört med Hilary. Yhee-Haaa!!!

Allt skulle varit perfekt om det inte för en vecka sedan dök upp en skadad kille som Hilary genast tycks fattat tycke för, och bara för att han är en mörk främling.

- Mr Cross (45 år) är en djävla hygglig kille och enormt skit skicklig kofösare. Han betalar hyggligt och arbetar själv med oss andra efter över tio djävla år som kofösare. Detta gör att de flesta respekterar honom skit mycket. Jag visar honom mina goda sidor och han har redan fattat tycke för mig.
- Hilary (20 år) är en riktig pärla. Skit snygg, klyftig och en sju tusan till att rida stiltigt och snabbt för den delen. Problemet är hur jag skall våga visa henne, hur djävla nere jag är i nah'. Det bästa sättet är nog att spela skit tuff och djävligt världsvan.
- "Red" (25 år) är ett djävla halvblod som jag inte fattar att Mr Cross kan med. Endera dan skall jag lära honom en läxa. Fast spåra och jaga kan han, men inte fan ändrar de hans djävla föräldraskap inte.
- Rick (25 år) skall bort! Den djävla luffaren har hängt här och snyltat på vår gästfrihet alldeles för djävla länge. Han kan ju strutta runt och fjäska för Hilary, så då är han nog så djävla pigg, så han även kan ta sig i sitt skitiga arsele och sticka i väg dit han hör hemma. Komma hit skottsbadad och blodad ned och allt. Han är säkert efterlyst, skall hålla ögonen på den djäveln.

— Lukas är en djävla duktig kofösare som tur är så är han inte så djävla framåt, och tur är väl det för då skulle han nästan kunna konkurrera med mig.

— Lead Belly är en gammal djävla stöt som alltid är kock och brännare.

— Matt Cooper är en satans så bra hästkarl men en skötsam typ från djävla-långtbort-Tennessee.

— Mexen José har varit på ranchen skitlänge och är djävligt duktig både på att rida och kasta lasso.

— Lopez är den satans så hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är dock bara 17 år.

Clydes mål i livet: Imponera på Mr Cross, vinna Hilary, bli kvitt Rick och inte för ett ögonblick lämna Hilary och Rick ensamma vid fel tillfälle.

Din Kliché: Skrytande, stolt och alltid svärande tuffing (Adam Cartwright).

RICK "MAVERICK" BRACKEN (25), Laglös Revolverman

Jag föddes som son till några bönder i västra Kansas för flera år sedan. Jag jagade och slogs samt smet ifrån mina plikter så ofta jag kunde. Jag var en riktig vildhjärna som ung. Inte mycket att se tillbaka till. Min karriär börjar under inbördeskriget. Redan innan var jag en god skytt och småviltsjägare. Under kriget såg jag vid flera tillfällen döden i vitögat, men överlevde alltid. Jag dödade många och tog alltid onödiga risker vilket ledde till att jag fick rykte om mig att vara en riktig "Maverick" vilket blev ett smeknamn som följt med mig sedan dess. Jag var med när Quantrills gäng plundrade och brände staden Lawrence. Efter kriget lämnade jag gänget och stack till Texas. Där började jag jobba som kofösare men redan efter en kort tids anställning råkade jag döda två män. På detta sätt fortsatte det och jag fick snart dras med att bli kallad revolverman. Så stack jag norrut igen, efter cirka ett år, tillbaka till Kansas och började så åter rida med ett gäng av (x-)sydstatare som jag lärt känna under min tid tillsammans med Quantrill. Med dessa höll jag ihop med i nästan tre år. Men så när vi efter ett misslyckat Bankrån tvingades fly stack jag söderut till Texas igen. Allt gick bra och de var inte många dagar kvar till Mexico när en prisjägare måste hunnit ifatt mig. Jag red i skymningen längs en biflod till Pecos River när jag träffades i ryggen av ett skott. Flera skott sköts men det var bara det första som träffade. Sårad och svimfärdig av blodsförlust nådde jag senare en ranch.

Ranthen hette Southern Cross och låg strax utanför hålan Cripple Creek. Här skötte en söt och trevlig tjej om mig som heter Hilary. Hennes far Mr. Cross som äger ranchen är jättehygglig mot mig. Jag har nu varit här i en vecka och det skulle vara bra om jag kunde ge igen för deras vänlighet, innan jag ger mig av. De verkar dessutom ha ont om folk så man kanske skall kolla om man kan stanna här lite längre. Fast om den som sköt mig fortfarande är efter mig så är det bäst att hålla ögonen öppna. Nästa gång jag stöter ihop med den som sköt mig igen får de passa sig, för då skjuter jag tillbaka.

När spelet börjar har du för någon dag sedan vaknat hur din febriga dvala. Du är fortfarande skadad och omtöcknad vilket gör att du från början har **-20% i alla Fysiska Skills** samt en Damage på **-4 Hit Points**. Per dag som du spelar och lyckas slå CONx5% så blir du av med -5% samt får tillbaka 1 Hit Point, om du vilar utan att göra något får du tillbaka värdena automatiskt.

- Hilary (20 år) är en vacker flicka som dess utom verkar gilla mig, man tackar. Skulle vara trevligt att bekanta mig med henne innan jag...om jag drar vidare.
- Mr Cross (45 år) är en riktig gammal stut. Tuff för sin ålder, ögon hårda som stål och ett hjärta stort som prärien. Han har en trevlig och välskött ranch. Jag vet inte vad han skulle gilla mig som svärson och han skulle inte falla för mitt förflutna, så det är bara och lossas vara en luffare eller så. Vill inte han skall få annat än en god uppfattning av mej.
- Clyde (25 år) är en riktig snorunge för sin ålder. Kär i Hilery så att det står skrivet i ansiktet på en, fast det är väl inte så konstigt. Kan va kul att bräcka honom fast det är dumt att skaffa sig fiender i onödan. Man får väl lära honom ett och annat om livet helt enkelt.
- Halvblodet "Red" (25 år) är en listig djävel. Har träffat flera halvblod i mitt liv och alla är de lömska och sluga som cayoter. Fast man skall aldrig vara för snabb att dra alla över samma kant.

Ricks mål i livet: Vinna Hilary, bräcka Clyde, hjälpa Cross med ranchen, betala tillbaka för hans generositet samt inte avslöja min laglösa bakgrund.

Din Kliché: Cool, Hövlig och Hård (Kid Curry i "Alias Smith and Jones").

HENRY CROSS (45), Ranchägare

Tja, jag växte upp i Richmond i öst, som näst äldsta sonen i en klunga av sex ungar. Farsan var skräddare, så vår familj hade det ganska knapert, även om vi slapp att svälta. Storebrorsan Joe drog västerut när jag var sexton och jag beslutade mig för att strunta i farsans dröm om att jag skulle ta över hans rörelse och i stället följa Joes exempel. När jag blev tjugo anmälde jag mig i smyg som frivillig för en militär kampanj mot indianerna i New Mexico - armén stod för transporten, så det var ett fint tillfälle. Den ende jag talade om det för var lillbrorsan William, och jag har inte hört ifrån familjen sedan dess.

New Mexico var kallt på vintern när vi kom, men blev hett på sommaren. Navahoerna, som rödskinnen kallades, var lömska och sluga; vi fick lägga ner vår mesta tid på att spåra upp dem än på att slåss. Efter två år gav de i alla fall till slut upp och skrev på nåt fördrag (som de förstas glatt sket i). Vid det laget gick det rykten om att en gruvstad kallad Silver Gulch i västra Texas hade problem med Apacher, så vi samlade ihop ett gäng och red ner. På vägen dit samlade vi ihop fler karlar, så till slut var vi väl en två-trehundra som kom fram till sta'n.

Apacherna var som ormar, hala och farliga, men slutligen hittade en av våra spårare vägen till en av stammarnas vinterläger vid en liten flod. Vi anföll förstas genast, och snart hade vi gjort världen till en bättre plats att leva på. En av squawerna såg inte så illa ut, så jag tog hand om henne (efter att ha fixat hennes unge). Efter detta så smet de andra stammarna iväg från området som fega prärievargar, så vi kunde dela upp belöningen från Silver Gulch och sälja de skalper vi tagit.

De flesta i gänget drog vidare, men vi var några som förstod att det fanns mer pengar att göra här; Jag, Graham, Frank, Fred, och Collis mutade först in mark vid floden Cripple Creek, sedan red vi ned till Rio Grande och drev upp en del av den boskap som mexarna hade lämnat kvar när de lämnade Texas. Sedan grundade vi vår sin ranch, för vi anade att en växande stad som Silver Gulch skulle behöva kött.

Vid det laget var min squaw på smällen, så jag slängde ut henne (som ranchägare hade jag ju dessutom mitt rykte att tänka på). Graham byggde upp en affär och en saloon istället för att slå sig på ranchlivet; inom några månader hade ytterligare några hus tillkommit i den nya staden, som döptes till Cripple Creek. 1849 friade jag till Elizabeth Coleridge och fick ja; ett år senare föddes vår son John, och efter ytterligare två år vår dotter Hilary.

När Silver Gulch började avfolkas under slutet av femtiotalet, så började affärerna gå sämre och vi fick driva all boskap till El Paso eller Galveston. Fred drog iväg till Kalifornien 1857 och ranchen fick förfalla tills den 1868 övertogs av bröderna Curtiss, våra otrevliga och bråkiga jänkargrannar.

Kriget drabbade inte vår stad så hårt, tvärtom fick vi sälja mycket kött till sydstatsarmén. En bonus var också att jänkaren General Carlton från Kalifornien lyckades köra iväg de sista Mescaleroapacherna till ett reservat i norr. I December -64 dog min fru i flunsan efter att ha varit sjuk i över en månad. Detta tog vår son John mycket hårt. Hilary var fortfarande för ung. Han blev aldrig sig själv efter att hon dött och även om han försökte vara entusiastisk, var han tankspridd och disträ. Jag försökte intressera honom för olika saker men han envisades med att vilja visa sin manlighet. Det fick ett tragiskt slut då han vid en indrivning råkade ut för en ridolycka. En ungtjur attackerade hans häst som gjorde ett par ordentliga krum språng vilket fick John att falla av och slå huvudet i ett klippblock. Hans rygg bröts och han dog under stora plågor i kärran på väg in till stan.

För fyra år sen, under 1866, gick den första stora boskapsdrivningen norrut längs floden Pecos. Detta gav sta'ns (och ranchernas) ekonomi ett rejält lyft och jag kunde utöka min hjord till ca tusen huvuden.

Här på ranchen arbetar förutom halvblodet Chato och förmannen Clyde också Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

För några dar se'n kom en sårad främling (Rick) inridande till ranchen, mumlandes nånting om apacher. Vi tog hand om honom så gott vi kunde (eller rättare sagt, Hilary tog hand om honom), och gav honom ett rum att återhämta sig i.

- Hilary: Mitt enda barn och min ögonsten. Hon är egensinnig och envis, men jag har inte hjärta att tillrättavisa henne alltför hårt. Jag håller dock styvt på att hon skall bevara sin dygd till sitt giftermål - den som gör henne illa kan räkna med att få med mig att göra! Hon skall gifta sig rikt - gärna med Collins son Roger på Broken Arrow.

- Clyde: Min bäste karl, pålitlig i alla väder. Synd att han bara är en vanlig, fattig ranchero, annars skulle han och Hilary bli ett fint par. Som min förman har han mycket ansvar, men han svarar upp mot förväntningarna.

- Red: Han är väl OK för att vara ett halvblod. Han sköter sitt jobb ganska bra, även om han aldrig gör lika bra ifrån sig som mina andra anställda; halvblod brukar ju vara lata! Han brukar alltid klanta till sig på nåt sätt, men det är ju inte annat att vänta. Därför brukar jag ge honom enklare jobb, som att tömma skithuset eller mocka i stallet.

- Rick: Han har varit medvetlös ett tag; jag undrar dock varifrån hans skottskada kommer. Han verkar vara OK, men han skall inte tro att han får ta sig friheter med Hilary! Västerens lagar om gästfrihet säger hursomhelst att han kan få stanna på ranchen och återhämta sig tills han är frisk - såvida han inte har ljugit om hur han fått skadan!

- Lukas är en mycket duktig kofösare och om han vore lite mer framåt skulle han kunna ta Clydes plats.

- Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare.

- Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee.

- José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso.

- Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är 17 år.

Henry's mål i livet: Skydda Hilarys dygd och liv (hon skall gifta sig med någon rik eller betydelsefull), skydda och göra ranchen stor och berömd samt få de där 4B-bröderna att kasta in handduken för gott.

Din Kliché: Lugn, stolt och rättvis (John Wayne i filmen "Rio Bravo").

HILARY CROSS (19): Ranchägar Dotter.

Jag har bott på Southern Cross i hela mitt liv och har haft en bra uppväxt. När jag var liten lekte jag mest med brorsan, John, och vi lärde oss både att rida, skjuta och driva boskap. I December -64 dog min mor i influensa efter att ha varit sjuk i över en månad. Detta tog John mycket hårt. Jag var fortfarande för ung och fattade inte ordentligt. John blev aldrig sig själv efter att hon dött och även om han försökte vara entusiastisk, var han tankspridd och disträ. Jag försökte muntra upp honom för olika saker men han envisades med att vilja visa sin manlighet med de andra karlarna på ranchen. Detta fick ett tragiskt slut då han vid en indrivning råkade ut för en ridolycka. En ungtjur attackerade hans häst som gjorde ett par ordentliga krum språng vilket fick John att falla av och slå huvudet i ett klippblock. Hans rygg bröts och han dog under stora plågor i karran på väg in till stan. Jag vet nu att pappa tog det hårt, även om han försöker att inte visa det. Jag gör mitt bästa för att hjälpa lilla pappsen på ranchen, men aldrig att jag går med på att sitta i köket och skala päror hela dagarna! Ja, OK, ibland får man väl bita i det sura äpplet och ställa upp med matlagning och annat fjant, men det får inte bli någon vana!

Ända sen jag blev femton har traktens pojkar svassat runt mig och försökt med det ena patetiska försöket efter det andra för att få mig. Inte för att det har hjälpt, är man en bondtölp så är man, och nåt annat finns inte att välja på här i kring. Pappa har försökt att få mig intresserad av Roger O'Shea på Broken Arrow, men den bönstjälken är lika snygg som en get med skabb!

Min favoritmetod för att sätta dit kaxiga karlar är att utmana dem på en ridtävling, med en kyss som utlovad belöning om de vinner; hittills har ingen slagit mig i sadeln. Straffet för ett förlorat lopp är att de får kyssa en ko. Nuförtiden är det inte ofta som jag blir uppvaktad (ti, hi, hi)...

Här på ranchen arbetar halvblodet Chato, cowbyen Clyde, Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

Förutom att rida och skjuta, så är mitt största intresse att läsa. Jag har en massa pocketböcker som handlar om revolvermän och det hårda livet vid gränslandet. Förutom att åka in och besöka en storstad (som t.ex Dodge City), så är min största önskan att träffa en riktig revolverman som i böckerna.

- Henry: Jag älskar min far och ställer upp för honom, förutom när det gäller hans idéer om äktenskap. Hans förmaningar kan jag oftast strunta i, eftersom jag kan linda honom runt mitt lillfinger om det behövs.
- Clyde: Pappas förman Clyde har också börjat kasta välbekanta blickar efter mig. Suck! Även om han är ganska söt, så kan han väl inte på allvar tro att hans skryt kan leda någonvart. Men det är i alla fall roligt att retas lite med honom; han blir ju alldeles kollrig om man ger honom ett långt ögonkast eller klappar honom på handen.
- Chato: Alla andra kallar honom för Red, men jag har märkt att han inte gillar det nåt vidare. Han är alltid glad, snäll och hjälpsam, så jag brukar överlåta fjantiga sysslor på honom (kökspyssel o.dyl). Jag tycker lite synd om Chato, och blir arg när karlarna ger sig på honom; han kan ju inte rå för att han har indianblod i sig!
- Rick: Jag har pysslat om honom se'n han kom till Southern Cross, även om pappa såg till att jag inte fick vara med när han blev lagd i sängen. Hursomhelst är han ursnygg och han verkar ha varit med om en hel del, av hans ärr att döma. Han är verkligen spännande, och jag ser fram emot när hans feber släpper! NamNam!

- Lukas är en mycket duktig kofösare och om han vore lite mer framåt skulle han kunna ta Clydes plats.
- Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare.
- Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee.
- José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso.
- Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är dock bara 17 år.

Hilarys mål i livet: Vinna Ricks beundran, retas med Clyde, hjälpa pappa samt vårda Rick.

Din Kliché: Rebellisk, romantisk och rättfram (Hilary i "McCahan").

CHATO ("RED") (22): Halvblod.

Jag växte upp som ett faderlöst apachehalvblod i New Mexico. Jag och min mor, Chanawu, ingick i stammen, och fastän min moder accepterades, så var jag alltid lite utanför. Tydligt hade min mor blivit tillfångatagen av en vit man när hennes by brändes ner, men slutligen lyckats fly till "vår" stam. Chanawu såg till att jag lärde mig den vite mannens språk och sedvänjor, för hon förutsåg en tid då den röde mannen skulle vara tvungen att bli vit eller dö ut.

När jag var fjorton år, så kom vår hövding tillbaka från en expedition med sina krigare och förklarade att vår stam måste flytta norrut till ett reservat, annars skulle soldaterna döda alla i byn. Under mycken klagan gjorde sig stammen i ordning för flytten. Min mor hade hört talas om att Bosque Redondo, dit vi skulle, var en hemsk plats, olämplig för Folket att leva på. Därför skickade hon iväg mig till den vite mannens stad, och sade till mig att söka jobb hos en av traktens rancheros, Henry Cross.

Han sa nej med en gång. Men jag var envis och började göra lite små jobb här och var i området och efter två år kom tillfället att visa vad jag dög till. Det var bråda tider och flera cowboyar låg sjuka i någon feber. Mr Cross behövde snabbt folk så den här gången sa han inte nej i alla fall. Jag arbetade som ett djur och det visade sig tillräckligt, för jag arbetar fortfarande kvar. Det tråkiga är att jag tjänar lika mycket, om man har vänligheten att missbruka ordet tjäna, samt får ständigt göra all skit jobben.

Här på ranchen arbetar förutom jag och skitstöveln till förman Clyde också Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas är en mycket duktig kofösare och förman i vanliga fall - Clyde är stand-in fr honom medan Lukas är på driven norrut. Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare. Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee. José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso. Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och lär han en framtid som kofösare när han blivit äldre, han är 17 år. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

När jag senast, för nåt år sedan, var med och drev boskap norröver, stötte vi ihop med några indianer från min stam. De berättade att de flytt från reservatet och nu gömde sig i norra delen av Guadalupe Bergen nära deras gamla vinterläger, en plats kallad Seven Rivers. Jag följde med till deras läger med en förhoppning om att kunna stanna där, men mottagandet bland indianerna var nästan svalare än på ranchen. Så jag beslöt att härda ut med skitstöveln Clyde och Mr Cross. Endera dan kanske det blir någon förändring men jag har inga stora förhoppningar om det.

- Mr Cross (45 år) är relativt Okey, om man jämför honom med andra arbetsgivare jag haft. Han ger mig alltid de sämsta och värsta jobben och att kalla honom och de andra cowboysen för något annat än rasister vore förtal. Men jag har lärt mig att inte käfta emot utan bemöta dem med ett glatt humör och ett hjärtligt skratt som mor lärde mig att göra, som Coyote den sluge anden.

- Ett stöddigt djävla rasistiskt svin är Clyde (25 år). Jag skall göra allt för att den djäveln inte får Hilary. Jag gör mitt bästa för att undvika den stinkande skunkfjärten till skithög.

- Men på tal om Hilary (18 år). Hon är både trevlig och snäll. Den ende som kallar mig vid mitt namn Chato. Om jag ändå vore vit, då skulle jag... Men nu så kan jag bara visa vad jag duger till och hoppas att hon förstår att jag nästan betraktar henne som en syster.

- Den här Rick som han kallar sig verkar vara en tuffing. Han ser på mig som om jag hade en kniv i handen varje gång vi möts. Det enda positiva är att även han tycks vara intresserad av Hilary, stackars flicka, detta gör honom till konkurrent med Clyde, vilket säkert kommer att leda till något...He, He Hee.

- Lukas är en mycket duktig kofösare och om han vore lite mer framåt skulle han kunna ta Clydes plats.
- Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare.
- Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee.
- José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso.
- Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är dock bara 17 år.

Chatos mål i livet: Få folk att uppskatta mig, hjälpa och skydda Hilary samt undvika trubbel med den vite mannen (inte fjäska utan snarare låta dem visa deras svagheter).

Din Kliché: Bakslug, lättsinnig och hjälpsam (Manolito i "High Chaparall").

TIPS TILL SPELLEDAREN

- * I början av scenariot kan Du gärna nämna något om restider, t.ex in till stan, och påpeka att de varken är extrema eller ovanliga. Försök få spelarna att fatta att det inte är någon katastrof att rida fem timmar för en timmes visit hos någon.
- * Poängtera också att boskapen sköter sig i stort sett själv, förutom om de blivit skrämde av t.ex vargar eller ett oväder. I sådana fall drivs de ihop för att räknas och kontroll av ev. skador. Det tar tio+1D6 timmar att driva ihop ranchens boskap om den är skrämde och skingrad, minus en timme för varje lyckat Herding-slag (minus två för en crit, plus en för en fummel).
- * Innan PC'na delas ut kan Du nämna något kort om varje karaktär (en hård cowboy, en tuff tjej, mm), så att rätt spelare får rätt PC's.
- * Scenariot tar ganska lång tid (tio dygn), så om spelarna är inaktiva eller nöjer sig med att hänga på ranchen, så speeda på spelet till nästa morgon.
- * Under scenariots gång finns det många (6-8) möjligheter till strid. Därför kan det vara en bra idé att hålla in på potentiell skada, åtminstone i början. Om spelarna är färre än fem kan Du vara litet hårdare - en död PC kan ersättas av någon av de PC's som blivit NPC's.
- * Om spelarna är färre än fem, så rekommenderar vi att man i första hand gör Hilary till en NPC, och i andra hand Chato. Om någon av PC'na dör kan deras spelare få överta någon av dessa.
- * Kom ihåg att det som händer i trakten blir nya rykten efter en - två dygn. Typexempel är hängningen av ett halvblod dag fem och nedskjutningen av Masterson natt sju.
- * Fast-Draw: I vanliga fall handlar man i DEX-ordning under en stridsrunda, och det tar en runda att dra ett vapen. Om man däremot lyckas med en Fast-Draw, så kan man dra och skjuta i samma omgång. Om två personer drar mot varandra kan du få vinnaren så här: Lägghop personens Fast-Draw skill med tärningsslaget (om han lyckas med sitt slag); vinnaren är den som får högst summa. Om man missar tärningsslaget får man bara använda sin skill som summa. Alternativt kan man även låta personen offra procent från sin vapenskill för att öka sin Fast-Draw.
- * Omladdning: För enkelhets skull tar det en runda att ladda in en kula i ett vapen. Då ingår även utplockning av föregående tomhylsa.
- * Några andra skjutregler: Faning = man avlossar sin revolver genom att slå på hanen. Detta gör att man kan skjuta all skotten i Revolver under en runda. "Hip Shots", skjuta från höften spar tid och ser ballt ut. +3 i DEX/ el. +25% på Fast Draw Skillen, men chanssen att träffas halveras.
- * Ett enkelt Critsystem är att varje tärningsslag som lyckas och är jämnt delbart med tio är en crit, fummel inträffar om man missar och slaget är jämnt delbart med tio.
- * Scenariot bygger mycket på att PC'na skall få reda på rykten inne i staden och reagera på dessa. Om inte spelarna själva vill ta in sina karaktärer till stan, så finns det ju alltid kroppar att begrava, proviantering att göra eller andra ursäkter till få in dem till stan.
- * Southern Cross-ranchen sysselsätter ca.8 kofösare på en gång. De rider ca. 40 hästar, sköter ca. 1.500 kor och märker ca. 2-300 Kalvar om året. 2-300 kor drivs till Denver eller någon annanstans en gång om året. De är två indrivningar par år, en på våren; då man märker man de nya kalvarna och på en hösten; då väljer man ut de som skall säljas/ drivas norrut.
- * Bedömningsgrunder av lagen: Ge laget en till tre sheriffstjärnor i följande kategorier: Problemlösning, Rollspel och Underhållning/nöje.

NPCs & MONSTER STATS

Sand-Dwellers (59-60)

Sand-Dweller One

STR 12 CON 14 SIZ 16 INT 11 POW 11
DEX 16 Hit Points 15 - 3 - 15
Claw 40%, 1D6+1D4 damage

Sand-Dweller Three*

STR 12 CON 14 SIZ 18 INT 9 POW 14
DEX 12 Hit Points 16 - 2
Claw 30%, 1D6+1D4 damage

Sand-Dweller Five

STR 8 CON 16 SIZ 17 INT 9 POW 9
DEX 12 Hit Points 17
Claw 30%, 1D6+1D4 damage

Sand-Dweller Seven

STR 16 CON 14 SIZ 19 INT 9 POW 12
DEX 15 Hit Points 17
Claw 35%, 1D6+1D6 damage

Sand-Dweller Two**

STR 11 CON 15 SIZ 18 INT 11 POW 13
DEX 17 Hit Points 17
Claw 45%, 1D6+1D4 damage

Sand-Dweller Four

STR 13 CON 13 SIZ 21 INT 10 POW 11
DEX 14 Hit Points 17
Claw 35%, 1D6+1D6 damage

Sand-Dweller Six

STR 13 CON 13 SIZ 14 INT 7 POW 1
DEX 15 Hit Points 14
Claw 35%, 1D6+1D4 damage

Sand-Dweller Eight**

STR 12 CON 16 SIZ 17 INT 13 POW 16
DEX 16 Hit Points 17
Claw 40%, 1D6+1D4 damage

Armor: 3 point armor from there rough hide.

*Three has a Conquistador Plate giving him a total of 6 pt. armor.

**Two and Eight has Indian Bonearmor giving them a total of 4 pt. armor.

Skills: Hide 60%, Sneak 50% and Spot Hidden 50%.

SAN: It costs 1D6/0 SAN to see a Sand-Dweller.

The Curtiss Brothers (4B-Bröderna)

Bröderna Curtiss är Yankees från Kansas som efter inbördeskrigets slut ansåg att det var deras privilegium att bli Cowboys. Kunde rebellerna så kunde de. Deras magra farm i Kansas förstördes under kriget av Quantrills gäng. Den brändes, deras djur slaktades och deras föräldrar dödades, medan bröderna var soldater i nordstatsarmén. Så som en slags hämnd vill de nu leva på den rika södern. De har mer eller mindre hotat sig till den bergiga och kulliga område som är deras ranch. Där har de kring 1200 kor och ett femtiotal hästar. De beskylls för att stjäla andras kor (vilket de gör) och ta tull av kofösare som driver boskap genom deras domäner. Burke är äldst och den som bestämmer. Burt följer sin äldre bror men uppmanar hela tiden Bob att inte göra det. Bob gör vad de andra anser bäst, om det inte kommer från Billy som är yngst.

Burke Curtiss

STR 14 CON 12 SIZ 15 INT 13 POW 13
EDU 13 DEX 10 APP 9 Hit Points 14
Brawl 50%, Var.+1D4 damage
Colt .44 Army 40%, 1D10+1 damage (Fast Draw 30%)
12-gauge Shotgun 60%, 4D6/2D6/1D6 damage

Bob Curtiss

STR 16 CON 16 SIZ 17 INT 9 POW 9
EDU 9 DEX 9 APP 6 Hit Points 17
Brawl 70%, Var.+1D6 damage
Bowie Knife 60%, 1D4+2+1D6 (Fast Draw 40%) Colt .44 Army 50%, 1D10+1 damage (Fast Draw 60%)
Colt .44 Army 35%, 1D10+1 damage

Burt Curtiss

STR 15 CON 15 SIZ 16 INT 10 POW 10
EDU 11 DEX 11 APP 7 Hit Points 16
Brawl 55%, Var.+1D4 damage
Colt .44 Army 45%, 1D10+1 damage (Fast Draw 45%)

Billy Curtiss

STR 13 CON 14 SIZ 14 INT 11 POW 12
EDU 9 DEX 13 APP 10 Hit Points 14
Brawl 45%, Var.+1D4 damage

När bröderna tar form som Brood of Tsathoggua har de +4 på STR, CON & DEX, samt +2 Hit Points. Dessutom har de då även följande värden:

Move 12

Track by smell 70%

All Brood regenererar 1 HP/runda, såvida de inte har hamnat på noll. Brood tar halv skada av kulor, klubbor, knivar o.dyl.; eld, gift, magi och explosioner påverkar dem normalt.

SAN: 1/1D5

General Cowboy (Copper, José, Lopez, Williams, Ray, Little Long, Buttler, Collis, Frank etc.)

STR 12 CON 13 SIZ 13 INT 13 POW 11 EDU 12 DEX 13 APP 10 Hit Points 17
Brawl 50%, Var.+1D4 damage
Pistol 35%, 1D10+1 damage (Fast Draw 30%)
Rifle 40%, 2D6+1 damage

THE BLESSING OF TALTEK'H

Detta är en besvärjelse som Kayitah har lärt sig av Taltek'h/Tsathoggua. Den tar ca en halv timme att kasta och kräver att besvärjaren har ett personligt föremål från offret. Besvärjaren matchar sin POW mot offrets POW, men kan boosta sin chans att lyckas med magic points. Om besvärjelsen går in förlorar besvärjaren de MP's som ev. lades för att öka chansen att lyckas. Medan besvärjelsen läggs blir offret tröttare och tröttare, för att slutligen somna helt. När detta sker tar besvärjaren (tillfälligt) över offrets kropp, men kan ha vissa problem med att prata, finmotorik, o.dyl.

The Catch: Eftersom schamanen använder sig av energi från Taltek'h för att kasta besvärjelsen, så kostar den inga Magic Points (om den inte "boostas", enl. ovan). Denna energi förvandlar dock gradvis offret till en sorts avatar av T. och under de följande 10-20 minuterna transformeras han till en Blessed of Taltek'h (se nedan); detta gör även att besvärjaren gradvis tappar kontrollen över den besatte. Denna process börjar långsamt, men accelererar mot slutet av tiden. Offret (som ju sover) blir mer och mer bestialisk och blodtörstig, och T. försöker ta över den mentala kontroll som besvärjaren har över offret. *Därför nöjer sig Kayitah med att gå iväg med de som besatts till ett avskilt ställe, innan han tappar kontrollen och förvandlingen kan synas utåt.*

När offret har dödat och ätit sig mätt tillfredsställs T. tillräckligt för att besvärjaren kan ta kontroll över kroppen igen. När detta sker reverterar offret tillbaka till (en sovande) människoform, under besvärjarens kontroll. Vid det laget är besvärjaren troligen mentalt utmattad (även om han har tappat kontrollen, så är hans medvetande låst i offrets kropp under besättningen). *Kayitah brukar därför gå med offret raka vägen hem till sängs.* När Taltek'h tappar kontrollen över offret, drar T. även tillbaka den energi som använts under besvärjelsen. Tyvärr reverterar inte offret hela vägen tillbaka, utan vissa djuriska drag kvarstår efter varje besättning. Offrets beteende ändras också åt det rovdjursaktiga hållet (se "Besättningstabell").

Värt att notera är att medan offrets medvetna jag sover, så är offrets undermedvetna medvetet om vad som händer via offrets sinnen och närvaron av inkräktare i dess sinne. Offren kan därför ha vaga, drömliknande minnen av händelserna under besättningen. Under de första besättningarna (om flera görs) kan detta dessutom göra att offret kan undvika att skada nära och kära, för att istället inrikta sig på t.ex djur och de som offret tycker illa om*. Detta blir dock svårare för varje besättning... Summan av kardemumman är att offret tappar 1D10 SAN för varje besättning.

Efter den femte gången** man besätts under en ritual så blir man en slav under Taltek'hs vilja: man sover på dagen och vaknar vid mörkrets inbrott för att transformeras och gå på jakt. Offret är som tidigare medveten om sin situation, men oförmögen att göra något åt den.

* Första natten slår Henry/T. mot POWx5 för att motstå att inte anfalla en närstående, andra natten POWx4, osv. Om individen är luktar blod, minska multiplikatorn med ett; om individen är Hilary, öka den med ett.

** Eg. sker detta när offrets SAN når noll, men för enkelhetens och scenariots tar det fem gånger för alla offer

HENRY SOM EN "BLESSED OF TALTEK'H"

STR 28 DEX 14 INT 8 (Idea 40) CON 28 SIZ 22 POW 9 (Luck 45)

Move 10 DB +2D6 HP 25

- 4 pts. armor (fett och tjock hud)
- Regenererar 3 HP's varje runda
- Mörkersyn

SAN: Eftersom man kan ana offrets drag i monstrets utseende, så tappar offrets vänner 1/1D8; övriga tappar 1/1D6

Skills: Claw 70% (1D6+DB); Bite 45% (1D10+DB); Listen 75%; Spot H 60%; Sneak 65%; Track 55%

Specialförmåga: Eftersom Taltek'h har kontroll över sin kropps form, så gäller detta även i viss mån dess avatarer (the blessed...). En Blessed kan därför klämma sig in igenom öppningar ner till SIZ 15, samt förlänga sina lemmar upp till en meter (t.ex för att komma åt byte som gömmer sig i en håla...). Detta är automatiskt och kostar inget.

Utseende: Nästan 3 m. hög. Huvudet sitter direkt på den svarthåriga kroppen, och utmärks av en flinande mun som sträcker sig från öra till öra och är fylld med rakbladsvassa tänder. Över de röda ögonen höjer sig två fladdermusliknande öron. Även om armar och ben ser oproportionerligt korta ut, så rör den sig oväntat snabbt (den är dock inte särskilt uthållig).

KAYITAH, SCHAMANEN

STR	12/14	DEX	14/16	INT	15/15	DB -
CON	14/16	APP	9/-	POW	22/22	MP 22 + 10*
SIZ	13/10	SAN	0	EDU	10/10	HP 13/13

Numret efter slashen är schamanens värde i sin Man-bat form

Move 8 ; som Man-bat 5 (12 flygande)

SAN: Att se Kayitah som Man-bat kostar 1/1D6 SAN

Skills: Sneak 60%; Listen 50%; Spot H 50%; Jump 40%; Dodge 45%; Hide 65%; Grapple 50%; Fist 35% (1D3+DB)

Spells: Contact Tsathoggua, Contact Sand-Dweller, Bind Bat Swarm (cost is 1 MP/round and minute; see pg. 119 "Rats"), Change to Man-bat (instant, 5 MP), Track Victim (kan spåra någon vars personliga tillhörighet han har), Bind Enemy (om han har någons personliga föremål kan han göra så att denna inte kan skada honom. Denna ritual är lagd på alla traktens ranchägare, inklusive Henry), Blessing of Taltek'h, Gift of Taltek'h (se nedan), Create Gate.

Possessions: * Magisk Skallra (immun mot all skada utom eld; innehåller 10 MP, ger +20 på Contact Sand-Dweller)

THE GIFT OF TALTEK'H

Denna ritual kan bara läggas på frivilliga. Den kräver att man offerar 2 POW till Taltek'h under en lång ceremoni (en timme per deltagare). I utbyte förlorar mottagaren all sin SAN, men kan anta formen av en Brood of Taltek'h när man önskar. Denna ritual lägger Kayitah på bröderna Curtiss den femte natten, för att de skall kunna ge Southern Cross på käften.

Formless Spawn (Broken Arrow)

STR 19 CON 15 SIZ 33 INT 11 POW 10 DEX 21 Hit Points 24 (DB 2D6)
Move 12

Formless Spawn (Tripple X)

STR 16 CON 12 SIZ 27 INT 14 POW 11 DEX 22 Hit Points 20 (DB 2D6)
Move 12

Formless Spawn (Southern Cross)

STR 21 CON 12 SIZ 24 INT 14 POW 12 DEX 24 Hit Points 18 (DB 2D6)
Move 12

Whip 90% (1D6, range 22 m.)*; 1D3+1 atks/round

Tentacle 60% (2D6, range 22 m.)*; 1D3 atks/round

Bite 30% (Swallow: Victim takes 1 pt. dmg first round, and 1 pt. extra/round, cumulative.

may swallow victims up to it's total SIZ, but may not move without disgorging a

prey which is digested); 1 atk/round

Bludgeon 20% (4D6); 1 atk/round

* Whip and Tentacle may be used to grab and hold instead of giving damage

SAN: Seeing a Spawn costs 1/1D10 SAN

Inne i kon kan Spawnen bara använda sin Whip-attack, via djurets kroppsöppningar

Den tar ingen skada av fysiska vapen. Eld, kemikalier, mm påverkar den normalt (dynamit o.dyl halv skada).

Other Animals and Bests:**Cattle**

STR 38 CON 16 SIZ 38 INT 4 POW 7 DEX 7 Hit Points 27 (DB 4D6)

Move 9

Charge 35% (1D10+4D6)

Trample 75% (8D6 to downed foe only)

Skills: Listen 25% and Smell Intruder 20%.

Armor: 4-points hide.

Horse

STR 32 CON 12 SIZ 32 INT 4 POW 10 DEX 13 Hit Points 22 (DB 3D6)

Move 10

Bite 50% (1D8)

Kick 35% (1D6+3D6)

Rear & Plunge 20% (2D6+3D6)

Trample 75% (6D6 to downed foe only)

Skills: Climb 10%, Jump 40% and Smell Intruder 25%.

Armor: 2-points hide.

Bear

STR 26 CON 14 SIZ 24 INT 5 POW 10 DEX 12 Hit Points 19 (DB 2D6)

Move 12

Bite 30% (1D10+2D6)

Claw 45% (1D6+2D6)

Skills: Climb 30%, Listen 30%, Track 35% and Sneak 25%.

Armor: Skin and fur worth 3 points of armor.

Mountain Lion

STR 16 CON 14 SIZ 12 INT 5 POW 10 DEX 20 Hit Points 13 (DB 1D4)

Move 12

Bite 30% (1D10+2D6)

Claw 45% (1D6+2D6)

Skills: Climb 90%, Hide 95%, Listen 60%, Track 70% and Sneak 95%.

Armor: Skin worth 1 points of armor.

Cayote

STR 6 CON 12 SIZ 4 INT 6 POW 7 DEX 14 Hit Points 8 (DB -1D6)

Move 12

Bite 40% (1D6-1D6)

Skills: Hide 80%, Listen 80%, Spot Hidden 60%, Track by Smell 80% and Sneak 75%.

En kort "Time Line" till Cripple Creek

- 1845 tillfaller staten Texas US. James Polk väljs till US elfte president.
- 1846 förklarar US krig med Mexico. Flera slag äger rum. Nitroglycerin uppfinns.
- 1847 US intar Mexico City i kriget. Man finner silver i Guadalupe Bergen nära Pecos River. Folk samlas för att ömsom bryta silver och ömsom slåss med de fiendliga Apacherna i området. Staden Silver Gulch grundas av dessa djärva män.
- 1848 fördraget vid Guadalupe Hidalgo medför slutet på Amerikansk-Mexikanska kriget. Första stora guldrushen till Kalifornien.
- 1849 Zachary Taylor väljs till US tolfte president.
- 1850 De stora indiankrigen börjar och varar ända fram till mitten av 1890-talet, men de flesta krigen tar slut under 1870-talet. Presidenten Taylor dör i kolera. Millard Fillmore blir till USs trettonde president. I området fördrivs de flesta av indianerna från trakten norrut, flera tillfångatagna hövdingar hängs.
- 1852 Wells, Fargo & CO bildas. I trakten anläggs fyra Rancher i området samt en handelstation vid Cripple Creek. Rancherna ger mat till Silver Gulch.
- 1853 Franklin Pierce väljs till USs fjortonde president.
- 1855 börjar det växa upp en liten stad runt handelsstationen och den kommer att kallas Cripple Creek.
- 1857 James Buchanan väljs till US femtonde president. I området överges en av rancherna och de två nordliga rancherna delar upp territoriet mellan sig.
- 1858 Man finner guld i Colorado och Nevada.
- 1859 Jack Brown anfaller den federala arsenalen vid Harpers Ferry, Virginia. Första oljekällan borrar i Titusville, Pa. Första riktigt stora silverrushen i Comstock, Nevada. Guld-rush till South Platte River, Colorado.
- 1860 Abraham Lincoln väljs till US sextonde president. Första budet med Pony Expressen. Kriget med indianerna flammar upp intensivare än förut i sydväst. De går nu trögt att driva Rancherna och många anställda lämnar området för att söka anställning på någon av de mer etablerade rancherna i östra Texas eller gå med i Texas Rangers för att bekämpa indianerna.
- 1861 den 12 April tar de Konfederala Amerikas Staterna Fort Sumter, detta inleder Inbördeskriget som börjar med "Battle of Bull Run". Kansas blir en stat. Silver Gulch börjar avbefolkas.
- 1862 Inbördeskriget rasar vidare. Carlton driver i väg de sista Mescaleroapacherna till reservatet vid Bosque Redondo. Fort Sumner övervakar reservatet. De sista som bor i Silver Gulch flyttar till Cripple Creek.
- 1863 Quantrills gäng bränner Lawrence, Kansas. Slaget vid Gettysburg. Guld-rushen i Montana. Kit Carson slåss mot Navajo Indianerna.
- 1864 Navajoindianerna förs till reservatet vid Bosque Redondo, händelsen kom att kallas "The Long Walk". Nevada blir en stat.
- 1865 General Lee ger sig vid Appomattox Courthouse, den 9 April, Virginia. Detta leder till att Inbördeskriget slutar den 26 maj. Ku Klux Klan bildas i Pulaski, Tennessee. På kvällen den 14 April mördas Lincoln. Andrew Johnson blir USs sjuttonde president.
- 1866 börjar Jesse James gäng att härja, med rånet av Liberty, Missouri. Winchestergeväret och dynamiten uppfinns. Goodnight-Loving driver upp boskap förbi Cripple Creek, vidare till Fort Sumner för att till slut nå Denver.
- 1867 börjar återuppbyggande efter kriget. Alaska köps av Ryssland för 7.2 miljoner dollar. Boskap från Texas börjar drivas till Kansas. Guld upptäcks i Montana. Vännerna på Southern Cross, Broken Arrow och Tripple-X driver för första gången upp boskap till Denver. Oliver Loving överfalls av comanchekrigare vid Pecos River, och dör senare i Fort Sumner.
- 1868 blir de sju Konfederala Staterna en del av Unionen. Kit Carson dör.
- 1869 Ulysses S. Grant väljs till US artonde president.

En kort "Time Line" till Cripple Creek

- 1845 tillfaller staten Texas US. James Polk väljs till US elfte president.
- 1846 förklarar US krig med Mexico. Flera slag äger rum. Nitroglycerin uppfinns.
- 1847 US intar Mexico City i kriget. Man finner silver i Guadalupe Bergen nära Pecos River. Folk samlas för att ömsom bryta silver och ömsom slåss med de fiendliga Apacherna i området. Staden Silver Gulch grundas av dessa djärva män.
- 1848 fördraget vid Guadalupe Hidalgo medför slutet på Amerikansk-Mexikanska kriget. Första stora guldrushen till Kalifornien.
- 1849 Zachary Taylor väljs till US tolfte president.
- 1850 De stora indiankrigen börjar och varar ända fram till mitten av 1890-talet, men de flesta krigen tar slut under 1870-talet. Presidenten Taylor dör i kolera. Millard Fillmore blir till USs trettonde president. I området fördrivs de flesta av indianerna från trakten norrut, flera tillfångatagna hövdingar hängs.
- 1852 Wells, Fargo & CO bildas. I trakten anläggs fyra Rancher i området samt en handelstation vid Cripple Creek. Rancherna ger mat till Silver Gulch.
- 1853 Franklin Pierce väljs till USs fjortonde president.
- 1855 börjar det växa upp en liten stad runt handelsstationen och den kommer att kallas Cripple Creek.
- 1857 James Buchanan väljs till US femtonde president. I området överges en av rancherna och de två nordliga rancherna delar upp territoriet mellan sig.
- 1858 Man finner guld i Colorado och Nevada.
- 1859 Jack Brown anfaller den federala arsenalen vid Harpers Ferry, Virginia. Första oljekällan borrar i Titusville, Pa. Första riktigt stora silverrushen i Comstock, Nevada. Guld-rush till South Platte River, Colorado.
- 1860 Abraham Lincoln väljs till US sextonde president. Första budet med Pony Expressen. Kriget med indianerna flammar upp intensivare än förut i sydväst. De går nu trögt att driva Rancherna och många anställda lämnar området för att söka anställning på någon av de mer etablerade rancherna i östra Texas eller gå med i Texas Rangers för att bekämpa indianerna.
- 1861 den 12 April tar de Konfederala Amerikas Staterna Fort Sumter, detta inleder Inbördeskriget som börjar med "Battle of Bull Run". Kansas blir en stat. Silver Gulch börjar avbefolkas.
- 1862 Inbördeskriget rasar vidare. Carlton driver i väg de sista Mescaleroapacherna till reservatet vid Bosque Redondo. Fort Sumner övervakar reservatet. De sista som bor i Silver Gulch flyttar till Cripple Creek.
- 1863 Quantrills gäng bränner Lawrence, Kansas. Slaget vid Gettysburg. Guld-rushen i Montana. Kit Carson slåss mot Navajo Indianerna.
- 1864 Navajoindianerna förs till reservatet vid Bosque Redondo, händelsen kom att kallas "The Long Walk". Nevada blir en stat.
- 1865 General Lee ger sig vid Appomattox Courthouse, den 9 April, Virginia. Detta leder till att Inbördeskriget slutar den 26 maj. Ku Klux Klan bildas i Pulaski, Tennessee. På kvällen den 14 April mördas Lincoln. Andrew Johnson blir USs sjuttonde president.
- 1866 börjar Jesse James gäng att härja, med rånet av Liberty, Missouri. Winchestergeväret och dynamiten uppfinns. Goodnight-Loving driver upp boskap förbi Cripple Creek, vidare till Fort Sumner för att till slut nå Denver.
- 1867 börjar återuppbyggande efter kriget. Alaska köps av Ryssland för 7.2 miljoner dollar. Boskap från Texas börjar drivas till Kansas. Guld upptäcks i Montana. Vännerna på Southern Cross, Broken Arrow och Tripple-X driver för första gången upp boskap till Denver. Oliver Loving överfalls av comanchekrigare vid Pecos River, och dör senare i Fort Sumner.
- 1868 blir de sju Konfederala Staterna en del av Unionen. Kit Carson dör.
- 1869 Ulysses S. Grant väljs till US artonde president.

Vem är vem i staden Cripple Creek

Skollärarinna — Jennifer Coleridge

Jennifer är den ogifta trettioåriga dottern till James Coleridge och yngre syster med Elisabeth. Hon är flera mäns dröm och har ofta uppvaktande karlar omkring sig. När hon undervisar barnen i Cripple Creek bor hon tillfälligt hos Mastersons. Hon kommer då och då ut och hjälper er på Southern Cross ranchen.

Smeden — Martin & Betty

Martin är 35 år och hans fru Betty är bara några år yngre. Martin är tystlåten, stor och kraftig samt har nypor och ögon hårda som stål. Han gör allt från att sko hästar, laga sadlar till att laga vagnar, snickra möbler och bygga hus. Betty är kort men stor i omfånget, varm i sättet, nyfiken, talar för hela familjen (sköter sin mans affärer) och bakar utsökta pajer. Deras fyra barn är Patrik 15 år, som hjälper sin far; Mary 12 år som hjälper sin mor; Lisa 10 år och Bonny 6 år som bägge går i skolan.

Doktorn — Dr Klein

Doc Klein kommer från Tyskland, är i 50 års åldern. När han inte utövar sitt yrke spelar han ofta kort i Saloonen. Han är normal lång, kulmage, samt, ett när han har tid, välansat skägg. Han bryter på tyska, talar med en hes och låg röst samt upplevs alltid som nyvaken.

Borgmästaren — Graham Masterson (Mr Masterson)

Graham var med i förbandet av Rangers som skyddade Silver Gulch från Apacherna. När han drog sig tillbaka och hans tre kolleger öppnade var sin ranch beslöt han att bygga det han saknade mest här ute i "Nowhere" en Saloon. Han lät bygga den vid handelsstationen Cripple Creek, och från början kallades den "Somewhere", men nu heter den "Masterson Saloon". För åtta år sedan gifte sig Graham med mexikanskan Maria som är dotter till den största bonden i trakten Signore De Silvio de la Garcia. De har fötts tre barn sedan dess var av ett, mellan barnet Julian, dog i feber för två år sedan. Deras äldsta dottern Katarina är 7 år och deras yngsta Sebastian är 2 år gammal. Maria är mycket temperamentsfull och har vid flera tillfällen visat vem som bestämmer om vad.

Notarie/Lantmätaren — Colin och Margareth Wilson (Mr Wilson)

Är en man i 35 års åldern. Han kom öster ifrån när hans familjegård förstördes under inbördeskriget. Colin är lång, smal och vänlig. Han ler alltid och talar mycket tydligt. Han är välutbildad och religiös som hans fru Margareth. Wilsons barn är dottrarna Jenny 12 år, Ira 8 och Josefin 5 år som alla går i skolan.

Sheriffen — Walter Burnett (Mr Burnett)

Burnett är i 40 års åldern, lång och kraftig, med ett ständigt mycket bister uppsyn. Han blev en Texas Ranger och bekämpade Cherokees och Comanches under 50-talet. Under 60-talet stred han med Kit Carson. 1865 blir han sheriff i Cripple Creek efter att en skada han fått i början av 60-talet förvärrats.

Visesheriff — Little Long

Arbetar för det mesta på XXX-ranchen men hjälper titt som tätt Mr Burnett med att bevara lagen i Cripple Creek. Detta speciellt när boskaps drivs upp längs Goodnight-Loving leden. De kan då bli stökigt så det räcker i det lilla samhället. Little Long är son till Frank Long på XXX-ranchen.

Hotellägaren — Andrew Miller (Mr Miller)

Andrew är i 45 års åldern och har varit här sedan tonåren då han och hans far kom till Silver Gulch för att finna lyckan. Hans lycka var för 5 år sedan, då han som förman hos en ranch ägare ifrån södra Texas drev en hjord Boskap mot Denver, träffade sin gamle vän Graham Masterson som erbjöd honom att jobba som föreståndare på hotellet. Kort där efter gifte han sig med Maria-Theresa, en yppig mexikanska. De har bara ett barn Michael 4 år. Andrew är lång, kraftigt byggd, mörk, ser bra ut samt är extremt artig och hövlig. Han brukar kallas "Hövlige Miller".

Saloonägaren — Mr Bradley (Ray)

Mr Bradley är en underhuggare till Mr Masterson och den stolta föreståndaren till stadens enda Saloon. Bradley hade en "saloon" i Silver Gulch men när den och staden gick omkull blev Ray kofösare och hade äran att ta hand om trossen. Detta gjorde han bra men han trivdes inte. Vilket ledde till att när han och Mr. Masterson vid ett tillfälle talades vid, och frågan kom på tal om Ray var intresserad att sköta saloonen åt Mr Masterson, så lät Ray inte svaret dröja. Så sedan sex år driver, Ray som alla kallar honom, Saloonen. Han är normal lång och stor, mörk, samt äger en fin välansad mustasch samt en genomträngande blick. Bradley är Irländare och gör därför sitt eget öl som blivit mycket populärt i trakten och av de kofösare som kommer till staden.

På Saloonen kan med stor sannolikhet återfinna de flesta av traktens sysslösa personer från luffare till borgmästaren själv.

Badhuset (Bordellen)

Den ligger någon kilometer uppströms från staden. Här huserar fem Mexikanska kvinnor ledda av en stursk typ vid namn Julios. Ryktet är att Julios sägs jobba för Don Silvio eller så jobbar han för Bradley. Hit kommer många av traktens kofösare strax efter det att deras lön betalats ut eller när de kommer hem från att ha föst kor till någon avlägsen stad i det stora landet.

Köpmannen — Mr Stackpole

Stackpoles far, George, grundade den ursprungliga handelsstationen för 18 år sedan. George, kallad Old George, arbetar fortfarande men är över 60 år och har börjat bli hemskt glömskt samt sedan hans fru dog för 4 år sedan mer och mer börjat (miss)bruka spriten. Så hans söner Michael, Walter och Steve har tagit över ruljangsen av Stackpole's Trading & Store. Michael är i 40 års åldern och den äldsta av bröderna Stackpole. Han och hans fru, Anna sköter om affären. Han är stor och rund, börjar bli skallig uppe på hjässan samt vårdar sin vackra mustasch ömt. Michael talar hjärtligt med alla och är ständigt lyhörd för affärer och skvaller. Anna är Mexikanska och Michael avgudar henne, hon är tio år yngre än sin make. De har fyra barn

Diligens Kontor — Walter (Stackpole)

Är mellan brodern Stackpole. Walter är i 35 års åldern och har arbetat både som kusk och vakt på diligenser. Men nu servar han de som kommer genom staden någon gång ibland, som mest två gånger i veckan. På vintern kommer de nästan inga diligenser utan då brukar han hjälpa sin äldre bror med varutransporter hit och dit.

Postiljon — Steve & Rose Stackpole (Steve)

Steve är i 30 års åldern och är yngsta brodern Stackpole. Han och hans unga irländska hustru Rose har två, snart tre, barn. Charlie 4 år, Sara snart 2 år och en till på väg.

Begravningsentreprenör — Andy och Sally Petersen (Mr Petersen)

Började som snickare men med åren har han etablerat sig som, ja det han sysslar med. Stadens "Boot Hill" har hunnit bli relativt stor med ett femtiotal gravar att sköta om. Mr Petersen är i 40 års åldern och kommer från Kansas. Han är gift med Sally, äldre syster med Martin (smeden), Martin och Andy är goda vänner. Petersens har bara ett barn, Raymond som är 16 år gammal och hjälper sin far för det mesta. Raymond och Smedens son Patrik är de bästa vänner, de smiter ofta iväg och fiskar, jagar och leker att de är kofösare vilket de bägge vill bli.

Kyrka/Prästen — Father Patrick

Fader Patrick kom som predikant till trakten efter inbördeskriget. Mr. Masterson ville gärna att Cripple Creek namn kom på kartan samt självklart måste ha en Präst för den kommande kyrkan. De sällsamma var bara att Irländaren Patrick var Katolik och när han frågade om detta inte störde Mr. Masterson utbrast denne att "Vi är ju för fan alla lika inför Gud!". Så om än tvivlade svarade Patrick att det fanns nog att göra här i trakten. Till Patricks och Mr. Mastersons förvåning fick de oväntad och mycket entusiastisk hjälp att bygga en församlings lokal av den Mexikanska ortsbefolkningen. Detta berodde givetvis på att dessa var katoliker och religiösa. Patrick är stor, grov och rödhårig med ett stort skägg och en mullrande stämma.

Barberaren — Hans och Helga Kreisler (Mr Kreisler)

Hans kommer från Tyskland och etablerade sig i Louisiana som bonde. Men under kriget flydde han och hans familj hit till Texas. Han började som kofösare men skadade sig vid en ridolycka och har nu svårt att gå och är inkapabel att rida. Han beslöt då att (för fyra år sedan) lyda sin fru Helga och de öppnade en Barberar salong med ett tillhörande badhus och tvätteri. Hans är 35 år och hans fru är lika gammal. De har fem barn Sigmund 12 år, Kristin 10 år, Willhelm 7 år, Greta 5 år samt Lill Hans som är 2 år. Hans är normal lång, haltar, bryter på tyska, är öppen till sättet, frispråkig och munter. Han är blond och har vackra blåa ögon som alla i han familj. Hans fru är vacker, med rosiga kinder, ett rungande humör, stor byst samt ett klingande skratt. Många kofösare har gjort närmanden på Helga och då med nöd och näppe överlevt försöket. Hans och Helga är mycket nära vänner med Doktor Klein, de delar även lokal, men doktorn gör nästan alltid hem besök, så även om han bor och har ett kontor på över våningen hos Barberaren, är han sällan där. Hans och Helga bor i huset intill.

Advokaten — William R. Campbell (Mr Campbell el. Mad Willy)

William bor på hotellet sedan tre år tillbaka. Han har varit med i inbördeskriget och under detta skadade han vänster armen. Han är försupen och spelar mycket kort men är en duktig advokat. Han är 30 år, har ljust hår och gröna ögon. Hans blick flackar och har något otäckt och jagat i sig. Han lider även av mardrömmar och kan få anfall av rent vansinne. Masterson och Stackpole har vid flera tillfällen dragit nytta av hans kunskaper, snabbtänkt och väl oljade tunga. Detta har fungerat med varierande resultat men trots de bägges ansträngningar har inte William lyckats rycka upp sig.

Spelaren — Abraham Black (Mr Black)

Mr Black bor på Cripple Creek Hotell. Han är lång, snygg och har vackert svart långt vågigt hår samt en väl ansad mustasch. Han återfinns på Hotellet eller Saloonen.

Fyllot — Jack

Jack är ca. 30-40 år gammal. Han var en gång med i Texas Rangers och sedan var han kofösare i ett antal år. Men redan då var hans drickande så allvarligt att han till slut inte kunde jobba längre. Jack åter finns lite varstans i Cripple Creek men oftast i närheten av Cantinan eller ibland Saloonen. Han är i princip jämt törstig om han inte är full. Han talar med en djup skrovlig och hes bas. Jack är en hejare på att lira fiol vilket gör honom till en populär filur.

Alkisen — Tim

Tim är i 50 års åldern och har alltid varit i trakten. Tim är tokig och ses som stadens byfåne. Han rycker hela han, går med konstiga små steg, talar ytterst gällt och sluddrigt samt gestikulerar vilt.

Luffare — Al

Al är traktens divab, ca. 40 år. Han hjälper till hos både bönder, på rancher och i staden. Han har varit här sedan Silver Gulch dog ut tillsammans med hans ekonomi. Al super upp de pengar han tjänar ihop. Han bor där han finner det lämpligt eller där han fått tillstånd att koja.

Mexen — Sanchos

Sanchos brukar hänga utanför Saloonen, Cantinan, Hotellet eller Lanthandeln. Han brukar springa små ärenden och ge ett handtag där han kan, men för det mesta ses han sittande halv slumrande utan för någon av de nämnda etablissemangerna.

Cantinan "El Vaquero" — Carlos

Carlos är i 45 års åldern, stor, mörk och kraftig. Hans hår börjar gråna men mustaschen är stor och svart. Här på Carlos Cantina går det oftast lugnt till. Benämningen "Billig sylta" kan användas på detta etablissemang. Här finns billig sprit, Carlos mat, två kvinnor som ställer sina tjänster till förfogande i ett rum bakom baren samt de individer som förefaller att ej ha rent mjöl i påsen. Carlos har en Fru som passar parets många barn samt hjälper till att servera och laga mat.

De Silvio och den Mexikanska lokalbefolkningen

Det finns ytterligare ett femtital Mexikaner i trakten, var av de flesta är bönder, ytterligare ett tjugotal Mexikaner arbetar på Rancherna i trakten. De Mexikanska bönderna försörjer området knappt på vad deras fattiga åkrar ger. Den rikaste och mäktigaste bland Mexarna är De Silvio, som har sitt Casa de la Rio Pecos strax utanför staden. Cirka två tredje delar av Mexarna jobbar för honom och på hans land, den övriga tredje delen arbetar för Mr. Masterson som äger all mark runt Cripple Creek förutom lite just i staden som ägs av Mr. Stackpole.

Gruvorigalet — Silver Will

Lever uppe vid Silver Gulch där han fortsätter att leta efter de stora fyndet. Han är i 50 års åldern och kommer ner till Cripple Creek ett par tre gånger om året.

Rancherna i Området**Broken Arrow — Collis O'Shea.**

Collis är kort men kraftigt byggd. Han är 44 år och gift sedan 1852 med Irländskan Marion. De har fem barn var av Robert 17 år är äldst, sedan kommer Mary 14 år, Peter 12 år, Charles 10 år samt Kate 7 år. Collis har fyra karlar som jobbar hos honom One-Eye Dave, Louisiana, Rodrigo samt Juan. Dave och Rodrigo driver boskap till Denver just nu. Will är en hejare med lasso och Juan har bra hand med hästar. De har fler hästar än de andra rancherna. Collis har även oftare varit i luven på Curtiss och emellanåt har de bägge beskjutit varandra med vapen för att visa sitt förakt.

Tripple X — Frank Long.

Frank är lång men annars normal byggd. Han är i 50 års åldern men är fortfarande stilig och ser bra ut. Han är sedan 15 år tillbaka gift med Loisa en tio år yngre mexikanska. De har ett bra förhållande men bara två barn. Men Frank har även en son från sitt första giftermål med Agatha som olyckligt dog i barnsäng. Detta barn döpte Frank till Frank Bertram Long JR, alla kallar honom Little Long. Han har fyllt 22 år och är minst lika stilig som sin far. Med Loisa har Frank barnen Victor 14 år och Joanna 9 år. Frank har fem karlar som arbetar för honom, dessa är: Williams, Dallas Kid, Jorge, Paulo och Héctor. Dallas Kid och Paulo är på väg mot Denver. Jorge och Paulo är bröder med Loisa. Tripple X är den största ranchen till ytan.

Four B — Burke Curtiss och hans tre bröder Burt, Bob och Billy.

Efter att Fred Taylor givit sig av till Kalifornien för att söka lyckan och snabba pengar i guld, lämnas hans ranch Two-A att för falla. Collis och Henry delade betesmarkerna mellan sig vilket går alldeles utmärkt ända till Curtiss dyker upp för fem år sedan och köper området. De är Yankees från Kansas och ser det som sin rätt att fösa kor här i söder samt dra sydstatarna vid näsan. I sitt sätt vinner de inga vänner, utan snarare förenar de trakten mot dem. Burke är den som står som ägare för ranchen 4B. Han är äldst av de fyra bröderna, därefter kommer den ständigt bistra Burt, den store, starka Bob samt den skjutglade vildhjälman Billy. Till hjälp på gården har de fyra andra yankees deras närmsta man Buttler, samt de övriga packet Jason, Dennis Clay och Montana Jones.

Southern Cross — Henry Cross.

Av vännerna är Henry efter Graham den ledande och starka personen. Till skillnad från Graham älskar han att arbeta och känna vinden i håret, solen på hjässan och höra brölet från rejäla stutar. Hans största motgång var dock när han miste både sin fru och sin son. Sedan dess har glimten i ögat förbytts mot något bittert och hårt som få tors möta. Här arbetar förutom halvblodet Chato och förmannen Clyde också Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas är en mycket duktig kofösare och en omtyckt person i trakten. Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare. Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee. José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso. Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duktig kofösare, han är 17 år. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

HÄNDELSETABELL

DAG	PLATS	HÄNDELSE	BESÄTTNING	RYKTEN	ÖVRIGT
N3	CC	Inbrott hos Masterson i stan.		0	Hundar som skäller
D2	CC	Spår som leder norrut, ev. Indianer (Nada).		1, 2, 3	Hundar som skäller
N-2	XXX DF CC	Inbrott och Riven boskap på XXX. 4B träffar Sch. Först strid, se n deal Mr Masterson dödar strykkanhundar i stan	Graham 1.		Orolig Boskap Skottlossning och Ljus på Devils Fingert
D-1	XXX	Spår av ev. Ind som leder norrut (Nada).		4, 5, 6, 7	
N-1	BA XXX	Inbrott på BA. Riven boskap på BA.	Ko på XXX besatt av Spawn. XXX-Frank1 & Graham 2.		Orolig Boskap Ljus på Devils Fingert
D10	SG	Silver. Will ser några ind. i SG.		8, 9	Oroliga djur i området
N1	S†	Inbrott S†. Strid med 4B-män (Förman †). Riven boskap på S†.	Ko på BA besatt av Spawn.		Ljus på Devils Fingert
X	BA	Cyby skadad (Häst skrämd av besatt Collis)	BA-Collis 1 & XXX-Frank 2.		
X	D2	CC XXX		10, 11, 12	Ljus på Devils Fingert
X	N2	—			
X	N2	Kraftigt Ovader. Mr Masterson dödar höns. Mr. Cross drömmet.	Ko på S† besatt av Spawn. BA-Collis 2 & Henry 1.	13, 14, 15, 16, 17, 18	Djuret i staden galna. Ljus på Devils Fingert
X	D3	CC S†		19, 20, 21	Ljus på Devils Fingert
N3	XXX S†	Uppbåd, fånga döda ind (Nada) S† boskap spridd, borde drivas samman. En vakt skjuter och skadar en varg. Mr. Cross drömmet.	XXX-Frank 3 & Henry 2.	22	Dustdevil Ljus på Devils Fingert
D4	XXX CC	Dr. Klein besöker en sjuk och skottskadad Frank. Lunchmob hänger ett halv-bod.		23, 24, 25, 26	Dustdevil Galna djur. Ljus på Devils Fingert
N4	S† CC	4B-folk hälsar på hos S†.	Graham 3 & Collis 3.		Ljus och ljud på Devils Fingert.
N5	DF BA CC	SH gör 4B:s till "Brood of Tsalhogue". Folk från BA, skjuter en puma. En frivillig vaktsyrka utses för att hjälpa Burnett och Long bevakna staden.		27, 28, 29	Ljus på Devils Fingert
N6	XXX	Ray som vaktar djuren, dödas av Frank.	Frank 4 & Henry 3.	30, 31	Ljus på Devils Fingert
D7	XXX	Dr Klein besöker Frank igen. Sjukdomen har blivit värre. Frank läses in på sitt rum. 516 SJÄLV			
N7	CC	Masterson dödar Wilson när dessa patrullerar gatorna i CC. Senare hittas en förvirrad Masterson, blodig och med sönderrivna kläder. Hos Dr Klein sövs han och Klein drar vissa slutsatser. Wulffämner! (varuhus)	Graham 4 & Collis 4.		Galna djur. Ljus på Devils Fingert
D8	CC (BA)	Stor oro och uppståndelse. Masterson förs hem och läses in på sitt rum. Senare samma dag besöker Klein Collis och drabbats av samma sjukdom. På kvällen undrar Dr Klein om Mr Stackpole har silverkulor.		32, 33	Ljus på Devils Fingert
N8		Collis dödar och äter alla på BA.	Henry 4 & Collis 5.		Ljus på Devils Fingert
D9		Dr Klein söker upp Martin och tillsammans gör de femton silver- kulor.		34	
N9	XXX	Frank berättar sig ut och dödar fru och barn. Steve lyckas fly. Därefter dödar Frank ranchens djur (ej korna). Steve sticker för att hämta hjälp. Steve och de (3) som vaktar boskapen återvänder till ranchen där de finner Frank sovande i stallet. Frank förs till CC.	Frank 5		
	CC	Klein, Burnett och Kreisler patrullerar tillsammans med Mr Masterson. Masterson förvandlas och dödar Burnett men Klein dödar Masterson med hjälp av silverkulor (tror han). Collis tar sig ut till hjorden och slaktar kor. Han upptäcks och blir beskjuten, men lyckas fly med livet i behåll. Collis flyr och gömmer sig i SG.	Graham 5		Galna djur. Ljus på Devils Fingert
	BA				

RYKTEN OCH SKVALLER

- Historia över trakten.
- En gång så dödade han och några av karlarna en puma stor som en grizzly.
- En av indianerna som hängdes, skrek uppregade gånger "Diablo de la Rana" innan repet lyssade honom. Detta fick mexikanerna att göra krocken och bli allmänt nervösa.
- En av indianerna som hängdes såg jag i går bort åt Pablos farm.
- Riven och död boskap (på: Broken Arrow, Triple X, 4B, Southern Cross).
- Har sett Mr Masterson springa från sitt hem spritt sprängande näck, milt i natten.
- Inbrott hos (Graham, Collis, Frank och Henry)
- Samma natt som det var inbrott hos (Graham, Collis, Frank och Henry) var djuren oroliga, böljade som fan och hundarna var som tokiga.
- Djuren är dödade av något djur. Trohögvis en björn, men dessa är ovanliga i trakten, pumor är mycket vanligare.
- Har sett indianer som gömmer sig i SG.
- Graham har erkänt för Father Patrik att han haft mardrömmar och känner sig myko. Han ser även "myko" ut.
- 4B bröderna har lämnat in silvernatm hos Stackpoles.
- Har hört skottlossning hört från Devils Fingert till.
- Det som skrämdde hästen var inget djur, och om jag inte såg fel, visst var det mört, så var det ett grånande monster.
- När Mr Masterson var inne för att raka sig rakade han somna i stolen, medan Kreisler slpade rakinven. Han måste då ha drömt för han började plötsligt montra och slet av sig handduken samt fick ett oönskfullt uttryck i ögonen, nå i hela ansiktet
- Hört Cavalor som ylar näterna igenom. (Lockas dit av dödad boskap, eller något annat...)
- En stor Coyote dödade nästan alla mina höns. (Bonden Sancho).
- Har funnit konstiga spår utanför staden som leder bort mot hjordarna.
- Sett ljus/indianeldar i bergen väster om stan.
- Har sett en konstig flur, måste varit en coyote. Men kan svära på att den gick upprätt. De var mötki men...
- Har funnit konstiga spår runt sitt hus.
- Har funnit konstiga spår utanför staden som leder bort mot hjordarna.
- Har funnit konstiga spår utanför som leder in till staden.
- Hörde brölet av en åna eller mula samt ett kort skrik från en man. När jag kom dit så tyckte jag att jag såg ett Monster springa från platsen.
- Kan svära på att ha sett Burke från grannanchen stycka en ko med yxa. De var mötki men...
- I går rakade Mr Masterson sig två gånger.
- Vaknade mitt i natten av att (Graham, Collis, Frank och Henry) kom hem allddeles blodig och med sönder trasiga kläder.
- Har sett konstiga ljus och hört vad som låt som någon slags indian sång borta vid Devils Fingert. De var så ryserigt att nachthänen reste sig, gåshud över hela kroppen samt att hästen blev som panikslagen.
- Samma natt som allt började kom Mr. Black med diligensen.
- Syjuinar. Kvinnorna har vid sina "Te Träffar" listat ut att något hände ranchägarna och Mr. Masterson... via skvallar. Någon konstig feber tror de kan ha drabbat dem. Dr Klein talade om de med kofösaren Billy i förra veckan...
- Har sett Frank springa från sitt hem mitt i natten.
- Min make (Graham, Collis, Frank och Henry) sover illa om nätterna och klagar på nattmaror.
- (Graham, Collis, Frank och Henry) har drabbats av någon slags konstig sjukdom eller feber.
- (Graham, Collis, Frank och Henry) har börjat se konstiga ut/ uppför inte som de brukar.
- De vargar eller stora cavalor som setts är nog varuhvar.

DAG	PLATS	HÄNDELSE	BESÄTTNING	RYKTEN	ÖVRIGT
D10	CC	Fd. Patrick och Klein bildar ett medborgarråd sedan Masterson dödas. Frank läses in i en cell (Klein förstår att Masterson ej kan ha varit enda varulven). Fler silverkulor slöps. Fred från BA kommer med nyheter därifrån + begäran om hjälp. Man finner förödelsten på BA. Collis är borta.			
	BA St	Man finner förödelsten på BA. Collis är borta. Folk skickas att varsko St om varulvarna. Spawnen driver ihop alla hordar öster om stan.			
N10	CC	De tre spawen-besatta korna driver hjorden uppför floden mot stan. I stan är de flesta i kyrkan, vaknade av man med silverkulor i vapnen (förutom Frank i cellen och hans vakter). Korna skenar genom stan och trampar ned de som är ute + förstör en hel del mindre hus. Spawnen lämnar sina värdar och åter folk - nästan halva stans befolkning går åt. resten flyr. Collis kallar upp Silver Will och hans mulla.			
	SG		Henry 5		Galna djur. Ljus på Devils Finger

RYKTEN OCH SKVALLER

	Silver Gulch	XXX-Ranch	Broken Arrow	Southern Cross	4B-Ranch	Cripple Creek	Devils Finger
Silver Gulch	—	7 tim/35 min	6 tim/10 min	5 tim/50 min	4 tim/45 min	5 tim/20 min	9 tim
XXX-Ranch	7 tim/35 min	—	6 tim/20 min	3 tim/30 min	4 tim/20 min	2 tim/20 min	3 tim/50 min
Broken Arrow	6 tim/10 min	6 tim/20 min	—	4 tim/50 min	2 tim/20 min	4 tim/40 min	5 tim/10 min
Southern Cross	5 tim/50 min	3 tim/30 min	4 tim/50 min	—	1 tim/25 min	2 tim	3 tim
4B-Ranch	4 tim/45 min	4 tim/20 min	2 tim/20 min	1 tim/20 min	—	2 tim	2 tim/50 min
Cripple Creek	5 tim/20 min	2 tim/20 min	4 tim/40 min	2 tim	2 tim	—	1 tim/25 min
Devils Finger	9 tim	3 tim/50 min	5 tim/10 min	3 tim	2 tim/50 min	1 tim/25 min	—

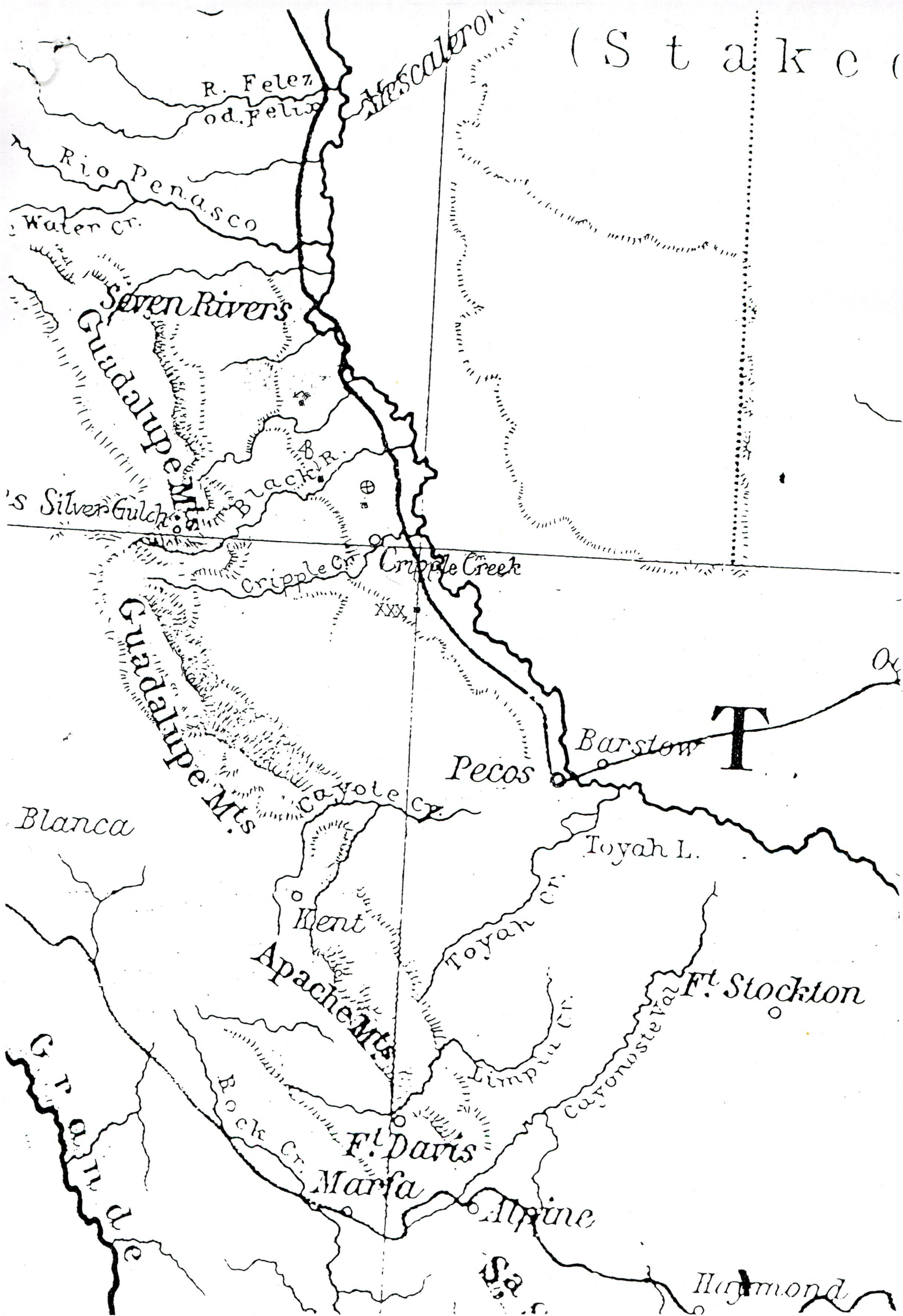
Det tar cirka en dag att finna indianlägret vid Seven Rivers.

PLATSER : CC = Cripple Creek
 DF = Devils Finger
 St = Southern Cross
 BA = Broken Arrow
 XXX = Triple X
 SG = Silver Gulch

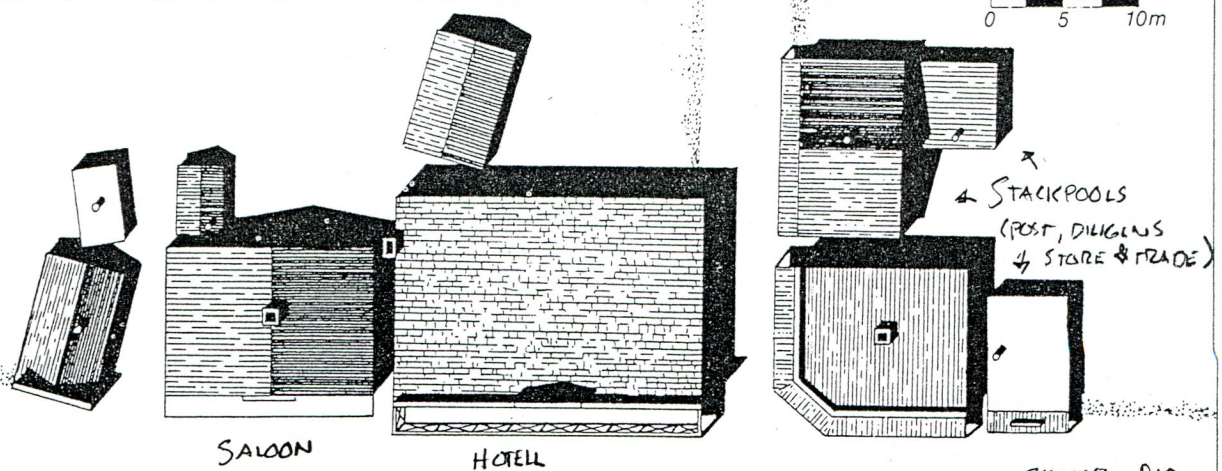
Rykten : Visar den första dem (enbart) som man kan höra ryktet ifråga i stan. Se "Folket i staden Cripple Creek" för vilka personer som vet vilka rykten

• TRS sättyng + 50% för höst & vagn.
 Ju mer man pressar sin höst (med Hill halvorna), desto större chans att den "sprängs" (dvs. dörs).

(S t a k e)



0 5 10m



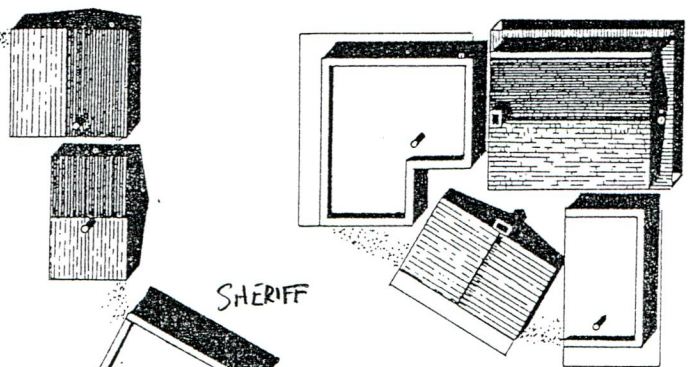
SALOON

HOTELL

STACKPOOLS
(POST, DILIGENS
& STORE & TRADE)

SILVER + BAD-
GULCH HUS →

← CATTLE TRAIL
VADSTÄILE



SHERIFF

BONEHUS

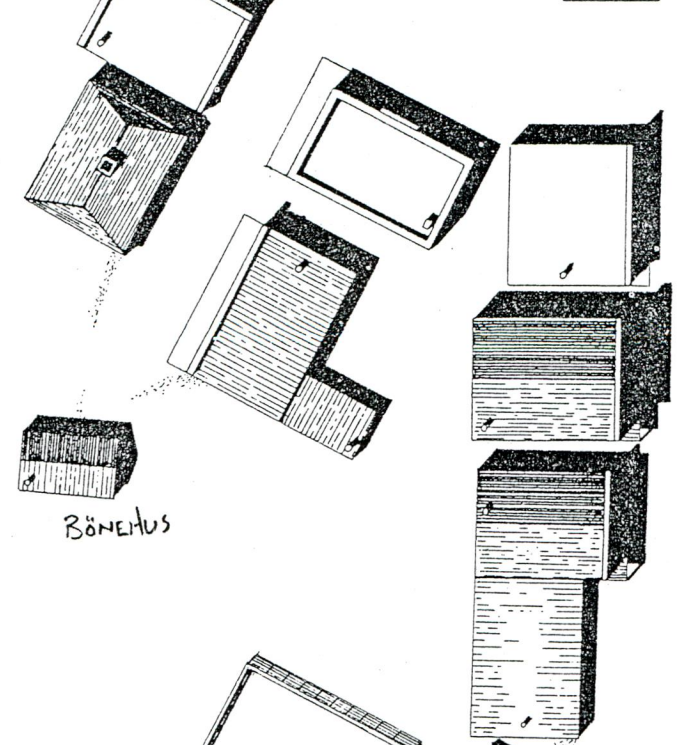
MASTERSSENS LANTMÄTERIET

BARB.

DR. KLEIN

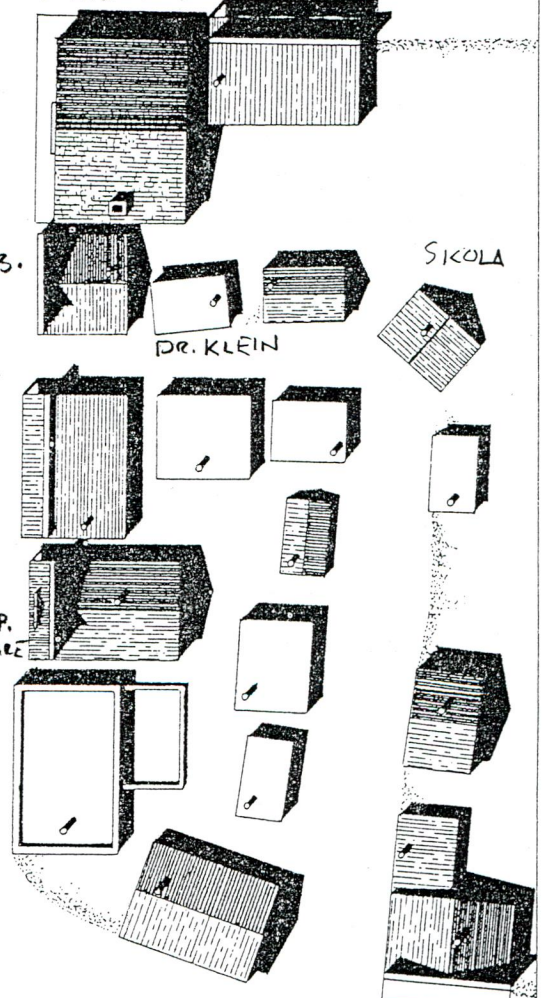
SIKOLA

BEGR.
ENTREP.
O SNICKARE



SMED

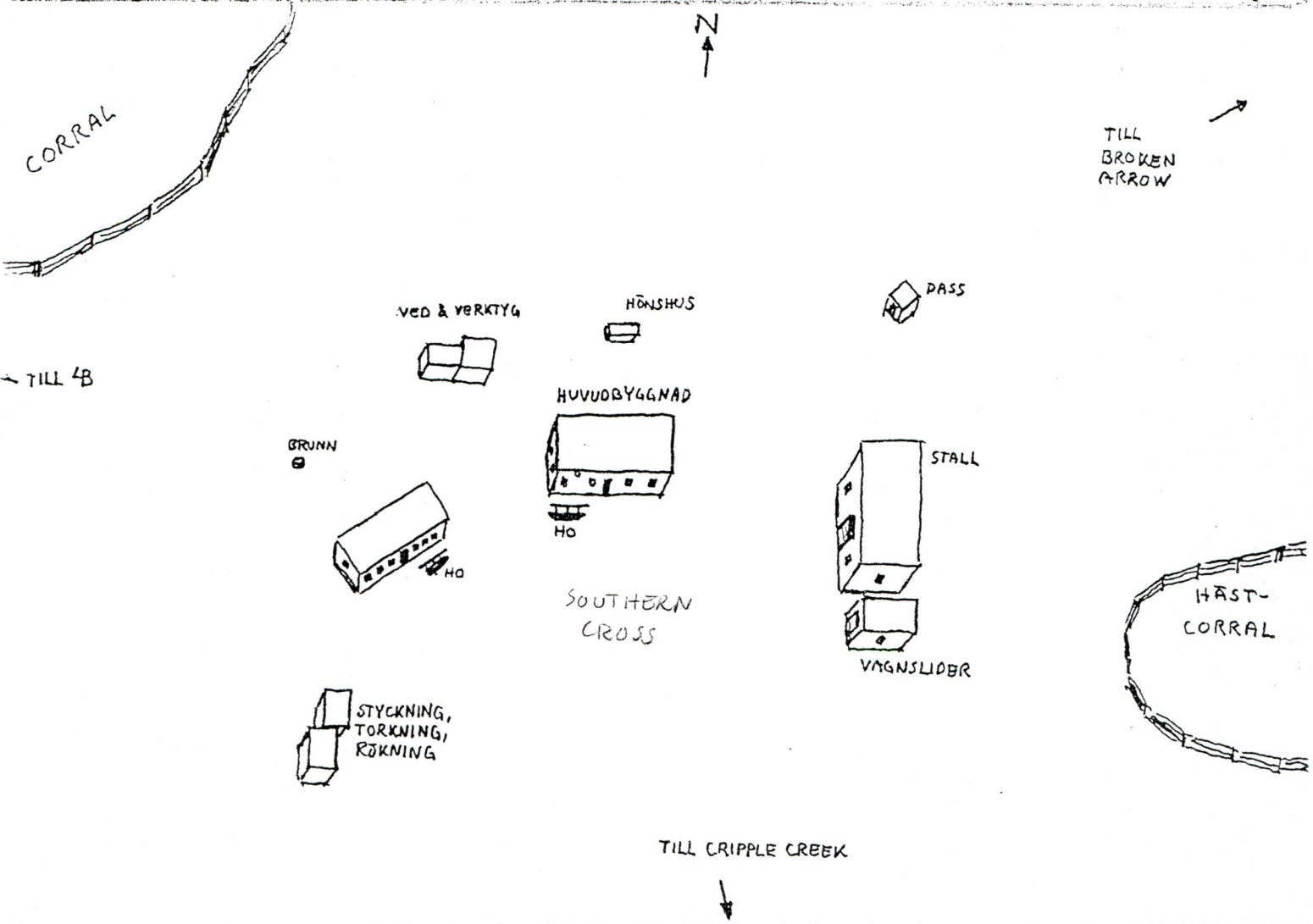
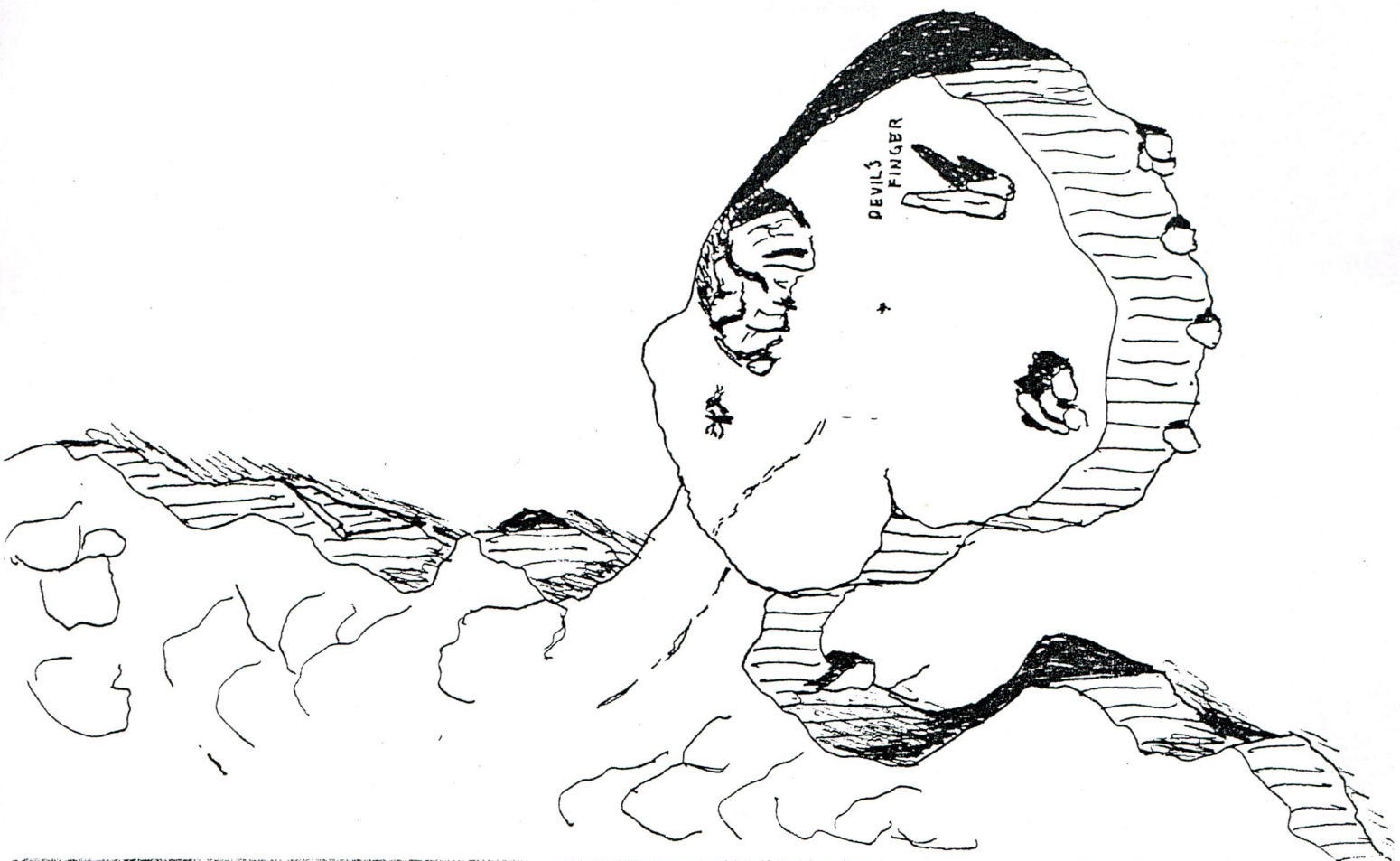
SOUTHERN
CROSS



CANTINAN

MEXARE
↓

SILVERGULCH
BADHUSET →



CLYDE SPENCE (25), Ranch-Hand + stand-in foreman

Jag, Clyde föddes i Tennessee för en så där tjugofem djävla vintrar sedan. Mina föräldrar var strävsamma bönder, men inte fan var de torftiga och fattiga inte. Jag och mina äldre bröder jagade och fiskade samt levde vildmarks liv så ofta vi kunde smita i från. Annars hjälpte vi föräldrarna me en djävla massa annat på gården. När jag var tio år hade även min far tröttnat på ett djävla liv som bonde och hela familjen bestämde att vi skulle sluta upp med fem andra familjer och söka oss väster ut. Vi följde vad som senare kom att kallas "The Santa Fe Trail". Men under resans gång blev vi fast i den snabbt växande skitstaden Austin i Texas, mycket därför att det djävla inbördeskriget drog in hela min familj. I det djävla kriget blev min far logementofficer och min mor passade mina två yngre systrar. Mina bröder blev bägge soldater och även jag när det började gå fan så dåligt mot slutet. Min äldsta bror Johnny dödades i det djävla Gettysburg, där sårades även jag och Lukas min bästa vän som fan. Vi, min vän och jag, hann inte delta i fler djävla strider utan flydde resten av det djävla kriget tillsammans med några andra vänner söder ut. Vid krigsslutet träffade jag på min andre bror Jake. Han var också sårad men inget djävligt. När han fick reda på att Johnny dött, bestämde vi andra oss för att överleva det djävla kriget. Så mina och Jakes vänner bildade en egen enhet, som slogs som djävlar tillsammans, ända tills kriget tog slut. Vi återvände då hem till Austin där vi blev skit välkomna av våra föräldrar och vår nye lille bror Dave.

Jake hade hört om hur fan så mycket pengar det gick att tjäna inom boskaps branschen och hur djävla tufft det var att vara kofösare. Så Jake, Lukas, Jag samt några vänner började driva boskap. Vi beslöt oss att driva en egen verksamhet efter ett fan så hårt års arbete på Bar-YYs ranchen i mellersta Texas. Vi köpte boskap och valde att föra dem över Goodnight-Lovingspåret. Detta var djävligt tufft och när vi efter två månader och efter att vi mist en tredjedel av den djävla boskapen nådde Denver var vi fan så slut. Jake stannade kvar uppe i skit-Denver tillsammans med de flesta andra. Jag hörde att de fick jobb på nån djävla ranch där uppe i skit-Colorado. Men jag och Lukas återvände till samma djävla Texas samma djävla väg som vi kom. Detta gjorde vi tillsammans med ett gäng andra kofösare som arbetade på ett par andra rancher i västra Texas. De tyckte att vi skulle arbeta där för de hade gått skit bra de här året och förväntades gå ännu djävla bättre kommande år. Så av alla djävla skitställen hamnade vi på Southern Cross Ranchen, vid en djävla avkrok kallad Cripple Creek. Här på ranchen arbetar förutom jag själv, också det satans halvblodet Red, Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Jag skulle inte stannat här fan så länge om de inte vore för ägarens, Mr. Cross, djävligt vassa dotter Hilary. Så nu har jag och Lukas arbetat här på ranchen i tre år. Luke och Lead Belly driver upp boskapen till skit-Denver och jag kan arbeta ostört med Hilery. Yhee-Haaa!!!

Allt skulle varit perfekt om det inte för en vecka sedan dök upp en skadad kille som Hilary genast tycks fattat tycke för, och bara för att han är en mörk främling.

- Mr Cross (45 år) är en djävla hygglig kille och enormt skit skicklig kofösare. Han betalar hyggligt och arbetar själv med oss andra efter över tio djävla år som kofösare. Detta gör att de flesta respekterar honom skit mycket. Jag visar honom mina goda sidor och han har redan fattat tycke för mig.

- Hilary (20 år) är en riktig pärla. Skit snygg, klyftig och en sju tusan till att rida stilig och snabbt för den delen. Problemet är hur jag skall våga visa henne, hur djävla nere jag är i nah'. Det bästa sättet är nog att spela skit tuff och djävligt världsvan.

- "Red" (25 år) är ett djävla halvblod som jag inte fattar att Mr Cross kan med. Endera dan skall jag lära honom en läxa. Fast spåra och jaga kan han, men inte fan ändrar de hans djävla föräldraskap inte.

- Rick (25 år) skall bort! Den djävla luffaren har hängt här och snyltat på vår gästfrihet alldeles för djävla länge. Han kan ju strutta runt och fjäska för Hilary, så då är han nog så djävla pigg, så han även kan ta sig i sitt skitiga arsele och sticka i väg dit han hör hemma. Komma hit skottskadad och bloda ned och allt. Han är säkert efterlyst, skall hålla ögonen på den djäveln.

- Lukas är en djävla duktig kofösare som tur är så är han inte så djävla framåt, och tur är väl det för då skulle han nästan kunna konkurrera med mig.

- Lead Belly är en gammal djävla stöt som alltid är kock och brännare.

- Matt Cooper är en satans så bra hästkarl men en skötsam typ från djävla-långtbort-Tennessee.

- Mexen José har varit på ranchen skitlänge och är djävligt duktig både på att rida och kasta lasso.

- Lopez är den satans så hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är dock bara 17 år.

Clydes mål i livet: Imponera på Mr Cross, vinna Hilary, bli kvitt Rick och inte för ett ögonblick lämna Hilary och Rick ensamma vid fel tillfälle.

Din Kliché: Skrytande, stolt och alltid svärande tuffing (Adam Cartwright).

Cthulhu by GASLIGHT

Name CLYDE SPENCE
 Occupation Ranch hand Sex Male Age 25
 Nationality Texas Residence Southern Cross

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. 14 DEX 13 INT 10 Idea 50
 CON 13 APP 11 POW 9 Luck 45
 SIZ 14 SAN ... EDU 9 Know 45
 Social Class
 Schools, Degrees
 Damage Bonus/Penalty ... +1D4

MAGIC POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Winchester .44 Rifle
 (17 shots, Dam 2D6+3)
 Reload 2; RoF 2/3, Malf 99

HIT POINTS

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Colt Dragon .44 Revolver
 (6 shots, Dam 1D10+2)
 Reload 0.5; RoF 1, Malf 97

SANITY POINTS

(Insanity	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18								
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	<u>.19</u>	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<u>.18</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<u>7</u>	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<u>46</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<u>.12</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<input type="checkbox"/>	Ride (varies) <u>Horse</u>	<u>57</u>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<u>21</u>	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<u>43</u>	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<u>44</u>	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak <u>Spanish</u> ... (00)	<u>26</u>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (varies)	<u>34</u>	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<u>32</u>	<input type="checkbox"/>	Speak..... (00)	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<u>55</u>	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<u>.13</u>	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>
Drive Carriage (20)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (0)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>	Pilot Balloon (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<u>38</u>	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<u>Play Harmonica</u> ...	<u>38</u>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Shotgun	<u>50</u>
Revolver	<u>50</u>
Rifle	<u>61</u>
Whip	<u>43</u>	<u>1D3 + entangle</u>
Grapple	<u>57</u>	<u>Spec.</u>
Fist	<u>79</u>	<u>1D3</u>
Kick	<u>50</u>	<u>1D4</u>

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

<u>Fast Draw</u> (00)	<u>25</u>
<u>Lasso</u> (00)	<u>74</u>
<u>Herding</u> (10)	<u>70</u>
<u>Cooking</u> (30)	<u>52</u>
<u>Lock Tough</u> (POW x2)	<u>36</u>
<u>Swear Inventively</u> (INT)	<u>88</u>
<u>Dislike Rick</u> (00)	<u>90</u>
<u>Gambling</u> (15)	<u>40</u>

RICK "MAVERICK" BRACKEN (25), Laglös Revolverman

Jag föddes som son till några bönder i västra Kansas för flera år sedan. Jag jagade och slogs samt smet ifrån mina plikter så ofta jag kunde. Jag var en riktig vildhjärna som ung. Inte mycket att se tillbaka till. Min karriär börjar under inbördeskriget. Redan innan var jag en god skytt och småviltsjägare. Under kriget såg jag vid flera tillfällen döden i vitögat, men överlevde alltid. Jag dödade många och tog alltid onödiga risker vilket ledde till att jag fick rykte om mig att vara en riktig "Maverick" vilket blev ett smeknamn som följt med mig sedan dess. Jag var med när Quantrills gäng plundrade och brände staden Lawrence. Efter kriget lämnade jag gänget och stack till Texas. Där började jag jobba som kofösare men redan efter en kort tids anställning råkade jag döda två män. På detta sätt fortsatte det och jag fick snart dras med att bli kallad revolverman. Så stack jag norrut igen, efter cirka ett år, tillbaka till Kansas och började så åter rida med ett gäng av (x-)sydstatarna som jag lärt känna under min tid tillsammans med Quantrill. Med dessa höll jag ihop med i nästan tre år. Men så när vi efter ett misslyckat Bankrån tvingades fly stack jag söderut till Texas igen. Allt gick bra och de var inte många dagar kvar till Mexico när en prisjägare måste hunnit ifatt mig. Jag red i skymningen längs en biflod till Pecos River när jag träffades i ryggen av ett skott. Flera skott sköts men det var bara det första som träffade. Sårad och svimfärdig av blodsförlust nådde jag senare en ranch.

Ranchen hette Southern Cross och låg strax utanför hålan Cripple Creek. Här skötte en söt och trevlig tjej om mig som heter Hilary. Hennes far Mr. Cross som äger ranchen är jättehygglig mot mig. Jag har nu varit här i en vecka och det skulle vara bra om jag kunde ge igen för deras vänlighet, innan jag ger mig av. De verkar dessutom ha ont om folk så man kanske skall kolla om man kan stanna här lite längre. Fast om den som sköt mig fortfarande är efter mig så är det bäst att hålla ögonen öppna. Nästa gång jag stöter ihop med den som sköt mig igen får de passa sig, för då skjuter jag tillbaka.

När spelet börjar har du för någon dag sedan vaknat hur din febriga dvala. Du är fortfarande skadad och omtöcknad vilket gör att du från början har **-20% i alla Fysiska Skills** samt en Damage på **-4 Hit Points**. Per dag som du spelar och lyckas slå CONx5% så blir du av med -5% samt får tillbaka 1 Hit Point, om du vilar utan att göra något får du tillbaka värdena automatiskt.

- ~~Annika~~ Annika
• Hilary (20 år) är en vacker flicka som dessutom verkar gilla mig, man tackar. Skulle vara trevligt att bekanta mig med henne innan jag...om jag drar vidare.
- ~~Mr Cross~~ Mr Cross
• Mr Cross (45 år) är en riktig gammal stut. Tuff för sin ålder, ögon hårda som stål och ett hjärta stort som prärien. Han har en trevlig och välkött ranch. Jag vet inte vad han skulle gilla mig som svärson och han skulle inte falla för mitt förflutna, så det är bara och lossas vara en luffare eller så. Vill inte han skall få annat än en god uppfattning av mej.
- ~~Clyde~~ Clyde
• Clyde (25 år) är en riktig snorunge för sin ålder. Kär i Hilary så att det står skrivet i ansiktet på en, fast det är väl inte så konstigt. Kan va kul att bräcka honom fast det är dumt att skaffa sig fiender i onödan. Man får väl lära honom ett och annat om livet helt enkelt.
- ~~Red~~ BK
• Halvblodet "Red" (25 år) är en listig djävul. Har träffat flera halvblod i mitt liv och alla är de lömska och sluga som cayoter. Fast man skall aldrig vara för snabb att dra alla över samma kant.

Ricks mål i livet: Vinna Hilary, bräcka Clyde, hjälpa Cross med ranchen, betala tillbaka för hans generositet samt inte avslöja min laglösa bakgrund.

Din Kliché: Cool, Hövlig och Hård (Kid Curry i "Alias Smith and Jones").

Cthulhu by GASLIGHT

Name **RICK BRACKEN ("MAVERICK")**
 Occupation **Outlaw** Sex **Male** Age **25**
 Nationality **Kansas** Residence **None**

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. **12** DEX **14** INT. **11** Idea. **55**
 CON **12** APP. **15** POW **11** Luck **55**
 SIZ **13** SAN ... EDU **8** Know **45**
 Social Class
 Schools, Degrees
 Damage Bonus/Penalty **+103**

MAGIC POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 **11** 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21
 Le Mat .42 Revolver
 [9 shots, Dam 1D10+1] +
 (1 Buckshot, Dam 2D6+1)
 Reload 0,5; RoF1, Malf 98
 HIT POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 **10** 11 **12** **13** 14
 15 16 17 18 19 20 21
 Winchester .44 Rifle/Carbine
 (13 shots, Dam 2D6+3)
 Reload 2; RoF 2/3, Malf 99
 Remington Derringer .41
 (2 shots, Dam 1D10) RoF1, Rel 2

SANITY POINTS
 (Insanity) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 **49** **50** 51 52 53 54 **55** 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10) <input type="checkbox"/>	Geology (00) <input type="checkbox"/>	Psychology (05) 19 <input type="checkbox"/>
Anthropology (00) <input type="checkbox"/>	Hide (10) 25 <input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5) 25 <input type="checkbox"/>
Archaeology (00) <input type="checkbox"/>	History (20) <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Astronomy (00) <input type="checkbox"/>	Jump (25) 43 <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Bargain (05) 17 <input type="checkbox"/>	Law (05) 28 <input type="checkbox"/>	Read/Write. (00) <input type="checkbox"/>
Botany (00) <input type="checkbox"/>	Library Use (25) <input type="checkbox"/>	Ride (varies) Horse 51 <input type="checkbox"/>
Camouflage (25) <input type="checkbox"/>	Linguist (00) <input type="checkbox"/>	Sing (05) 46 <input type="checkbox"/>
Chemistry (00) <input type="checkbox"/>	Listen (25) 45 <input type="checkbox"/>	Sneak (10) 24 <input type="checkbox"/>
Climb (40) <input type="checkbox"/>	Make Maps (10) <input type="checkbox"/>	Speak Spanish ... (00) 20 <input type="checkbox"/>
Credit Rating (varies) 10 <input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20) <input type="checkbox"/>	Speak (00) <input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00) <input type="checkbox"/>	Occult (05) <input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25) 31 <input type="checkbox"/>
Debate (10) <input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00) <input type="checkbox"/>	Swim (25) 40 <input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05) <input type="checkbox"/>	Oratory (05) 28 <input type="checkbox"/>	Throw (25) <input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2) 42 <input type="checkbox"/>	Pharmacy (00) <input type="checkbox"/>	Track (10) 13 <input type="checkbox"/>
Drive Carriage (20) 30 <input type="checkbox"/>	Photography (10) <input type="checkbox"/>	Treat Disease (05) <input type="checkbox"/>
Electrical Repair (0) <input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05) <input type="checkbox"/>	Treat Poison (05) <input type="checkbox"/>
Fast Talk (05) 61 <input type="checkbox"/>	Pilot Balloon (00) <input type="checkbox"/>	Zoology (00) 10 <input type="checkbox"/>
First Aid (30) 42 <input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00) <input type="checkbox"/>	Play Banjo 67 <input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Revolver	77	+1/3 on Rate of Fire			(Revolvers)
Rifle	69				
Shotgun	44				
Club (Rifle)	51	D8			
Grapple	40	spec.			
Kick	38	D4			
Fist	71	D3			

SPILLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Lasso (00)	10
Fast Draw (00)	88
Seduction (20)	54
Spot Lawmen (00)	47
Herding (Cows) (10)	18
Look Innocent (00)	40
Cooking (30)	41
Gambling (15)	33

5/6

Chato

Henry

Rick ~~Bracken~~
Matthias

Clyde
Arnold

HILARY CROSS (19): Ranchägar Dotter.

Jag har bott på Southern Cross i hela mitt liv och har haft en bra uppväxt. När jag var liten lekte jag mest med brorsan, John, och vi lärde oss både att rida, skjuta och driva boskap. I December -64 dog min mor i influensa efter att ha varit sjuk i över en månad. Detta tog John mycket hårt. Jag var fortfarande för ung och fattade inte ordentligt. John blev aldrig sig själv efter att hon dött och även om han försökte vara entusiastisk, var han tankspridd och disträ. Jag försökte muntra upp honom för olika saker men han envisades med att vilja visa sin manlighet med de andra karlarna på ranchen. Detta fick ett tragiskt slut då han vid en indrivning råkade ut för en ridolycka. En ungtjur attackerade hans häst som gjorde ett par ordentliga krum språng vilket fick John att falla av och slå huvudet i ett klippblock. Hans rygg bröts och han dog under stora plågor i kärran på väg in till stan. Jag vet nu att pappa tog det hårt, även om han försöker att inte visa det. Jag gör mitt bästa för att hjälpa lilla pappsen på ranchen, men aldrig att jag går med på att sitta i köket och skala pärer hela dagarna! Ja, OK, ibland får man väl bita i det sura äpplet och ställa upp med matlagning och annat fjant, men det får inte bli någon vana!

Ända sen jag blev femton har traktens pojkar svassat runt mig och försökt med det ena patetiska försöket efter det andra för att få mig. Inte för att det har hjälpt, är man en bondtölp så är man, och nåt annat finns inte att välja på här i kring. Pappa har försökt att få mig intresserad av Roger O'Shea på Broken Arrow, men den bönstjälken är lika snygg som en get med skabb!

Min favoritmetod för att sätta dit kaxiga karlar är att utmana dem på en ridtävling, med en kyss som utlovad belöning om de vinner; hittills har ingen slagit mig i sadeln. Straffet för ett förlorat lopp är att de får kyssa en ko. Nuförtiden är det inte ofta som jag blir uppvaktad (ti, hi, hi)...

Här på ranchen arbetar halvblodet Chato, cowbyen Clyde, Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

Förutom att rida och skjuta, så är mitt största intresse att läsa. Jag har en massa pocketböcker som handlar om revolvermän och det hårda livet vid gränslandet. Förutom att åka in och besöka en storstad (som t.ex Dodge City), så är min största önskan att träffa en riktig revolverman som i böckerna.

• Henry: Jag älskar min far och ställer upp för honom, förutom när det gäller hans idéer om äktenskap. Hans förmaningar kan jag oftast strunta i, eftersom jag kan linda honom runt mitt lillfinger om det behövs.

• Clyde: Pappas förman Clyde har också börjat kasta välbekanta blickar efter mig. Suck! Även om han är ganska söt, så kan han väl inte på allvar tro att hans skryt kan leda någonvart. Men det är i alla fall roligt att retas lite med honom; han blir ju alldeles kollrig om man ger honom ett långt ögonkast eller klappar honom på handen.

• Chato: Alla andra kallar honom för Red, men jag har märkt att han inte gillar det nåt vidare. Han är alltid glad, snäll och hjälpsam, så jag brukar överlåta fjantiga sysslor på honom (kökspyssel o.dyl). Jag tycker lite synd om Chato, och blir arg när karlarna ger sig på honom; han kan ju inte rå för att han har indianblod i sig!

• Rick: Jag har pysslat om honom se'n han kom till Southern Cross, även om pappa såg till att jag inte fick vara med när han blev lagd i sängen. Hursomhelst är han ursnygg och han verkar ha varit med om en hel del, av hans ärr att döma. Han är verkligen spännande, och jag ser fram emot när hans feber släpper! NamNam!

driver boskap S — Lukas är en mycket duktig kofösare och om han vore lite mer framåt skulle han kunna ta Clydes plats.
L — Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare.
— Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee.
— José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso.
— Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är dock bara 17 år.

Hilarys mål i livet: Vinna Ricks beundran, retas med Clyde, hjälpa pappa samt vårda Rick.

Din Kliché: Rebellisk, romantisk och rättfram (Hilary i "McCahan").

Cthulhu by GASLIGHT

Name HILARY CROSS
 Occupation Tombay Sex Female Age 18
 Nationality Texas Residence Southern Cross

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. 8 DEX 14 INT. 10 Idea. 50
 CON 10 APP. 16 POW 15 Luck 75
 SIZ 10 SAN ... EDU 10 Know 50
 Social Class
 Schools, Degrees
 Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21
 Henry .44 Rifle
 (15 shots, Dam 2D6+3)
 Reload 1; RoF 2/3, Malf 98
 ~
 HIT POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21
 S & W model II Revolver .32
 (6 shots, Dam 1D8)
 Reload 2; RoF 3/2, Malf 98

SANITY POINTS
 (Insanity)
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	<u>16</u>	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<u>46</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<u>33</u>	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write..... (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Ride (varies) <u>Horse</u>	<u>89</u>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<u>51</u>	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<u>56</u>	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak..... (00)	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (varies)	<u>28</u>	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Speak..... (00)	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<u>43</u>	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<u>46</u>	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<u>45</u>	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<u>38</u>	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>
Drive Carriage (20)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<u>8</u>	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (0)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	<u>48</u>	<input type="checkbox"/>	Pilot Balloon (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<u>38</u>	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Rifle	<u>46</u>
Pistol	<u>40</u>
Whip	<u>32</u>	<u>1D3+entangle</u>
Grapple	<u>38</u>	<u>Spec.</u>
Fist	<u>61</u>	<u>1D3</u>

SPILLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Cooking (30)	<u>35</u>
Herding (10)	<u>45</u>
Lasso (00)	<u>43</u>
Dance (20)	<u>36</u>
Western Heroes (10)	<u>47</u>
Nursery (10)	<u>20</u>
Manipulate Henry (30)	<u>69</u>
Look Cute (00)	<u>85</u>

CHATO ("RED") (22): Halvblod.

Jag växte upp som ett faderlöst apachehalvblod i New Mexico. Jag och min mor, Chanawu, ingick i stammen, och fastän min moder accepterades, så var jag alltid lite utanför. Tydligt hade min mor blivit tillfångatagen av en vit man när hennes by brändes ner, men slutligen lyckats fly till "vår" stam. Chanawu såg till att jag lärde mig den vite mannens språk och sedvänjor, för hon förutsåg en tid då den röde mannen skulle vara tvungen att bli vit eller dö ut.

När jag var fjorton år, så kom vår hövding tillbaka från en expedition med sina krigare och förklarade att vår stam måste flytta norrut till ett reservat, annars skulle soldaterna döda alla i byn. Under mycken klagan gjorde sig stammen i ordning för flytten. Min mor hade hört talas om att Bosque Redondo, dit vi skulle, var en hemsk plats, olämplig för Folket att leva på. Därför skickade hon iväg mig till den vite mannens stad, och sade till mig att söka jobb hos en av traktens rancheros, Henry Cross.

Han sa nej med en gång. Men jag var envis och började göra lite små jobb här och var i området och efter två år kom tillfället att visa vad jag dög till. Det var bråda tider och flera cowboyar låg sjuka i någon feber. Mr Cross behövde snabbt folk så den här gången sa han inte nej i alla fall. Jag arbetade som ett djur och det visade sig tillräckligt, för jag arbetar fortfarande kvar. Det tråkiga är att jag tjänar lika mycket, om man har vänligheten att missbruka ordet tjänar, samt får ständigt göra all skit jobben.

Här på ranchen arbetar förutom jag och skitstöveln till förman Clyde också Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas är en mycket duktig kofösare och förman i vanliga fall - Clyde är stand-in fr honom medan Lukas är på driven norrut. Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare. Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee. José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso. Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och lär han en framtid som kofösare när han blivit äldre, han är 17 år. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

När jag senast, för nåt år sedan, var med och drev boskap norröver, stötte vi ihop med några indianer från min stam. De berättade att de flytt från reservatet och nu gömde sig i norra delen av Guadalupe Bergen nära deras gamla vinterläger, en plats kallad Seven Rivers. Jag följde med till deras läger med en förhoppning om att kunna stanna där, men mottagandet bland indianerna var nästan svalare än på ranchen. Så jag beslöt att härda ut med skitstöveln Clyde och Mr Cross. Endera dan kanske det blir någon förändring men jag har inga stora förhoppningar om det.

- Mr Cross (45 år) är relativt Okey, om man jämför honom med andra arbetsgivare jag haft. Han ger mig alltid de sämsta och värsta jobben och att kalla honom och de andra cowboyen för något annat än rasister vore förtal. Men jag har lärt mig att inte käfta emot utan bemöta dem med ett glatt humör och ett hjärtligt skratt som mor lärde mig att göra, som Coyote den sluge anden.

- Ett stöddigt djävla rasistiskt svin är Clyde (25 år). Jag skall göra allt för att den djäveln inte får Hilary. Jag gör mitt bästa för att undvika den stinkande skunkfjärten till skithög.

- Men på tal om Hilary (18 år). Hon är både trevlig och snäll. Den ende som kallar mig vid mitt namn Chato. Om jag ändå vore vit, då skulle jag... Men nu så kan jag bara visa vad jag duger till och hoppas att hon förstår att jag nästan betraktar henne som en syster.

- Den här Rick som han kallar sig verkar vara en tuffing. Han ser på mig som om jag hade en kniv i handen varje gång vi möts. Det enda positiva är att även han tycks vara intresserad av Hilary, stackars flicka, detta gör honom till konkurrent med Clyde, vilket säkert kommer att leda till något...He, He Hee.

- Lukas är en mycket duktig kofösare och om han vore lite mer framåt skulle han kunna ta Clydes plats.
- Lead Belly är en gammal stöt som alltid är kock och brännare.
- Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee.
- José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso.
- Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är dock bara 17 år.

Chatos mål i livet: Få folk att uppskatta mig, hjälpa och skydda Hilary samt undvika trubbel med den vite mannen (inte fjäska utan snarare låta dem visa deras svagheter).

Din Kliché: Bakslug, lättsinnig och hjälpsam (Manolito i "High Chaparall").

Cthulhu by GASLIGHT

Name: **CHATO "RED"**
 Occupation: **Ranch-hand** Sex: **Male** Age: **22 (?)**
 Nationality: **Half-Breed** Residence: **Southern Cross**

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. **11** DEX **15** INT. **11** Idea **55**
 CON **14** APP. **9** POW **14** Luck **70**
 SIZ **11** SAN ... EDU **7** Know **35**
 Social Class
 Schools, Degrees
 Damage Bonus/Penalty

MAGIC POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13 **14**
 15 16 17 18 19 20 21
 D.45 Bench-rifle
 (1 shot, Dam 3D6)
 Reload 1, RoF 1/2, Malf 98
 ~
 HIT POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 **11** **12** **13** 14
 15 16 17 18 19 20 21
 Colt Texas Paterson .36 Rev.
 (5 shots, Dam 1D8+1)
 Reload 0.5; RoF 4/3, Malf 98

SANITY POINTS
 (Insanity) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 **68** **69** **70** 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	50	Read/Write Eng. (EDU x5)	100
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	45	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	37	Library Use (25)	<input type="checkbox"/>	Ride (varies) Horse	45
Camouflage (25)	48	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	12
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	67	Sneak (10)	50
Climb (40)	75	Make Maps (10)	<input type="checkbox"/>	Speak Apache ... (00)	55
Credit Rating (varies)	5	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Speak English ... (00)	40
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	20	Spot Hidden (25)	67
Debate (10)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	21	Throw (25)	58
Dodge (DEX x2)	50	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	54
Drive Carriage (20)	42	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (0)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	29
Fast Talk (05)	<input type="checkbox"/>	Pilot Balloon (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	39
First Aid (30)	36	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Knife	77	D6+1	33
Rifle	40
Tomahawk	43	D6+2	43
Grapple	42	Spec.
Revolver	25
Club	41	1D8

SPILLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

Hending (10)	35
Lasso (00)	27
Cooking (30)	40
Indian Lore (10)	40
Running (00)	56
Traps (10)	25
Drinking (CON)	35

HENRY CROSS (45), Ranchägare

Red
Hilary
Clyde
Rick
~~Harriet~~

Tja, jag växte upp i Richmond i öst, som näst äldsta sonen i en klunga av sex ungar. Farsan var skräddare, så vår familj hade det ganska knapert, även om vi slapp att svälta. Storebrorsan Joe drog västerut när jag var sexton och jag beslutade mig för att strunta i farsans dröm om att jag skulle ta över hans rörelse och i stället följa Joes exempel. När jag blev tjugo anmälde jag mig i smyg som frivillig för en militär kampanj mot indianerna i New Mexico - armén stod för transporten, så det var ett fint tillfälle. Den ende jag talade om det för var lillbrorsan William, och jag har inte hört ifrån familjen sedan dess.

New Mexico var kallt på vintern när vi kom, men blev hett på sommaren. Navahoerna, som rödskinnen kallades, var lömska och sluga; vi fick lägga ner vår mesta tid på att spåra upp dem än på att slåss. Efter två år gav de i alla fall till slut upp och skrev på nåt fördrag (som de förstas glatt sket i). Vid det laget gick det rykten om att en gruvstad kallad Silver Gulch i västra Texas hade problem med Apacher, så vi samlade ihop ett gäng och red ner. På vägen dit samlade vi ihop fler karlar, så till slut var vi väl en två-tre hundra som kom fram till sta'n.

Apacherna var som ormar, hala och farliga, men slutligen hittade en av våra spårare vägen till en av stammarnas vinterläger vid en liten flod. Vi anföll förstås genast, och snart hade vi gjort världen till en bättre plats att leva på. En av squawerna såg inte så illa ut, så jag tog hand om henne (efter att ha fixat hennes unge). Efter detta så smet de andra stammarna iväg från området som fega prärievargar, så vi kunde dela upp belöningen från Silver Gulch och sälja de skalper vi tagit.

De flesta i gänget drog vidare, men vi var några som förstod att det fanns mer pengar att göra här; Jag, Graham, Frank, Fred, och Collis mutade först in mark vid floden Cripple Creek, sedan red vi ned till Rio Grande och drev upp en del av den boskap som mexarna hade lämnat kvar när de lämnade Texas. Sedan grundade vi vår sin ranch, för vi anade att en växande stad som Silver Gulch skulle behöva kött.

Vid det laget var min squaw på smällen, så jag slängde ut henne (som ranchägare hade jag ju dessutom mitt rykte att tänka på). Graham byggde upp en affär och en saloon istället för att slå sig på ranchlivet; inom några månader hade ytterligare några hus tillkommit i den nya staden, som döptes till Cripple Creek. 1849 friade jag till Elizabeth Coleridge och fick ja; ett år senare föddes vår son John, och efter ytterligare två år vår dotter Hilary.

När Silver Gulch började avfolkas under slutet av femtiotalet, så började affäerna gå sämre och vi fick driva all boskap till El Paso eller Galveston. Fred drog iväg till Kalifornien 1857 och ranchen fick förfalla tills den 1868 övertogs av bröderna Curtiss, våra otrevliga och bråkiga jänkargrannar.

Kriget drabbade inte vår stad så hårt, tvärtom fick vi sälja mycket kött till sydstatsarmén. En bonus var också att jänkaren General Carlton från Kalifornien lyckades köra iväg de sista Mescaleroapacherna till ett reservat i norr. I December -64 dog min fru i ilunsan efter att ha varit sjuk i över en månad. Detta tog vår son John mycket hårt. Hilary var fortfarande för ung. Han blev aldrig sig själv efter att hon dött och även om han försökte vara entusiastisk, var han tankspridd och disträ. Jag försökte intressera honom för olika saker men han envisades med att vilja visa sin manlighet. Det fick ett tragiskt slut då han vid en indrivning råkade ut för en ridolycka. En ungtjur attackerade hans häst som gjorde ett par ordentliga krum språng vilket fick John att falla av och slå huvudet i ett klippblock. Hans rygg bröts och han dog under stora plågor i kärran på väg in till stan.

För fyra år sen, under 1866, gick den första stora boskapsdrivningen norrut längs floden Pecos. Detta gav sta'ns (och ranchernas) ekonomi ett rejält lyft och jag kunde utöka min hjord till ca tusen huvuden.

Här på ranchen arbetar förutom halvblodet Chato och förmannen Clyde också Lukas Lee, Lead Belly, Cooper, José och Lopez. Lukas Lee och Lead Belly är med de andra rancherna och driver årets boskap till Denver.

För några dar se'n kom en sårad främling (Rick) inridande till ranchen, mumlandes nånting om apacher. Vi tog hand om honom så gott vi kunde (eller rättare sagt, Hilary tog hand om honom), och gav honom ett rum att återhämta sig i.

- Hilary: Mitt enda barn och min ögonsten. Hon är egensinnig och envis, men jag har inte hjärta att tillrättavisa henne alltför hårt. Jag håller dock styvt på att hon skall bevara sin dygd till sitt giftermål - den som gör henne illa kan räkna med att få med mig att göra! Hon skall gifta sig rikt - gärna med Collins son Roger på Broken Arrow.
- Clyde: Min bäste karl, pålitlig i alla väder. Synd att han bara är en vanlig, fattig ranchero, annars skulle han och Hilary bli ett fint par. Som min förman har han mycket ansvar, men han svarar upp mot förväntningarna.
- Red: Han är väl OK för att vara ett halvblod. Han sköter sitt jobb ganska bra, även om han aldrig gör lika bra ifrån sig som mina andra anställda; halvblod brukar ju vara lata! Han brukar alltid klanta till sig på nåt sätt, men det är ju inte annat att vänta. Därför brukar jag ge honom enklare jobb, som att tömma skithuset eller mocka i stallen.
- Rick: Han har varit medvetlös ett tag; jag undrar dock varifrån hans skottskada kommer. Han verkar vara OK, men han skall inte tro att han får ta sig friheter med Hilary! Västerås lagar om gästfrihet säger hursomhelst att han kan få stanna på ranchen och återhämta sig tills han är frisk - såvida han inte har ljugit om hur han fått skadan!

(- Lukas) är en mycket duktig kofösare och om han vore lite mer framåt skulle han kunna ta Clydes plats.

(- Lead Belly) är en gammal stöt som alltid är kock och brännare.

- Matt Cooper är en bra hästkarl och en skötsam typ från Tennessee.

- José har varit på ranchen länge och är duktig både på att rida och kasta lasso.

- Lopez är den hetlevrade yngre brodern till José, han rider bra och är en duglig kofösare, han är 17 år.

Henry's mål i livet: Skydda Hilarys dygd och liv (hon skall gifta sig med någon rik eller betydelsefull), skydda och göra ranchen stor och berömd samt få de där 4B-bröderna att kasta in handduken för gott.

Din Kliché: Lugn, stolt och rättvis (John Wayne i filmen "Rio Bravo").

Cthulhu by GASLIGHT

Name HENRY CROSS
 Occupation Rancher Sex Male Age 45
 Nationality Texas Residence Southern Cross

INVESTIGATOR STATISTICS
 STR. 14 DEX 10 INT. 12 Idea. 60
 CON 15 APP. 9 POW 10 Luck. 50
 SIZ. 14 SAN ... EDU 10 Know 50
 Social Class
 Schools, Degrees
 Damage Bonus/Penalty +104

MAGIC POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21
 HIT POINTS
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
 Remington .45 Rolling Blk. Rifle
 (1 shot, Dam 306+1)
 Reload 1, RoF 1/2, Malf 00
 Starr Army .44 BA Revolver
 (6 shots, Dam 1010+2)
 Reload 0,5; RoF 4/3, Malf 97
 12-gauge Shotgun
 (2 shots, Dam 406 or 1010+6)

SANITY POINTS
 (Insanity) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR SKILLS

Accounting (10)	<u>34</u>	<input type="checkbox"/>	Geology (00)	<input type="checkbox"/>	Psychology (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>
Anthropology (00)	<input type="checkbox"/>	Hide (10)	<u>28</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write Eng. (EDU x5)	<u>34</u>	<input type="checkbox"/>
Archaeology (00)	<input type="checkbox"/>	History (20)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Astronomy (00)	<input type="checkbox"/>	Jump (25)	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Bargain (05)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/>	Law (05)	<u>18</u>	<input type="checkbox"/>	Read/Write. (00)	<input type="checkbox"/>
Botany (00)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/>	Library Use (25)	<input type="checkbox"/>	Ride (varies) <u>Horse</u>	<u>63</u>	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25)	<u>39</u>	<input type="checkbox"/>	Linguist (00)	<input type="checkbox"/>	Sing (05)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/>
Chemistry (00)	<input type="checkbox"/>	Listen (25)	<u>39</u>	<input type="checkbox"/>	Sneak (10)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/>
Climb (40)	<u>55</u>	<input type="checkbox"/>	Make Maps (10)	<u>33</u>	<input type="checkbox"/>	Speak <u>Spanish</u> ... (00)	<u>25</u>	<input type="checkbox"/>
Credit Rating (varies)	<u>56</u>	<input type="checkbox"/>	Mechanical Repair (20)	<input type="checkbox"/>	Speak (00)	<input type="checkbox"/>
Cthulhu Mythos (00)	<input type="checkbox"/>	Occult (05)	<u>12</u>	<input type="checkbox"/>	Spot Hidden (25)	<u>41</u>	<input type="checkbox"/>
Debate (10)	<input type="checkbox"/>	Operate Hv. Machine (00)	<input type="checkbox"/>	Swim (25)	<input type="checkbox"/>
Diagnose Disease (05)	<input type="checkbox"/>	Oratory (05)	<input type="checkbox"/>	Throw (25)	<input type="checkbox"/>
Dodge (DEX x2)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>	Pharmacy (00)	<input type="checkbox"/>	Track (10)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>
Drive Carriage (20)	<u>43</u>	<input type="checkbox"/>	Photography (10)	<input type="checkbox"/>	Treat Disease (05)	<input type="checkbox"/>
Electrical Repair (0)	<input type="checkbox"/>	Pick Pocket (05)	<input type="checkbox"/>	Treat Poison (05)	<u>23</u>	<input type="checkbox"/>
Fast Talk (05)	<input type="checkbox"/>	Pilot Balloon (00)	<input type="checkbox"/>	Zoology (00)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/>
First Aid (30)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/>	Psychoanalysis (00)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WEAPONS

Weapon	Attk%	Damage	Impale	Parry%	Hit Points
Shotgun	<u>61</u>
Revolver	<u>49</u>
Rifle	<u>83</u>	<u>+1/3</u>	<u>on Rate of Fire (Rifles)</u>		
Knife	<u>37</u>	<u>D6+1</u>
Fist	<u>80</u>	<u>1D3</u>
Grapple	<u>65</u>
Shotgun (sq)	<u>71</u>

SPELLS KNOWN, OTHER SKILLS, NOTES

<u>Fast Draw</u> (00)	<u>22</u>
<u>Lasso</u> (00)	<u>66</u>
<u>Herding: Cows</u> (10)	<u>82</u>
<u>Military Lore</u> (15)	<u>36</u>
<u>Cooking</u> (30)	<u>43</u>
<u>Imperial Bearing</u> (00)	<u>90</u>
<u>Resist Hilary</u> (50)	<u>21</u>

Henry : CON 15 DEX 10 Idea 60 Luck 50 Know 50
Spot Hidden 41 Listen 39 Sneak 20 Hide 28 Track 40
OBS! + på sin Rate of Fire med Rifles

Hilary : CON 10 DEX 14 Idea 50 Luck 75 Know 50
Spot H. 43 Listen 51 Sneak 20 Hide 10 Track 20

Clyde : CON 13 DEX 13 Idea 50 Luck 45 Know 45
Spot H. 55 Listen 43 Sneak 10 Hide 18 Track 40

Chato : CON 14 DEX 15 Idea 55 Luck 70 Know 35
Spot H 67 Listen 67 Sneak 50 Hide 50 Track 56

Rick : CON 12 DEX 14 Idea 55 Luck 55 Know 45
Spot H. 31 Listen 45 Sneak 24 Hide 25 Track 13
+ på sin Rate of Fire med Revolvers

RoF (Rate of Fire)

1. $1/2$ = Ett skott / två rundor
2. $2/3$ = Två " / tre "
3. $3/4$ = Tre " / fyra "
4. 1 = Ett " / en "
5. $4/3$ = Fyra " / tre "
6. $3/2$ = Tre " / två "
7. 2 = Två " / en "

RoF bestäms av vapnet (mest).
Rick har +1 på tabellen med
revolvrar, Henry har +1 med gevär.

Reload = Antal skott man kan
ladda varje runda. Bestäms
av vapnet.

Malfunctions

1. Dud round, fire again
2. Misfire, fire again
3. Jam. Skill-roll to unjam
4. Explosion - gun destroyed

Malf = Malfunction. När man skär
tillräckligt högt kan vapnet kärva
Malf.# = vapnets gräns för detta
Revolvrar har 97-98, Gevär 99-100
Smuts kan sänka värdet.