

WYOMINGS

VARGAR

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

ILLUSTRATIONER: ÅKE ROSENIUS & ANDERS GILLBRING



- Mr. Smith till framsidan. Mr. Remington vaktar hästarna. Mr. Wesson och jag tar vakten på baksidan.

First Bank of Rawlins - en kompakt tegelbyggnad med gallerförsedda fönster. Dubbla dörrar på framsidan. En stålförstärkt bakdörr. Fyra rum i huset. Två vakter. Kassaskåpet finns på direktörens kontor, hörnrummet in till höger från bakre hallen. Där förvaras femtiotusen dollar i hundradollarssedlar.

- Mr. Derringer täcker oss.

- Varför måste jag vara Derringer? Vem bestämde det?

- Knip igen och dra upp bandanan.

Vi hade hoppats på regn, men det blev aldrig mer än en sval vind från Wind River Mountains. Vakten vid bakdörren drar upp rockslagen och släcker en cigarill mot väggen. Han tittar upp vid ka-klicket när vi osäkrar hagelbrakarna. Lyssnar. Lugnar ner sig och plockar upp en ny cigarill ur innerfickan. Den faller ur handen på honom när två dubbelpipiga hagelbössor trycks mot hans kind. Öppna dörren. Öppna din skit, innan de knäpper dig. Han knackar på bakdörren, den öppnas och en hagelbössa tar sikte på ansiktet som kikar ut i dörrspringan. Dra inte, försök ingenting, ge dig. Vakten sträcker händerna i vädret. Vi är inne.

- Dynamiten, Mr. Derringer.

Wesson knälar ner vakterna på golvet, kickar till en av dem i sidan och börjar surra dem. Till höger har vi en låst dörr som vaktens nyckel öppnar. Direktörens kontor. Kassaskåpet står där det ska. Ett Smith & Robards. Jag tar fram dynamiten. Tre gubbar vid läset, inte mer, vi vill inte blåsa sönder sedlarna. Stubinträd ut genom hallen till baksidan av huset.

- Få hit hästarna. Nu tänder jag. Det här väcker upp hela stan.

Vi hukar mot väggen och känner vibrationen rusa genom teglet. Smällen får hjärnan att skaka loss från skallbenet. Mr. Colt är först på fötter och inne på kontoret. När jag har skakat ringningen ur öronen står han i dörren med dammet svävande som en gloria runt den bleka dammrocken. Han osäkrar hagelbössan och spottar ut en tobaksbuss på golvet.

- Vi har problem, Mr. Derringer.

PROLOG

Det här äventyret utspelar sig i Wyoming sommaren 1873. Handlingen tar sin början i staden Rawlins, Carbon County, men dess förvecklingar drar snabbt med sig rollpersonerna in i Sweetwater County.

Den kedja av händelser som rollpersonerna dras med i startade då Joseph Dillinger kom till staden för en vecka sedan. Med sig hade han \$50.000 som sattes in på First Bank of Rawlins under stort säkerhetspådrag. Pengarna är en grundplåt för den ranch Dillinger tänker starta i Rawlins.

Rawlins är en stad där så stora summor snabbt blir stora nyheter. Ryktet sprider sig snabbt, även bland laglösa i trakten.

ETT BROTT PLANERAS

Mike Gallagher leder ett band med laglösa, som inte haft Fru Fortuna på sin sida på sistone. För två veckor sedan greps Gallagher i Central City. Stadens unge vice-sheriff Joe Ross kände igen Gallagher från en efterlysningsaffisch och lyckades gripa honom då han somnat på bordellen. Resten av gänget fritog sin ledare under natten och innan de lämnade Central City sköt Gallagher stadssheriffen Piers Vlach och dennes vice Joe Ross. Priset på hans huvud är nu \$1.200 och Colorado är direkt ohälsosamt för honom att vistas i. Bandet red norrut, till Wyoming. Gallagher är förvisso glad över att vara i livet, men saknar pengar. Det mesta blir roligare om du har fickorna fulla med dollar, än om du är helt utan... Då han fick höra talas om att en håla som Rawlins en kort tid skulle ha \$50.000 på banken såg han det som ett gyllene tillfälle. De kom till staden för tre dagar sedan, för att undersöka säkerhetsåtgärderna ordentligt. Eftersom Gallagher är en försiktig man har de skrivit in sig på hotellet under alias, och de har varit noggranna med att använda

dessa under sin tid i Rawlins. Mike Gallagher kallar sig Mike Colt, Wesley Dern ändrar sitt efternamn till Remington, Jeff Coldwell blir Mr. Wesson, Joe Franklin kallas för Smith och Lee Bishop åker mot sin vilja på Derringer som alias. Under lördagen diskuterade de igenom det planerade bankränet i detalj, exakt när de skulle slå till och vem som skulle göra vad, på Gallaghers hotellrum. Vad de inte kände till var att portieren, Ron Godfrey, gick förbi precis när de började diskussionen. Livrädd stannade han kvar för att ta reda på så mycket som möjligt. På en lapp skrev han upp den exakta tid då skulle slå till; samma natt, den 14:e juni 01.30.

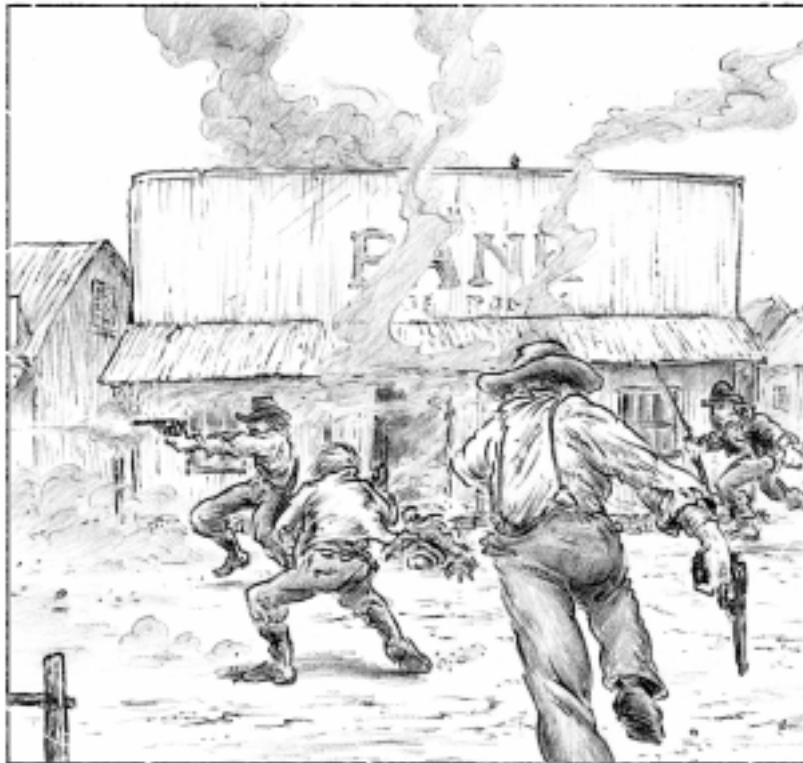
BANKEN FÖRVARNAS

Ron Godfrey är kanske inte Guds bästa barn, men han är hederlig. Trots rädslan för upptäckt stannade han kvar utanför rummet för att få reda på så mycket om rånarnas planer som möjligt. Sedan gick han till bankdirektören, Lawrence Eaton, och berättade allt han fått höra om det förestående rånet.

Lawrence Eaton tackade Godfrey för varningen, men bad honom att hålla absolut tyst om vad han hört. Han sade att banken skulle gillra en fälla för rånarna, men ju fler som vet desto större är risken att de blir förvarnade. Om Godfrey bara höll helt tyst skulle han belönas då rånarna greps, med \$500. Godfrey kände sig väl till mods av berömmet för sitt rådiga ingripande, och vem säger nej till en så stor belöning? Han lovade att inte berätta för någon vad han hört innan rånarna gripits.

ETT GYLLENE TILLFÄLLE

Lawrence Eaton kunde knappt tro sin goda tur. Att få veta i förväg att banken skulle utsättas för ett rån när det finns \$50.000 i kassaskåpet. Det enda han behöver göra för att få behålla pengarna är att ta hem dem innan rånarna slår till, låta de spränga det tomma kassaskåpet och få skulden för att peng-



arna försvunnit. Det enda som stod mellan honom och pengarna var Ron Godfrey. Hotellportiern skulle kunna vittna om att Eaton känt till bankränet i förväg. Därför måste Godfrey röjas ur vägen.

EN HYRD MÖRDARE

Tidigare under dagen hade Eaton sett ett bekant ansikte i Rawlins. Revolvermannen och lönnmördaren Paul LeClaire som utfört ett arbete åt Eaton några år tidigare (en kund som upptäckt att han förskingrade) var på genomresa. Eaton kallade honom till sig och de kom överens om ett snabbt mord för \$500, redan då Godfrey reser hem till sin gård samma kväll skall hans liv ändas. Eftersom Godfrey bor ensam, är ledig på söndagar och inte går i kyrkan borde ingen upptäcka dådet för rån på måndagen, efter rånet. Sagt och gjort, Godfrey stoppas då han kör hem och LeClaire skjuter honom mitt emellan ögonen. Därefter kör han in vagnen i en skogs-dunge och täcker över den med några grenar. Då han gör detta glider hans anteckningsbok ur innerfickan utan att han märker det.

BANKRÄNET

På natten mot söndag slår rånarna till, precis som planerat. Till en början går allt bra, vakterna överrumplas och oskadliggörs och de får upp kassaskåpet utan problem, med precis rätt mängd dynamit för att det skall öppnas, men utan att innehållet skall fördärvas. Sedan börjar deras problem...

Det finns nästan inga pengar alls i kassaskåpet, bara en ynka dollarsedel. Mike Gallagher blir fullständigt vansinnig och försöker få vakterna att berätta var pengarna är. Om de inte talar skjuter han. Eftersom de inte vet kan de ingenting berätta. Gallagher tror dem inte, utan skjuter de försvarslösa bakbundna männen i huvudet.

Under tiden har explosionen och skotten väckt upp stadsbefolkningen. Rånarna tvingas fly utan ett öre och de blir beskjutna då de skall ta sig därifrån. Alla utom Lee Bishop, alias Mr. Derringer, lyckas dock oskadta ta sig upp på hästarna och rida ut ur staden.

Bishop blir nerskjuten, blodet sprutar, han förlorar medvetandet och svävar mellan liv och död.

ROLLPERSONERNAS ÖDEN & ÄVENTYR

De rollpersoner som gått och lagt sig väcks av explosionen då kassaskåpet sprängs i luften, ingen i hela Rawlins kan undgå att höra den smällen. De kommer fram lagom för att se de fyra rånarna försvinna ut ur staden i full fart.

LYNCHMOBBEN

Stämningen i staden är på kokpunkten. Banken har rånats och alla som haft sina besparingar där har nu blivit av med dem. Dessutom upptäcks hur brutalt de två vakterna avrättats. Bart Hogan, en slagskämpe som gärna ser sig som företrädare för "vanligt folk" i staden ställer sig nu i spetsen för en lynchmobb. Han knuffar undan läkaren och kräver död åt den skyldige. Om rollpersonerna inte ingriper kommer han, påhejad av några förfriskade stadsbor, att släpa iväg den avsvimmade Lee Bishop till närmsta träd och hänga honom där.

ETT UPPBÅD BILDAS

Bankdirektören söker upp Dillinger, beklagar det inträffade och lovar att pengarna skall återfås. Ett uppbåd skall få fast förövarna. Därpå vänder han sig till stadssheriffen, William Barnett, och driver på att denne skall organisera ett uppbåd. De som är intresserade svärs in direkt.

Det är en becksvarnatt, där den tunna nymånen har gått i moln. Det gör ett nattligt spårande så gott som omöjligt, först på morgonen går det att hitta rånarnas spår. Under natten kan rollpersonerna få fram var rånarna bott, eftersom Bishop blivit kvar vet de vilka han red med. I hotelliggaren är de inskrivna under sina alias, och alla som hört dem tala med varandra har hört dessa namn. Trenton förstår dock av beskrivningarna att det är Gallagher och hans band. Om rollpersonerna söker igenom de rånarnas hotellrum kommer de inte att hitta något av intresse.

DAG 1 - SÖNDAG

I ottan ger sig uppbådet av. De leds av stadssheriff Barnett, även om Dillinger, som följer med, anser sig ha ett ord med i laget. Spelar du det här som ett konventsäventyr är de, liksom bankvakten Lucas Cohen, Duncan McLaren, Billy Shine och James Trenton rollpersoner. Annars är de medföljande spelledarpersoner. Utöver dessa sex herrar följer ytterligare 10 män med uppbådet ut ur staden. De hittar spåren efter rånarna utan problem.

DEN DÖDE GODFREY

En knapp timmes ritt nordväst om staden upptäcker uppmärksamma rollpersoner (och om de misslyckas någon skarpsynt spelledarperson) en vagn som står undangömd i en skogsdunge.

Då de rider fram hittar de den mördade hotellportiern Ron Godfrey. Han verkar ha varit död i ett halvt dygn och rånarnas spår har inte vikit av in i skogsdungen utan fortsatt raka vägen. Godfrey har kvar sin börs med \$20 och sitt fickur, så det var inte ett rånmord. I västfickan har han lappen där han skrivit ned datum och tid för bankrån.

01.30 på natten

17 juni, mot söndag

På marken kan de hitta Paul LeClaires lilla svarta anteckningsbok. Där finns summor, namn och förkortningar, ibland orter uppskrivna. Fjorton namn är överkorsade, men inte det näst sista. På sista sidan står det:

~~\$1.000 Nels Olesen, W.G.~~

~~\$500 Roger Clark, Denver~~

\$750 Stuart Baker, SPC

~~\$500 Ron Godfrey, Rawlins~~

COUNTYGRÄNSEN

Sent på kvällen når uppbådet fram till gränsen till Sweetwater County. Spåren leder utan tvivel vidare in i Sweetwater, så uppbådet blir av med sina stjärnor och befogenheter.

DAG 2 - MÅNDAG

De sex konventsrollpersonerna/spelledarpersonerna bestämmer sig (förhoppningsvis) för att fortsätta jakten in i nästa county. Resten av uppbådet återvänder till Rawlins.

PASSET

Mitt på dagen kommer rollpersonerna fram till ett pass genom Green Mountains. Rånarna har ridit igenom det och har här gillrat en fälla. Deras avsikt är att spränga passet över uppbådet, men de räknar fel på tiden och passet sprängs precis innan rollpersonerna kommit fram. Rånarna ligger i skydd uppe på toppen och skjuter något tiotal skott mot uppbådet, för att hålla dem på avstånd. Därefter rider de i nordnordvästlig riktning.

Då eldstriden upphört tvingas uppbådet inse att det är omöjligt att ta sig igenom passet med hästarna, och utan hästar lär de aldrig hinna ifatt rånarna... Det går dock, om än långsamt, att klättra upp. Att röja passet kommer att kräva flera mäns arbete i flera dagar. De tvingas rida runt Green Mountains, de snabbaste vägen är västerut, via Crooks Peak.

INDIANER PÅ KRIGSSTIG

Då uppbådet är på väg att runda Green Mountains och rider igenom nästa pass ser de en svag rökpelare på avstånd. Rakt norrut bor en nybyggarfamilj, röken beror på att deras farm brinner.

Då uppbådet kommer fram ser de Pete Wallace ligga död på gårdsplanen. Hans högerhand har blivit avskuren och finns ingenstans

i närheten. Strax bakom honom ligger hans hustru Ellen och den 10-årige sonen Ethan, båda döda. Den 15-åriga dottern Shirley finns ingenstans på gården.

Det finns spår av ett tiotal oskoddade hästar runt gården, varav flera är tyngre lastade på vägen därifrån än på väg dit. Det är Red Hands grupp av utstötta och arga Dog Soldiers som slagit till. Gruppen består av överlevare från Washita-massakern den 27:e november 1868. Cheyenner under hövding Black Kettles ledning hade slagit läger då armén stormade. Det var ett fredligt läger. Två flaggor var hissade, den amerikanska och den vita fredsflaggan. Custer och hans män anföll ändå och slaktade män, kvinnor och barn. Red Hand och hans män förlorade familj och vänner i massakern. De har överlevt, men kan aldrig förlåta de vita. De har hämnats alltsedan dess. De har tagit med sig Shirley.

DAG 3 - TISDAG

Uppbådet bör under måndagen ha hunnit fram till andra sidan av det sprängda passet och fått syn på rånarnas spår innan det blev dags att slå läger. Rånarna å sin sida utnyttjade kvällen innan till att göra falska spår upp på den ensamma bergstoppen norr om Sweetwater River, precis väster om Soda Lake. Då de ridit en bit upp på berget vände de ner igen, men var nu noga med att dölja sina spår. De red ner i vattnet, och genom floden ett femtiotal meter innan de återigen red upp på den norra flodbanken.

GRÄSBRANDEN

Den sista försiktighetsåtgärd som Gallagher vidtar är att starta en gräsbrand på söder sida om Sweetwater River. Då vinden blåser i sydsydöstlig riktning räknar de med att uppbådet skall stoppas i sitt förföljande ännu en gång. Mer än så tror de inte behövs, de fick ju trots allt inte med sig några pengar...



Uppbådet bör ha hunnit en bit på väg innan de, eller om inte annat så deras hästar, upptäcker branden. De ställs nu inför två möjligheter; antingen rider de tillbaka söderut och upp i bergen, eller också rider de ner i en flod och försöker där hålla såväl sig själva som djuren så blöta som möjligt medan branden drar förbi... Först framemot ett på dagen kan de återuppta förföljandet, och då är det svårare än tidigare att följa spåren... Dock bör de komma vidare, de visste ju åt vilket håll spåren ledde och de har flera skickliga spårtydare med sig.

FALSHA SPÅR

Väl framme vid Sweetwater River bör de upptäcka spåren upp på bergstoppen på den norra flodbädden utan några problem. En bit upp försvinner spåren, men om de fortsätter vidare uppåt ändå hittar de ett övergivet skjul. I skjulet finns en del konserver, lite gruvutrustning och ett skelett. Ingen tycks ha satt sin fot därinne de senaste åren. Då de rider ner bör de upptäcka något enstaka spår som rånarna

missat att dölja. Följer de flodbädden på båda sidor upptäcker de också så småningom deras spår igen. Spåren leder mot Elkhorn.

EN GAMMAL BEHANT

Mike Gallagher och hans män kom fram till Elkhorn redan på förmiddagen. De tillbringade några timmar på saloonen i kvinnligt sällskap, provianterade och red vidare västerut. Eftersom de inte fick in några pengar på bankränet i Rawlins tänker de råna gruvan i Miner's Delight två dagars ritt från Elkhorn, men undvika att rida nära Camp Stambaugh. Då uppbådet kommer fram till Elkhorn är det redan sent på kvällen. Alla affärer är redan stängda, men hotell och salooner är fortfarande öppna. Stadssheriffen i Elkhorn, Charles Ridges är en gammal kamrat till William Barnett, stadssheriffen i Rawlins. De stred tillsammans under Inbördeskriget och brukar aldrig missa ett tillfälle att dricka några flaskor då de ses, prata om gamla tider och enas om att gammal vänskap aldrig dör. Tyvärr har stadssheriffen inte sett till Gallagher och hans anhang.

SNARLIKA OSKYLDIGA

Fyra jägare har kommit till Elkhorn under eftermiddagen. De har med sig en del skinn som de tänker sälja innan de ger sig av igen. Till utseendet har de vissa drag som påminner om rånarna, vilket gör att de kan bli felaktigt utpekade när rollpersonerna hör sig för. Kanske tar rollpersonerna själva fel då de ser de fyra jägarna på saloonen? Jägarna kommer att stanna i Elkhorn över natten. De är bryska, hårdföra, har kort stubin och kommer inte att acceptera några falska anklagelser.

DAG 4 – ONSDAG

Handelsbodsägaren i Elkhorn, Karl Müller, kan berätta att Mike Gallagher (han känner inte till namnet, men utseendet) var där dagen innan. Han köpte sammanlagt ungefär 12 dagsransoner och sex flaskor whiskey.

Rollpersonerna kommer att kunna hitta spåren efter rånarna så småningom, på den södra sidan av bron. De tror uppenbarligen att de är säkra, för de har inte gjort minsta ansats att dölja sina spår.

CHEYENNERNA PASSERAR

Sent på eftermiddagen, då rollpersonerna precis skall rida igenom ett pass i bergen får de plötsligt syn på en hjort som springer rakt mot dem. I nästa sekund faller den död omkull med en indianpil genom halsen. Strax därefter kommer Red Hand och hans band med tio renegater, alla Dog Soldiers, ridande. Shirley Wallace, den unga flickan som saknades vid den nedbrända farmen, är deras fånge.

Om rollpersonerna gömmer sig kommer indianerna att passera förbi, utan att upptäcka dem. Det förutsätter förstas att de hindrar Billy Shine från att ingripa, en uppgift som kan bli nog så svår... Skulle de å andra sidan ingripa för att frita Shirley följer en blodig kamp, där rollpersonerna måste kämpa hårt för att överleva.

DAG 5 – TORSDAG

Rollpersonerna bör bara ha några timmar kvar till Miner's Delight då dagen börjar. Lyckades de frita Shirley kvällen innan kan de, om de rider även då det är mörkt för att spåra, ha kunnat ta henne till Camp Stambaugh föregående kväll. Väljer de att föra henne dit under torsdagen tar utflykten ungefär två timmar. Rånarnas spår går rakt mot Miner's Delight.

STAD UTAN LAG

Miner's Delight är egentligen både för litet och ociviliserat för att kallas en stad... Den styrs med järn-nävar av de tre bröderna Brannigan, som äger gruvan och saloonen samt står för upprätthållandet av lag och ordning. Ingen inne i Miner's Delight har sett till de fyra rånarna, vilket beror på att dessa inte vistats någonting inne i själva staden. De ligger istället uppe på en höjd borta vid gruvan, och försöker få en tillräcklig överblick för att kunna råna stället.

Brannigans är otrevliga, osympatiska och självrättfärdiga. Uppför sig rollpersonerna på ett sätt de inte tolererar är deras lag inte sen att ta de till stora lyncheken... Här sätts därför deras diplomatiska förmåga på stora prov...

UPPGÖRELSEN

Mitt på dagen borde rollpersonerna ha hittat rånarnas gömställe. Mike Gallagher kommer inte att ge sig frivilligt, utan skjuta mot alla som kommer inom skotthåll. Följer man vägen från Miner's Delight kommer man till en plats där den gör en skarp sväng precis innan den delar sig, så att en väg går till gruvan och den andra till gruvkontoret. Precis där svängen är går en brant bergvägg, som är så gott som omöjlig att klättra upp på. En bit tidigare går det dock att ta sig upp på den skogsbeklädda sluttningen för att komma upp på höjden.

Mike Gallagher och de andra rånarna har det mesta av sin upp-

märksamhet fokuserad åt gruvan till. De förväntar sig heller inte att vara förföljda längre, så om rollpersonerna smyger sig fram kan de ha tur och lyckas komma rätt nära innan de upptäcks.

Mike Gallagher kommer dock inte att ge sig utan strid. Han har inget hopp om att klara sig undan med fångelse om han grips, han vet att det är en snara som väntar. Skulle Gallagher försättas ur stridbart skick, så att han inte längre kan leda sina män i striden, och rollpersonerna ha ett klart övertag ger resten av rånarna upp. De har inte Gallaghers övertygelse att död är bättre än vanära och kommer inte att slåss till sista blodsdroppen. Har de inte längre en god chans att gå segrande ur striden kommer de att ge upp.

VAR FINNS PENGARNA?

Då rånarna övermannats ställs rollpersonerna inför en obehaglig överraskning – rånarna har inte pengarna. Om rollpersonerna tar alla pengar rånarna har blir det inte mer än \$213... Det är långt ifrån de \$50.000 som försvann från banken. Så nu måste de på något sätt räkna ut var pengarna finns. I det här läget gäller det att de inte dödat alla fyra, för då lär de inte kunna få några svar...

Vem som helst av rånarna kan berätta att det helt enkelt inte fanns några pengar på banken. Då de sprängde upp kassaskåpet gapade det tomt, så när som på en ynka ensam dollarsedel.

Vad de inte vet, men listiga rollpersoner kanske nu anar, är att det var bankdirektören Lawrence Eaton som tog pengarna. Innan han gick hem på lördag eftermiddag öppnade han kassaskåpet och fyllde sin väska med \$100-sedlarna, stängde igen väskan och tog med den hem. Medan rollpersonerna jagat rånarna har han planerat sin pension... Han har bokat biljett till lyxlivet och friheten, han tar nästa tåg österut. Hans tåg går från Rawlins sent på lördag eftermiddag, om två dygn.

KAN PENGARNA RÄDDAS?

Om inga andra kan tågtider och sträckningar så känner både Lucas Cohen och William Barnett till det. De vet att de omöjligt hinner rida tillbaka innan nästa tåg går. Är rollpersonerna bra på Orientering och lite listiga kan de dock upptäcka enda sättet att stoppa Lawrence Eaton: att rida rakt söderut, ner till Thaxer, för att själva ta samma tåg till Rawlins som Eaton har tänkt ta därifrån... Det är möjligt, men kommer att kräva att de rider hårt.

Vill rollpersonerna göra en avstickare till South Pass City kan de låta det ta högst två timmar där, och sedan ha minst två hästar var att alternera mellan för att hinna till Thaxer i tid.

ETT LÖNNMORD AVVÄRJS

Rollpersonerna hittade förmodligen lönnmördaren Paul LeClaire svarta anteckningsbok i närheten av den döde hotellportiern. Förhoppningsvis har de räknat ut att uppgifterna i den rörde beställda mord, där priset för jobbet, offrens namn och stad stod med. Samt att dessa uppgifter stryks över då uppdraget är utfört. Alla namn utom ett var överstruket. Den som var kvar var Stuart Baker. SPC står för South Pass City.

Stuart Baker är en saloonägare i South Pass City som inte velat sälja sitt etablissemang till stadens starke man Adam Pruitt. Pruitt tolererar inte ett misslyckande, men kan heller inte riskera att bli misstänkt för några oegentligheter. Därför har han hyrt Paul LeClaire för att bli av med sin besvärlige konkurrent. LeClaire var dyr, \$750 i förskott, men han är proffs, känd för att få sina uppdrag utförda utan att någon skugga faller över uppdragsgivaren.

Paul LeClaire kom fram till South Pass City dagen innan, på onsdagen, men har ännu inte slagit till. Uppmärksamma rollpersoner kan känna igen honom från Rawlins, även om de inte vet vem han är.



Söker rollpersonerna upp Stuart Baker kommer de att träffa honom precis då LeClaire slår till. Det blir en strid där de får chansen att rädda Baker. LeClaire är dock en skicklig revolverman så det gäller att de har Fru Fortuna på sin sida. Blir LeClaire dödligt sårad, eller om de erbjuder honom strafflöslighet i utbyte mot uppgifter, kommer han att erkänna. Han kommer då att peka ut såväl bankdirektör Lawrence Eaton i Rawlins som Adam Pruitt i South Pass City som uppdragsgivare för olika mord.

ETT OVÄNTAT MÖTE

Då uppbudet kliver in på Stuart Bakers saloon The Golden Nugget i South Pass City står en väldigt söt flicka i baren. Billy Shine kommer inte att kunna sluta titta på ett bra tag, för hon är hans försvunna syster Alice Shine.

Livet har inte behandlat henne mildt, hon har flera svåra år bakom sig. Hon lyckades fly från indianerna och ta sig till närmsta stad, South Pass City för snart ett år sedan. Hon blir mycket glad då hon återser sin bror.

DAG 6 - FREDAG

Rollersonerna får rida i sporrsträck hela dagen om de skall ha en chans att hinna fram till tåget dagen därpå.

DAG 7 - LÖRDAG

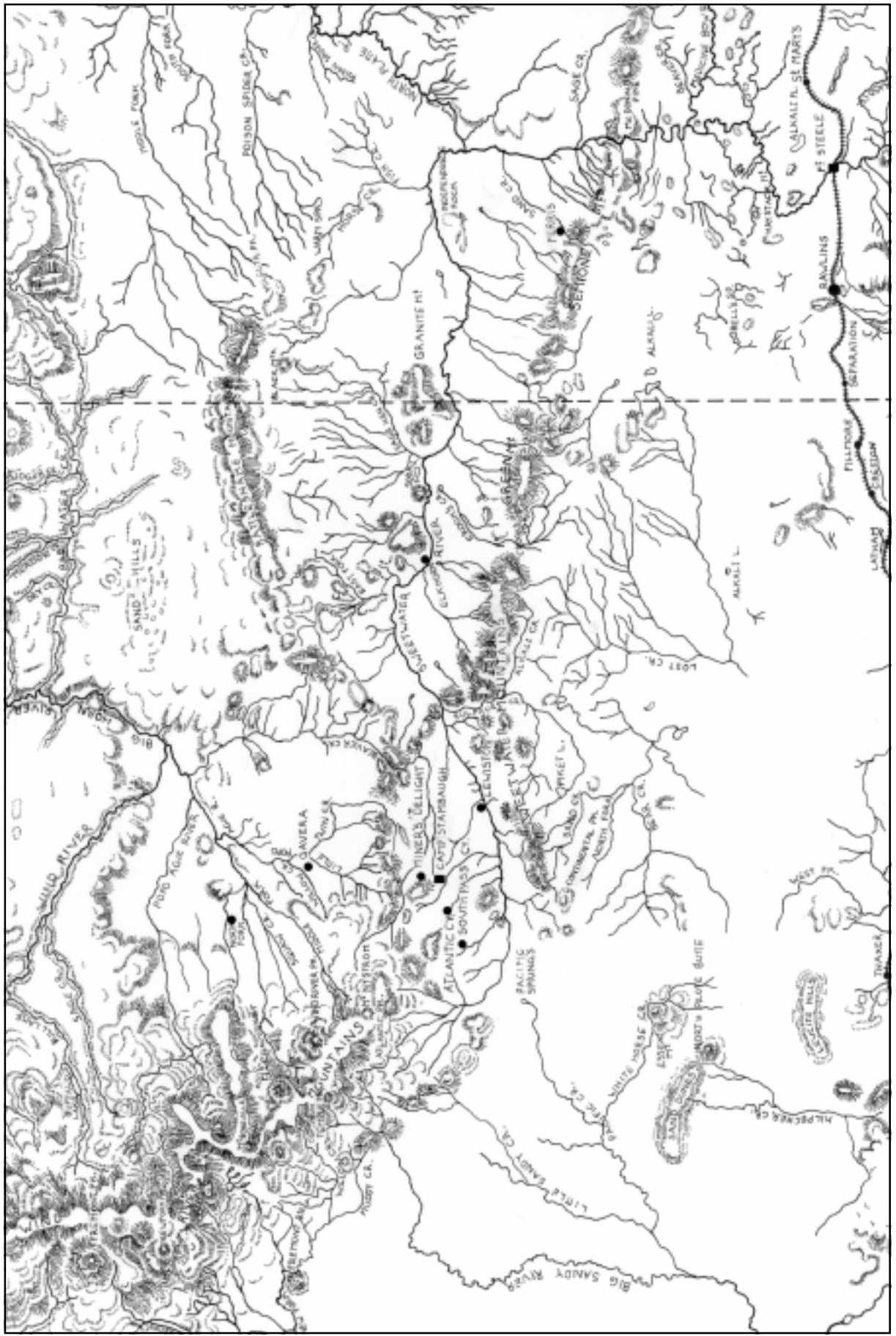
Vansinnesritten fortsätter. Skulle någon slå en allvarlig fummel lär den inte hinna fram, men annars bör de hinna fram precis i tid. Den sämste ryttaren får försöka slänga sig på tåget i farten då det rullar ut från perrongen i Thaxer.

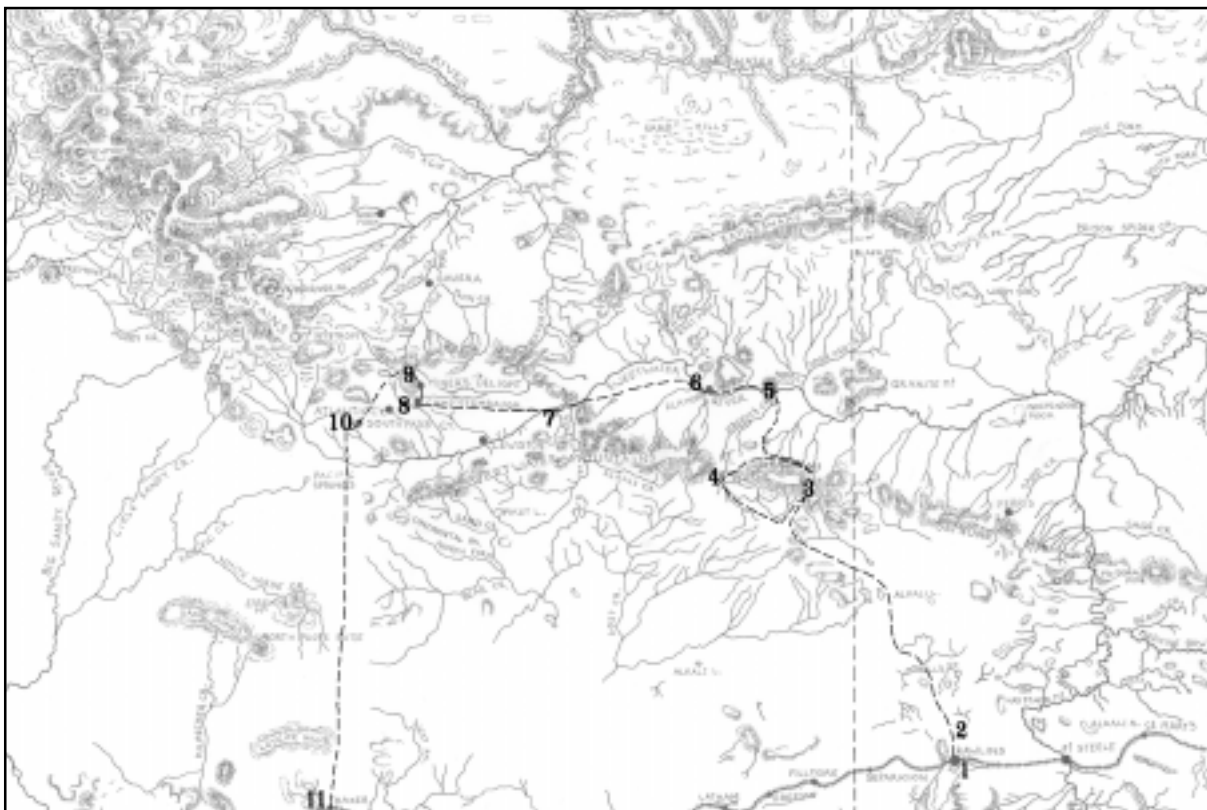
NÄRA SKJUTER INGEN...

Det perfekta brottet. Det är vad Lawrence Eaton tror att han lyckats med där han står på perrongen i Rawlins och väntar på tåget österut. Han har lämnat det mesta av bagaget åt bärarna, men håller väskan där han förvarar pengarna i ett hårt grepp. \$50.000 som nu är hans. Han tänker inte lämna de obehagade i första taget. Visslan ljuder och tåget rullar in. Han har klarat det.

Trodde han. Till sin fasa får han se rollpersonerna. Spelet är förlorat.

WYOMING





Den stora kartan här intill är till för spelarna, så att de får en överblick över området. Den mindre kartan på denna sida är till för spelledaren, där är alla de platser som nämns i äventyret utsatta, liksom den mest lämpliga och troliga vägen för rollpersonerna att ta.

Äventyret börjar i Rawlins, i kartans sydöstra del. Stora delar av området är bördig prärie, även om vissa partier med buskstäpp förekommer.

Ungefär i mitten på kartan går Sweetwater River. Floden rinner genom en oerhört grönskande och bördig dal, den bästa präriemark man kan tänka sig breder ut sig kring den. Då äventyret utspelar sig, mitt under en svår torka, är gräset inte lika saftigt som annars. Genom dalen går Oregonleden, den mest trafikerade karavanleden i Amerikas historia. De stora karavantagens dagar är dock över nu, järnvägen har tagit över. På båda sidor om dalen sträcker sig stora bergsområden. I norr går Rattlesnake Mountains och i söder Sweetwater Mountains, Green Mountains och Semione.

Den nordvästra delen av kartan domineras av stora höga bergsmassiv.

Söder om de stora bergsmassiven, efter South Pass City och ner till järnvägen, byter landskapet ånyo karaktär. Här breder en stor buskstäpp med stora sanddyner ut sig. Att rida igenom den mitt på sommaren är påfrestande. Flera flodfårar är uttorkade, så det gäller att ha mycket vatten med sig för att resan skall bli uthärdlig.

KARTANGIVELSER

Alla de platser som omnämns i äventyret är utsatta och numrerade på spelledarens karta.

1. RAWLINS

Staden där äventyret börjar med att banken rånas mitt i natten, och kan sluta på tågstationen dag 7.

2. RON GODGREYS DÖDA KROPP

Skogsdungen där hotellportiern gömts undan på sin vagn.

3. PASSET SOM SPRÄNGS

Passet rånarna spränger precis innan rollpersonerna rider in.

4. WALLACES FARM

Den brinnande nybyggarfarmen som plundrats av indianer.

5. DE FALSKA SPÅREN

Rånarna rider upp på berget och döljer sina spår tillbaka.

6. ELKHORN

Rånarna provianterar, liksom jägare som påminner om dem.

7. CHEYENNERNA PASSERAR

Red Hand och hans renegater har Shirley Wallace fången.

8. CAMP STAMBAUGH

Vill de inte ta med sig Shirley Wallace kan de lämna henne här.

9. MINER'S DELIGHT

Uppgåelsen med rånarna.

10. SOUTH PASS CITY

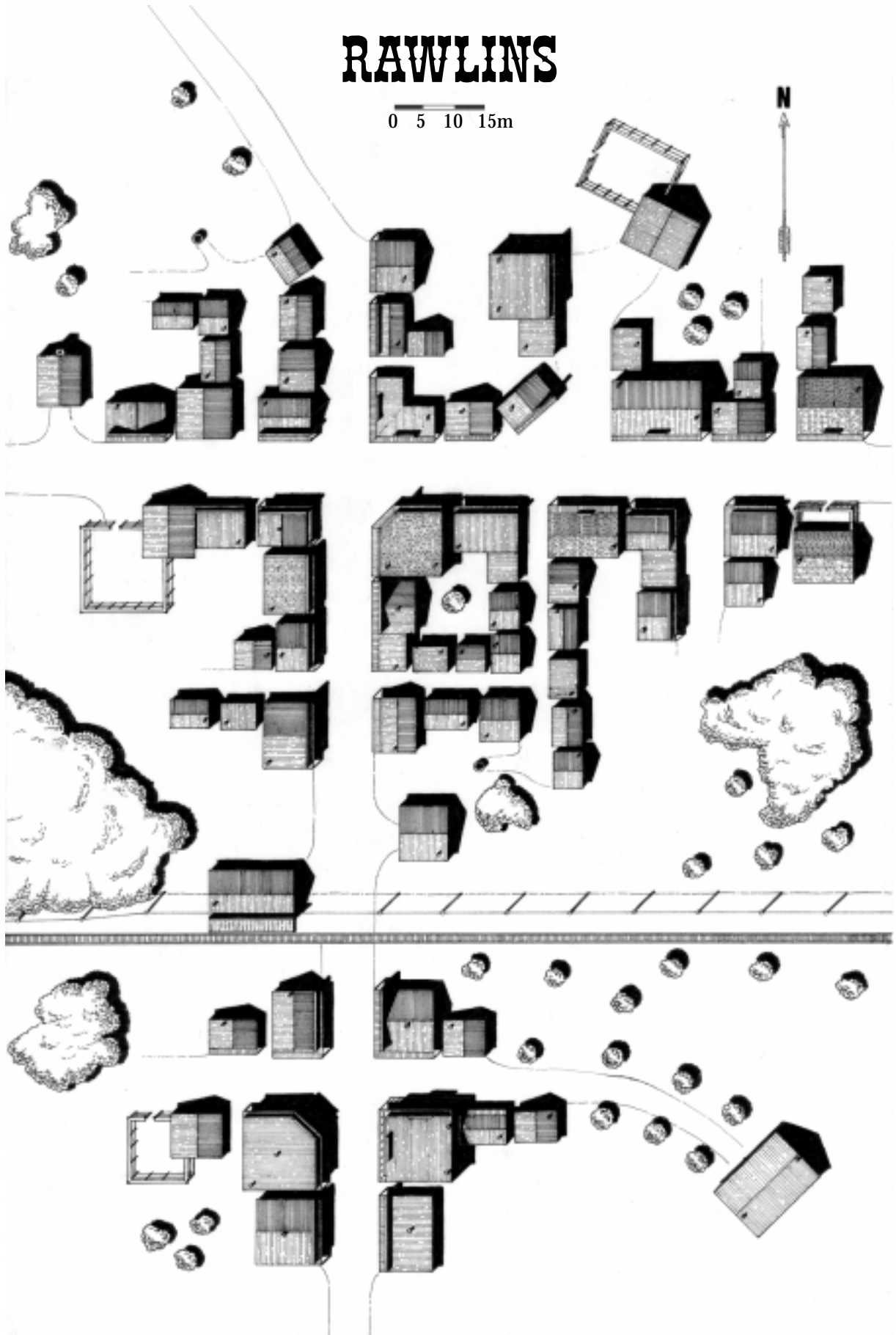
Ett lönnmord kan förhindras och en försvunnen syster hittas.

11. THAXER

Härifrån går tåget till Rawlins.

RAWLINS

0 5 10 15m





Rawlins ser inte speciellt imponerande ut för en öststatsbo, men är en av Wyoming's större städer och countyhuvudstad i Carbon County. Det är en blomstrand och välmående stad, där alla nu pratar om Joseph Dillingers planer på att starta ranch i området och hur rik han egentligen kan vara.

Staden domineras av järnvägen, den har gjort Rawlins till något av en knutpunkt och många som tidigare bodde längsmed Oregonleden har nu flyttat till järnvägsstäder som Rawlins istället. Norr om järnvägsspåret ligger de civiliserade och välansedda delarna av staden. På den södra sidan ligger Red Light District, Rawlins nöjeskvarter.

På kartan syns Rawlins tätbebyggda centrum. Runt omkring staden ligger ett flertal gårdar, men de är såpass utspridda att de inte kom med på kartan.

1. SMED

Rawlins har två smeder som valt att samarbeta och som med tiden blivit goda vänner. Pete Ashwell sköter det mesta av administrationen och kundkontakterna. Han har passerat de fyrtio och är inte längre lika stark och stadig på handen som han har varit. Men han är vit, vilket gör att en del av de mer inkrökta kunderna föredrar att prata affärer med honom. Joel White är den skickligaste yrkesmannen av de två. Han har den styrka som krävs, samtidigt som han lärt sig allt om hantverket av sin vän. Det enda som ligger honom i fatet är hans hudfärg. Han gör det mesta av arbetet och är den av de två som drar in mest pengar.

2. SADELMAKARE

Roy Evers har samma yrke som sin far och håller nu på att lära ut det till sin son Martin. Roy är en oerhört skicklig sadelmakare, som lärt sig att det lönar sig att göra fler sadlar av normal kvalitet än att låta folk betala extra för en betydligt bättre produkt. Den bästa sadel Roy gjort har han kvar inne i verkstaden. Den är tillverkad av det mest utsökta rödbruna skinn, har en välstoppad sits, eleganta broderier och varenda söm är exakt avvägd. Den har KVALITET 25 och kostar \$1.000, så han räknar inte längre med att få den såld... Roy är oerhört stolt över att kunna visa vad han kan åstadkomma. Martin arbetar nu på ett liknande projekt, han vill visa sin far att han verkligen lärt sig.

3. VAGNSMAKARE

Då Charley Prentice hade sin verkstad längsmed Oregonleden hade han så mycket arbete att han knappt hann med. Sedan han flyttade verksamheten till Rawlins har arbetstakten trappats ner betydligt, men ger fortfarande tillräckligt för att han skall klara sig. Eftersom han blivit äldre och inte längre har lika mycket energi som tidigare passar det lugna tempot honom utmärkt.

4. POST

Sheila Raleigh och Lizzie Ogden arbetar som postkassörskor. Neil Larsen är chef för posten, men tillbringar det mesta av sin tid bakom stängda dörrar på sitt kontor där han tittar på franska vykort.

5. ADVOKATBYRÅN RÅD & DÅD

Thomas Unger är en skicklig advokat även om han är dålig på att ge sin praktik ett seriöst namn. På byrån arbetar ytterligare två advokater, Noah Wester och Steve Winslow. De har anställt två sekreterare, gamla fröken Laura Snow och den unge Oscar Ogden.

6. SKOMAKARE & SKRÄDDARE

Familjen Tredgood ser som sin livsuppgift att ta fram kläder som passar alla storlekar både vad gäller kroppar och plånböcker.

7. SLAKTARE

"Biff" Clay trivs med sin blodiga hantering, inte minst för att han alltid kan ta de finaste köttbitarna till sin familj. Han är skicklig med köttkniven då han styckar och de flesta av Rawlins restauranger och salooner beställer sitt kött via honom. De mer observanta i staden har lagt märke till att "Biff" aldrig äter på saloonen Sweet Delight.

8. KETCHUMS HANDELSBOD

Willy Ketchum är en kort, satt och rund man med en oerhörd svada, han håller inte tyst en minut i taget. Finns ingen i närheten att tala med brukar han ställa sig utanför sin handelsbod och ropa ut erbjudanden i stil med "Mina Damer och Herrar nu har ni chansen, ett enastående tillfälle, just nu kan ni få tag på äkta Virginiatobak, bara hos Ketchum".

9. BAGERI

Nora Eisner och hennes make Bill tvingar sig upp mitt i natten, sex dagar i veckan, för att alla andra skall kunna komma och köpa nybakat bröd lagom till frukosten. Nora är en morgonmänniska och tar det med jämnmod, men Bill är morgonsur och tvär. Han är så otrevlig på morgonen att Nora inte låter honom träffa kunderna förrän efter tolv på dagen.

10. RAWLINS CHRONICLES

Curt Qaid tog med sig sin tryckpress och flyttade till Rawlins som en av de absolut första i staden. Alltsedan dess har han arbetat hårt med att få staden att framstå som en av de mer betydelsefulla och framstående i territoriet. Hans stoltaste dag var när Rawlins blev huvudstad i Carbon County.

11. PENSIONAT

Sarah och Joe Booker har arbetat hårt för att bygga upp sitt liv i frihet. Efter Inbördeskriget frigavs dem, och alla andra slavar. Först gick de norrut, bara för att upptäcka att frihet var en sak och rättvisa en annan. Då gav de sig västerut, de fick följa med på vagnen och mat mot att de gjorde allt arbete på vägen; köra vagn, laga mat, tvätta, diska, ta hand om djuren, med mera. I Colorado letade de guld som alla andra, och lyckades få ihop tillräckligt för att kunna starta pensionatet här. Vita rasister har bråkat en del med dem, men de vägrar ge upp.

12. STALL

Paul Shriver arbetade som hästtämjare tidigare, han var en av de bästa i Texas, åtminstone enligt honom själv. En skada i ryggen gör att han inte längre kan rida, men han har sitt goda handlag med hästar kvar.

13. RAWLINS FINEST HOTEL

Gregory Ross har aldrig varit en blygsam person på något vis. När han så lät öppna ett hotell var det självklart för honom att kalla det för "Rawlins Finest"... Han sköter det inte själv, det har han anställda till. Familjen Potter närmare bestämt, där modern Anna städar, döttrarna Diana och Lisa sköter receptionen, pappa Douglas agerar hotellchef och sönerna Len och Don är piccolos och bärare.

14. JOHNSONS TVÄTTERI

Gary Johnson har aldrig varit mycket för att göra ett hederligt handtag, det är sådant han tycker att man skaffar fru och barn för. Större delen av sin tid spenderar han på olika salooner.

15. STADSHUS

Stadshuset är ett ståtligt hus. Det rymmer kontor för de flesta av stadens folkvalda, men även domstol och åklagare.

16. STALL

John Fair är en riktig hästhandlare i ordet både bästa och sämsta bemärkelse. Stallet sköts av de båda bröderna Roger och Errol Boot.

17. HÄSTHANDLARE

Centrum för John Fairs hästaffärer. Han har en skicklig hästkarl och bra på att få fram det bästa hos sina djur. Han säljer alla tänkbara sorters hästar, för arbete på framför plogen och uppvisningar. Han försöker alltid få mer än hästen är värd i en affär, men är han köpare prutar han.

18. BARBERARE

Jeb Nichols har rena skvallercentralen, det är inte mycket som pågår som han inte får reda på. Varje gång han sprider ett rykte låtsas han att han berättar en hemlighet exklusivt för den han talar med då.

19. STADSSHERIFF & FÅNGELSE

William Barnett är inte den typen av stadssheriff som är fastnaglad på sitt kontor direkt, men dagtid är det ett bra ställe att sova ruset av sig på.

20. KINESTVÄTTERI

Gung Li och Gong En Lai tröttnade på att arbeta åt järnvägen, det var inte ett arbete där en kines kunde bli gammal. De stannade kvar i Rawlins då rälsen dragits hit. Idag driver de det bästa och billigaste tvätteriet i Rawlins.

21. DIVERSEHANDEL

Arthur och Wilma Henderson har en liten, men välskött handelsbod. De är obrottsligt ärliga, skulle någon vara ha minsta fel berättar de det för kunden, och gör avdrag på priset direkt.

22. TAGSTATION & TELEGRAF

Tåg västerut går onsdag förmiddag och österut lördag eftermiddag. Jürgen Kemmel är stins och biljettförsäljare. Alexander Percy sköter telegrafan.

23. JÄRNVÄGSKONTOR

Wayne Robson är chef för järnvägskontoret, vilket för det mesta innebär att han kan ta det lugnt. Hans assistent Steve Barnby sköter de flesta fraktbokningar och ser till att kontoret är bemannat under kontorstid.

24. BOSTAD (JÄRNVÄGENS)

Järnvägen har köpt in det här huset som bostad åt sina anställda. Alla utom chefen bor här, men han har skaffat eget hus.

25. RESTAURANG BLA HJORTEN

Eric Bridle vill gärna ge sken av att hans restaurang är lite bättre och mer avancerad än vad den är. Han är Rawlins bästa kock och hans lillebror Bill är servitör.

26. BEST WESTERN HOTEL

Namnet och läget till trots har hotellet sett sina bästa dagar. Evan Carson är mer intresserad av att ta betalt än att rusta upp hotellet.

27. RÖDA DRAKEN

Det är nästan alltid fullt på Röda Drakens restaurang, även om det också finns många som aldrig skulle sätta sin fot där.

28. FIRST BANK OF RAWLINS

Lawrence Eaton är bankdirektör för denna stora banken. Folk i allmänhet har stort förtroende för både honom och banken, men i själva verket finns det väldigt mycket mindre pengar än det borde där.

29. F. D. DILIGENSSTATION

Järnvägen har helt konkurrerat ut diligensen. Diligensbolaget försökte långa fortsätta verksamheten, men gav slutligen upp för två månader sedan. Diligensstationen har stått tom alltsedan dess.

30. BEGRAVNINGSENTREPRENÖR

Boris Vlatjek hade tänkt sig ett trevligare arbete än dödgrävarens då han kom till Amerika. Men när han märkte att det fanns pengar att tjäna tog han chansen.

31. DOKTOR & TANDLÄKARE

Aaron Miller följde som idealistisk nyutbildad läkare med nordstats-trupperna ut i fält under Inbördeskriget. Det gjorde honom till en av

de bästa kirurger som går att få, men gav honom också problem med mardrömmar. För att döva sin ångest förskriver han olika opiatlösningar till sig själv.

32. PÄLSBOLAG

Det finns allt mindre pengar att tjäna för pälsjägare, men ännu går det att få ut någonting. Wyoming har fortfarande mycket vilt och Grays Pälsar och Skinn är seriösa uppköpare. Dick Gray har själv varit pälsjägare tidigare, men då han träffade Rosie slog han sig till ro.

33. BANKDIREKTÖRENS BOSTAD

Här bor Lawrence Eaton, inte allt för långt ifrån den bank han ansvarar för och stjäla ifrån. Det är ett påkostat hem, med utsökta möbler och tavlor.

34. SPELHALL

Jock Mallory driver spelhallen åt Henry Rosenbaum. Till sin hjälp har han tre vackra flickor; Airy-belle och Catymae More, samt hans hustru Eve Mallory. Damer-na står vid spelborden medan Jake Draper sköter baren och Norman Owen är vakt.

35. THE RAT AND THE CANARY

Phil Stantons saloon påminner egentligen mer om en engelsk pub än en saloon i den amerikanska västern. Maten är enkel, men väl-lagad engelsk husmanskost, ölen skummar i riklig mängd och det finns flera sorters bra whiskey. Det enda det är ont om är lättklädda damer, men många väljer ändå att börja kvällen här och fortsätta till bordellerna lite senare. Phil har hjälp av Jenny Blake i köket och Angus McMullen bakom baren.

36. STALL

Curtis Wilkinson äger stallet här i nöjeskvarteren, men han har lämnat arbetet med det åt Sean Leech.

37. RAWLINS RUMBLING SALOON

Välkommen till Henry Rosenbaums flaggskepp och den mest påkostade saloonen i Rawlins. Här har ingen möda sparats på att få de rätta detaljerna, men du som besöker får betala för flården.

Varje kväll sker uppträdanden, med flickor som dansar på scenen, ibland rentav någon som sjunger. Här är alltid fullt, maten är bra och vad du än vill ha för starkt innanför västen så kan du få det.

38. GIRLS, GIRLS, GIRLS!

Rose-Ellen Merry har varit fräck nog att ta upp konkurrensen med Henry Rosenbaum. Hennes etablissemang är renskrubbat och rustikt. Hon har ett tiotal flickor anställda och ger den hyggliga villkor, vilket gjort henne till en populär arbetsgivare.

39. SWEET DELIGHT

Namnet må låta trevligt, men så fort du sätter din fot innanför dess dörr inser du att du begått ett misstag. Såvida din strupe inte är snustorr och din börs halvtom. Det här är Henry Rosenbaums lågpris-saloon. Han vill ha allas pengar, men inte besvära sina rikare kunder med fattiglapparnas desperation och dåliga etikett. Alltså startades Sweet Delight. Han låter Rick Shannahan driva saloonen, med hjälp av de slitna och åldrande saloonflickorna Nellie May och Alice Amontillado samt de hårdföra vakterna Corey Reeds och Dennis Potvin.

40. DAUGHTERS OF JOY

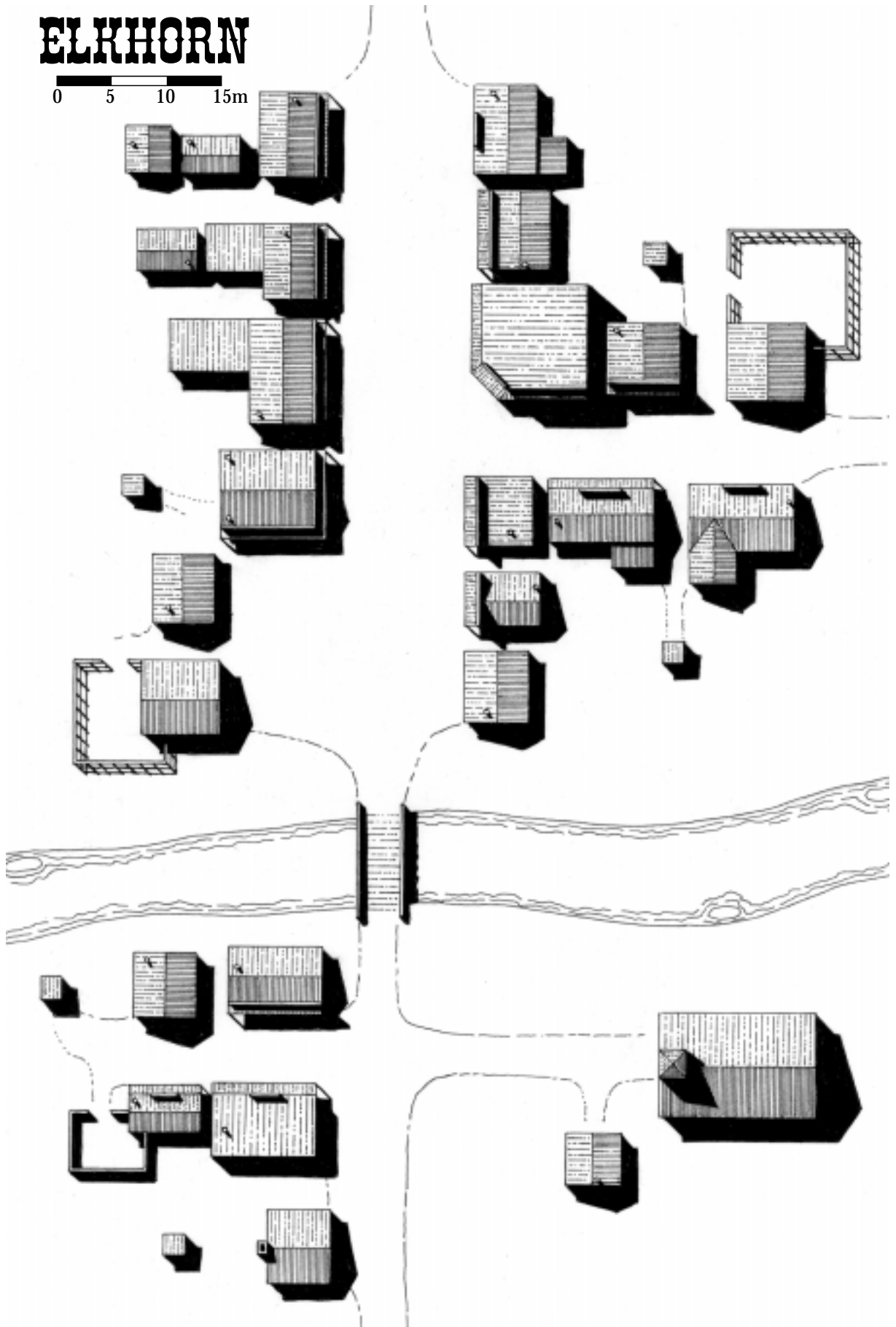
Glädjen är främst Henry Rosenbaums, för den här verksamheten tjänar han pengar på. Hans villkor är hårda, den som inte drar minst tio kunder per kväll får flytta och en ny flicka ta hennes rum. Skulle någon skadas kräver han höga skadestånd och att vederbörande kastas i fängelse. Det är bara undantagsvis flickan får del av skadeståndet...

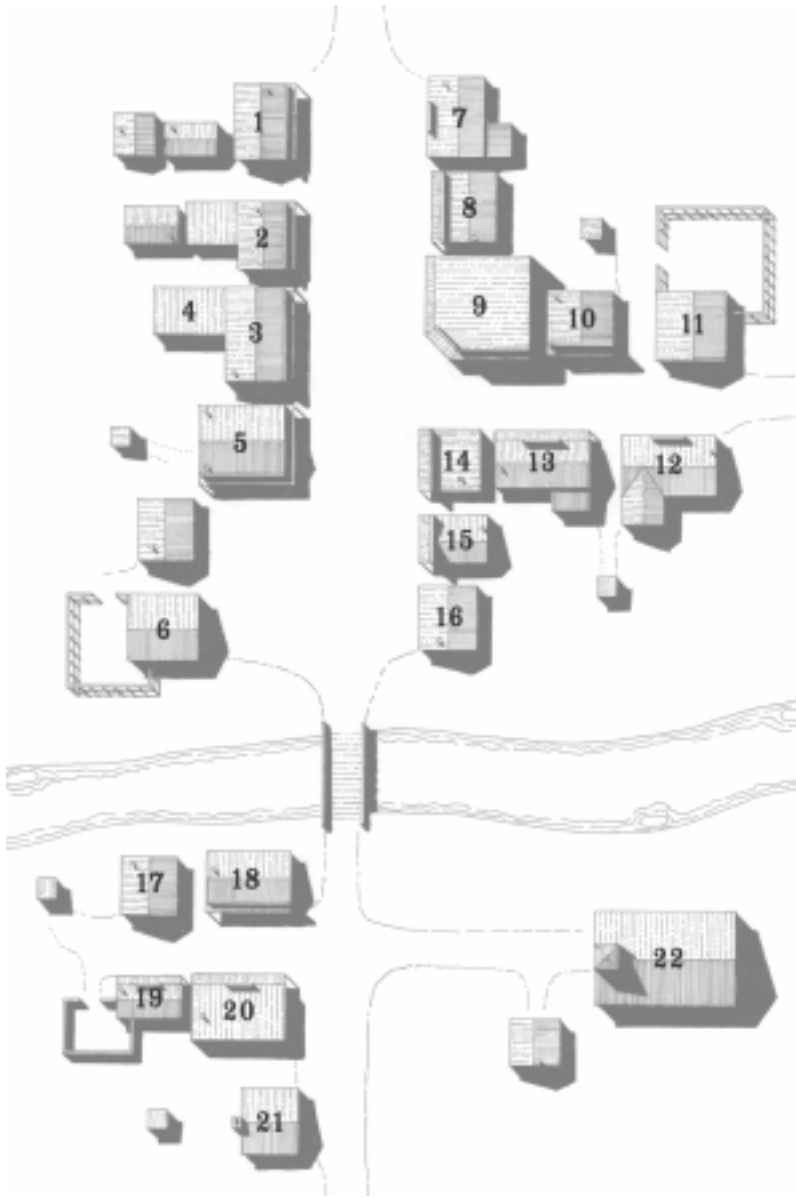
41. HENRY ROSENBAUMS BOSTAD

Henry Rosenbaum är inte helt nöjd med sakernas tillstånd. Han har byggt upp en lönande verksamhet på den södra sidan om järnvägen, men de på den norra vill inte låtsas om hans existens. Han har byggt upp ett ståtligt hem, det lyxigaste i hela Rawlins. Men ingen med status accepterar hans inbjudningar...

ELKHORN

0 5 10 15m





Elkhorn är en liten, men välmående stad. Då Oregonleden var som mest trafikerad byggdes en handelsstation här. Undan för undan tillkom fler byggnader, tills det blev en riktig liten stad. Än idag lever många i Elkhorn på resande längs karavanleden som stannar här och provianterar.

Elkhorn har också blivit en knutpunkt för jägare i hela Wyoming, hit kommer de för att sälja skinn, festa och proviantera innan de ger sig ut i vildmarken igen.

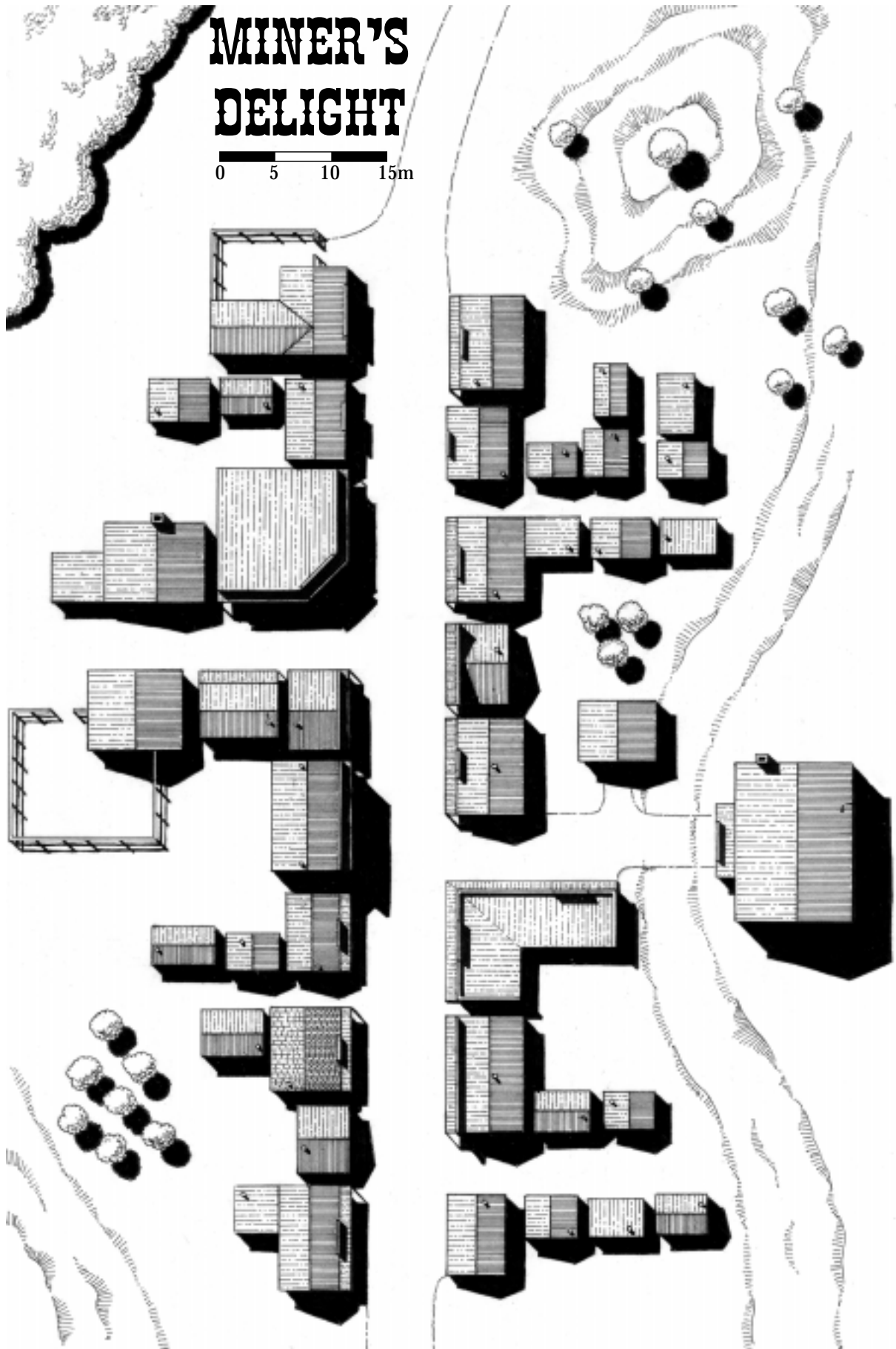
- 1. CROSSWELLS CHARKUTERI**
Slaktaren Pete Crosswell är expert på att stycka alla tänkbara djur.
- 2. SHERIFFKONTOR**
Charles Ridges, stadssheriff i Elkhorn, är en gammal dryckes- och vapenbroder till William Barnett.

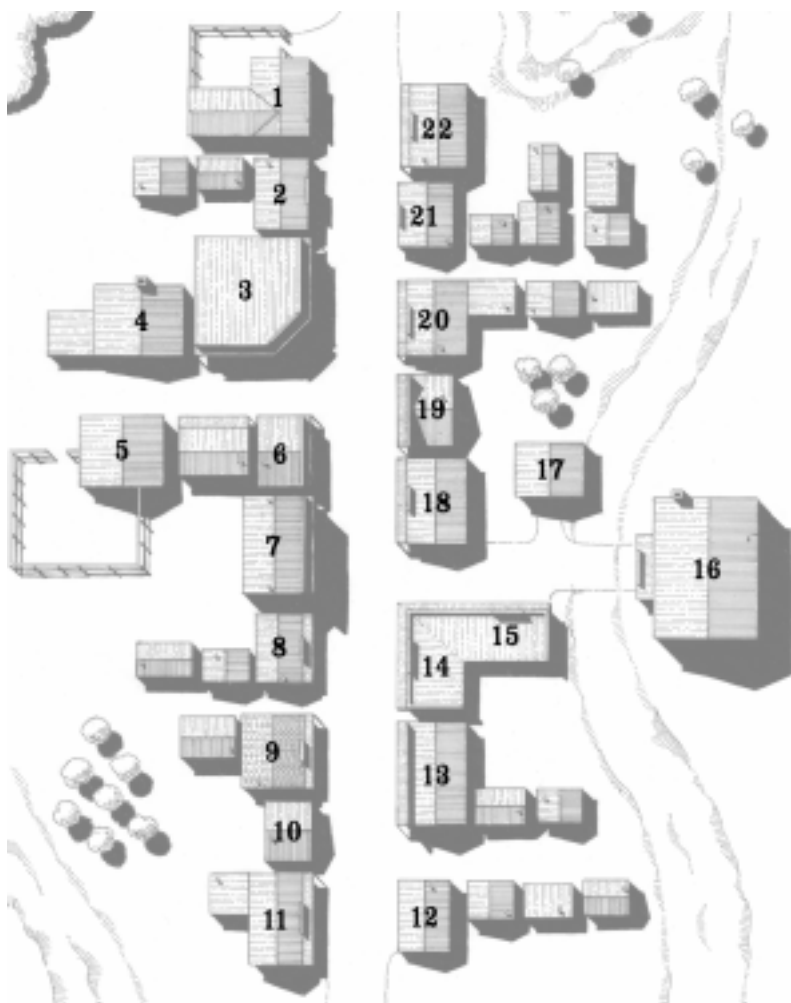
- 3. AL & PARTNERS FURS**
Al Bow äger pälsbolaget, men kallar ofta jägarna för sina partners.
- 4. PÄLSBOLAGETS LAGER**
- 5. GREEN RIVER SALOON**
Alla jägares favoritsaloon. Vill du höra jaktskrönor så gå hit.

- 6. STALL**
Ägs, liksom Green River Saloon av Brian Swift. Asa May är stallpojke
- 7. VETERINÄR JESSE LEWIS**
Jesse har alltid mycket att göra, då många trötta dragdjur passerar...
- 8. TVÄTTERI**
Jägare brukar inte sköta den här detaljen så bra själva...
- 9. HOLIDAY HOTEL**
Drivs av Jane och Fred Holiday.
- 10. HEDERLIGE HANKS HÄSTAR**
Skylten är sann, Hank är ovanligt rättskaffens för att vara hästhandlare. Säljer även andra dragdjur.
- 11. STALL**
Hanks stall sköts av sonen George.
- 12. ETTAS PENSIONAT**
De äldre jägarna i området minns Etta från hennes tid som saloonflicka i staden och bor därför alltid här. Välskött och trevligt ställe.
- 13. HANDLAR' JONES HANDELSBOD**
Joe Bent är pratsam, men halvdöv.
- 14. CLEAN SHAVE BARBER**
Jägarna förvandlas från illaluktande lufsar till något som kan misstas för gentlemän efter att ha varit här.
- 15. POST**
Claire har sällan mycket att göra...
- 16. DOKTOR**
Har det lugnare än veterinären.
- 17. SADELMAKARE**
Sadlar, seldon, väskor och läderarbeten av alla slag är Philippe Marines specialitet.
- 18. DIVERSEHANDEL**
Seamus har specialiserat sig på nyanlända immigranter, han har en del exotiska varor och kan sex olika språk, åtminstone hjälpligt.
- 19. BEGRAVNINGSENTREPRENÖR**
Evans tycker inte om sitt arbete, men det gör att han kan leva gott.
- 20. SASSY SUES SALOON**
Sassy Sues flickor är många och söta, alla brukar ta sig hit.
- 21. SMED**
Bob Edgar är stark, kärv och snäll
- 22. KYRKA**
Fader Paul är en vänlig själ, men vill inte ha Sassy Sue som granne.

MINER'S DELIGHT

0 5 10 15m





Miner's Delight styrs med fast hand av de tre bröderna Brannigan. De är fanatiska sydstatere och ser denna gruvstad som sitt privata rike, där ingen annan skall lägga sig i hur de sköter sina affärer.

1. HÄSTHANDLARE

Tom har fina välskötta hästar, men han kan inte rida in dem...

2. DOKTOR & VETERINÄR

Reginald Summers var fältskär för sydstaterna. Amputera kan han, men inte ge medicinsk behandling.

3. BRANNIGANS MINING COMPANY

Gruvbolaget styrs med järnhand av Morgan Brannigan, den äldste av bröderna. Han tillbringar stor del av sin tid ute vid gruvan.

4. SMED

Ross Jones har alltid fullt upp.

5. STALL

Drivs av Bo och Pea Jones, smedens tonåriga söner.

6. POST

Posten har öppet då diligensen kommer, på måndagar och torsdagar mellan tolv och två på dagen.

7. SOUTHERN COMFORT HOTEL

Ägs av bröderna Brannigans, En säng kostar \$10 natten.

8. SLAKTARE

Nick Draper slaktar och styckar.

9. STADSSHERIFF

Morgan Brannigan är lagens företrädare. Han använder sin egen lagbok och tar gärna fram snaran...

10. TVÄTTERI

Drivs av änkan Paula Willis.

11. BEGRAVNINGSENTREPRENÖR

Travis Lorne är ständigt berusad.

12. MORGAN BRANNIGANS BOSTAD
Här bor stadssheriffen.

13. HUNGRY HEARTS

Serverar inga gourmetmåltider, men rejäla portioner husmanskost. Drivs av Beth och Jarmusch Woytek och deras son Peter

14. REBEL YELL SALOON

En saloon för de mer råbarkade.

15. PANTBANK

Leslie West är en avskydd ockrare som utnyttjar varje chans han får.

16. DIXIE SALOON

Dixie Saloon är bröderna Brannigans flaggskepp. I bottenvåningen ligger en stor saloon. Det går en lång bardisk längsmed ena långsidan. På bardisken står en väg, för att mäta guld för de som hellre betalar direkt med den ädla metallen än med pengar. För övrigt täcks väggarna av porträttmålningar av kända sydstatere och militärer, bl.a. Edmund Ruffin, Nathan Bedford Forrest och John Gordon. På ena kortsidan hänger en stor sydstatsflagga. Här finns gott om sittplatser, och saloonflickor har rum på nedervåningen. En trappa upp arrangeras spel och dobbel i olika former; poker, fardo, roulette, med mera. För spel med riktigt stora insatser finns privata spelrum. Det finns ytterligare en bar på denna våning.

17. STALL

Pat tar hand om Brannigans hästar, och de flesta andras också.

18. HANDELSBOD

Elias tjänade bättre då fyndigheten var ny, nu funderar han på att flytta sin verksamhet.

19. BARBERARE

Howard Jenkins har över 100 muggar på sin vägg, även om gruvarbetarna inte går hit så ofta.

20. F.D. SALOON

Har stått tom sedan Brannigans tvingade ägaren att flytta.

21. SKOMAKARE & SKRÄDDARE

Familjen Cotling hjälps åt.

22. HOTEL SLEEP WELL

För \$5 natten får du en säng på detta lite nedgångna hotell.

JAMES TRENTON



Släkten Trenton har alltid varit soldater. Överste George Trenton uppfostrade äldste sonen James till att följa familjetraditionen. Sedan barnsben var James inställd på att bli soldat. Han kom givetvis in på West Point, där han klarade sig strålände. Som nybakad officer hamnade han direkt i stridens hetta, mitt i Inbördeskriget.

James en utmärkt underlöjtnant, men lite väl blåögd. Han var den perfekta gentlemanen och högtaktade alla de ideal som West Point lärt ut. Problemet är bara att de perfekta gentlemanen inte riktigt klarar av en hård brutal verklighet, deras naivitet gör att de lätt hamnar helt fel. Så även James... Vid en krigsoperation mot ett sydstatstillhåll, som James ledde, lyckades en sydstatare fly. James var inte sen att följa efter och hann snabbt inom skotthåll. Han sköt ner sydstatarens häst och gick fram för att gripa sin motståndare. Då märkte han att sydstataren var en kvinna. Som den gentleman han var blev han lite generad över sitt bryska ingripande och stoppade ner sin revolver och försökte hjälpa den unga damen upp. Det skulle han aldrig ha gjort. Hon slet upp en kniv och stack ut hans vänstra öga, varpå hon stal hans häst och flydde. Denna episod kom att förändra James rejält. Lite bryskt kan man säga att han gick från att ha varit blåögd till att bli enögd i dubbel bemärkelse.

Krigets inledningskede var ingen större succé för nordstatarna. I augusti 1862 var James Trenton och hans förband på reträtt i Kentucky. Sydstatarna var dem i hämlarna så James fick order att samla in alla hästar och andra viktiga förnödenheter på gårdarna i området, för att dessa inte skulle falla i sydstatarnas händer. Under denna insamlingsoperation kom de till Andrew Gallaghers gods. Andrew Gallagher var en envis man som vägrade lämna ifrån sig sina djur och började argumentera för sin sak. I James öron lät det enbart som en massa tjafs. James drog därför sin revolver, sade åt Gallagher att hålla käft och sina mannar att samla in djuren. Andrew Gallagher blev upprörd och stoppade handen i innerfickan, envist hävdande att de inte fick ta hans hästar. James tog för givet att Andrew Gallagher försökte nå sitt vapen och sköt honom. Andrew Gallaghers hustru som bevittnat det hela rusade ut till sin döende make. Hon förbannade James och kallade honom för mördare samtidigt som hon förgäves försökte sköta om sin make. James trodde att hon försökte nå makens vapen och sköt därför henne också. Hans mannar såg på honom med förakt och avsky. Illa berörd bad James dem att ta fram Gallaghers vapen från innerfickan. Där fanns inget vapen, bara brev från hans två söner i fält och papper på att familjen Gallagher frivilligt hjälpt armén med förnödenheter och ställt upp vid insamlingar.

James ställdes inför krigsrätt åtalad för mord. Han frikändes, men blev avskedad ur armén. Hans släkt bröt all kontakt med honom och gjorde honom arvlös. Allt han uppfostrats till var slaget i ruiner. James drog västerut. Under flera år arbetade han som lagman på olika platser, men tröttnade på att aldrig bli omvald. Den moraliska delen av befolkningen brukade hävda att James var värre än dem han arresterade. James bytte där för yrke och blev prisjägare.

James har hört att Mike Gallagher sökt honom, och känt igen efternamnet... James beslöt sig för att leta upp Mike Gallagher. Hans efterforskningar visade att Mike Gallagher är en förbrytare med ett pris på \$800 på sitt huvud. James spårade Gallagher till Central City. När han kom dit fick han veta att Gallagher suttit fängslad där, men rymt och dödat en lagman två dagar tidigare.

James tog upp jakten på Mike Gallagher och de fyra som hjälpt honom fly. Han kommer fram till Rawlins sent på lördagskvällen och tar in på Best Western Hotel. James har inte bevarat alltför många av sina tidigare gentlemanadygder, förutom att han anser att saker och ting skall slutföras. Han lämnar aldrig någonting halvgjort. James har bevarat en dålig vana från sin gentleman-tid också, han röker cigariller. Han är en nyfiken person, vill hela tiden ta reda på mer. Däremot talar James ogärna om sig själv och sin bakgrund. Han är girig. Många som kommer i hans närhet anser att är skum.

KLÄDSEL

Vit hatt, nötbrun kavaj, svart väst, vit skjorta, brunt twisthölster, grå byxor och bruna stövlar.

BESKRIVNING

34 år; 175 cm; 73 kg. Blå ögon; Svart hår; Födelseort; Louisville, Kentucky; Vänsterhänt
FYS 11 STY 12 KOR 10 MOT 17 SNA 17
INT 16 BIL 16 SDP 10 VAK 12

RYKTE 30/105

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 11	Stridsvana 11		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Marin revolver	38	36	20	
Spencer gevär	29	30	20	
Remington Derringer	36	37	20	
Knytnäve	37	26	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 11, Artilleri 7, Dans 8, Etikett 16, Fingerfärdighet 12, Första Hjälp 11, Försvar 12, Juridik/Civil 12, Juridik/Militär 11, Köra Vagn 14, Ledarskap 7, Läsa/Skriva 16, Militär Exercis 14, Orientering 14, Religion 15, Rida 13, Räknelära 19, Smyga/Gömma sig 11, Spåra 12, Teori/Militär Strategi 9, Teori/Armén 11, Teori/Geografi 16, Teori/Historia 15, Teori/Vapen 13, Uppmärksamhet 11, Vapendrill/revolver 16, Vältalighet 8, Överlevnad/Skog 14

BILLY SHINE



Billy föddes 1853 i St Louis, Missouri. När han var sex år gammal beslutade sig hans föräldrar för att flytta västerut, de hade hört att där fanns goda möjligheter till ett bättre liv för alla som var beredda att arbeta hårt i början. De tog med sig Billy och hans fem år yngre syster Alice på vägen mot en ny och bättre framtid.

Familjen Shine skaffade mark och byggde sin gård strax söder om Fort Laramie i Wyoming. Det var en lycklig tid, trots det hårda arbetet och en del oroligheter i området, de bodde trots allt på gränsen till vildmarken.

Efter sju år i Wyoming slogs allt de arbetat för i spillror. Gården överfölls av indianer, flera unga cheyennekrigare som druckit för mycket. Billys mor och far döddes direkt, gården plundrades och brändes. Dessutom tillfångatog indianerna Alice, hans lillasyster som inte var äldre än åtta år. Då indianerna slog till var Billy nere vid floden och metade, han hade lovat sin mor fisk till middag. Då han hörde sin mors förtvivalde skrik och stridslarmet förstod han att någonting var allvarligt fel. Trots rädslan skyndade han sig, tyst och försiktigt för att inte röja att han var i närheten, upp till gården. Där blev han vittne till indianernas brutala slakt på sina föräldrar. Maktlös bevittnade han den fasansfulla scenen, rädslan höll honom i ett strupgrepp han

inte kunde ta sig ur. Oförmögen att göra någonting för att stoppa dem, hjälpa sina föräldrar eller ens trösta och skydda sin lillasyster låg han gömd och såg alltihop. Alice skrek ut sin förtvivilan, ropade på hjälp och bad till Gud. Först långt efter att indianerna försvunnit med hans syster vågade Billy sig fram.

Ensam begravde han föräldrarna, innan han gick till Fort Laramie för att meddela vad som hänt. Han skäms över att han inte kunde rädda dem, att rädslan för att drabbas av samma blodiga öde som föräldrarna gjorde honom handlingsförlamad.

Förlusten av familjen var svår, och den blev inte mindre smärtsam då en sträng, girig och elak handelsbodsägare "tog hand om" honom. Billy vantrivdes något otroligt. Efter två månader rymde han därifrån.

Efter flykten hankade han sig fram genom att ta diverse arbeten på gårdar, farmer och rancher efter vägen. Han är inte rädd för att arbeta och har varit beredd att slita hårt för ett mål mat och tak över huvudet på natten. Under åren har han ägnat sig åt och fått lära sig de flesta sysslor som måste utföras på en gård. Han har huggit ved, snickrat på staket och byggnader, plöjt jorden, sätt, skördat, mjölkat, drivit boskap, vallat får och mycket mer. Under en period hade han till och med ett riktigt yrke, han var anställd som vargjägare på en ranch.

För trots att Billy är arbetsam och snabbt blir populär blir han aldrig långvarig på samma ställe. Han är rastlös och rotlös, ständigt på jakt efter sin lillasyster. Även om han inte kunde skydda henne då hon bortfördes drömmer han om att träffa henne igen. Skulle hon fortfarande vara fången tänker han försöka frita henne. Överallt, vart han än kommer, ser Billy till att fråga efter henne. Förr eller senare måste han stöta ihop med någon som sett henne, eller vet vart hon tagit vägen.

Alltsedan överfallet hatar Billy indianer. Han har tagit tre skalper, men sålt en för att ha råd med mat. Billy spelar ofta munspel på kvällarna. Det får honom att minnas sin barndom, föräldrarna och Alice, systemen han saknar något oerhört. Han vaktar munspelet med sitt liv, han fick det i present från fadern och det är det enda han har kvar från sin barndom.

Då Billy rymde började han röka och spela för att verka äldre. Det är dåliga vanor som suttit i... Det värsta är spelandet. Billy spelar betydligt mer än han borde och definitivt mer än han har råd med. Tyvärr är han inte särskilt skicklig, så han förlorar oftare än han vinner. Det hindrar honom inte, han har speldjävulen i sig och då han börjat spela slutar han sällan innan alla pengar tagit slut.

Billy har arbetat några månader på makarna McFarlanes gård strax söder om Rawlins. Då han inte hört några nyheter om Alice på den här tiden har han precis sagt upp sig. Han tänker fortsätta sitt sökande norrut.

KLÄDSEL

Brun hatt, hjortskinnsjacka, brunt normalhölster (två knivar på vänster sida), grå byxor och bruna stövlar.

BESKRIVNING

20 år; 179 cm; 78 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; St. Louis, Missouri; Högerhänt

FYS 19 STY 13 KOR 8 MOT 16 SNA 14 INT 11 BIL 9 SDP 12 VAK 17

RYKTE 45/30

STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 6	Stridsvana 4		
Vapen		TC	VS	KV
Remington Marin		25	24	20
Sharp Karbin		30	22	20
Bowiekniv		38	30	20
Kastkniv		32	30	20

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Etikett 9, Första Hjälp 9, Försvaret 10, Hantverk/Boskapsskötsel 9, Hantverk/Flå 15, Hantverk/Gillra Fällor 11, Hantverk/Snickra 11, Jordbruk 9, Kortspel 11, Köra Vagn 10, Ljudimitation 8, Läsa/Skriva 9, Matlagning 9, Musik/Munspel 13, Orientering 15, Rida 10, Räknelära 10, Simma 10, Smyga/Gömma sig 14, Spåra 14, Teori/Fauna 8, Teori/Geografi 9, Uppmärksamhet 11, Överlevnad/Berg 9, Överlevnad/Prarie 9

WILLIAM BARNETT



William Barnett har varit stads-sheriff i Rawlins ett par år vid det här laget. De flesta skulle inte tro det då de ser honom, han har ett ovärdat yttre och om det inte vore för stjärnan skulle man lika gärna kunna ta honom för en luffare. Han har dessutom en ful ovana att tugga tuggtobak och spotta ut sina tobaksbussar precis var som helst. Att det händer att han tittar lite för djupt i whiskeyflaskan hjälper inte heller upp första intrycket. Man skulle kunna tro att egenskaper som dessa borde räcka för att omöjliggöra en karriär som folkvald, inte ens som stadssheriff. Rawlins invånare såg emellertid längre än till Williams yttre då de valde honom. De värdesätter sin stadssheriff för att han har den i deras ögon viktigaste egenskapen för en lagman: han är hederlig. Barnett anses vara både omutlig och hederlig, egenskaper de inte litade på att hans konkurrenter besatt...

William Barnett lever upp till det förtroende han fått. Han är fullständigt hederlig, och hans heder är inte till salu till något pris. William Barnett är en rakryggad, rättvis, rättskaffens man med stark känsla för fair play, han lägger stor vikt vid att allt går rätt till. Han är dessutom oerhört envis, han ger inte upp i första taget. Det är alla dessa egenskaper som gjort att han vunnit de senaste tre stadssheriffvalen, utseendet till trots.

William Barnett är ingen stors-tadsbo, östkusten finner han mot-bjudande. William trivs bäst på gränsen till vildmarken, fortfarande omgiven av andra vita, men med det oväntade och otämjda inom räckhåll. Det hänger nog ihop med hans uppväxt. William föddes på Fort Maurice, där hans far var arméspejare och hans mor tvätterska. Ett arméfort längst ut vid gränsen är kanske inte det bästa stället att växa upp på, det har vissa givna nackdelar, till exempel fick William ingen möjlighet att gå i skola av något slag. Den unge William hade dock ingenting att invända, han stormtrivdes. Hans mor lärde honom grunderna i skolfärdigheter som att läsa, skriva och räkna (på en väldigt grundläggande nivå, men ändå). Dessutom lärde han sig allt en bra spejare behöver kunna av sin far, och så fort William hade åldern inne blev även han spejare åt armén.

Då William tjänstgjort som arméspejare under flera år började det fruktansvärda Inbördeskriget. Det dröjde till 1862 innan han blev direkt inblandad i det, då som spejare åt nordstaterna. De var fem man, alla tidigare spejare, som utgjorde en rekognoceringstrupp. De följande åren var fyllda av blod, skit och död. Den lilla truppen kom att stå varandra väldigt nära, så varje kamrat som stupade tog de andra hårt. Trots att nya män sattes in i de dödas ställe blev det aldrig samma sak... Då kriget äntligen var över var bara två av de ursprungliga fem fortfarande i livet. Charles Ridges och William Barnett.

De två vännerna hade fått mer än nog av armén och krig. Ingen av de ville stanna kvar i armén för nya strider, nu mot indianer. De lämnade armén för det friare, enklare livet som jägare i Colorado och Wyoming. Utöver sina krigshistorier skaffade de nu en uppsjö av skrönor kring pälshjägarlivet, skrönor de alltid drar upp då de ses och dricker whiskey.

Efter tre år tog de sig till Rawlins, som då var en tämligen oregerlig stad. De blev vicesheriffer och gjorde ett bra arbete, inom ett år behövdes bara en enda lagman... William fick erbjudandet att bli stadssheriff i Rawlins. Staden Elkhorn, som ligger några dagar norr om Rawlins, hörde av sig och frågade om Charles kunde tänka sig att upprätthålla lag och ordning där. Båda tog chansen. De brukar fortfarande träffas några gånger om året, ta sig några glas och prata om gamla tider.

William trivs som stadssheriff, det är ett hedervärt yrke, som dessutom gör det lättare att köpa en flaska eller två när andan faller på. Men det är inte riskfritt... För ett halvår sedan fick William nästan höger ben avskjutet då han arresterade en boskapstjuv i trakten, han haltar fortfarande kraftigt. På det hela taget har han dock klarat sitt arbete bra, och vid få tillfällen han har ridit med uppbåd har det aldrig varit någon tvekan om att William har varit gruppens ledare.

KLÄDSEL

Brun hatt, rödbrun skinnjacka, vit skjorta, ljusbrun väst, beiga skinnhandskar, brunt normalhölster, bruna byxor och bruna stövlar.

BESKRIVNING

36 år; 179 cm; 76 kg, Bruna ögon; Bruntt hår; Födelseort; Ft. Maurice, Colorado ; Högerhänt
FYS 17 STY 15 KOR 12 MOT 14 SNA 14
INT 10 BIL 10 SDP 15 VAK 17

RYKTE 49/87

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4	Chock 10	Stridsvana 7		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armérevolver	28	27	20	
Sharp Karbin	33	30	20	
Bowiekniv	35	32	20	
Knytnäve	39	33	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 8, Etikett 10, Fingerfärdighet 15, Första Hjälp 13, Försvar 7, Hantverk/Flå 14, Hantverk/Snickra 11, Hantverk/Gillra Fällor 13, Juridik/Civil 8, Ljudimitation 12, Läsa/Skriva 10, Mattlagning 8, Militär Exercis 8, Orientering 16, Rida 14, Räknelära 12, Smyga/Gömma sig 14, Språk/Siouan 8, Spåra 17, Teori/Administration 6, Teori/Armén 8, Teori/Fauna 12, Teori/Geografi 10, Teori/Indianer 10, Uppmärksamhet 12, Överlevnad/Berg 13, Överlevnad/Prärie 11, Överlevnad/Arktiskt 11

JOSEPH DILLINGER



Joseph Dillinger har aldrig behövt sakna någonting som pengar kan köpa. Han är den äldste och mest älskade sonen i vad som på denna tid måste betraktas som en snuskigt rik familj. Joseph äger idag \$900 000 i kontanter, mark, boskap, aktier osv. Han växte upp omväxlande på familjens gods i Arkansas och ranchen i Texas. Uppväxten var dock inte bara en dans på rosor. Hans far Gerald var en mycket sträng och religiös man med höga förväntningar på sin äldste son. Då Josephs uppgift här i livet var att ta över, bli familjens nästa överhuvud, var han tvungen att lära sig allt en god affärsman måste kunna. Inklusivt en del fula tricks, för att kunna driva igenom sin vilja även i svåra situationer. Joseph klarade affärsmannabiten hyggligt, men det visade sig snabbt att det var de fula tricken som var hans största talang.

Uppfostran har satt sina spår, idag är Joseph stenhård i affärer, envis som synden vad gäller att driva igenom sin vilja och religiös. Den passus i Bibeln han fäster störst avseende vid är skyldigheten att förvalta sitt pund, åt den som har skall varda givet...

Till skillnad från många andra som växt upp med silversked i mun är Joseph varken vek, bortklemad eller naiv. Själv tillräcklig, däremot, med en aldrig sinande tilltro till sin egen förmåga, vad det än gäller. "A man's gotta do what

a man's gotta do" är hans motto. Denna inställning gör att han, till skillnad från de flesta andra med stor förmögenhet, inte omger sig med livvakter utan sätter en ära i att kunna ta vara på sig själv. Joseph är cynisk, enligt hans erfarenhet har alla människor ett pris, om folk inte gör som han vill på något annat sätt så kan han alltid köpa dem...

Joseph ser sig själv som en given ledare i varje situation och axlar utan eftertanke ledarskapet. Han är inte van vid att bli motsagd, och skulle det hända kommer han inte att tycka om det. Enligt Joseph bör folk veta sin plats.

Då Inbördeskriget bröt ut hade Joseph klarat av studier vid Harvard, kommit hem och tagit del i familjens affärer. Familjen Dillinger var hängivna sydstatarna, söderns ideal liksom delstaternas rätt till självständighet gentemot den federala regeringen måste värnas. Alla män ryckte ut i kriget, Joseph, hans far och och lillbror Harold tog värvning.

Joseph passade bra inom armén och avancerade under årens lopp till kapten. För fadern gick det sämre, han stupade redan i slaget vid Manassas våren 1861. Harold överlevde fram till Gettysburg, men blev illa skadad och dog i sviterna efter en amputation. Joseph klarade sig undan med en kraftig skada i höger ben i krigets slutskede, han blev hemförlovad och stelbent. Sedan dess måste Joseph gå med käpp, han har en elegant med silverknopp.

Då Joseph kom hem tog han över familjeförmögenheten. Det var en svår tid. Godset i Arkansas hade plundrats och bränts. I segermaktens fotspår kom uppköpare som för en spottstyver försökte ta över sydstaternas mark och gårdar. Joseph hade inte då möjlighet att rädda mer än sin familjs egendomar, men alltsedan dess ogillar han alla "yankees" intensivt och innerligt. Den dag han såg sin granne och barndomsvän lämna sina ägor bestämde sig Joseph för

att bli den rikaste mannen i Amerika. Det är hans hämnd på nordstaterna och ett bevis för söderns överlägsenhet.

Boskap har varit en viktig inkomstkälla, järnväg en annan. Affärerna går bra, även om det förekommer rykten om att han använder skumma metoder då nordstatarna är inblandade. Joseph har utsatts för tre mordförsök, förmodligen iscensatta av folk han lurat i affärer...

Efter affärer på västkusten kom Joseph Dillinger till Rawlins med tåg från Sacramento för en vecka sedan. Han har hyrt halva övervåningen på Rawlins Finest Hotel. Joseph är här i affärer, med sig har han \$50 000, som han satt in på First Bank of Rawlins. För den summan tänker han köpa boskap och mark av Gregory Ross. Då affärerna är avslutade skall Joseph Dillinger och Gregory Ross ge sig ut på björnjakt. Joseph har därför tagit med sig sitt graverade Remington Rolling Block med kiksikte till Rawlins.

KLÄDSEL

Vit hatt, ljusgrå kostym, vit skjorta, svart väst, svarta handskar, brunt axelhölster och svarta stövlar.

BESKRIVNING

32 år; 178 cm; 72 kg, Blå ögon; Mellanblont hår; Födelseort: Kings River, Arkansas; Högerhänt
FYS 10 STY 10 KOR 14 MOT 14 SNA 17
INT 15 BIL 19 SDP 13 VAK 14

RYKTE 40/157

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 6	Stridsvana 5		
Vapen	TC	VS	KV	
Smith & Wesson #2	28	25	20	
Henrygevär	28	31	20	
Remington Rolling Block	34	35	24	
Promenadkäpp	34	30	25	

FÄRDIGHETER

Brädspel/Schack 8, Etikett 19, Hantverk/Förfälska 14, Första Hjälp 10, Försvar 9, Hantverk/Boskapsskötsel 15, Juridik/Civil 11, Juridik/Militär 11, Kör Vagn 13, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 19, Militär Exercis 14, Orientering 11, Religion 19, Rida 13, Räknelära 19, Simma 13, Smyga/Gömma sig 5, Språk/Spanska 19, Teori/Administration 14, Teori/Armén 13, Teori/Ekonomi 17, Teori/Geografi 19, Teori/Historia 19, Teori/Militär Strategi 10, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 16, Överlevnad/Skog 10

LUCAS COHEN



Lucas Cohen är uppvuxen i Silver City, New Mexico. Hans far Abraham var tandläkare, hans ömma moder, Ruth, skötte hem och familj. Föräldrarna försökte ge sina barn en så bra start i livet som möjligt, de arbetade hårt, var gudfruktiga och försökte låta varje cent komma till maximal nytta. De var stolta över att leva i Amerika, som de hävdar är det enda land i världen där judar inte behöver frukta förföljelse. Lucas erfarenhet är att judar kanske inte förföljs i Amerika, men så där alldeles smärtfritt har det inte varit heller... Paret Cohen uppfostrade sina två söner efter bästa förmåga, vilket inte visade sig vara särskilt väl.

Lucas äldre bror Raoul var en riktig skitstövel som aldrig missade en chans att mucka gräl eller jävlas, om han bara kunde vinna. När Lucas var fem år gammal så låtsades hans storebror dränka honom när de badade tillsammans. Raoul höll Lucas huvud under vatten i en dryg minut trots att Lucas desperat kämpade för att ta sig loss och få luft igen. Först då det svartnade för hans ögon släppte Raoul taget. Då Lucas först inte kom loss var han övertygad om att skulle dö. Sedan dess har Lucas en rent paranoid vattenskräck. Han tvättar sig i tvättställ, men han vågar inte sätta sig i en badbalja, simma eller rida genom floder.

Lucas är mycket hämndlysten, "ett öga för ett öga och en tand för en tand"-typen. Han har uppfostrats till att sätta sin familj i första hand, att blod är tjockare än vatten, oavsett allt annat. Då Lucas precis fyllt 17 år hade hans plågoande till storebror hamnat i ett praktgräl med en spelare på saloonen. Då Raoul var en bättre slagskämpe drog spelaren sin revolver och sköt Raoul på nära håll i magen. Kulan var dödande. Lucas var inte sen att utkräva hämnd, han lade sig i bakhåll för spelaren och sköt så fort denne gick ut från hotellet.

Även om många i Silver City förstod hans agerande var det ett kallblodigt mord. Lucas kunde inte stanna i Silver City efteråt, utan gav sig av. Under några år levde han ett liv på luffen och tog ströjobb på olika gårdar och rancher som kom i hans väg. Det var inte något spännande eller välbetalt liv. Lucas drömde sig bort allt oftare, ett bättre liv lockade. 1866 träffade Lucas Joe Franklin, ledare för ett banditgäng som härjade i New Mexico. De blev snabbt goda vänner och Lucas gick med i bandet. Där övade han ofta och mycket på att skjuta, snabbt och träffsäkert. I dryga två år ägnade sig Lucas åt rån av alla de slag. Till en ödesdiger eftermiddag i augusti 1868.

Lucas och Heinrich Hahn, en annan medlem i bandet, rånade en diligens. Då en av passagerarna dödade Heinrich såg Lucas rött och dödade såväl passageraren som diligensvakten som försökte leka hjälte. Diligensvakten var vicesheriff och en av de andra passagerarna kunde beskriva Lucas. Sedan dess är Lucas efterlyst i hela New Mexiko, priset på hans huvud är \$400.

Lucas vågade inte stanna kvar i New Mexiko. Han lämnade bandet och begav sig till Mexiko under ett år. Han pratade först igenom vad som hänt med Joe Franklin och de var fortfarande mycket goda vänner när de skildes åt.

Under det följande året tog han det lugnt, höll sig undan och lärde sig att vara misstänksam mot allt och alla.

1869 återvände han till sitt hemland igen. Han hade knappt passerat gränsen innan han träffade sitt livs stora kärlek, Laura Stanford. Han bestämde sig för att sadla om, bli hederlig och friade. Laura blev lycklig, men inte hennes far. Det unga paret beslutade sig för att strunta i faderns ogillande och flydde norrut. De kom fram till Rawlins, Wyoming, där de slog sig ner.

Lucas Cohen tog sig ett alias, Frank Wallach, och det är under detta namn han är känd i Rawlins. Lucas lyckades skaffa sig ett jobb som bankvakt. Sedan de slog sig ner har familjen utökats, Laura och Lucas har fått en son som döpts till Thomas Wallach. Lucas bästa vänner i staden är de andra bankvakterna. De är uppskattade i staden, som familjen Wallach. Lucas är ständigt rädd för att bli igenkänd och tvingas fly. Han är därför avog och misstänksam mot alla främlingar.

KLÄDSEL

Beige hatt, beige kavaj, röd bandana, vit skjorta, svart väst, brunt normalhölster, svarta byxor och beige stövlar.

BESKRIVNING

28 år; 167 cm; 64 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort: Las Cruces, New Mexiko; Högerh.

FYS 13 STY 9 KOR 12 MOT 19 SMA 15 INT 9 BIL 10 SDP 18 VAK 14

RYKTE SOM FRANK WALLACH 52/16

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 8	Stridsvana 5		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armé	33	27	20	
Winchester -66	34	30	20	
Knytnäve	30	22	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 8, Dansa 10, Etikett 12, Förklädnad 10, Första Hjälp 12, Försvar 10, Hantverk/Gillra Falor 14, Hantverk/Snickra 14, Juridik/Civil 7, Kortspel 6, Läsdyrkning 6, Läsa/Skriva 14, Matlagning 8, Orientering 15, Religion 15, Rida 14, Räknelära 16, Smyga/Gömma sig 12, Språk/Spanska 10, Sprängämnesteknik 8, Teori/Geografi 13, Uppmärksamhet 10, Överlevnad/Berg 13, Överlevnad/Skog 13

DUNCAN McLAREN



Duncan McLaren är, som väl hörs på namnet, skotte. I unga år lämnade han det skotska höglandet för att söka lyckan i det stora landet på andra sidan Atlanten. Han hade hört historier om den Amerikanska drömmen, där det fanns ett överflöd att ösa ur och där alla som ville blev rika. Väl i Amerika upptäckte Duncan att verkligheten inte var lika vacker som myten, varken pengar eller jobb växte på träd... Så Duncan tog värvning i armén.

1860 blev han förflyttad till New Yorks 79:e infanteriregemente, mera känt som "Highlanders" då det endast bestod av skottar. När Inbördeskriget bröt ut behölls "Highlanders" intakt, de sattes in i strid mot rebellerna direkt. De följande åren var vidriga. Duncan är när som helst beredd att skriva under på General Shermans uttalande att "Krig är helvete", i synnerhet om för de män som tjänstgjorde under Shermans befäl... Duncan överlevde inbördeskriget, och var glad att kunna lämna armén när kriget var slut.

1866 jobbade han någon månad som vicesheriff i Fort Riley, Kansas, under samma tid som Wild Bill Hickock. Hickock visste vem han var och de hälsade på varandra när de möttes på gatan, men mer vänskap än så var det inte. Därefter arbetade Duncan under flera år som buffeljägare tillsammans med en annan skotte, Ge-

orge McDaniel. Det var händelserika dagar i vildmarken för de två kumpanerna, de råkade ut för indianer (tre gånger) och pälstjuvar (två gånger). Deras tredje möte med indianer blev ödesdigert. Fem unga siouxkrigare överföll deras läger. Indianerna dödade George McDaniel och Duncan blev själv så allvarligt skadad att de trodde han var död också. Då Duncan återfått sansen tog det honom drygt en vecka att kravla sig fram till närmaste bebyggelse, där han fick hjälp.

Efter detta lämnade Duncan pälsjägerlivet och blev buffeljägare åt järnvägen. Där jobbade även Buffalo Bill Cody, men Duncan lärde aldrig känna honom. När den transkontinental järnvägen var färdigbyggd den 10:e maj år 1869 blev Duncan arbetslös, hans tjänster behövdes inte längre. Efter en kortare tvekan återgick han till att bli jägare i egen regi, på så vis får han behålla alla de pengar han drar in.

Duncan red in i Rawlins igår och sålde sina skinn för \$100. Han tänker bara stanna några dagar i staden, men satte ändå in \$90 på First Bank of Rawlins, för att få ränta åtminstone under den tiden. Duncan är inte den som gör av med några pengar i onödan på dyra hotell, utan han tog in på Sarah och Joe Bookers pensionat.

Duncan är, liksom skottar i allmänhet, mycket snål. Han vill samla sina pengar på hög, inte göra av med dem. Ingen besparing eller vinst är för liten för honom, han tar alla chanser han får och missar aldrig ett tillfälle att pruta. Skulle någon annan stå för kostnaderna är han däremot snabb att utnyttja situationen till det yttersta, då är det knappt någon hejd på allt som är nödvändigt och outhärligt...

Duncan är överhuvudtaget en osympatisk människa. Han skryter och överdriver för att göra sig själv intressant och tillskriver sig mer än gärna lite hjältestatus. Han hävdar t ex gärna att han är jätte-

bra kamrat med både Wild Bill Hickock och Buffalo Bill Cody. Han inleder gärna sina berättelser om de egna bravaderna med saker som "När jag och Wild Bill Hickock..." eller "Jag och Buffalo Bill Cody..." När han berättar om hur McDaniel blev dödad så var det minst 40 indianer som anföll, han dödade 30 och det tog över en månad att hitta hjälp.

Duncan är mycket gnällig och ställer till ett otroligt väsen så fort någonting går honom emot. Hela världen skall minsann få höra vad som drabbat just honom. Om någon försöker ge honom ett råd, eller påpeka någonting är Duncan inte sen att snäsa till. Han vet minsann bäst själv, tack så mycket för ingenting. Trots denna självgoda inställning är Duncan en fulländad pessimist, fullständigt övertygad om att det mesta kommer att gå åt helvete. Det är inte många människor som trivs i Duncans sällskap. Mer än två dagar är för mycket för de flesta.

Duncan är väldigt förtjust i att röka pipa, men nöjer sig med tuggtobak eftersom det är billigare.

KLÄDSEL

Brun hatt, brun rock, grå militärskjorta, svart normalhölster, bruna byxor och beiga stövlar.

BESKRIVNING

42 år; 172 cm; 71 kg, Bruna ögon; Rödbrunt hår
Födelseort: Edinburgh, Skottland; Högerhänt

FYS 16 STY 14 KOR 10 MOT 17 SNA 12
INT 14 BIL 8 SDP 19 VAK 13

RYKTE 48/62

STRID OCH VAPEN

Täligthet 3	Chock 11	Stridsvana 8		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Dragon	30	23	20	
Sharp Gevär	35	28	20	
Bowiekniv	36	25	20	
Knytnäve	40	26	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 6, Dansa 5, Första Hjälp 12, Försvar 7, Hantverk/Flå 19, Hantverk/Garvning 16, Hantverk/Gillra Fällor 16, Hantverk/Slaktare 15, Juridik/Civil 3, Kortspel 5, Köra Vagn 14, Läsa/Skriva 10, Matlagning 11, Militär Exercis 15, Orientering 17, Rida 16, Räknelära 14, Simma 10, Smyga/Gomma sig 15, Spåra 18, Teori/Armén 9, Teori/Fauna 13, Teori/Geografi 9, Uppmärksamhet 10, Överlevnad/Prärie 17, Överlevnad/Skog 14, Överlev./Berg 16

MIKE GALLAGHER



Mike Gallagher hade en mycket lycklig barndom. Hans far Andrew var en framstående advokat som tidigt tog ställning mot slaveri. Han lärde sina söner att Gud är färgblind och att all anständig lag borde vara det. Mikes mor Eliza var en ömsint kvinna och en mästare på piano. Brodern Everett hade ärvt moderns musikaliska talang och Mike faderns kärlek till hästar.

Då Inbördeskriget började tog båda bröderna värvning i nordstatsarmén. Våren 1862 förlorade Mike allt. Hans bror stupade vid Shiloh och båda hans föräldrar dödades, av nordstatstrupper som försökte stjåla deras förnödenheter. Då Trenton frikändes deserterade Mike. Han har lovat sig själv att hämnas föräldrarnas död.

Alltsedan deserterade har han levt som laglös, med ett pris på sitt huvud som bara ökat och ökat allteftersom åren gått. Det förändrar en man, det har gjort Mike mer hänsynslös än han som barn trodde var möjligt.

BESKRIVNING

32 år; 178 cm; 72 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; Bowling Green, Kentucky; Högerh.

FYS 10 STY 10 KOR 20 MOT 20 SNA 16
INT 16 BIL 9 SDP 17 VAK 16

RYKTE 35/98**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 2	Chock 16	Stridsvana 14		
Vapen	TC	VS	KV	
Smith&Wesson american	37	38	20	
Winchester -66	34	31	20	
Knytnäve	40	24	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Etikett 9, Fingerfärdig 16, 1:a hjälpen 20, Försvar 14, HV/Hästskötsel 13, Kortspel 8, Ledarskap 8, Läsa/Skriva 15, Militär Exercis 16, Orientering 15, Rida 18, Räkna 19, Simma 14, Smyga/Gömma sig 11, Sprängämnesteknik 16, Spåra 13, T./Geografi 15, T./Vapen 11, Uppmärksam. 15, Ö./Berg 17, Ö./Skog 17, Vältalig. 12

JEFF COLDWELL



Jeff var barndomskamrat med Mike och har alltid litat på sin vän. Redan som små var det Mike som hade de bästa och roligaste idéerna och planerna. Råkade de någonsin i trubbel var det Mike som löste situationen och såg till att allt klarade ut sig.

Då Mike gick för att ta värvning följde Jeff med. De hamnade tillsammans i kavalleriet. När så budet om mordet på Mikes föräldrar kom var det lika naturligt för Jeff som för Mike att de skulle desertera, för inte kan man tjänstgöra i en armé som mördar ens familj och stjälar ens hästar.

Inte för att de varit laglydiga direkt, de har både stulit hästar och dödat folk under åren som gått. Jeff är i grunden en rätt blödig och sentimental person, som varit glad för att de tidigare inte dödat folk annat än i självförsvar. Men på sista tiden har Mike avrättat försvarslösa...

Jeff är en trevlig och lättpratad cigarr-rökare de flesta tycker om.

BESKRIVNING

34 år; 192 cm; 88 kg, Blå ögon; Mellanbrunt hår; Födelseort; Bowling Green, Kentucky; Högerh.

FYS 13 STY 15 KOR 8 MOT 15 SNA 15
INT 10 BIL 15 SDP 17 VAK 15

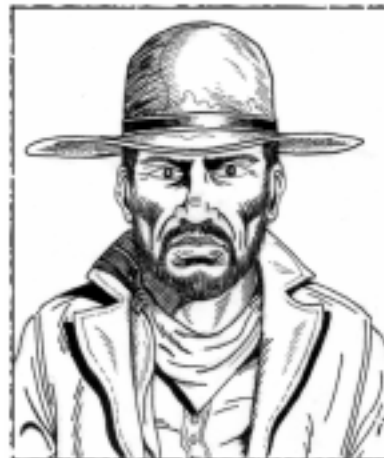
RYKTE 40/75**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 4	Chock 15	Stridsvana 12		
Vapen	TC	VS	KV	
Spencer Karbin	30	30	20	
Remington Armé	32	32	20	
Knytnäve	40	30	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 9, Dans 9, Etikett 15, Fingerfärdig 14, 1:a hjälpen 15, Försvar 10, Kassaskåpsknäckning 16, Kortspel 12, Läsa/Skriva 15, Militär Exercis 14, Orientera 14, Religion 15, Rida 17, Räkna 16, Simma 19, Smyga/Gömma sig 9, Sprängämnesteknik 17, T./Armén 9, T./Geografi 15, T./Historia 15, Uppmärksam. 14, Ö./Skog 16, Ö./Berg 16

WESLEY DERN



Wesley är en före detta slav som fick hjälp att fly norrut mitt under brinnande Inbördeskrig. Han tog genast värvning, han ville hämnas på alla slavägare och kunde inte tänka sig ett bättre sätt än med en hel armé i ryggen. Han blev placerad i 4th Coloured Troops.

Då kriget närmade sig sitt slut var han nära att stryka med, en granat slet av honom vänster underarm och lämnade honom svårt sårad på slagfältet. Då han väl tillfrisknat fick han lära sig att framtiden för en invalidiserad neger inte var direkt ljus, ingen ville anställa honom.

Bitter, arg, förbannad och besviken slutade han försöka vara hederlig och blev istället laglös. Han lärde känna Mike Gallagher och Jeff Coldwell i ett gruvläger i Colorado. De kom genast bra överens och enades om alla vann på att de slog sina påsar ihop, extra eldkraft vid rån och stölder är aldrig fel.

BESKRIVNING

29 år; 170 cm; 69 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Atlanta, Georgia; Högerhänt

FYS 16 STY 13 KOR 14 MOT 15 SNA 18
INT 13 BIL 5 SDP 12 VAK 16

RYKTE 38/59**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 3	Chock 7	Stridsvana 6		
Vapen	TC	VS	KV	
Remington Marinrevolver	28	28	20	
Oxpiska	24	22	20	
Knytnäve	29	22	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Etikett 5, 1:a Hjälp 13, Försvar 13, HV/Repslageri 14, HV/Snickra 9, Jordbruk 7, Kortspel 5, Läsa/Skriva 8, Militär Exercis 14, Orientering 13, Rida 18, Religion 10, Räknelära 8, Sjungna 8, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 5, Teori./Armén 8, Teori/Geografi 10, Uppmärksamhet 11, Överlevnad/Skog 11, Överlevnad/Prärie 11

JOE FRANKLIN



Joe växte upp i Kansas, där hans far var domare, men han har aldrig känt annat än förakt vare sig för fadern som pryglade honom eller lagen. Själv är han en fullbodsegoist, dessutom såväl girig som slösaktig. Han vill alltid ha mer pengar och har aldrig problem att göra av med dem. Han klär sig snobbigt och är en inbiten spelare.

Då guldruschen 1859 började lämnade han hemmet och har sedan dess levt som laglös. Han är egentligen alldeles för egenkär för att bara rida med i ett band, han vill ha sitt eget. Och det hade han, ett riktigt blodtörstigt gäng var det också, som gjorde hela Territoriet New Mexiko osäkert. Under åren dödade de fler än 30 man. Allt gick bra, till förra året. Då hamnade Franklins band i en fälla och han var den enda som lyckades fly. Han red norrut, där han träffade Gallagher för två månader sedan. Han anslöt sig till dennes gäng, men har tänkt försöka ta över det.

BESKRIVNING

38 år; 178 cm; 70 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Wichita, Kansas; Högerhänt

FYS 11 STY 13 KOR 13 MOT 20 SNA 16 INT 15 BIL 11 SDP 12 VAK 13

RYKTE 28/112

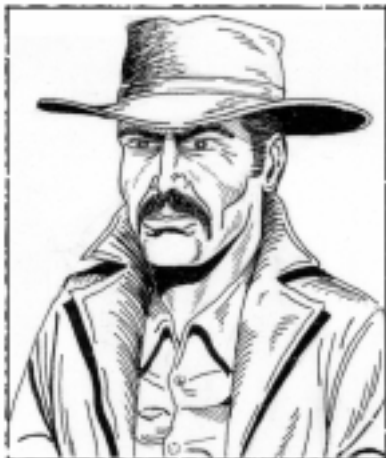
STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 10	Stridsvana 10		
Vapen	TC	VS	KV	
Volcanic Marin	37	34	20	
Sharp Gevär	34	28	20	
Remington Derringer	36	37	20	
Knytnäve	34	22	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 11, Etikett 10, Fingerfärdig 15, 1:a hjälpen 12, Försvar 15, HV/Boskap. 15, Juridik/Civil 10, Kortspel 12, Ledarskap 13, Läsa/Skriva 15, Orientering 14, Rida 18, Räkna 15, Smyga/Gömma sig 12, Spåra 10, Uppmärksam. 10, Vapendrill/revolver 20, Ö./Prarie 11, Vältalig. 13

GEORGE CATRON



George Catron växte upp i Pittsburgh, Pennsylvania. Familjen var inte framstående, men arbetade hårt. Georges storebror visade talang för studier, så hela familjen slet extra hårt för att bekosta hans studier, till exempel fick George ensam ansvar för att ordna så att de kunde äta kött till maten. Han blev en skicklig jägare, helt enkelt för att han inte hade något val.

I längden var ett självuppoftande liv inte riktigt Georges melodi. För skickliga jägare fanns gott om jobb västerut, pälsar inbringar fortfarande en del pengar och det behövdes mycket mat åt arbetarna då järnvägen byggdes. Georges lugn, skicklighet och självklara auktoritet har gjort att han ofta har folk som vill rida med honom, vilket passar honom utmärkt.

Just nu har hans grupp varit ute och jagat björn, men de backar egentligen inte för några uppdrag i jaktens gränser. George håller sig dock alltid inom lagens ramar.

BESKRIVNING

33 år; 177 cm; 74 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Pittsburgh, Pennsylvania; Högerh.

FYS 17 STY 14 KOR 10 MOT 18 SNA 13 INT 14 BIL 7 SDP 10 VAK 13

RYKTE 45/50

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4	Chock 9	Stridsvana 7		
Vapen	TC	VS	KV	
Starr DA Armé	28/25	28	20	
Sharp Gevär	31	30	20	
Lariat	24	15	20	
Knytnäve	37	27	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Etikett 6, Första hjälpen 13, Försvar 8, Hantverk/Gillra Fällor 16, Hantverk/Flå 18, Hantverk/Garveri 18, Läsa/Skriva 6, Orientering 15, Rida 13, Räkna 10, Simma 10, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 15, Teori/Fauna 12, Teori/Geografi 15, Uppmärksamhet 9, Överlevnad/Berg 10

TED MORTON



Ted Morton har aldrig varit modig, men är väldigt angelägen om att ingen skall förstå att han är feg. Konflikter, av vilket slag det vara må, tycker han är oerhört jobbigt. Kort sagt, han är ingen ledartyp, utan tycker det är skönt när någon annan bestämmer och det enda han behöver göra är att följa med och lyda order.

Just viljan att lyda order gör att Ted förmodligen skulle ha blivit en riktigt bra soldat. Han blev tvångsvärvad till nordstatsarmén under Inbördeskriget, men deserterade före inryckningen. Han tog sin häst och packning och försvann västerut.

Ted träffade George Catron för tre år sedan och de har ridit tillsammans sedan dess. Ted överlämnar alla beslut till George och har hittills inte funnit någon anledning att ångra sig.

Då de är i en stad brukar Ted passa på att försöka dryga ut sina inkomster vid spelborden. Han är en dålig förlorare som fuskar om det behövs.

BESKRIVNING

27 år; 171 cm; 65 kg, Blå ögon; Mellanblont hår; Födelseort; Bowling Green, Kentuckt; Högerh.

FYS 10 STY 10 KOR 13 MOT 14 SNA 16 INT 11 BIL 14 SDP 15 VAK 18

RYKTE 47/46

STRID OCH VAPEN

Tålighet 0	Chock 4	Stridsvana 3		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armérevolver	24	31	20	
Winchester -66	23	26	20	
Lariat	20	12	20	
Arkansas Toothpick	31	26	20	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 9, Etikett 14, Fingerfärdighet 15, Försvar 8, Hasardspel 8, Kortspel 14, Läsa/Skriva 14, Orientering 10, Religion 14, Rida 12, Räknelära 17, Smyga/Gömma sig 9, Teori/Geografi 15, Teori/Historia 14, Uppmärksamhet 11, Överlevnad/Berg 7, Överlevnad/Skog 10, Överlevnad/Prarie 10

BART THOMSON



Bart Thomson är en av de många som lämnat den gröna ön för att söka sig ett bättre liv i Amerika. Han kanske inte har blivit rik och berömd, men har lyckats åstadkomma någonting bestående. Han var en av alla de som såg till att järnvägen tvärs över Amerika blev verklighet. Förvisso var hans insats blygsam, han började som jägare åt järnvägen 1867, då han precis kommit till landet, men han var med. Det var under denna tid han lärde känna George Catron.

Då järnvägen var klar och de stod i Utah och funderade på sin framtid föreslog George att de skulle bli pälsjägare, området de var i hade fortfarande mycket orörd natur och gott om bytesdjur. Sagt och gjort.

Då och då har de tagit även andra jobb som varit mer välbetalda. De har aldrig brutit mot lagen, även om tiden som regulator åt en stor ranchägare gav Bart en dålig smak i munnen. Han sade upp sig och George följde med.

BESKRIVNING

31 år; 174 cm; 72 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Dublin, Irland; Högerhänt

FYS 14 STY 16 KOR 11 MOT 14 SNA 16
INT 14 BIL 8 SDP 11 VAK 11

RYKTE 51/39

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 3	Stridsvana 2		
Vapen	TC	VS	KV	
Hagelböss	42	30	20	
Remington Rolling Block	34	28	20	
Lariat	20	12	20	
Knytnäve	41	30	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Etikett 10, 1:a hjälpen 17, Försvar 8, HV/Boskap. 5, HV/Slaktare 10, Kortspel 9, Läsa/Skriva 8, Orientering 14, Rida 12, Räkna 10, Teori/Kommunikationsmedel 10, Smyga/Gömma sig 8, Spåra 10, Uppmärksam. 11, Overlevnad/Prarie10

LESTER ALLISON



Lester har inte ridit med George och de andra speciellt länge, de träffades för några månader sedan. De andra var på väg ut i vildmarken och Lester frågade om de kunde ha nytta av en fjärde man som var skicklig med skjutvapen. Till hans lättnad sade de ja...

Just då var han i stort behov av att försvinna. Han hade skjutit en man i Ferris i Carbon County, Wyoming, inför en väldig massa vittnen. Hur gärna han än ville kunde Lester inte säga att det var i självförsvar, den andre hade varit kraftigt berusad och hållit ett whiskeyglas i ena handen och en saloonflicka om livet med den andra. Han hade hänat Lester, för att han trott att kåk var högre än fyrtal i kort, han hade kallat Lester dum. Det kommer han aldrig att göra igen.

Lester är långt ifrån smart, men han har vett på att frukta främlingar som vill tjäna pengar på att han är efterlyst. Han är mycket lättirriterad.

BESKRIVNING

30 år; 180 cm; 63 kg, Bruna ögon; Ljusbrunt hår; Födelseort; Dayton, Ohio; Högerhänt

FYS 11 STY 8 KOR 20 MOT 13 SNA 13
INT 7 BIL 11 SDP 7 VAK 18

RYKTE 39/79

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 8	Stridsvana 8		
Vapen	TC	VS	KV	
2 Colt Marin	26	31	20	
Spencer Karbin	22	26	20	
Lariat	12	10	20	
Knytnäve	25	19	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Etikett 11, Försvar 10, Kortspel 5, Läsa/Skriva 11, Matlagning 8, Orientera 8, Religion 11, Rida 13, Räknelära 11, Simma 7, Smyga/Gömma sig 6, Språk/Franska 10, Teori/Geografi 11, Teori/Historia 11, Uppmärksamhet 9

MORGAN BRANNIGAN



Morgan Brannigan är den yngste av de tre bröderna som styr Miner's Delight. Han är inte helt tillräknelig, men för att han skall få känna sig betydelsefull han också har de andra låtit honom bli stadssheriff. Det de behöver minst är ju en fungerade lag ändå. Morgan är lagen i staden, han agerar stadssheriff, domare och bödel i ett.

Morgan är en fanatisk sydstatsanhängare, utan några som helst skrupler. Ingen färgad blir långlivad i hans stad, han brukar helt framt hävda att deras hudfärg i sig är kriminell och belagd med dödsstraff... Det finns en galgbacke där han själv hänger dem som han dömt till döden. Den som inte kan sjunga Dixie då Morgan vill höra tvingas böta, hur mycket varierar med Morgans humör.

Liksom sina bröder red Morgan med Quantrill under Inbördeskriget. Då kriget var över fick de fly västerut, men Morgan saknar kriget.

BESKRIVNING

29 år; 176 cm; 74 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Little Rock, Arkansas; Högerhänt

FYS 11 STY 11 KOR 8 MOT 20 SNA 15
INT 19 BIL 13 SDP 13 VAK 11

RYKTE 24/87

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 9	Stridsvana 8		
Vapen	TC	VS	KV	
Remington Marin	30	33	20	
Spencer Karbin	26	27	20	
Oxpiska	29	21	20	
Knytnäve	36	21	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Etikett 13, Försvar 11, Hasardspel 7, Juridik/Civil 5, Kortspel 11, Läsa/Skriva 13, Orientering 15, Rida 15, Räknelära 15, Spåra 12, Smyga/Gömma sig 8, Teori/Geografi 13, Uppmärksamhet 10, Vapendrill/revolver 13, Vältalighet 6

ÖVRIGA SPELLEDARPERSONER

FOLK I RAWLINS

LAWRENCE EATON

Lawrence Eaton är bankdirektör för First Bank of Rawlins. Han är en aktad medborgare, mycket välsedd och betydande i staden. Han har ett lyxigt inrett hem och har skänkt stora summor till välgörenhet, så de flesta tror att han är ofantligt rik och att hans affärer går bra. Så är inte fallet, bankens ekonomi är riktigt usel för Lawrence har försvinnat det mesta av de pengar han har ansvar för. De pengarna har han istället använt till allsköns lyx till sig själv och de saloonflickor han tycker bäst om. Dessutom har han förlorat stora summor vid spelborden... Bara för något år sedan anade en av bankens större kunder oråd. Den gången klarade sig Lawrence undan genom att anlita revolvermannen Paul LeClaire. Lawrence planerar att försvinna med Dillingers \$50.000 till östkusten, där han hoppas försvinna i mängden. Blir han trängd kommer han att ge upp hellre än att riskera en eldstrid, Lawrence är rädd om livet. Lawrence Eaton har värden som en POLITIKER på s. 147 i *Western*

HENRY ROSENBAUM

Red Light District i Rawlins har en okränt konung, Henry Rosenbaum. De anständigare delarna, och då framförallt damerna, i staden betraktar honom som paria, en icke önskvärd. Samtidigt finns det inte en man i hela Rawlins som inte besökt något av Henrys etablissement åtminstone någon gång. Henry kan ordna nöjen för alla stilar, smaker och summor. Ännu är han inte nöjd, det finns fortfarande några ställen han varken äger eller styr. Henry har också funderat på att tvinga till sig en förtroendepost i Rawlins. Han vill ha en politisk befattning som tack för sin tystnad...

Henry har värden som en SPELARE på sidan 146 i *Western*.

BART HOGAN

Bart Hogan arbetar som vakt åt Henry Rosenbaum och trivs med sina arbetsuppgifter. Bart är en riktig slagskämpe, och det finns ingen som är bättre på att slåss i Carbon County. Han har mycket kort stubin och backar aldrig ur ett riktigt slagsmål. Revolverar är däremot någonting helt annat, Bart är ingen revolverman och han vet bättre än att diskutera med en. Bart startar gärna stora slagsmål, men inte i Rosenbaums lokaler. Bart gillar att se andra rädsla.

Bart Hogan har värden som en VAKT på sidan 147 i *Western*. Han har 40 i TRÄFFSÄKERHET/SLAGSMÅL och 35 i VAPENSABBHET/SLAGSMÅL.

GREGORY ROSS

Gregory Ross tillhör de första som bosatte sig i Rawlins, staden som fått namn efter en nordstatsofficer som var med och drog järnvägens sträckning. Den gode Rawlins har aldrig själv varit i den stad som bär hans namn, den äran fick han efter att ha druckit ett glas vatten ur stadens källa. Han tyckte så bra om vattnet att han utbrast "Om jag någonsin skall få någonting uppkallat efter mig hoppas jag att det blir efter en källa som är så här god". Sagt och gjort. Till Ross besvikelse, för han hade gärna sett att staden döpts efter honom istället. Gregory Ross är på alla sätt Rawlins starke man, han är den största markägaren, äger mycket i själva staden, bland annat det bästa hotellet, och är borgmästare och ledare för det republikanska partiet. Nu funderar han på att sikta ännu högre politiskt, han vill bli kongressledamot och på sikt president. Till en politisk karriär av det formatet krävs pengar. Därför säljer han mark och djur till Dillinger, de pengarna skall bli grundplåten för hans nya liv.

Gregory har värden som en BOSKAPSBARON på s. 150 i *Western*

ÖVRIGA

CHARLES RIDGES

Charles Ridges är stadssheriff i Elkhorn, på bara några dagars avstånd från sin gode vän William Barnett som är stadssheriff i Rawlins. De två männen har utkämpat många strider tillsammans, under Inbördeskriget, som pälssjägare och som lagmän. Charles är nästan lika hederlig som sin vän, men mycket latare... Han dricker ofta och mycket, men sällan före sex på kvällen. Charles trivs i Elkhorn, det är en trevlig stad på väg att bli riktigt civiliserad, men fortfarande välkomnas främlingar av alla de slag i staden.

Charles har värden som en STADSSHERIFF på sidan 144 i *Western*.

RED HAND

Red Hand är cheyennekrigare, en Dog Soldier. Han har aldrig tyckt om de vita, som dödar fler bufflar än de behöver och lämnar kadavren att ruttna. De dödar för sitt nöje och förstör naturen. Red Hand ville göra motstånd, men hövding Black Kettle övertygade honom och många andra om att det vore dåraktigt. Det var bättre att leva än att se många cheyenner dö i onödan, att försöka komma överens med de vita, marken var stor nog för fler. Så Red Hand böjde sig, han gjorde som Black Kettle ville. Till den ödesdigra dagen då hans familj slaktades. Stammen hade slagit läger vid Washita River. Eftersom det hade varit oroligheter i området hade de hissat två flaggor för att visa sina fredliga avsikter, det amerikanska stjärnbaneret och den vita fredsfågeln. De anfölls och slaktades ändå. Red Hand är en Dog Soldier, han borde ha stridit tills han stupade, men han sprang. Sedan dess har han hämnats sin familjs död och sin förlorade heder. Han har alla vita.

Red Hand har värden som en KRIGSHÖVDING på s. 149 i *Western*

PAUL LECLAIRE

Paul LeClaire är en hyrd mördare. Han är skicklig med flera olika typer av vapen, även om han inte gärna ställer upp på en ärlig duell. Paul har inga som helst samvetsbetänkligheter mot att ta andras liv, men utsätter ogärna sig själv för några risker. Bakhåll är hans melodi, gärna från en skyddad position.

Paul lärde sig tidigt att världen är full med människor som hatar varandra, men att de flesta inte vill eller våga göra något av sitt hat. Själv har han inga betänkligheter mot att döda en människa, oavsett anledning. För honom är det ingen skillnad på mord och att skjuta varg för att skydda boskap. Han dödar om det gör hans eget liv enklare. Och flera hundra dollar gör Pauls liv mycket enklare.

Paul tycker om att kunna unna sig saker och leva det goda livet. För att slippa fortsätta ta uppdrag när han blir gammal har han börjat lägga undan en del pengar.

Paul LeClair har värden som en **REVOLVERMAN** på s. 145 i *Western*.

ALICE SHINE

Alice Shine är en mycket ung saloonflicka, hon är femton. Då hon bara var åtta år gammal överfölls familjens gård av en grupp unga berusade cheyennekrigare. Alice tvingades se på när de dödade hennes föräldrar. Sedan tog de med henne till lägret. Deras hövding blev inte glad när han upptäckte att de tagit henne tillfånga. Däremot lät han inte Alice återvända hem, hon fick stanna i lägret och hjälpa till med allt möjligt. För ett år sedan lyckades hon fly från sina plågoandar och ta sig till närmsta stad, South Pass City. Hon har gråtit många tårar över föräldrarnas bittra öde, men också drömt att hennes storebror Billy skall komma och rädda henne, trots att hon inte ens vet om han lever eller blev dödad han också. Alice har värden som en **SALOONFLICKA** på sidan 146 i *Western*.

**MINER'S DELIGHT
MAXWELL BRANNIGAN**

Maxwell är den äldste av bröderna och den som bestämmer när det kommer till kritan. Det var han som först hörde talas om Quantrill och hans gerilla, och bestämde sig för att det var dags för bröderna Brannigan att göra en insats och avgöra Inbördeskriget.

Då de ryckte ut i kriget hade de ingenting att komma tillbaka till. Modern dog redan då Morgan, föddes. Deras far anslöt sig till sydstatsarmén direkt efter skotten vid Fort Sumter, några veckor senare fick de beskedet att han stupat. Då begärde Irving Fletcher, handelsbodsägaren, att få deras gård i ersättning för faderns skulder. Det enda bröderna fick behålla var sina kläder, vapen och varsin häst. Att rida med Quantrill var ett bra val för Maxwell. Han och hans bröder var utmärkta kavallerister och saknade alla former av skruller som annars borde fått dem att ifrågasätta vad tusan de höll på med.

Efter kriget drog de västerut. Då de kom till Miner's Delight hade några guldgrävare precis hittat guld. Maxwell tvingade de att skriva över gruvan på honom, varpå han lät Morgan avrätta dem. Maxwell blev gruvidirektör och tillsammans med sina bröder styr han staden.

BESKRIVNING

36 år; 180 cm; 75 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Little Rock, Arkansas; Högerhänt
FYS 10 STY 10 KOR 9 MOT 15 SNA 12
INT 17 BIL 13 SDP 18 VAK 9

RYKTE 35/80**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 1	Chock 11	Stridsvana 9		
Vapen		TC	VS	KV
Colt Marin		24	28	20
Hagelbössa		33	27	20
Knytnäve		27	21	-

FÄRDIGHETER

Etikett 13, Försvar 6, Hantverk/Vaskning 8, Hantverk/Gruvdrift 12, Ingenjörskonst/Gruvor 7, Kortspel 8, Läsa/Skriva 13, Orientering 10, Rida 12, Räknelära 18, Teori/Geografi 13, Teori/Historia 13, Teori/Malmkunskap 12, Uppmärksamhet 9, Vältalighet 10

MALCOLM BRANNIGAN

Malcolm är mellanbrodern och den vettigaste av de tre. Han delar förvisso sina bröders fanatiska stöd för södern, men försöker samtidigt framstå som lite mer av en sydstatsgentleman än vad de gör med sitt burdusa sätt och sin ovärdade uppsyn. Skenet bedrar, han är allt annat än en gentleman. Till skillnad från de andra har Malcolm dock ett någorlunda normalt liv, han har skaffat familj. För ett år sedan kom Lucy Moore förbi Miner's Delight. Malcolm friade och idag är de gifta.

BESKRIVNING

33 år; 176 cm; 70 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; Little Rock, Arkansas; Högerhänt
FYS 12 STY 10 KOR 14 MOT 15 SNA 18
INT 14 BIL 10 SDP 11 VAK 15

RYKTE 39/77**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 1	Chock 8	Stridsvana 8		
Vapen		TC	VS	KV
Colt Marinrevolver		26	32	20
Spencer Karbin		25	24	20
Knytnäve		32	25	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 8, Etikett 10, Fingerfärdighet 10, Försvar 13, Hasardspel 10, Kortspel 10, Läsa/Skriva 10, Musik/Piano 7, Orientering 10, Rida 10, Räknelära 15, Smyga/Gömma sig 15, Teori/Geografi 10, Teori/Historia 10, Uppmärksamhet 12, Vältalighet 7

LUCY MOORE

Lucy är en oerhört attraktiv kvinna som precis fyllt 30, ett faktum hon hemlighåller för alla, även sin make. Hon arbetade på Red Feather Saloon i Cottonville, Texas, under några år. Lucy var övertygad om att livet hade mer att ge, så hon tog diligensten mot St. Louis. Det var väl inte heller någon större nöjesmetropol, så när några flickor gav sig ut på en gemensam turné till vildmarken i norr följde hon med. I Wyoming träffade hon Malcolm. Han var trevlig och blev förälskad, hon fick en chans till ett bättre liv. De gifte sig för ett år sedan och det enda jobb hon gör nu är att hon sjunger ibland.

Lucy har värden som en **ARTIST** på sidan 146 i *Western*.