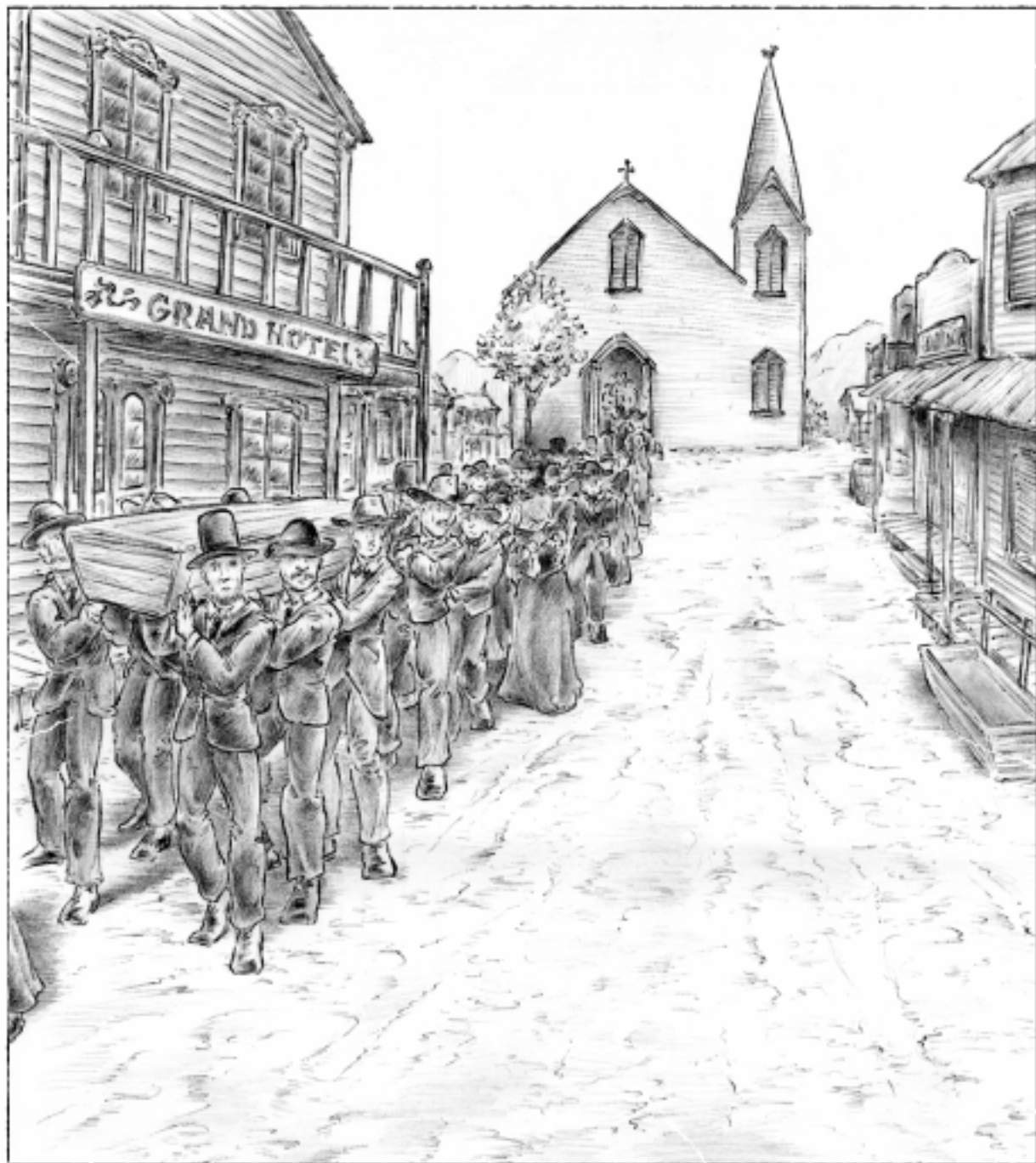


# VEM KLÄMTAR KLOCKORNA FÖR?

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

ILLUSTRATIONER: ÅKE ROSENIUS



*Ni har varit på väg länge nu. Till Tombstone, en håla i Arizona. Ett bra tillfälle att tjäna stora pengar för män som ni, män som kan hantera både eldvapen och spelkort...*

*Då ni rider in i staden ser ni inga människor, ni hör inga skratt eller samtal. Värmen känns outhärdlig, det är som om själva luften dallrar, spänd av förväntan över vad som skall komma.*

*Då bryts plötsligt tystnaden. Kyrkklockorna börjar klämta och kyrkdörrarna öppnas. Ut kommer en kista buren av sex män och det längsta begravningståg ni sett. Då de får syn på er tvärstannar de. Ni ser hur de tappar hakorna, många pekar och ni kan höra hur det talar tyst med varandra och pekar på er igen.*

*"Bröderna Earp" säger en äldre man, "och det där, det är självaste Wyatt Earp, så sant mitt namn är Ebenezer". "Och den där fule bleke, det är Doc Holliday" viskar en ung kvinna. "Tror ni de har kommit för att hjälpa oss?" säger en fetlagd välklädd man. "Finns det några som kan ta fast Den Tyste är det de".*

Vem klämtar klockorna för? är från början ett konventsäventyr skrivet för fyra rollpersoner och med en speltid på fyra till fem timmar. De fyra färdiga rollpersonerna ingår i äventyret, men det går lika bra att använda äventyret i er vanliga kampanj. Välj då de kända förebilder som rollpersonerna lättast skulle kunna bli förväxlade med.

## HÄNDELSE

Här följer en förteckning över de olika scener och händelser rollpersonerna kommer att råka ut för. Under äventyrets början följer de en rak kronologisk linje, men då rollpersonerna kommit fram till missionen blir det mer oberäkneligt. Där presenteras istället först de scener där tidsföljden är viktig, varpå de fristående scenerna ligger på slutet.

### DAG 1 - TORSDAG LÄTTFÖRTJÄNTA PENGAR

Då rollpersonerna rider in i Silverado kommer flera människor ur begravningståget fram till dem. De flesta tycks tro att rollpersonerna är bröderna Earp och Doc Holli-

day. Rollpersonerna behandlas som hjältar, alla ser upp till dem och vill ha deras hjälp. Berättar de vilka de egentligen är ser folk besvikna ut, men bestämmer sig ändå för att rollpersonerna är deras bästa chans. De frågar därför om de klarar av att använda vapnen de bär och om de kan tänkas spåra upp och föra en ökänd förbrytare inför rättsvisan.

Flera gruvstäder i trakten har rånats av en maskerad desperado som kallas Poder eller Den Tyste under de senaste tre månaderna. Poder är ett lite av ett mysterium, ingen vet vem han är, eller varifrån han kommer. Han ser inte mycket ut för världen, han är rätt kort och spensligt byggd. Ingen har sett hans ansikte, han är alltid maskerad (en huva gjord av en mjölsäck) och ingen har hört hans röst. Då det blivit problem har han dock inte varit sen att låta sin revolver tala, han har minst sju liv på sitt samvete. Till sin hjälp har Poder haft en ung halvmexikan, som har varit den som talat.

Tidigare idag slog de två herrarna till mot banken här i Silverado. De tog allt guld, utan att behöva oro sig för att lagen skulle ingripa. Den

döde, som just blivit begravd var stadsheriff här. Han dog tidigare i veckan, då en vildhäst han försökte rida in slängde av honom och sparkade honom i huvudet då han reste sig.

Då skurkarna redan var på väg ut ur staden fick Gamle Ben fram sin buffelbössa och sköt efter dem. Medhjälparen blev illa träffad, även om han lyckades klamra fast sig vid sadeln. Poder tog tag i hans tömmar och de hann undan.

Ingen i staden vågar rida efter de två skurkarna, men de är beredda att betala bra för rollpersonernas hjälp. Tror de att de hyrt bröderna Earp och Doc Holliday erbjuder de \$500 i förskott och ytterligare \$500 utöver den efterlysning på \$2.000 Poder redan har på sitt huvud om rollpersonerna lyckas och återkommer med både byte och skurk. Berättar rollpersonerna att de tagit miste erbjuder de \$200 i förskott och lika mycket extra i efterskott.

### SPÅR LÄTTA ATT FÖLJA

Accepterar rollpersonerna får de en karta över de andra orter Poder slagit till mot. Gamle Ben stapplar fram till dem och visar blodspåren "Kulan min träffade, och det rejält. Nog borde ni hinna upp dem, grabben kommer inte långt". Då de undersöker spåret ser de att han har rätt, någon har förlorat mycket blod.

Spåret är lätt att följa, det märks att rånarna haft bråttom och inte odslat tid på att dölja sina spår.

### DAG 2 - FREDAG

Färden genom den torra stenöknen fortsätter. Klimatet är torrt, men inte fullt så hett som i sandöknen. Rollpersonen rider genom en vidsträckt dal. Terrängen där de rider är tämligen platt, men runt omkring tornar klippor upp sig. Det är mycket sparsamt med växtlighet, nästan bara Joshua-träd.

Spårandet går problemfritt, då det slår läger för natten är de säkra på att ha tagit in på de förföljda.

## DAG 3 – LÖRDAG

Av spåren att döma har Poder tvingats slå av på farten, det kan inte vara mer än tre timmar som skiljer dem åt. Då de hittar resterna av de andras nattläger hittar de också flera blodiga trasor.

### DÖDEN VID VATTENHÅLET

På eftermiddagen kommer de fram till ett vattenhål. Redan på avstånd märker de att någonting inte står rätt till. En brun häst, den häst den skadade red ut ur Silverado, står bunden vid ett träd. En gam sitter uppflugen i Joshua-trädet och spanar ner på en man som ligger vid vattnet. Tittar de noga ser de att han ännu andas, men han rör sig inte för övrigt. Han har ett bristfälligt förband knutet över bröstet, det har blött igenom för länge sedan. Förbandet är gjort av en sönderriven skjorta. Vid hans sida, men någon meter bort, ligger en revolver.

Rollpersonen Jeff Terry känner igen honom, det är Tommy Gonzales. Sist de sågs var vid ett spelbord i San Francisco. Gonzales var en småskurk, som gärna tjänade en hacka på att bryta mot lagen. Men han var aldrig någon stor strateg som gjorde upp storstilade planer på hur han skulle få in mer pengar. Nu har han alltså varit Den Tystes röst.

Gonzales har inte långt kvar. Han tror inte att rollpersonerna kan få fast Poder, men det sista han säger innan han dör är ändå en ledtråd till hur de skall finna honom. "Klockorna" säger han. "Hör ni klockorna kommer ni att finna Poder. Eller också kommer han att finna er".

## DAG 4 – SÖNDAG

Rollpersonerna är nära nu, de hittar Poders nattläger bara två timmar längre bort än sin egen. Uppmärksamma rollpersoner (kommer upp i 25 eller mer på ett FÄRDIGHETSLAG i UPPMÄRKSAMHET) hör skott på avstånd. Det tar en kvart att rida dit.

### MÖTE VID EN DÖD HÄST

Det är fortfarande tidigt på förmiddagen då de möter Emma Prescott. Hon har hört rollpersonerna komma ridande och står beredd med ett gevär i händerna. En bit ifrån henne ligger en död häst.

Om rollpersonerna sköter det hela på ett snyggt sätt kan hon berätta att en maskerad man stulit hennes häst. Hon heter Emma Prescott och är bosatt i området, hon och hennes bror har en inmutning och några djur för att klara livhanken. Deras två kor hade försvunnit under natten så Emma är ute letar efter dem. Då hon hörde ett skott red hon hit för att undersöka saken. Mannen drog ner huvan över hakan då hon kom fram. Med en rykande revolver i handen tvingade han till sig hennes häst, istället för sin egen som han skjutit (den har ett brutet ben). Han plockade ur all ammunition från hennes gevär innan han red, så att hon inte skulle kunna skjuta honom i ryggen. Mannen var inte längre än hon.

Hon vädjar till rollpersonerna att hjälpa henne. Det är en bra bit att gå och det är oerhört hett. Tar de inte med henne går hon mot missionen.

### KLOCKORNA KLÄMTAR

Inte mer än en kvart efter att de träffat Emma hör de kyrkklockor som klämtar i fjärran. Är hon med dem kan hon berätta att det är från missionsstationen som ligger en knapp mil därifrån.

San Angelo är en missionsstation som blivit kvar här ute, långt efter att den ursprungliga stamkyrkan ville frälsa försvunnet från området. Två präster driver missionen ihop med fem munkar. Tillsammans står de för skötseln av missionens fält. Några mexikaner och en indian hjälper dem med en del praktiska sysslor, och vid enstaka tillfällen ute på fälten. Där emellan håller de till på Pedro Morales kombinerade handelsbod och cantina, som ligger i den tidigare soldatbaracken.

Flera av de boende i trakten brukar ta sig till missionen på söndagar för att delta på mässan. Det är bara då mässan börjar och slutar som man ringer i klockorna.

### ANKOMSTEN

Om rollpersonerna rider i sporrsträck kommer det att vara folktomt utanför kyrkan då de kommer fram, då de flesta är inne i kyrkan. Tar de det lite lugnare kommer de fram lagom till att mässan är slut.

Emma kan peka ut sin häst, den är fortfarande trött efter en hård ritt. Om rollpersonerna frågar indianen som sköter stallet, Tysta Hästen, vem som ridit in på den rycker han bara undvikande på axlarna och markerar att han inte vet och går därifrån. Emma kan berätta att han är stum sedan ett par vita guldgrävare skar ur hans tunga. Innan de hinner följa efter Tysta Hästen kommer en präst bort mot dem.

### PRÄSTEN VISAR VÄGEN

Då prästen får höra vad som hänt ser han till att Emma blir omhändertagen av Anna Ramirez. Om de presenterar sig och sitt ärende beklagar Fader Andrew Thomas att han inte känner till någonting om Poder eller Den Tyste.

Tommy Gonzales känner han däremot, han har varit här ibland. För det mesta har han hållit sig borta vid Pedros handelsbod och cantina. Det har hänt att han gett dem ett handtag vid missionen också och hjälpt till med tyngre sysslor som att gräva, laga muren och lägga takpannor.

Prästen tar med rollpersonerna på en rundtur runt missionen, de får se kyrkan, klostret, munkarnas celler, arbetsbodar och fälten.

Därefter blir de bjudna på lunch tillsammans med munkarna. Det är en enkel måltid. Broder Shanahan är övertygad om att de är bröderna Earp och Doc Holliday och mördat hans bästa vän, så han vägrar sätta sig till bords med dem. "Jag vägrar äta med mördare" säger han och stormar ut.



### EN SKUGGA BLOTT

Efter lunchen går munkarna iväg, medan Fader Thomas sitter kvar och pratar med rollpersonerna. Under samtalet skymtar en av rollpersonerna genom fönstret en person i munkkåpa som med nedböjt huvud går oerhört snabbt, nästan springer, ut från stallet. Munken tycks upptäcka att han är iakttagen. De hinner inte ut i tid för att se vart han tog vägen.

### TYSTA HÄSTENS DÖD

Går de istället in i stallet möts de av en fasansfull syn. Tysta Hästen ligger död mitt på golvet, mördad med flera knivhugg i ryggen.

### MUNKEN PÅ CANTINAN

Då de slår larm kommer de flesta för att se vad som står på. Zapata kommer ner från klocktornet och berättar att han därifrån såg en man i munkkåpa springa bort mot cantinan och smita in genom baksidan, men då han såg ut på fältet såg han alla fem munkarna där. (Då han blev upptäckt försöker han peka ut Pedro istället.)

Pedro och Starkey förnekar att det har kommit någon munk dit.

### SKUMMA SAMTAL

Starskey utnyttjar uppståndelsen efter mordet till att dra Emma av-sides för ett samtal, vilket en av rollpersonerna märker. Följer han diskret efter kan han höra Starskey fråga vad hon gör där när hon borde vara vid gruvan.

Frågar de Emma om incidenten agerar hon först ovetande. Anstränger de sig för att vinna hennes förtroende kan hon anförtro sig åt dem, men om de pressar henne får de ingenting veta.

Emma berättar att hennes bror åkte till San Francisco för fyra månader sedan för att sälja guld och proviantera. Olyckliga omständigheter ledde till att han dödade en annan man, visserligen i självförsvar, men han fick panik och red därifrån. Han blev efterlyst för mord. Starkey känner till det, han träffade brodern en del innan denne blev efterlyst. Då hade han berättat om inmutningen här. Nu tvingar Starkey dem att ge så gott som allt guld de hittar åt honom, om de vägrar kallar han hit lagen som nog kommer att döma brodern till döden.

Vill rollpersonerna veta mer om händelserna i San Francisco kan hon berätta att hennes bror i överförfriskat tillstånd hade följt med en vacker kvinna som bjudit in honom till sitt hotellrum. De gick genom en mörk gränd då en man klev fram och hotade att slå ihjäl honom. Han blev livrädd och grep efter revolvern för att freda sig, han fick iväg ett skott av misstag, men träffade mannen mitt i pannan. Då insåg han att han inte räddat sig själv och kvinnan undan en främling, för hon slängde sig gråtande på marken. Då hon förstod att mannen var död tittade hon upp och förbannade honom, hon lovade att se till att han skulle hängas för vad han gjort. Så han sprang, lämnade San Francisco.

### KISTA FULL MED DOLLAR

Zapata förbereder begravningen. Då Fader Canzas av misstag hittat bytet i klocktornet för en månad sedan knuffade Zapata ner honom för trappan. Gonzales fick gräva graven. De gömde allt byte i gropen, varpå de hade ett tunt lager jord över så att guldets inte skulle synas då kistan ställdes ned.

Han har inte samma möjligheter nu, utan smyger bara ner sadelväskorna med guld tillsammans med liket och spikar snabbt igen kistan. Därefter gräver han den nya graven.

Begravningen hålls senare samma eftermiddag. Klockorna klämtar för den döde.

## PODERS SISTA STRID

Tanken är att rollpersonerna skall ha en slutstrid med Poder. Har de inte lyckats räkna ut att Poder är klockringaren José Zapata på något annat sätt kommer de återigen skymta den snabbe i munkkåpa. Denna gång hinner de ifatt honom, och ser att han bär Poders mask. Poder blev nervös och bestämt sig för att tysta Ramirez för säkerhets skull, hon kanske har koll på när han varit borta.

Poder ger sig inte utan strid, då han misstänker att han är avslöjad drar han sig upp i klocktornet där han barrikaderar sig och skjuter folk från tornet. Fader Thomas gör allt för att få till stånd en oblodig lösning. Han vill inte veta av någon skottlösning på missionen.

## STRID OM GULDET

Starkey anser att det guld Poder fick in på sitt sista rån, i Silverado, är hans. Det är där dit han åkt och satt in guldet han pressat ur syskonen Prescott. Nu vill han återta sitt guld och det från tidigare byten. Starkey kommer inte att hitta guldet på egen hand, det är han inte tillräckligt smart för. Han avvaktar rollpersonernas sökande och övertalar under tiden Pedro att hjälpa honom. Tillsammans kommer de att konfrontera rollpersonerna för att komma åt guldet.

## SLUTET

Då rollpersonerna återvänder till Silverado med Poder och bytet (om de inte väljer att sticka åt ett helt annat håll med guldet) är Wyatt Earp och Doc Holliday där. Har de ljugit om vilka de är kan det bli pinsamt...

## LEDTRÅDAR

Då rollpersonerna försöker lista ut vem Poder är har de en del olika ledtrådar att gå på. En del kan leda dem åt fel håll...

## VARFÖR TYST

Poder vill inte bli igenkänd, ingen kan känna igen vare sig hans ansikte eller röst. Dessutom framstår han som hårdare om han är tyst än då han bryter kraftigt.

Rollpersonerna kan misstänka andra skäl, som att Den Tyste är en kvinna (Emma), stum (Tysta Hästen) eller har en kraftig irländsk dialekt (Broder Patrick).

## KROPPSBYGGNAD

Poder har beskrivits som rätt kort och inte alltför kraftig. Den beskrivningen stämmer in på alla spelledarpersoner som är på bild, utom Anna Ramirez.

## ANAGRAM?

Poder är ett anagram för Pedro, men det är en slump. Det är spanska och betyder makt, eller kraft.

## VEM HINNER?

Ingen på missionen kan ge en exakt förteckning över vilka som var borta när ränen begicks, men rollpersonerna kan få fram de olika personernas sysslor: Prästen håller i gudstjänsterna, munkarna arbetar varje dag på fältet, Ramirez lagar mat och Tysta Hästen sköter hästarna. Pedro sköter sin handelsbod och cantina. Zapata ringer i klockorna på söndagarna.

En del av de inblandade har varit borta vid några tillfällen de senaste månaderna. Pedro brukar göra inköp någon gång i månaden. Broder Patrick har varit på begraving (vän dog vid diligensmorden vid Benson Station) och besökt sin familj. Starkey har kommit och gått som han vill. Zapata säger att han ofta besöker sin sjuka mor.

## VILKA HAR GULD?

Syskonen Prescott har en guldgruva, de betalar Starkey i guld. Pedro får betalt av Starkey med samma guld.

## VARFÖR STJÄLA HÄST?

En av de viktigaste ledtrådarna är att Poder tog risken att stjäla Emma Prescotts häst, trots att han var så nära missionen. Det hade varit betydligt säkrare att promenera sista biten och hade inte tagit mer än några timmar. Ändå tog han risken, vilket tyder på att han hade en anledning. Det måste ha varit viktigt att komma fram snabbt. Utöver prästen och munkarna är den ende som skulle saknas på söndag förmiddag klockringaren. Om klockorna inte klämtar då mässan skall börja skulle alla undra var han var, och tänka på att de inte sett honom på hela veckan. Då hans egen häst bröt benet var det bara genom att stjäla Emmas häst han kunde hinna fram till missionen i tid.

## KLOCKTORNET

Innan Tysta Hästen dör finns bytet längst upp i tornet. Där finns också Poders mask, en munkkåpa och ett dubbelhölster med två revolverar.

## FADER CANZAS GRAV

På kyrkogården upptäcker rollpersonerna en nygrävd grav. Fader Canzas dog för en månad sedan, han snubblade i trappan och bröt nacken.

Han blev knuffad för att han upptäckt bytet i klocktornet. Guld från de första ränen finns nergrävt under hans kista.

## VAR FINNS PENGARNA

Bytet från Silverado (\$2.000) och Dagget (\$1.000) finns först längst upp i klocktornet. Då Tysta Hästen mördats blir hans kista det nya gömstället. José Zapata förbereder begravingen. I kistan lägger han ner sadelväskorna med guld och spikar omedelbart fast locket. Därefter går Zapata iväg och gräver graven.

Tidigare byten (\$8.000) ligger under ett tunt jordlager precis under Fader Canzas kista. Det krävs oerhört mycket för att rollpersonerna skall få tillstånd att öppna prä-

tens grav och bryta gravfriden. Fader Thomas kommer inte att ge sitt tillstånd med mindre än att de hittat guld i Tysta Hästens kista.

### BIBLIOTEKET

På kartan är missionen utsatt, mitt emellan de olika platser som rånats. Utöver rent kyrklig litteratur finns "Ringaren i Notre Dame" och "Ben Hur" i bokhyllan.

### MÖTEN

Här följer lite om av vad de olika personerna gör då rollpersonerna är där, och vad de kan tänkas säga. Under söndagen kommer munkarna att ägna sig åt att välsigna fälten, de går runt med krucifix och stänker vigvatten. Anna Ramirez tar hand om matlagning och disk, men sitter för övrigt ute i solen. Emma vilar upp sig efter mötet med Poder och sitter och talar med Anna. På söndagkväll, efter Tysta Hästens begravning, rider hon hem. Pedro och Starkey håller sig borta vid cantinan.

### BRODER PAUL

En efterlyst rånare och mördare, som blivit frälst. Han har biktat sig för prästen här och har ingenting att dölja. Ber Harlow om ursäkt för senast, vill inte ha bråk. Uppmanar rollpersonerna att söka Guds förlåtelse. Vet att Gonzales kom bra överens med Pedro.

### BRODER PATRICK

Vän till ett av offren vid diligensmorden vid Benson Station tidigare i år, som Doc Holliday utpekats som skyldig till. Tror att rollpersonerna är bröderna Earp och Doc Holliday, oavsett vad de kallar sig.

### PEDRO MORALES

Pedro vet att rollpersonerna inte är bröderna Earp och Doc Holliday. Han är hänfull och arrogant. Pedro kände Gonzales, han kom hit för att dricka och spela kort rätt ofta. Gonzales hade inte mycket till övers för munkar och präster, men kom bra överens med de and-

ra. Starkey kom hit för drygt tre månader sedan. Han reser ofta och kan vara borta mer än en vecka i taget, men kommer alltid tillbaka.

### STARKEY

Oerhört misstänksam, tror att rollpersonerna är ute efter honom. Det kan vara efterlysningen nerifrån Tucson de snokat upp, eller kanske de vill sätta stopp för hans utpressning mot syskonen Prescott. Han är på hjälpspann och kommer att dra vapen om han känner sig provocerad.

Blir förbittrad då han hör att banken i Silverado rånats (han har satt in utpressningspengarna där). Hyr in Pedro som hjälp för att stjäla bytet från rollpersonerna.

### JOSÉ ZAPATA (PODER)

Kommer inte att släppa upp någon annan i klocktornet, åtminstone inte så länge bytet är där. Så fort han tror att han är avslöjad kommer han att ta sin tillflykt till tornet och barrikadera vägen upp. Försöker någon följa efter börjar han skjuta från klocktornet. Säger sig besöka sin sjuka mor rätt ofta i veckorna. Hon dog för fyra månader sedan. Snarstucken.

### ANNA RAMIREZ

Anna Ramirez har ordning på de flesta, hon vet vilka som rest bort och ungefär när det var. Starkey kom för drygt tre månader sedan. Han reser rätt ofta bort, det händer att han blir borta över en vecka i taget. Anna tror att han uppsöker bordeller i större städer Zapata är en fin son som ofta tar hand om sin sjuka mor i veckorna. Syskonen Prescott provianterar här, men besöker bara kyrkan någon enstaka gång. De pratar ofta med Starkey då de är här. Shanahan har varit bortrest ett par gånger de senaste månaderna. Pedro försvinner någon vecka i månaden, då han provianterar i närliggande städer. Gonzales var en lat odåga. Han hängde på cantinan. Alla utom prästerna och munkarna spelade kort med honom ibland.

## ÖVERSIKTSKARTA

Södra Kalifornien är hett och torrt område, ofta på gränsen till eller ren stenöken. Det är inte en lätt terräng att spåra i, speciellt inte om den förföljde försökt dölja sina spår, vilket Poder brukar göra. Då rollpersonerna sätter efter honom går det dock lättare. Poder har extremt bråttom för att hinna tillbaka till missionen innan någon saknar honom på söndagsmorgonen och Gonzales svåra skada tar redan mer tid än han kan avvara.

### KARTAN FRÅN SILVERADO

Då rollpersonerna är i Silverado får de en karta över området. De får också en förteckning på vilka städer som rånats och när.

9/2 (ons)	Julian	\$2.000
9/3 (ons)	Oro Grande	\$3.000
31/3 (tors)	Vallecito	\$3.000
13/4 (ons)	Daggett	\$1.000
5/5 (tors)	Silverado	\$2.000

### KARTAN I BIBLIOTEKET

Kartan i biblioteket är predis lik den rollpersonerna har, fränsett att även missionsstationer finns utsatt på den här. Om de undersöker den ordentligt ser de att San Angelos mission ligger precis mellan de olika orter som rånats av Poder.

### RESTIDER

Nedan anges på ett ungefär hur lång tid det tar att rida mellan olika platser. San Angelo är missionsstationen.

Orter	Dagar
San Angelo - Colgardie	3,5
San Angelo - Silver King Mine	3
San Angelo - Daggett	2,5
San Angelo - Oro Grande	2,5
San Angelo - Silverado	3,1
San Angelo - Julian	2,5
San Angelo - Vallecito	3,1
Silverado - Oro Grande	2,5
Silverado - Daggett	3,5
Silverado - Silver King Mine	3,7
Silverado - Colgardie	4
Silverado - Julian	3
Silverado - Vallecito	4
Silverado - San Diego	2,5
Silverado - Los Angeles	2

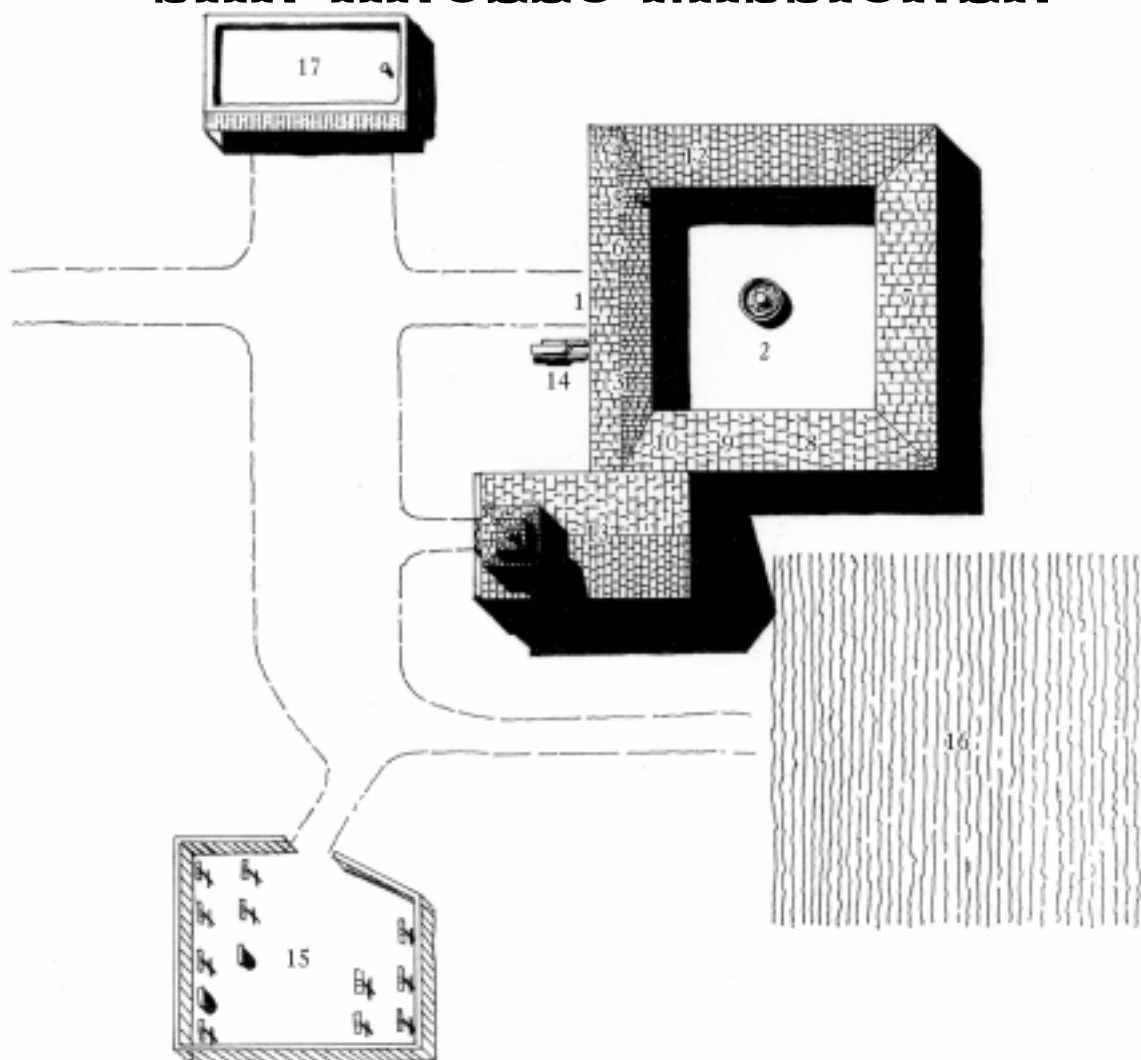
## SPELARNAS KARTA



## KARTAN I BIBLIOTEKET



## SAN ANGELO MISSIONEN



San Angelos missionsstation grundades av Juan de Anza 1774, på hans väg ned mot Arizona. Det har aldrig funnits någon fast bosatt indianby här, utan missionen har försökt dra till sig intresset från förbipasserande Mohaveindianer. Dessutom ville man säkra resvägen för spanjorerna.

Missionen är enkelt byggd, helt i adobe. Den består av fyra längor som tillsammans bildar en kvadrat.

#### 1. ENTRÉ

Entrén ligger mitt på den västra längan. Det är en välvd öppning som går rakt igenom längan och alltid står öppen under dagen. På natten dras den dubbla trädörren igen och reglas från insidan.

#### 2. PATIO (GÅRD)

Innanför längorna ligger en stor fyrkantig gård och mitt på den står missionens fontän. Hur förmögen och framgångsrik en mission är bedöms ofta utifrån dess fontän. Det råder därför ingen som helst tvekan om att San Angelo är en liten mission och den har aldrig varit särskilt stor eller iögonfallande. Fontänen är snarare praktisk än vacker och snarare tålig än prälig. Den är utformad så att den även fungerar som brunn.

Delar av gården är uppodlad, här finns en liten trädgård med grönsaker och örter.

#### 3. PRÄSTERNAS AVDELNING

Präster har sin avdelning närmast kyrkan, i samma länga som

entrén ligger. Här finns fyra små rum. Fader Andrew Thomas bor här, liksom Broder Paul och Broder Patrick. Fader Canzas rum är tomt på hans fåtaliga tillhörigheter, det väntar på en ny präst som är på väg från Spanien. Rummen är intill förväxling lika. Vart och ett av dem innehåller en enkel säng med tagelmadrass och filt, en byrå som även tjänar som nattduksbord och en oljelampa. Den enda utsmyckningen är ett krucifix som hänger på väggen ovanför sängen.

#### 4. MATKÄLLARE

På andra sidan entrén finns matkällaren. Här förvaras all missionens mat; mjölsäckar, urnor med vin och olja, grönsaker och saltat kött som hänger på krokar.



## RICHARD HARLOW



Richard Harlow är i hemlighet rätt stolt över att folk misstar honom för Wyatt Earp ibland, men hävdar själv att alla eventuella likheter är en ren slump...

Richard är son till en predikant som tidigt drog med sin familj västerut för att missionera, vilket gjort Richard direkt avogt inställd mot allt som har med religion att göra. Han har som levnadsregel att begå minst en dödsynd om dagen, gärna fler.

Richard är en hårdhudad revolverman som är kärv, fåordig och långsint. Han har inget snö vitt förflutet. För tre år sedan kunde det ha slutat riktigt illa, då hans kumpan Paul Johnson stal hans häst för att hinna undan en uppretad pöbel som var efter dem. Kyle Charrington räddade Richards liv den gången, de har varit vänner sedan dess. Richard litar helt på hans omdöme, vilket hittills gått bra. Paul Johnson skulle han däremot gärna träffa igen för att göra upp notan...

### BESKRIVNING

29 år; 175 cm; 78 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Richmond, Virginia; Högerhänt  
FYS 13 STY 11 KOR 13 MOT 17 SNA 17  
INT 10 BIL 10 SDP 13 VAK 10

### RYKTE 37/99

### STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 12	Stridsvana 10		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	40	42	20	
Winchester, Centennial	37	35	20	
Knytnäve	29	32	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Fingerfärdighet 15, Första hjälpen 10, Försvar 12, Hasardspel 7, Kortspel 15, Köra Vagn 5, Läsa/Skriva 10, Orientering 10, Rida 13, Räknelära 15, Smyga/Gömma sig 5, Spåra 10, Teori/Vapen 10, Uppmärksamhet 13, Vapendrill/Revolver 15, Överlevnad/Öken 10

### 5. KÖK

Köket ligger mittemellan matkäl-laren och matsalen. Det är rymligt kök med två stora bakugnar, en rejäl yta med arbetsbänkar och plats för att mala mjöl samt en stor spis.

### 6. MATSAL

Av matsalens storlek kan man snabbt sluta sig till att missionen varit betydligt större tidigare. Här brukar alla de män som arbetar vid missionen samt präster och munkar äta dagens alla mål. Anna Ramirez och eventuella kvinnliga besökare får äta i köket.

### 7. SOVBARACK

Byggnaden mittemot entrén är sovbarack. Placeringen beror på att den skulle vara så långt från soldaternas barack som möjligt, då den ursprungligen uppfördes för att unga indiankvinnor inte skulle behöva besväras av vare sig unga män i sin egen stam eller soldaterna innan de var gifta. Här bor de tre munkarna Broder Gabriel, Broder Ramon och Broder Sebastian. Dessutom bor Anna Ramirez, Tysta Hästen och José Zapata här.

### 8. ARBETSBARACKER

Här finns en smedja, en snickarverkstad, tvätteri samt allt vad som krävs för tillverkning av ljus och adobetegel.

### 9. BIBLIOTEK

Närmast sakristian ligger ett litet bibliotek. *Ringaren i Notre Dame* är en av de få böckerna som inte är religiös. På väggen sitter en karta över området.

### 10. SAKRISTIA

Prästerna förbereder mässan här, men det tjänstgör också lite grand som ett religiöst lager. Här förfaras prästernas olika utstyrselar, extra munkkåpor, biblar, nattvardsvin och oblater.

### 11. STALL

Tysta Hästen ansvarar för stallet.

### 12. FÖRRÄD

Här förvaras halm, hö, havre, filtar och mycket mer.

### 13. KYRKA

Kyrkan är missionens mest påkostade byggnad. Där allt annat har ett spartanskt och enkelt utförande tilläts kyrkan stå ut.

På varsin sida om entrén står snidade trästatyer inuti alkover. Den ena föreställer Jungfru Maria och den andra ärkeängeln Gabriel. Ovanför kyrkdörrarna står en stensulptur av en ängel.

Kyrkrummet präglas av vackert snidade detaljer, som dopfunten. Väggarna täcks av stora oljemålningar med motiv ur Bibeln.

Klocktornet är en fyrkantig, rätt smal byggnad. Klockaren står en trappa upp då han ringer i klockorna som är ytterligare en trappa upp. Det är på det översta planet Zapata gömmer de saker som kan förknippas med Poder.

### 14. KANON

Utanför entrén till missionen står en gammal rostig skeppskanon från tidigt 1700-tal. Den symboliserar att området är erövrat.

### 15. KYRKOÅRD

Det finns bra många fler på kyrkogården än i missionen, även om de flesta korsen är från tiden innan området blev amerikanskt. Det finns en nygrävd grav, bara drygt en månad gammal. Där vilar Fader Canzas.

### 16. FÄLT

Stora delar av fältet upptas av vete och havre, men i ett hörn försöker man även odla majs och squash.

### 17. CANTINA & HANDELSBOD

Moralez har övertagit den här fristående längan. Här var tidigare soldatbaracker, men är nu cantina och handelsbod. Pedro bor här, och hyr ut sovrum till passerande, som Starkey.

Pedro har en välförsedd handelsbod, som besöks regelbundet av de flesta som bor på mindre än en dagsritts avstånd. Cantinan är något mindre och drivs mer diskret. Två bord står i ett hörn. Ölen är av hygglig kvalitet, men aldrig kallare än ljummen. Spriten smakar rävgift och luktar värre.

## RED WAYLONS



Red ser ofta lite glämgig och darrig ut, då han dricker på tok för mycket. Han börjar så gott som varje dag med att säga att han aldrig skall röra en spritflaska igen, men då abstinensen sätter in på allvar är det löftet snabbt glömt... Det är då han ser ut och mär som sämst som andra kan få för sig att han är Doc Holliday.

Lika tyst som Red är innan han tagit dagens första sup, lika svårt är det att få stopp på honom efteråt. Red tycker om att provocera sin omgivning, han slänger ofta och gärna ur sig spydigheter utan en tanke på konsekvenserna. Tar någon så illa upp att den vill dra vapen är han inte sen att anta utmaningen...

Red är en rätt medioker kortspelare, men brukar ändå klara sig bra på spelhallar. Han har nämligen begävat med tur och brukar tjäna pengar på rena hasardspel och chansartade vad. Red har fått för sig att joshuatråd är besjälade, att de kan visa på rätt väg.

### BESKRIVNING

34 år; 176 cm; 78 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; El Paso, Texas; Högerhänt

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

### RYKTE 41/107

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 10	Stridsvana 9		
Vapen	TC	VS	KV	
Smith&Wesson Schofield	37	37	20	
Winchester -73	32	25	20	
Knytnäve	30	30	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Fingerfärdighet 5, Första hjälpen 10, Försvar 10, Hasardspel 17, Kortspel 5, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Rida 12, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 5, Spåra 5, Teori/Vapen 10, Uppmärksamhet 10, Vapendrill/Revolver 15, Överlevnad/Berg 12

## KYLE CHARRINGTON



Kyle Charrington ser inte mycket ut för världen, ett faktum han är smärtamt medveten om. Samtidigt gör det att hans motståndare ofta underskattar honom, vilket hittills visat sig vara riktigt farligt...

Kyle är gängets informelle ledare och den som förhandlar om vilka uppdrag de skall ta på sig. Då de livnär sig på sin skicklighet med revolverar och kort rör de sig ofta i lagens gråzoner, men Kyle är noga med att de aldrig går över den. Som tidigare lagman, han har varit vicesheriff i Las Animas County i Colorado, vet han bara alltför väl hur vidriga förhållandena är för de som åker i fängelse. Kyles största bedrift som lagman var då han övermannade rånaren Brett Starkey. Starkey åkte i fängelse och han belönades av självaste borgmästaren.

Kyle är smart, en skicklig strateg som är bra på att analysera och lösa problem. Han är självsäker, på gränsen till arrogant, och mycket skrytsam.

### BESKRIVNING

29 år; 180 cm; 72 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; Apishapa, Colorado; Högerhänt

FYS 13 STY 13 KOR 10 MOT 18 SNA 14  
INT 15 BIL 10 SDP 17 VAK 13

### RYKTE 57/83

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 12	Stridsvana 9		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	34	32	20	
Hagelbössa	45	38	20	
Knytnäve	45	30	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Etikett 10, Första hjälpen 10, Försvar 10, Juridik/Civil 10, Kortspel 5, Köra Vagn 10, Ledarskap 12, Läsa/Skriva 10, Orientering 10, Rida 14, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Spanska 10, Spåra 17, Teori/Adm. 10, Uppmärksamhet 15, Vältalighet 15, Överlevnad/Berg 10

## JEFF TERRY



Jeff Terry kan hantera vapen, han är så illa tvungen. Han är en oerhört skicklig spelare, som ofta tjänar lite extra på att motspelare som inte är riktigt uppmärksamma misstar honom för en bondtölp. Då de förlorat kan de få för sig att begära tillbaka pengarna och då gäller det att vara lika snabb på att dra vapen som dem.

Vid spelbordet är Jeff kylig, beräkande och oerhört disciplinerad. Så fort han går därifrån har han svårt att lägga band på sig. Han är en snacksalig typ som älskar att höra sin egen röst och aldrig tänker efter före. Det har hänt mer än en gång att han råkat försäga sig då gänget försökt sig på en bluff...

Jeff är livrädd för indianer, han är inte alls förtjust över att de på väg till Arizona där apacherna härjar.

Tommy Gonzales är en gammal kumpan, de samarbetade vid spelbordet. Då kvällen var slut delade de i hemlighet på vinsten då ingen såg på.

### BESKRIVNING

32 år; 175 cm; 78 kg, Blå ögon; Brunt hår; Födelseort; Angel's Camp, Kalifornien; Högerhänt

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

### RYKTE 45/67

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 8	Stridsvana 7		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Lightning	33	33	20	
Winchester, Centennial	29	27	20	
Knytnäve	27	22	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Biljard 10, Etikett 10, Fingerfärdighet 20, Första hjälpen 10, Försvar 11, Hasardspel 13, Kortspel 20, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 10, Orientering 9, Rida 10, Räknelära 20, Smyga/Gömma sig 10, Uppmärksamhet 15, Vältalighet 12

## EMMA PRESCOTT



Emma Prescott är en typisk pojkflicka. Hon klär sig aldrig i klänning och kjol, utan i byxor och skjorta. Hon har aldrig lagt tid på att göra sig vacker, skönheten har hon fått gratis... Emma har aldrig någonsin stått handfallen inför ett praktiskt problem. Hon kanske inte lyckas lösa varje problem hon springer på, men det beror inte på att hon inte försökt.

Emma är inte en person man sätter sig på, hon är rapp i munnen och ger svar på tal. Hon har inte överdrivet stort förtroende för andra, visst finns det hyggligt folk, men det finns bra många skithögar också.

Emma har en inmutning ihop med sin bror Eric. Den ger rätt mycket guld, men det kommer just inte dem till del. Eric har gjort en dumhet, så nu pressar Starkey dem på allt guld det kan få fram. Emma är beredd att göra vad som helst för att hjälpa sin bror ur knipan, men vet inte hur det skall gå till.

### BESKRIVNING

21 år; 165 cm; 58 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort: Cimarron, New Mexico; Högerhänt

### RYKTE 52/17

### BESKRIVNING

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

### STRID OCH VAPEN

Täjlighet 1	Chock 3	Stridsvana 2		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	25	25	20	
Winchester -73	30	30	20	
Knytnäve	25	20	-	

### FÄRDIGHETER

Första hjälpen 10, Försvar 5, Hantverk/Vaskning 15, HV/Gruvdrift 15, HV/Snickare 10, Hasardspel 5, Kortspel 5, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 5, Matlagning 10, Orientering 15, Rida 10, Räknelära 10, Teori/Malmkunskap 15, Uppmärksamhet 10

## ANDREW THOMAS



Fader Thomas har inte alltid varit en gudfruktig och from man. Under det amerikanska inbördeskriget kände han det snarare som att han slogs sida vid sida med Djävulen själv, ingen annan kan ha varit lika nöjd med det besinningslösa slaktandet av unga män... Därmed inte sagt att Andrew någonsin tvivlat på det rättfärdiga i Unionens sak. Slaveriet var en styggelse som måste bekämpas, men priset var så oerhört högt...

Trots det fortsatte han sin militära bana efter kriget. Han drog västerut och hamnade snart i nya strider. Nu mot indianerna. Det var efter en sällsynt blodig massaker han fick nog, han kände det som att han höll på att drunkna i allt blod från alla dem han dödat genom åren...

Idag är han pacifist, det finns inga omständigheter under vilka han är beredd att till vapen igen. Ger ett harmoniskt, vänligt och bestämt intryck. Absolut övertygad om att han har rätt.

### BESKRIVNING

43 år; 170 cm; 72 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort: New York, New York; Högerhänt

FYS 13 STY 10 KOR 10 MOT 10 SNA 11 INT 13 BIL 17 SDP 15 VAK 13

### RYKTE 55/47

### STRID OCH VAPEN

Täjlighet 1	Chock 4	Stridsvana 2		
Vapen	TC	VS	KV	
Knytnäve	30	20	-	

### FÄRDIGHETER

Etikett 15, Författarskap 10, Första hjälpen 10, Jordbruk 10, Köra Vagn 10, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 15, Musik/Orgel 10, Orientering 10, Religion 20, Religiösa Cermonier/Välsigna 15, Religiösa Cermonier/Tecken 15, Religiösa Cermonier/Utdrivning 10, Rida 10, Räknelära 15, Sjunga 10, Språk/Spanska 10, Språk/Latin 15, Teori/Filosofi 10, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 15

## PAUL JOHNSON



Paul Johnson är en efterlyst mördare, en skurk av värsta slag. Det fanns inte någon han inte var beredd att lura om det gagnade hans egna intressen.

Men allt det har ändrats, Paul Johnson har blivit frälst. Han har lämnat sitt gamla syndiga liv, han har skänkt bort alla sina världsliga tillgångar (även de han stulit från andra) till välgörande ändamål. Han har erkänt sina synder under bikten och arbetar varje dag med att inför Gud sona allt det onda han gjort.

Paul Johnson valde att bli munk i San Angelo för att missionsstationen ligger så oländigt till, risken för att här möta svåra frestelser är minimal. Det är inte mycket folk som passerar, det finns just inga rikedomar och mängden kvinnlig fågring är klart begränsad. De andra munkarna ger sig gärna ut på små missionsresor ibland, medan Paul föredrar att stanna på missionen. Här finns alltid sysslor att sköta och det är en harmonisk miljö för bön.

### BESKRIVNING

29 år; 169 cm; 70 kg, Blå ögon; Brunt hår; Födelseort: San Francisco, Kalifornien; Högerhänt

FYS 13 STY 10 KOR 10 MOT 17 SNA 17 INT 11 BIL 8 SDP 10 VAK 14

### RYKTE 32/97

### STRID OCH VAPEN

Täjlighet 3	Chock 13	Stridsvana 12		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	24	30	20	
Knytnäve	37	30	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 7, Försvar 10, Hantverk/Trädgårdsskötsel 10, Jordbruk 15, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 10, Orientering 10, Religion 15, Religiösa Cermonier/Välsigna 11, Religiösa Cermonier/Tecken 8, Rida 14, Räknelära 15, Sjunga 8, Språk/Spanska 9, Språk/Latin 6, Teori/Filosofi 5, Uppmärksamhet 12, Vältalighet 5

## PATRICK SHANAHAN



Patrick Shanahan är normalt sett en osedvanligt lycklig person. Han är en glad, positiv och lite busig person som tidigt kände ett religiöst kall. Livet som munk passar honom utmärkt. Han har en varm, förtröstansfull gudsbild med en Gud som hjälper den som ber om vägledning. Patrick tror inte på helvetet, utan tror att det värsta som kan hända en människa är att tvingas leva utan Guds kärlek.

Men de senaste månaderna har hans tro vacklat. Gud skall ju ha en mening med allt som sker, men Patrick kan inte för sitt liv begripa vilken högre himmelsk plan Gud kan ha haft då han tillät diligensmorden vid Benson Station. Patricks bästa vän Peter Rorig, som var på väg för att hälsa på honom i missionen, dödades. Ingen har fått sona brottet, även om Doc Holliday pekats ut som misstänkt.

Patrick kommer inte att vilja ha med rollpersonerna att göra, då han är övertygad om att de dödade hans vän.

**BESKRIVNING**

26 år; 172 cm; 72 kg, Gröna ögon; Rött hår; Födelseort; Hope, Arkansas; Högerhänt

FYS 13 STY 12 KOR 12 MOT 14 SNA 10  
INT 11 BIL 17 SDP 15 VAK 12

**RYKTE 52/9****STRID OCH VAPEN**

Tålighet 1	Chock 2	Stridsvana 0		
Vapen	TC	VS	KV	
Knytnäve	37	30	-	

**FÄRDIGHETER**

Akrobatik 7, Etikett 10, Första hjälpen 10, Försvar 5, Hantverk/Snickra 10, Hantverk/Trädgårdsskötsel 8, Jordbruk 12, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 15, Musik/Orgel 5, Orientering 10, Religion 20, Religiösa Cermonier/Välsigna 10, Religiösa Cermonier/Tecken 7, Rida 10, Räknelära 15, Sjunga 15, Språk/Spanska 10, Språk/Latin 10, Teori/Filosofi 6, Uppmärksam. 10, Vältalighet 6

## TYSTA HÄSTEN



Tysta Hästen har aldrig varit speciellt pratsam, inte ens som barn. Han fick sitt namn av sina föräldrar, som han knappt minns. Hela hans hemby utplånades då han låg på missionens sjukhus. Han har känt sig rotlös sedan dess. En man utan hemby är en man utan rötter.

Han försörjde sig tidigare som spejare i olika sammanhang. Tills han hjälpte två vita män att hitta en guldgruva i bergen. De fick för sig att de skulle försäkra sig om hans tystnad, så de skar ut hans tunga och lämnade honom att dö. Han har varit stum sedan dess. De dog två veckor senare, då han blivit stark nog att hämnas. Sedan dess är han misstänksam mot vita.

Tysta Hästen trivs bra här på San Angelos missionsstation. Han sköter stallet efter eget huvud och lämnas ifred för övrigt. Han vet att det var Zapata som kom in på Emmas häst, men tänker inte berätta det. Varför skulle han bry sig om de vitas lagar?

**BESKRIVNING**

32 år; 165 cm; 64 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; New Mexico; Högerhänt

FYS 12 STY 11 KOR 10 MOT 13 SNA 10  
INT 11 BIL 10 SDP 11 VAK 17

**RYKTE 42/59****STRID OCH VAPEN**

Tålighet 0	Chock 4	Stridsvana 4		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Frontier	20	20	20	
Winchester -73	30	25	20	
Knytnäve	25	20	-	

**FÄRDIGHETER**

Akrobatik 5, Första hjälpen 10, Försvar 5, Läsa/Skriva 5, Matlagning 10, Orientering 15, Rida 15, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Engelska 10, Språk/Spanska 10, Spåra 15, Teckenspråk 10, Teori/Armén 5, Teori/Indianer 15, Uppmärksamhet 15, Överlevnad/Prarie 15

## PEDRO MORALES



Pedro är en fäfång, självsäker och aningen arrogant person som driver handelsbod och cantina i anslutning till San Angelos missionsstation. Han är uppvuxen i området, och märkte att allt fler guldgrävare började söka sig hit. Då han vunnit en del på ett pokerparti lyckades han övertala Fader Canzas att sälja soldatbaracken till honom, ingen använde den ju längre. Det var inte en helt lyckad investering. Pedro har i och för sig inga problem med pengar, han klarar utan vidare att leva ett drägligt liv och mer därtill. Det tråkiga är att utvecklingen stannade av. Han hade hoppats att en sjudande gruvstad skulle växa upp runt missionen, men det har inte hänt. För att fördriva tiden försöker Pedro se till att vara så välunderrättad som möjligt. Förbipasserande töms snabbt på nyheter. Hade han bara tillräckligt med kapital skulle han flytta härifrån och starta en liknande verksamhet, men i en stad.

**BESKRIVNING**

28 år; 168 cm; 69 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; San Angelos, Kalifornien; Högerhänt

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

**RYKTE 47/18****STRID OCH VAPEN**

Tålighet 2	Chock 3	Stridsvana 2		
Vapen	TC	VS	KV	
Remington Armé	33	36	20	
Hagelbössa	37	28	20	
Knytnäve	29	29	-	

**FÄRDIGHETER**

Akrobatik 5, Etikett 10, Fingerfärdighet 10, Försvar 8, Hasardspel 8, Kortspel 11, Köra Vagn 10, Läsa/Skriva 10, Matlagning 10, Orientering 10, Rida 10, Räknelära 15, Språk/Engelska 12, Teori/Ekonomi 7, Teori/Geografi 12, Uppmärksamhet 8, Vältalighet 8

## BRETT STARKEY



Det är tveksamt om det finns någon i hela världen som tycker om Brett Starkey, inte ens hans mamma gjorde det. Han har alltid gjort allt för att själv få alla fördelar, och gärna försökt sätta någon annan i klistret samtidigt.

Själv ser han sig ständigt som ett offer för omständigheterna. Självfallet måste en man göra vad som krävs för att hanka sig fram, och i många situationer är det djungelns lag som råder. Ett typiskt exempel på olyckliga omständigheter var det där förbenade ränet i Trinidad, Colorado. Han tyckte att han löst det så snyggt och elegant då han rånade handelsboden precis vid stängningstid. Bara för att backa in i vicesheriffen på vägen ut. Tre hårda år i fängelse kostade det honom. Och ändå han han knappt ut innan han blev efterlyst igen... Nu var det en diligenspassagerare i Tucson som känt igen honom... Nu har han hittat ett enklare sätt att tjäna pengar, att ta betalt för sin tystnad...

### BESKRIVNING

37 år; 169 cm; 70 kg, Blå ögon; Brunt hår; Födelseort: Austin, Texas; Högerhänt

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

### RYKTE 32/92

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 12	Stridsvana 10		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	37	42	20	
Hagelböss	31	32	20	
Knytnäve	30	29	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Fingerfärdighet 5, Första hjälpen 10, Försvar 14, Kortspel 5, Köra Vagn 5, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Rida 12, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 5, Spåra 5, Teori/Vapen 10, Uppmärksamhet 10, Vapendrill/Revolver 15, Överlevnad/Berg 7

## JOSÉ ZAPATA



José Zapata ger ett lugnt och behärskat intryck, även om det är tydligt att han är på sin vakt. Han tål inte heller riktigt att bli ifrågasatt, han blir lätt stingslig då. Han lever ett undanskymt liv på missionen, han är klockare.

Josés mor var en djupt religiös kvinna, som var omätligt stolt över sin sons fina uppgift, att vara den som kallar Guds barn till mässan. Innan hon blev sjuk tog hon alltid med honom till kyrkan på söndagarna. Då hon blev krasslig bad hon honom gå och berätta vad prästen pratat om då han kom hem. Sedan dog hon, för fyra månader sedan, och allt som återstod för honom var att begrava henne.

Istället för att åka och ta hand om sin mor började han rida ut och se sig omkring, men han har inte ridit längre än att han hinner tillbaka för att ringa i klockorna på söndagarna. Sedan började han råna städerna och blev känd som Den Tyste, eller Poder. Han tycker om utmaningen.

### BESKRIVNING

29 år; 167 cm; 65 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort: San Angelo, Kalifornien; Högerhänt

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

### RYKTE 50/1 SOM PODER 33/102

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 8	Stridsvana 7		
Vapen	TC	VS	KV	
2 Colt Marin	33	31	20	
Winchester -73	33	22	20	
Bowiekniv	31	28	20	
Knytnäve	35	29	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 7, Första hjälpen 10, Försvar 10, Hantverk/Snickra 12, Kortspel 8, Läsa/Skriva 14, Orientering 15, Religion 16, Rida 15, Räknelära 12, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 10, Uppmärksamhet 10, Överlevnad/Öken 11

## ANNA RAMIREZ



Anna Ramirez är en glad och hjärtegod kvinna som saknar förmåga att bli stressad. Det finns ingenting som är så viktigt att det är värt att hetsa upp sig för, eller för den delen göra att man slarvar med någonting annat.

Anna sköter köket på missionen, och åt cantinan. För det mesta lagar hon all mat på en gång, i missionens kök. Då folket där fått sin mat haltar hon över med grytan till cantinan. Anna har skadat höger ben, så det går inte framåt med någon vidare fart. Mellan måltiderna sitter hon gärna ute då det är vackert väder. Hon tycker om att se andra i arbete, det får henne att själv känna sig mer ledig. Anna är en uppmärksam person och utan tvekan den som har bäst ordning på vad alla andra har för sig.

Då Pedro ger sig iväg för att proviantera sköter hon handelsboden och cantinan åt honom. Skulle någon komma medan hon ännu gör mat på missionen får de vänta tills hon är klar.

### BESKRIVNING

41 år; 153 cm; 86 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort: San Angelo, Kalifornien; Högerhänt

FYS 10 STY 10 KOR 9 MOT 13 SNA 5  
INT 13 BIL 10 SDP 10 VAK 17

### RYKTE 50/4

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 0	Chock 1	Stridsvana 1		
Vapen	TC	VS	KV	
Brödkavel	30	10	20	
Lariat	20	5	20	

### FÄRDIGHETER

Brädspel 7, Etikett 12, Första hjälpen 12, Hantverk/Bagare 19, Hantverk/Slaktare 17, Hantverk/Sömnad 10, Hasardspel 5, Jordbruk 5, Kortspel 7, Läsa/Skriva 13, Matlagning 18, Orientering 5, Religion 15, Rida 6, Räkna 15, Språk/Engelska 10, Teori/Indianer 8, Uppmärksamhet 10, Överlevnad/Berg 10, Överlevnad/Öken 10.