

EN KISTA FULL MED DOLLAR

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

BILD: TOMAS ARFERT



Död. Tja, det var det öde du planlagt åt honom, men inte såhär. Någon annan hann före. Någon som uppenbarligen inte fattade vad han gjorde, för nu skall den jäveln begravas. Snacka om slöseri.

Du ser på den sorgliga samlingen igen. Ingen i staden vet vem den döde är, och du tror inte de bryr sig heller. Men de har alla charmats av hans vackra unga änka. De försöker ställa sig in och vara till lags. Änkan, ja... Det är någonting bekant med henne, du har sett henne förut, men minns inte var.

Prästen mal på en evighet med sina välsignelser, då han förbereder den döde för den sista resan. I ögonvrån får du syn på honom och kan inte låta bli att hånle. Nog hade du väntat dig att han skulle dyka upp. Men du hade inte väntat dig att se honom här redan, med tanke på de villospår du lagt ut. Det spelar ingen roll nu, den här gången kom ni båda försent...

Välkommen till *En kista full med dollar*, den första delen i *Westerns Dollartrilogi* med konventsäventyr som går av stapeln på GothCon, LinCon och SydCon år 2000.

Dollartrilogin är en sammanhängande äventyrskampanj som utspelar sig i tre fristående delar. Varje del kan spelas för sig, och fortfarande känns som ett avslutat äventyr. Samtidigt får de som följer med genom samtliga delar en

bättre totalupplevelse. Det är medvetet. Vi tycker att kampanjspel är kul, både i vanliga fall och på konvent.

Samtidigt gör kampanjupplägget att förutsättningarna för detta äventyr blir lite speciella: det finns omständigheter som är kända av oss som konstruktörer som inte tas upp här och nu och en del av händelserna kommer inte att få sin fullständiga förklaring förrän i senare

delar. Inte ens spelledarna vet allt ännu... Detta beror på att det skulle avslöja lite för mycket inför kommande delar av kampanjen, ledtrådar som rollpersonerna ännu inte skall kunna få. Däremot garanterar vi att då ni spelat den sista delen av *Dollartrilogin: En dollar till Djävulen* kommer alla märkligheter att ha fått sin förklaring.

En annan följd av att det är en kampanj är att det blir extra viktigt att storyn berättas. Då detta äventyr i förlängningen skall leda vidare mot kommande delar vill vi att rollpersonerna skall ha fått ta del av hela den historia som utspelar sig. Den enda anledningen till att den inte skulle bli berättad är att rollpersonerna dör, eller blir så skadade att äventyret måste avbrytas. Vi har valt att lägga upp äventyret i ett antal scener.

Ett annat nyckelord i äventyret är tempo. Spelledarens ansvar är att hålla ett högt tempo, att hela tiden ha tryck i storyn och i äventyrets händelser. Det är också ett sätt att se till att alla spelgrupper får en likartad spelupplevelse.

Sist, men inte minst, är det viktigt att ni har kul när ni spelar – både du som spelledare och spelarna.

PROLOG

Då äventyret börjar är det en stekande het sommar i den mexikanska hålan Santa Anna, bara en dags ritt från den amerikanska gränsen. De händelser som utspelar sig är förlagda till år 1882.

Rollpersonerna i äventyret är alla prisjägare. Några av dem känner till varandra sedan tidigare, medan andra är fullkomliga främlingar. Två är ruskigt bra med vapen, medan de andra har andra styrkor också. De är alla giriga, även om det finns stora skillnader i deras personlighetsdrag också.

TÅGRÅN

Ett godståg från Atchison, Topeka & Santa Fé rånades för två veckor sedan, den 5:e juni 1882, i närheten av Cutler Station i Socorro County, New Mexico. Det var ett synnerligen brutalt rån där sex av de åtta vakterna dödades tillsammans med eldaren och lokföraren. De två överlevande vakterna var så svårt sårade att de förmodligen lämnades som döda. Tåget innehöll en ovanligt värdefull last, rånarna kom undan med \$200.000 i guld. Nåja, alla kom inte undan. Två av rånarna strök själva med på kuppen, och lämnades döda av sina tre kumpaner.

EFTERLYSNINGAR

Järnvägsbolaget har gått in och ökat på belöningarna för den som tar fast de tre överlevande rånarna. Ledaren, Lee Clifford, har fått ett pris på \$10.000 på sitt huvud, medan de båda andra – Jonah Jenkins och Chris Steele – är värda \$5.000 var. Dessutom utgår en särskild belöning på \$20.000 till den som återbördar bytet.

PRISJÄGARE

Så stora summor har fått varenda prisjägare i trakten att intressera sig för rånet. Människojakten är i full gång. De flesta är närmast att betrakta som glada amatörer, och

då de inte lyckats få upp några spår har entusiasmen lagt sig. Andra är mer envisa. Fyra av dessa är rollpersonerna, som dock hittills inte varit så lyckosamma. Deras tur håller dock på att vända.

SNARAN DRAS ÅT

Rånarna delade på sig tämligen snabbt efter rånet. Redan efter en vecka hade lyckan vänt för två av dem. Jonah Jenkins sitter idag fängslad i väntan på rättegång. Så stor tur hade inte Chris Steele, för ett par dagar sedan lämnades han in död i Socorro. Rollpersonerna vet ännu inte vad som hänt dessa båda, det är uppgifter de kommer att få först i slutet på äventyret. Samtliga rollpersoner har valt att spåra ledaren, Lee Clifford, som är den av rånarna som är värd mest pengar. På olika sätt har de alla lyckats spåra honom till Santa Anna, faktum är att två av dem till och med kommit dit tillsammans med honom i diligensen. Clarissa Montpelier och "Padre" Juan Angelo. Båda har försökt vinna Lees förtroende redan under resan. De vill båda få honom att avslöja var rånbytet finns, och om det visar sig omöjligt nöja sig med prispengarna för hans huvud.

MÖTET SOM ALDRIG BLEV AV

Rollpersonerna har bara lyckats luska ut att Clifford är på väg till Santa Anna, men vet inte varför han begett sig dit.

Clifford har rest dit för att träffa Paul Henderson och döda honom. Ett tågrån i den storleksordning de precis genomfört är ett betydligt grövre brott än vad han dittills sysslat med, men då bandet försågs med uppgifter om tid och plats för transporten, samt hur stor den var kunde de inte motstå chansen.

Det guld som fanns på tåget kom från Henderson Mine, som ligger i Socorro County. Gruvan går bra och sköts på ett mycket effektivt sätt av Robert Henderson. Paul

Henderson är närmast att betrakta som Roberts misslyckade lillebror, en odåga som just aldrig lyckats med någonting här i livet. Det mesta av sin tid tillbringar han på olika salooner och spelhallar, men på sista tiden har Robert blivit alltmer ovillig att betala hans skulder. Som hämnd bestämde Paul sig för att lägga beslag på en del av guldets. Genom sin bror, eller snarare dennes anteckningar, fick Paul kännedom om den stora hemliga guldtransporten. Han insåg att han själv inte kunde delta i rånet, men pratade med Clifford som han umgåtts en del med på Socorros salooner. De kom överens om att inleda ett samarbete, där Cliffords band utför rån som Henderson tipsar om. Det här var bara det första i en tänkt serie.

Redan innan tågrånet kom de överens om att mötas i Santa Anna två veckor senare. Där skulle Clifford överlämna halva bytet och Henderson ha med sig uppgifter om nästa transport de borde råna. Lee Clifford åker dit för att avsluta samarbetet, det var för farligt och de pengar de hittills fått räcker mer än väl, inte minst om de behåller allt själva... Paul Henderson anar ingenting, han är på plats, otåligt väntande på sin nyfunna rikedom.

EN KALLBLODIG AVRÄTTNING

Lee Clifford hinner inte mer än kliva av från diligensen och börja hjälpa Clarissa ut då ett skott brinner av. Han blir skjuten i ryggen med två skott från en krypskytts gevär. Clifford faller omkull samtidigt som han drar sin revolver. Då kliver den andre mördaren fram och avslutar honom med ett skott mitt emellan ögonen. Därpå försvinner de båda mördarna från Santa Anna. De rider ut ur staden i sporrsträck, och har varsin extra häst med sig. Det bildas inget uppåå som sätter av efter dem. Juan Angelo och Clarissa Montpelier ser männen tydligt då de rider ut.

EN ÄNKA I TÄRAR

Clarissa Montpelier är den som finner sig snabbast. Vad hon förstått av Cliffords agerande under resan har han ingen hustru, eller annan familj som väntar honom i Santa Anna. I så fall borde han inte ha antytt att han ville dela hotellrum med henne... Hon bestämmer sig för att spela ett högt spel, och börjar gråtande ropa åt folk runt omkring att hon behöver hjälp, då hennes man har blivit mördad. Hon lyckas över förväntan, alla är hjälpsamma och snälla. Hennes och Cliffords bagage bärs in på ett hotellrum. Hon vägrar först att låta begravningsentreprenören hämta honom, men då träder "Padre" Juan Angelo in i händelseförloppet.

EN PRÄSTS VÄLSIGNEELSE

Den falske prästen visar även han prov på stor skådespelartalang. Han övertygar folk om att den stackars änkan kan behöva ta farväl i enrum, Därför eskorterar han henne till begravningsentreprenören, där yrkesmannen blir utkörd från sitt eget hus för att hon skall kunna få ta farväl i fred. Juan stannar dock själv och konfronterar henne med den uppenbara lögnen. Samtidigt som de undersöker om Lee Clifford hade några personliga tillhörigheter eller ledtrådar på sig kommer de överens om att samarbeta. De hittar ingenting av intresse, men kommer överens om att det är bäst att fortsätta charaden för att slippa begrava honom här. De beslutar sig för att meddela att hon önskar bekosta en likvaka på saloonen för sin döde make, följt av en kort minnesstund dagen därpå. Däremot vill hon inte jordfästa honom här, utan vill begrava honom i deras hemstad. Prästen skall eskortera henne och kistan. Därefter drar hon sig tillbaka på sitt hotellrum, officiellt för att sörja. I själva verket vill hon hinna söka igenom Cliffords tillhörigheter utan att prästen är med.

"Padre" Angelos går ut och talar med stadsbefolkningen, samt begravningsentreprenören och meddelar hennes beslut. De flesta avråder å det starkaste, det är ingen säker trakt för kvinnor och präster att färdas ensamma i. De kan inte vänta på nästa diligens, då kommer liket att hinna ruttna, utan de måste själva bege sig i hög fart. Runt omkring dem lurar dock stora faror, apacher är på krigsstigen och El Serpiente och hans band med mexikanska banditer härjar i trakten. El Serpiente är efterlyst för \$2.000. Männen ser generade ut då de förklarar att en sådan vacker kvinna som änkan inte går säker för dessa barbarer. Då prästen och änkan inte låter sig övertalas ger de upp. Istället gör de en insamling inför deras resa, i syfte att ordna en så säker resa som möjligt. De tänker köpa en vagn och några vapen för pengarna de får in.

EN GENTLEMAN TRÄDER FRAM

Paul Henderson är inte sen att utnyttja tillfället, då talet om de stora farorna med resan förs på tal tar han chansen. Han framställer sig som en äkta gentleman och insisterar på att hjälpa till och eskortera den stackars änkan genom vildmarken. Alla hennes och prästens invändningar slår han undan, hänvisandes till de faror byborna målat upp. Han presenterar sig som Paul Henderson, en av ägarna till Henderson Mine, vilket det märks att han själv anser borgar för hans hederlighet.

Hans verkliga syfte är att ta reda på var hans del av bytet finns, om hon kan tänkas veta det – åtminstone till en början tror han att hon och Clifford var ett par. Inte heller prästen genomskådar han till en början, präster har gjort märkligare saker än detta enligt hans åsikt. Skulle han inte lyckas få tag på guldets kan han i sämsta fall nöja sig med att inkassera belöningen på att ha tillfångatagit Lee Clifford.

GAMARNA SAMLAS

Tidigt på morgonen hålls en minnesstund över den döde. Under själva ceremonin anländer de två kvarvarande rollpersonerna, två ruskigt skickliga och kända prisjägare. Ingen av dem blir särskilt glad då de upptäcker att mannen de jagat redan är död, men de får båda nytt hopp då de inser att han inte skall begravas där och då. Kistan har en färd genom stekhet öken framför sig, så de vet båda av erfarenhet att det blir en kamp mot klockan. Hinner förruttnelsen gå för långt kommer det inte att finnas någonting kvar att identifiera i Socorro... Deras privata funderingar på hur de skall lyckas få tag på liket avbryts dock från oväntat håll.

BILLIGA VAKTER

Byborna har självfallet känt igen dem. Det är inte personer de egentligen tycker om, eller vill se mer av i Santa Anna. Samtidigt inser de att deras böner blivit besvarade. Den vackra änkan behöver beskydd på sin resa, den typen av beskydd som bara män som är vana att använda vapen kan ge. Och ingen är bättre än dessa två. De tar sina insamlade pengar och går fram till dem och ber dem ställa upp som vakter på resan. De ber om ursäkt för att \$100 inte är mycket pengar, men det är för en god sak. Rollpersonerna accepterar omedelbart. Nu behöver de inte hitta på svepskäl att hålla sig i närheten utan har en anledning redan från början.

KAMP MOT KLOCKAN

Slutmålet är Socorro, så långt är alla överens. Prisjägarna har bäst koll på området och kan berätta vilken den bästa resrutten är. Har de tur kan de hinna med tåget i Desert Junction, men då måste de bege sig nu och hålla hög fart under hela färden. Byborna tackas och sällskapet ger sig av.

HÄNDELSE

Nu väntar en hård och jobbig resa. Stämningen inom gruppen kommer nog att vara trevande, ingen litar riktigt på någon av de andra. De är alla ute efter att hitta bytet, samtidigt som ingen är beredd att missa pengarna för liket. Under resans gång kommer de också att ha känslan av att vara förföljda, utan att kunna se någon. Som om det inte räckte har de både ont om tid och dras med Henderson.

Genom hela äventyret kommer han att vara ett enda stort irritationsmoment. Han är oändligt nyfiken och frågvis gentemot Clarissa, samtidigt som han gärna vill visa sig på styva linan. Han lägger sig hela tiden i saker han inte har med att göra, kommer med förnumstiga råd och putslustiga kommentarer. Henderson är för feg för att vilja ta sig ensam med kistan genom vildmarken, men när som helst efter incidenten vid bron (under dag 3) som han lämnas ensam med kistan kommer han att försöka fly med den. Här får spelledaren vara uppmärksam på alla chanser som yppar sig. Henderson är girig, men inte suicidal. Han vill inte ha en revolverstrid om den kan undvikas. En annan möjlighet ur hans perspektiv är att försöka koppla loss vagnen med rollpersonerna då de är på tåget, medan han själv och kistan fortsätter till Socorro. Den tidsfrist de försöker klara är att ta sig till Desert Junction innan tåget går klockan tre på fredag eftermiddag.

DAG 1 (Tisdag 20:e juni)

Rollpersonerna och Henderson ger sig av med Lee Cliffords kista på en vagn de fått av byborna i Santa Anna. Under dagen tar de sig till den amerikanska gränsen. Det är en händelselös dag, då rollpersonerna får en chans att bekanta sig med varandra. Det kommer också snabbt att stå klart för dem alla att Paul Henderson inte är någon vildmarksmänniska...

DAG 2 (Onsdag 21:e juni)
Även här är terrängen ogästvänlig och landskapet öde.

DILIGENSSTATIONEN

Mitt på dagen kommer de fram till resterna av diligensstationen. Det som häromdagen var ett välfungerade stopp för byte av hästar mitt i ödemarken är nu en rykande ruin. Det finns inga hästar kvar i corralen, och de kan hitta tydliga spår av apachernas härjningar. Av allt att döma överfölls stationen i gryningen.

Det fanns fyra män här då apacheerna slog till. De har försökt freda sig med vapen i hand, men förgäves. Innan de dog torterades de brutalt av apacheerna. De döda var de två stationsföreståndarna, samt Cliffords båda mördare. Clarissa och Juan känner igen dem från Santa Anna, men dessförinnan har ingen av rollpersonerna sett dem.

APACHERNAS FÄLLA

Då rollpersonerna fortsätter sin resa, förmodligen mer på sin vakt än tidigare, ser de snart nya spår av apacheerna. Efter drygt två timmars ritt kommer de ikapp diligensen. Det finns inga hästar kvar, och diligensen ligger kraschad på sidan. Gamar sitter på fönsterkanten och har börjat kalasa på de döda passagerarna inne i vagnen. Det här överfallet är färskare än det vid stationen, det inträffade för ett par timmar sedan.

500 meter därifrån, vid sidan av själva vägen, får rollpersonerna syn på diligensens värdekista. Den står rakt upp och ner, och med hjälp av kikare eller en extremt bra UPPMÄRKSAMHET kan de se att den fortfarande är oöppnad och låst. Den står i helt öppen terräng, utan vare sig växtlighet eller stenar som skymmer sikten. Om de rider fram för att undersöka saken får de en obehaglig överraskning, såvida ingen av dem får mer än 35 i UPPMÄRKSAMHET.

Apacheerna såg rollpersonerna på avstånd och gillrade denna fälla. De har använt sig av ett beprövat

apacheknep, de har grävt ned sig i sanden, täckt över sig med filter och öst sand ovanpå dem. De har placerat sig i cirkel runt kistan på ungefär fem meters avstånd från den. Nu väntar de bara på att deras tilltänkta byte skall rida fram för att undersöka kistan. Då kommer de att störta upp ur sina hålor och skjuta mot rollpersonerna. Apacheerna är beväpnade med Winchesterkarbiner modell 1873 som de stulit från diligensstationen, samt tomahawker. Det är åtta apacheer, som har värden som **ERFARNA APACHEKRIGARE** på sidan 149 i *Western*.

Då rollpersonerna, förhoppningsvis, lyckats besegra apacheerna kan de hitta en del av deras byte från tidigare räder under dagen, bland annat en Colt Peacemaker (**KVALITET** 23) som Clarissa känner igen som den mörkes vapen då han sköt Clifford. Revolvern är märkt med initialerna W. S., samt har vapensmedens sigill. Frank Holden och John Doe (nej, mannen utan namn presenterar sig sällan och då han gör det väljer han oftast detta namn även om ingen tror på det) kan känna igen vapensmedens sigill och kan berätta att vapnet är gjort av Hank Overton i Santa Fé (eventuellt kan de få slå en **TEORI/VAPEN**, ett resultat över 30 krävs då). Öppnar de diligensens värdekista hittar de \$1500 i silver och sedlar.

DAG 3 (Torsdag 22:e juni)

Morgonen börjar lika illa som den förra slutade... Knappt har de börjat resan förrän framhjulet på vagnen går sönder. De känner hur tiden rinner ifrån dem och måste nu på något vis lösa den fortsatta transporten av kistan för att komma vidare. Den bästa lösningen vore att sätta den bakre hjulaxeln på själva kistan istället, men olika varianter av att surra fast kistan på bräder och dra efter hästar fungerar också.

MÖTE VID VATTENHÅLET

Mitt på dagen kommer de fram till ett av de inte alltför många vattenhålen i området. Holden och Doe vet var det finns. Medan de fyller

HÄR SKALL DET VARA EN BILD FRÅN SITUATIONEN VID BRON

på sina förråd rider fem mexikaner mot vattenhållet. Av deras utseende att döma är de banditer. Mexikanerna kommer inte att komma nerstormande med dragna vapen, utan kommer lugnt nerridande och försöker småprata lite. De har förföljt rollpersonerna alltsedan avfärden från Santa Anna (vilket de inte säger), men vill ändå bli säkra på sin sak. De kommer inte att gå på några sagor om sörjande änkor...

Efter ett tag kommer en av dem, med ett brett leende, säga att de tyvärr inte har tid för mer sällskapligt småprat, utan att det är dags att göra upp affärerna. De vill ha kistan, men är beredda att låta rollpersonerna leva om de uppför sig klokt och förståndigt och gör som de säger. De kommer inte att ge sig av utan kistan, det blir en eldstrid om rollpersonerna inte möter deras villkor. De fem har alla värden som **MEXIKANSKA BANDITER** på sidan 145 i *Western*.

Då striden är över ser rollpersonerna ett dammoln som är på väg bort. Det är ytterligare en mexikansk bandit som väntat en bit upp. Då han såg hur det gick för hans vänner rider han iväg för att hämta resten av bandet.

BANDITER OCH DYNAMIT

Rollpersonerna gör nu klokast i att ta sig därifrån så fort de bara kan, men det hjälper föga. Kistan och Henderson drar ner deras fart betänkligt... Tre timmar senare ser de hur ett stort dammoln närmar sig. Det är hela den mexikanska banditligan som nu kommer i full fart mot dem. Då de kommer närmre ser rollpersonerna att det är tjugo ryttare som är på väg. Det vettigaste i denna situation är att försöka komma undan.

En stor ravin tornar upp sig, men bara ett hundratal meter framför dem finns en ranglig bro. Frank Halford och John Doe, de två som känner trakten bäst, vet att de är i säkerhet om de tar sig över bron och sedan fördärvar den då de kommit över på andra sidan.

Då de kommer närmre upptäcker de dock ett problem... På andra sidan bron spärrar ett värn passet. Bakom väret finns en gruväng och ett skjul med en skylt där det står "Desert Junction". Vid väret står den halvgalne guldgrävaren, Joe Hopeful. Gubben står och skriker saker i stil med "smutsiga mexikaner, ni skall inte få mitt guld". Tittar de efter ordentligt förstår de vad han menar – bron är minerad med dynamit som är fäst vid brofästet, under själva bron. Och då de följer stubintråden med blicken (vilket åtminstone den som lyckas bäst med **UPPMÄRKSAMHET**, och alla andra som får mer än 30 kan göra) ser de att han redan tänt på och fyra brinnande stubintrådar är på väg mot bron... Den brinner så snabbt att de inte kommer att hinna över innan bron sprängs.

I det här läget har de två val: att stanna och slåss mot mexikanerna, eller vara kyliga nog att skjuta av stubintrådarna innan de nått dynamiten, rida över och sedan spränga bron med hjälp av en välriktad kula rakt i dynamiten. Väljer de att skjuta av stubintrådarna (vilket de är skickliga nog att klara) har de fyra olika stubintrådar som

måste stoppas och inte mer än en **STRIDSRUNDA** (5 sekunder) på sig att göra det. Å andra sidan är läget bekymmersamt om de inte kommer över bron – då kommer de att missa tåget i Desert Junction... För även om de besegrar banditerna kommer den omväg de tvingas ta för att ta sig över ravinen göra att de förlorar en dag i restid. Skulle de hitta på väldigt kreativa lösningar för hur de skall ta sig över den 25 meter djupa och 8 meter breda ravinen trots att bron är bortsprängd skall det uppmuntras. Spelledaren måste dock göra en rimlighetskalkyl på tidsåtgången, de har inte råd att förlora mer än högst två timmar på att ta sig över...

Stannar de istället och slåss får de möta 20 man som alla har värden som **MEXIKANSKA BANDITER** på sidan 145 i *Western*, utom ledarna som finns bland spelledarpersonerna.

JOE HOPEFUL

Tar de sig över bron kisar gubben bort mot dem och ropar "John Doe är det du? Jag känner ingen annan som kan skjuta på det jädra viset. Vad har du för affärer med mexikanska banditer?" Gubben kommer att vara lite mildare till sinnes när



de mexikanska banditerna är avklarade på ett eller annat sätt, han kommer till och med att bjuda dem på en riktigt god middag – skallerormsgryta. Lite grand kommer han dock att muttra att de är skyldiga honom en bro... Det står mer om Joe Hopeful och hans gruva längre fram.

FÖRRÄDAREN

Då de väl tagit sig över bron är den värsta vildmarken avklarad, det är mindre än en dag till järnvägsstationen vid Desert Junction och Paul Henderson känner sig betydligt säkrare. Från och med nu kommer han att gripa första bästa tillfälle att smita med kistan. Tror han fortfarande att Clarissa är Cliffords änka kommer han att försöka ta henne med sig.

DAG 4 (Fredag 23:e juni)

Rollpersonerna fortsätter sin färd mot Desert Junction, nu mer stressade än någonsin. Kistan stinker vid det här laget riktigt illa, det är påfrestande att vara nära den. Så påfrestande att de allihop borde längta efter att komma fram, så att de kan bli av med den.

DESERT JUNCTION

Då de närmar sig hör de tågvisslan långt bort och kan på avstånd se ångan från loket. De har lyckats komma fram precis i tid.

Det är då de upptäcker mottagningskommittén. Prisjägaren Morgan Kincaid och hans män står och väntar. De har tidigare fångat in en av de andra rånarna, Jonah Jenkins, och lämnat in honom till rättsvisan. De hade försökt få Jenkins att tala om var bytet fanns, men utan framgång. Den enda ledtråd han gav var den biljett till Desert Junction de hittade bland hans tillhörigheter. De antog att han skulle möta de andra rånarna här, så de har åkt hit och väntat. De vill ha Lee Clifford och kunna hämta ut belöningen för honom. Från början var de inställda på att det var Clifford de skulle behöva döda för att få ut belöningen, men i den uppkomna situationen har de ingenting emot en eldstrid med rollpersonerna. De har en del gamla oförrätter med både Holden och Doe sedan tidigare. Kincaids gäng har gjort grovjobbet med att spåra och döda efterlysta, medan de två snott kropparna och inkasserat pengarna...

Skall rollpersonerna hinna med tåget måste de ta konfrontationen med Kincaid och hans sex män. Kincaid finns med bland spelledarpersonerna, medan de andra har värden som **ERFARNA PRISJÄGARE** på sidan 144 i *Western*. Två av dem drar hagelbössor, två drar Winchestergevär av -73 års modell och två drar Colt Peacemakers. Det finns en karta med beskrivning över Desert Junction lite längre bort. Kincaid står uppställd med fem av sina män. Den sjätte (en av dem med Winchester) har intagit krypskyttsposition vid vattencisternen.

Om Henderson ännu är tillsammans med rollpersonerna kommer han att utnyttja tumultet under striden till att sätta en revolver i ryggen på Clarissa (om han fortfarande tror att hon kan veta någonting om var bytet finns), tvinga till sig kistan och ta sig ombord på tåget.

Då rollpersonerna försöker gå ombord på tåget kommer konduktören först att försöka neka dem tillträde, han vill inte ha en kista med ett stinkande lik på sitt tåg. Står de på sig kommer han dock att ge med sig och låta dem ha kistan i godsvagnen, som är placerad längst bak i tåget. Vill de inte skiljas från kistan får de åka därbak själva också.

DEMING

På kvällen gör tåget en timmes uppehåll i Deming så passagerarna kan äta. Där finns en efterlysning på \$100 för den som stulit material från järnvägen vid Desert Junction. Vid stationen lägger rollpersonerna märke till tre kostymklädda väl beväpnade herrar med en bisiter uppsyn. De kommer att visa stort intresse för kistan och den döde, fråga konduktören och spana mot rollpersonerna. Om rollpersonerna berättar vem den döde är kommer de vilja veta mer. De kommer dock inte att berätta någonting om sig själva, eller varför de är intresserade. De är inte heller intresserade av en konflikt, utan kommer att dra sig undan om rollpersonerna är aggressiva eller av-

visande. Männen fortsätter med tåget. Då tåget kommer fram till Socorro kliver även dessa män av. Om Henderson ännu inte avslöjat sig kommer han under natten att försöka på ett eller annat sätt. Nu börjar han bli desperat. Saker han kan tänkas göra är att koppla bort sista vagnen om rollpersonerna befinner sig i den, självklart efter att han dragit över kistan till nästa vagn. En annan variant är att han vid någon av de sista depåerna där tåget fyller på vatten och hämtar ved försöker ta sig av tåget tillsammans med kistan.

DAG 5 (Lördag 24:e juni)

Rollpersonerna kommer fram till Socorro ganska tidigt på morgonen. Här kan de lämna in den döde hos sheriffen, som kan identifiera honom och betala ut belöningen. Sheriffen berättar att han var den siste, Steele har lämnats in död och Jenkins skall avrättas en vecka senare. Det var Kincaid och hans män som lämnade in Jenkins, och han var tämligen blåslagen då de var klara med honom.

Sheriffen ser bekymrad ut. Han konstaterar att det är trevligt att hela ligan, detta brutala anhang, tvingats bita i gräset. Samtidigt är det verkligen beklagligt att allt guldet nu nog aldrig kommer att återfinnas. Den ende som vet var det finns har vägrat berätta, ens för att få juryn att skona hans liv.

BELÖNINGEN UTBETALAS

Då sheriffen ordnat all pappers-exercis på belöningen får rollpersonerna följa med till Atchison, Topeka & Santa Fé, där järnvägsbaronen själv vill gratulera dem och betala ut belöningen. Då de möter Archibald Rollins kan de inte undå att märka hur nöjd och tillfreds han verkar. Med illa dold skadeglädje berättar han hur mycket det glädjer honom att alla rånare snart är döda. Efter allt tal om hur hämndgiriga Wells Fargo är kanske rånarna nu äntligen lär sig att järnvägsbolagen inte tar lättare på rån, snarare tvärtom.

SLUT

Här är händelseförloppet i *En kista full med dollar* slut och äventyret likaså. Rollpersonerna har, om de kommit så här långt, lyckats med sitt uppdrag att i kamp mot tiden och svåra omständigheter transportera Lee Clifford till Socorro. De har också belönats, de är \$10.000 rikare än innan. *Dollartrilogin* fortsätter nu på LinCon 1-4 juni med följande del:

DOLLAR FÖRE DÖDEN

Han vaknade motvilligt strax före gryningen. Ute på galgbacken råder redan full aktivitet och alltfler samlas för att inte missa spektaklet. Genom gallret har han inte upptäckt sin vän ännu, men han borde vara därute någonstans. Förhoppningsvis med någon form av plan på hur de skall ta sig levande därifrån.

Det har gått flera veckor sedan de sågs sist. De trodde att Wells Fargo var jobbiga att ha efter sig, men de var ingenting mot järnvägsbolaget. Överallt dök det upp efterlysningsaffischer och i deras spår kom prisjägarna... De hade delat på sig för att bli svårare att känna igen. Det hade inte varit någon bra idé, mindre än en vecka senare hade de fått tag på honom. Och helvetet hade börjat.

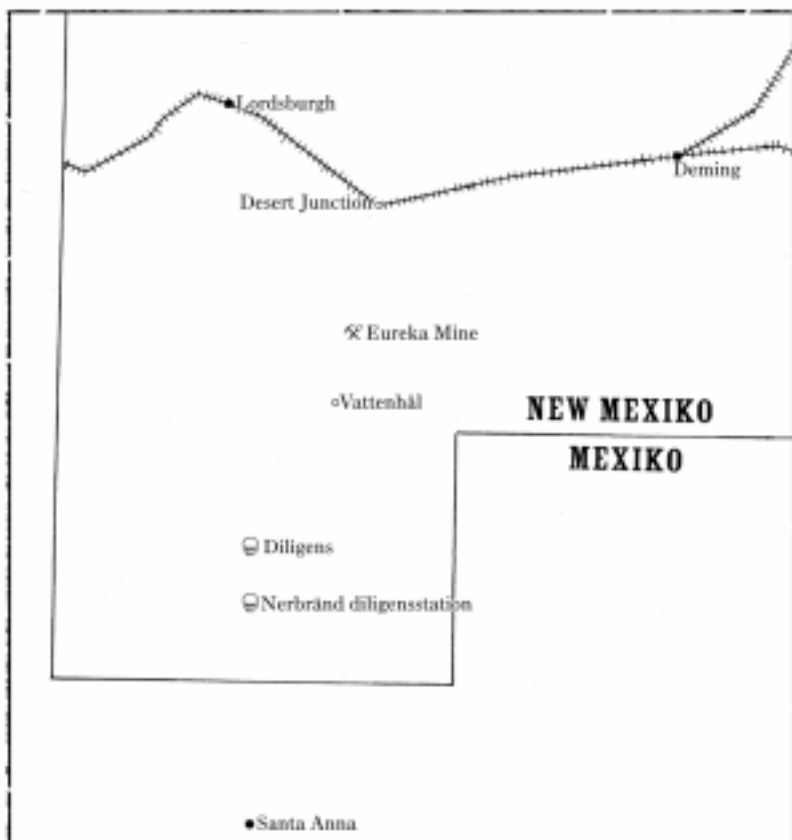
Alla är ute efter pengarna. Först var det prisjägarna som nästan slog ihjäl honom innan de lämnade in honom för att åtminstone få belöningen. De borde inte vara alltför missnöjda, priset på hans huvud var löjligt högt. Sheriffen i häktet hade lockat med friheten, om han bara ville berätta vad han visste. "Pengarna eller livet?" var en fras han trott var förbehållen rånare som han själv, men under rättegången var det precis det val han ställdes inför... Sedan mötte han fängelsedirektören. Han vill inte dö innan han satt ytterligare en skåra i revolverkolven... Först var det aset löjligt inställsam och låtsades att deras samtal skedde "gentlemän emellan". Då det inte hjälpte bytte han taktik: straffexercis, indragna ransoner och ren tortyr har förekommit. Han ler ett snett leende. Det är möjligt att han skall dö, men fängelsedirektören kommer aldrig att bli rik tack vare honom...

Snart är det dags att gå ut och möta bödeln. På ett eller annat sätt kommer han att slippa ur det här helvetet, antingen för att möta nästa eller för att rida härifrån. Han är beredd på att allt kan hända.

Dollar före döden är skriven för 5 rollpersoner och kommer även den att ta omkring fem timmar att spela. Precis som på GothCon kommer Tradition att sponsra rollspelsturneringen med priser. Förstapristagarna får presentkort på 750:- på Tradition, andrapristagarna 500:- och tredjepristagarna 250:-. Dessutom får det lag som placerat sig bäst genom hela kampanjen ett specialpris på 1000:- som utbetalas på SydCon, där sista delen gått av stapeln.



SPELLEDARENS KARTA



ÖVERSIKT

Äventyret utspelar sig i gränstrakten mellan Mexiko och USA. För att få ut belöningen för Clifford måste de ta sig från Santa Anna i Mexiko, in i USA och norrut till Socorro County. Det är hett och ont om växtlighet, bebyggelse och befolkning där de rider.

Den övre kartan är till för spelarna och på den undre ser spelledaren var olika händelser inträffar.

1. SANTA ANNA

Den lilla mexikanska by där äventyret börjar. Det är ingen speciellt stor stad, och de flesta som bor här är bönder. Visst händer det att laglösa gömmer sig undan amerikansk rättvisa här, men för det mesta är det en liten sömnig håla där livet går sin stilla gång.

2. DILIGENSSTATION

En mindre station, där diligensen för det mesta bara stannar en kort stund för att byta hästar och låta passagerarna sträcka på benen. Förbipasserande ryttare brukar kunna få tak över huvudet och mat i magen för en billig penning.

3. APACHERNAS FÄLLA

Diligensen ligger på vägen, medan värdekistan står 500 meter ut i den öppna terrängen.

4. VATTENHÅLET

Ett av få pålitliga vattenhål i området, det här sinar aldrig.

5. BRON VID EUREKA MINE

Det här är ingen stor transportled, men de som känner till brons existens kan tjäna värdefull tid genom att ta denna genväg.

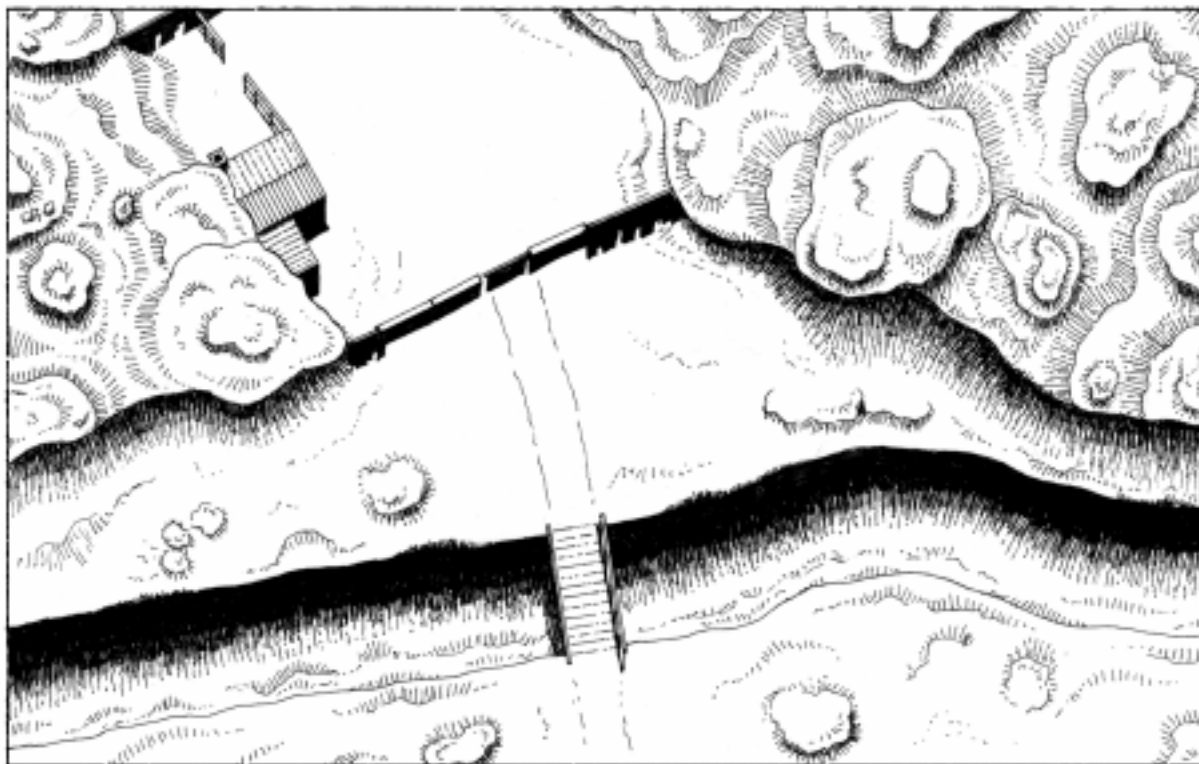
6. DESERT JUNCTION

Det är inte mycket till knutpunkt, men för flera år sedan fanns ett stickspår för en gruva i trakten.

7. STÄDER LÄNGS MED JÄRNVÄGEN

De flesta städer längsmed järnvägen är hyfsat stora städer, som fått extra liv tack vare tåget.

BRON VID EUREKA MINE



Den djupa ravinen sträcker sig några mil i båda riktningar härifrån, så att det är inte tu tal om saken, genom att bygga en bro har transporter mellan de båda sidorna underlättats avsevärt. Ursprungligen byggdes bron för den silvergruva som låg en bit söder om bron, La Croix-gruvan. Då den gick som bäst gick trots allt en hel del trafik här, men det är länge sedan nu. Fyndigheten upptäcktes 1867, men redan efter fem års utvinning hade den sinat.

Alltsedan dess har gruvan legat öde. Bron har stått kvar, och använts av en och annan förbipasserande även om det aldrig blivit någon stor genomfartsled, framför allt inte med tanke på att diligensen fått en annan sträckning. Under de nära tio år som gått sedan gruvan var i drift och använde bron har ingen brytt sig om att sköta dess underhåll, så den har med åren blivit en smula skamfilad och ranglig. Inte värre än att den duger att rida över, eller att den kan ta lättare laster, men den har helt klart sett sina bästa dagar.

Joe Hopeful har funnit att han haft glädje av bron ibland, då han ibland ridit över på andra sidan och provianterat istället för att ta sig ner mot järnvägen till, vilket inte alltid är så hälsosamt... Samtidigt känner han sig inte helt trygg, utan har för säkerhets skull apterat bron med dynamit, om apacher eller banditer skulle få för sig att anfalla honom...

1. BRO

Skamfilad och ranglig, men fullt fungerande. Vid brofästet, under bron, har Joe Hopeful fäst fyra rejälva dynamitladdningar, med stubintråd som han dragit bort till värnet vid gruvängången.

2. INGÅNG TILL EUREKA MINE

Joe Hopeful har kallats galen fler gånger än han kan räkna till, men han har aldrig gett upp drömmen om att bli rik. Nu har han hittat en fyndighet här som verkar lovande. Han har stagat upp såväl ingången och gruvgångarna ordentligt med slipers han stulit från järnvägen.

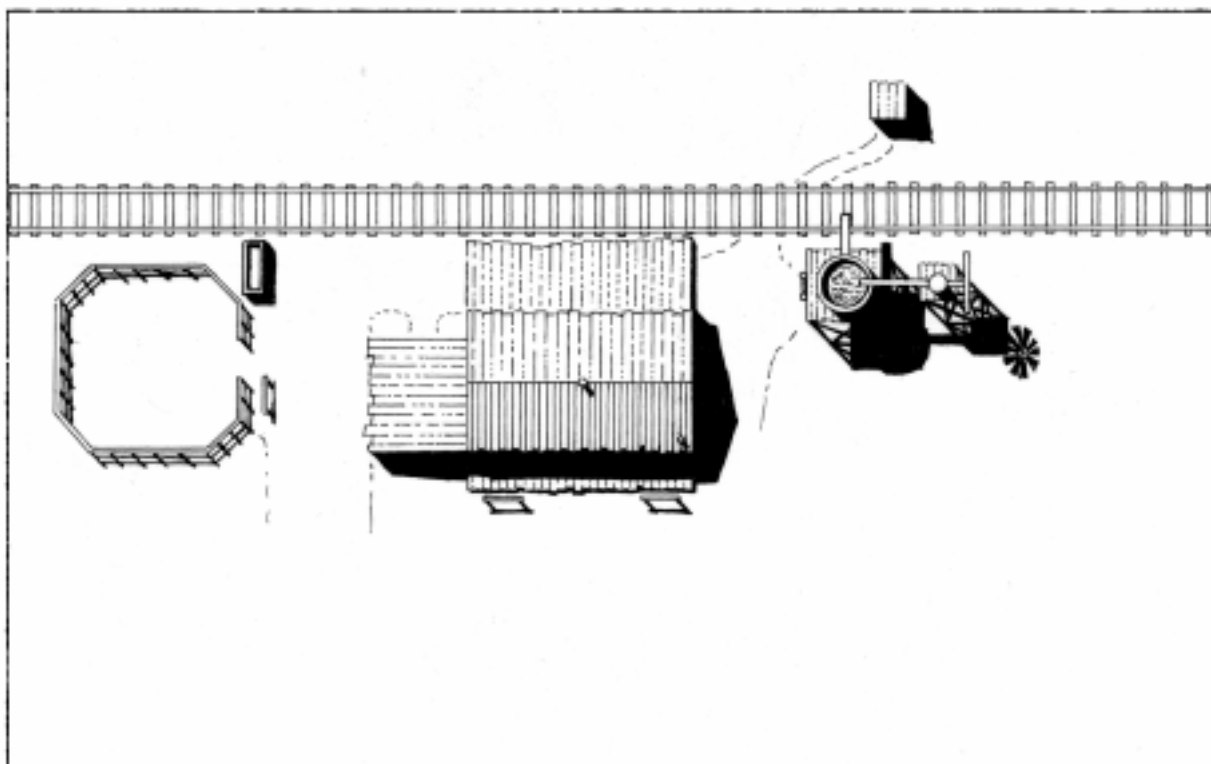
3. VÄRN

Joe Hopeful har förberett sig för ett större anfall. Värnen är byggda av järnvägens slipers och plank.

4. SKJUL

Joe Hopefuls hem och destilleri, så det stinker mäsk. Av någon anledning står det "Desert Junction" på plankan ovanför dörren... Joe överlever härute trots apacherna genom byteshandel – han får leva och lite kött då de jagat, de får sprit.

DESERT JUNCTION



Desert Junction är ingen stor station, i själva verket är den ett typexempel på ett stopp järnvägen lika gärna skulle lämna helt oöversedd som att ha permanent bemanning. Faktum är att stationen var helt obemannad då den först uppfördes, men då de kom tillbaka en vecka senare var halva stationshuset rivet och plankorna borta, tillsammans med en stor mängd slippers. Då lät dem en av sina anställda som inte längre var flink nog att arbeta i biljettkassan i Socorro flytta hit och ta hand om stationen istället, någonting han inte är allt för glad över...

Då man ser ut över omgivningen får man känslan av att det är stationen vid världens ände. Stationsbyggnaden, ett vindhjul och en stor vattencistern är de enda byggnader som syns till över huvudtaget, därutöver är det rena ödemarken.

1. STATIONSBYGGNAD

Desert Junctions stationsbyggnad är inte någon vacker och påkostad byggnad, tvärtom. Till det yttre består den av en enda stor träbyggnad, som vid en närmare titt visar sig vara uppdelad i flera mindre enheter. En tredjedel av byggnaden är vedförråd, med sin dörr på framsidan, ut mot järnvägsrälsen.

Vänthallen med biljettlucka upptar det mesta av det utrymme som är kvar, men en mindre del har avsatts som boningshus åt stationsföreståndaren Neville Simon. Han har också på eget bevåg låtit uppföra en kombinerad handelsbod och saloon i vänthallen. Båda är dock tämligen spartanska, men sprit, tobak, ammunition och tor-

kat kött går alltid att få tag på. Då rollpersonerna kommer kliver Kincaid och fem av hans män ut och ställer upp sig på rad utanför som mottagningskommitté.

2. VATTENHJUL

Högsta byggnaden på platsen.

3. VATTENCISTERN

Bakom den här finns gott om plats för en krypskytt att gömma sig på, ett faktum Morgan Kincaid givetvis utnyttjat då han organiserat sin mottagningskommitté. Den bästa skytten bland prisjägarna, Roy Oswald, ligger väl dold i klassisk krypskyttsposition häruppe med sin Winchester -76:a och väntar på Lee Clifford. Roy har ridit tillräckligt länge med Morgan Kincaid för att veta att det betyder trubbel att se Holden och Doe. Han har inte heller för avsikt att låta dem komma i närheten av honom, utan kommer att försöka ta ut dem först. Enligt hans förmenande vore det en högst passande hämnd att lägga beslag på kistan med Clifford i.

PAUL HENDERSON



Paul Henderson är en rik sprätt utan talang för praktiska ting. Han kan rida, men inte bra, skjuta, men inte träffsäkert, spela kort, men förlorar oftast. Det hindrar honom inte från att i varje given situation komma med små förnumstiga råd om hur saker borde organiseras och problem lösas. Han tar också ofta och gärna på sig äran av andras arbete, till exempel hävdar han alltid att han är delägare i Henderson Mine då han presenterar sig. Vilket han inte är. Gruvan ägs och drivs av hans bror Robert som tröttnat på att betala för Pauls lyxliv. Paul hittade uppgifter om transporten av \$200.000 i guld. Han kontaktade Clifford och de kom överens om att dela lika på bytet. Två veckor efter rånet skulle de mötas i Santa Anna, Mexiko, där Paul skulle få sin del. Då Clifford dör vill Henderson i första hand hitta guldets, och i andra hand få efterlysningspengarna för att få åtminstone någonting...

BESKRIVNING

36 år; 174 cm; 71 kg, Bruna ögon; Ljusbrunt hår; Födelseort; Stanton, Missouri; Högerhänt

FYS 10 STY 10 KOR 8 MOT 15 SNA 14
INT 13 BIL 14 SDP 17 VAK 13

RYKTE 43/52**STRID OCH VAPEN**

Tållighet 0	Chock 4	Stridsvana 2		
Vapen	TC	VS	KV	
S & W Schoefield	25	31	22	
Winchester Centennial	27	27	20	
Knytnäve	31	23	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 6, Dansa 11, Etikett 17, Fingerfärdighet 12, Första Hjälp 7, Försvar 8, Kortspel 13, Köra Vagn 15, Läsa/Skriva 17, Orientering 5, Religion 12, Rida 10, Räknelära 17, Skådespeleri 13, Smyga/Gömma sig 7, Språk/Spanska 7, Teori/Af-färsområden (gruvdrift) 7, Uppmärksamhet 8, Vältighet 13

MORGAN KINCAID



Morgan Kincaid tycker själv att han är en hyvens kille, han har aldrig varit otrevlig mot sina föräldrar (inte för att han har sett dem på länge) och han dödar bara för pengar, aldrig för att han är grinig och tappar humöret efter att ha supit till som en del andra... I begreppet att döda för pengarna räknar han inte nödvändigtvis in bara efterlysta, även dem som är i vägen för att han skall få in pengarna kan gå åt av samma anledning. Kincaids hänsynslöshet har gjort honom fruktad i hela gränstrakten. Ingen litar på honom, och det av goda anledningar. Han brukar dock få in rätt mycket pengar och är bra på att göra av med dem igen så han har aldrig svårt att rekrytera folk. Det är mycket ovanligt att någon sätter sig upp mot honom och hans band. Det finns bara två, men de båda hatar han intensivt. De båda prisjägarna Frank Holden och John Doe har vid varsitt tillfälle lurat honom på belöningar...

BESKRIVNING

33 år; 176 cm; 83 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; San Antonio, Texas; Högerhänt

FYS 15 STY 14 KOR 10 MOT 20 SNA 20
INT 10 BIL 8 SDP 14 VAK 18

RYKTE 27/264**STRID OCH VAPEN**

Tållighet 5	Chock 19	Stridsvana 17		
Vapen	TC	VS	KV	
Hagelböss	54	50	23	
Colt Peacemaker	44	45	23	
Knytnäve	42	40	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Första Hjälp 15, Försvar 20, Juridik/Civil 8, Kortspel 13, Köra Vagn 18, Ledarskap 11, Läsa/Skriva 10, Orientering 18, Rida 19, Räknelära 15, Simma 9, Smyga/Gömma sig 20, Språk/Spanska 10, Sprängämnesteknik 13, Spåra 20, Telegrafera 10, Teori/Vapen 10, Uppmärksamhet 16, Ö/Öken 15, Ö/Berg 12

PETE FRASIER



Pete Frasier tvångsvärvades till inbördeskriget och avskydde varje minut av det. Han blev så van vid att tro att nästa dag skulle bli hans sista att han så småningom blev fullständigt likgiltig inför faran, att hamna mitt i krutröken är inte längre någonting som skrämmar honom, ingenting kan bli värre än Shiloh... Efter kriget drog Pete västerut. En tid försörjde han sig som revolverman. Han har aldrig varit någon extremt snabb skytt, men han har varit kylig nog att ta ordentligt sikte och aldrig tvekat att döda en medmänniska. Då han blev lite äldre blev han också mer bekväm. En del av hans gamla klienter uttryckte intresse för att ha en lagman de kunde lita på i alla väder, ett erbjudande Pete inte kunde motstå. Han har varit sheriff i Socorro County i tre år nu. Kort sagt är han tillräckligt gammal för att dra sig tillbaka. Det enda som saknas är pengar...

BESKRIVNING

40 år; 170 cm; 105 kg, Blå ögon; Brunt hår; Födelseort; Louisville, Kentucky; Högerhänt

FYS 10 STY 15 KOR 13 MOT 18 SNA 17
INT 9 BIL 11 SDP 14 VAK 14

RYKTE 45/95**STRID OCH VAPEN**

Tållighet 3	Chock 11	Stridsvana 10		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Marin (patronkonv)	40	37	22	
Hagelböss	45	34	20	
Knytnäve	35	31	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Billard 12, Dansa 7, Etikett 5, Första hjälpen 13, Försvar 15, HV/Snickra 12, Juridik/Civil 12, Kortspel 12, Köra Vagn 18, Ledarskap 6, Läsa/Skriva 13, Orientering 11, Rida 14, Räkna 15, Smyga/Gömma sig 12, Språk/Spanska 10, Spåra 15, Teori/Administration 10, Uppmärksamhet 13, Ö/Berg 11

JOE HOPEFUL



Joe Hopeful har glömt sitt riktiga namn för länge sedan, liksom livet på östkusten. Så fort guldruschen i Kalifornien började åkte han dit, och guldfälten har varit hans liv sedan dess. Det gick inte så bra, men han har aldrig slutat hoppas. Under de dryga 30 år han varit guldgrävare finns det inte många gruvstäder han inte sett, han har vandrat runt bland dem alla. Det var i en sådan stad han mötte John Doe. Grabben kan inte ha varit äldre än tolv, tystlåten, men en mästare på att hantera vapen. Under ett år bodde de ihop, John var vakt och jägare åt Joe. Då Joe ville fortsätta norrut stannade John kvar. Joe saknar den tiden ibland, nu är han ensam så mycket att den han pratar mest med sig själv och han är inte riktigt nöjd med svaren... Samtidigt tror han att han äntligen lyckats, nu skall han bli rik, om han bara gräver lite djupare in i gruvan finns det en sagolikt rik åder där, det vet han...

BESKRIVNING

62 år; 165 cm; 66 kg, Blå ögon; Grått hår; Födelseort; York, Pennsylvania; Högerhänt

FYS 9 STY 12 KOR 12 MOT 14 SNA 10
INT 8 BIL 7 SDP 18 VAK 17

RYKTE 47/45

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 7	Stridsvana 5		
Vapen	TC	VS	KV	
Hagelbössa	35	23	20	
Spencer gevär	25	20	18	
Remington marin	20	20	16	

FÄRDIGHETER

1:a hjälpen 8, Försvar 7, HV/Gillra fällor 14, HV/Gruvdrift 17, HV/Malmvärdering 12, HV/Snickra 11, HV/Destillera 15, Köra Vagn 11, Matlagning 10, Orientera 17, Rida 12, Räkna 10, Smyga/Gömma 13, Språk/Athapaskan 6, Språk/Spanska 8, Sprängämnesteknik 16, T/Malmkunskap 18, Uppmärksam 11, Ö/Öken 16, Ö/Berg 16

EL SERPIENTE



El Serpiente har aldrig tvekat om vad han skulle bli, självfallet var det bandit. Och lika självklart var det att han och ingen annan skulle leda bandet. Han har nämligen det som krävs – total hänsynslöshet. Den ende El Serpiente någonsin brytt sig om är sig själv. Ända sedan han var liten har han terroriserat sin omgivning, inte minst sin familj och sina syskon. El Serpiente var ett öknamn, vad folk sade bakom hans rygg och spottade. Samtidigt föredrar han det framför namnet hans föräldrar gav honom – han känner sig inte som någon Rafael Angelo... Då han var 15 år slog han ihjäl sin far då han var berusad och var tvungen att fly hembyn. Det var det bästa han har gjort, enligt honom själv. I Chihuahua kom han snabbt i kontakt med andra som var lika brutala som han själv. Efter ett tag insåg han att gränsen mot USA var lönsam, här fungerar ingen lag och han och hans band kan härja fritt.

BESKRIVNING

39 år; 172 cm; 90 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Santa Cruz, Mexiko; Högerhänt

FYS 13 STY 14 KOR 20 MOT 18 SNA 18
INT 10 BIL 6 SDP 10 VAK 15

RYKTE 15/178

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4	Chock 13	Stridsvana 12		
Vapen	TC	VS	KV	
2 Colt Frontier	42	43	22	
Winchester -73	37	34	20	
Oxpiska	38	30	20	
Knytnäve	47	38	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 10, Försvar 15, Hasardspel 7, Kortspel 11, Köra Vagn 14, Ledarskap 14, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Religion 8, Rida 19, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 14, Språk/Engelska 10, Spåra 12, Uppmärksamhet 13, Vapendrill/revolver 19, Ö/Berg 16

ARCHIBALD ROLLINS



Archibald Rollins är en självgod och självupptagen man som är uppfylld av sin egen förträfflighet. Han ignorerar de flesta andra, han bevärdigar dem på sin höjd med ett kallt förakt. Då Inbördeskriget bröt ut var det inte mycket att tveka kring, utbildad vid West Point som han var ryckte han in som officer och blev överste innan hans krig var över. Vid Antietam slet sydstatsrebellernas artilleri av hans vänstra ben i höjd med knäskålen. Liket många andra fick han ett möte med bensågaren och en hemresa. Allt sedan dess går han med krycka. Med hjälp av sina utmärkta kontakter bland officerarna och sina kunskaper som järnvägsingenjör hade han inga problem att få fart på den civila karriären, han blev järnvägsbaron. Han omger sig gärna med en del av sina män från kriget, han har anställt flera av dem som järnvägsdetektiver. I deras ögon är han ännu överste Rollins, ingenting annat.

BESKRIVNING

54 år; 178 cm; 75 kg, Bruna ögon; Grått hår; Födelseort; Alexandria, Maryland; Högerhänt

FYS 10 STY 9 KOR 13 MOT 17 SNA 14
INT 18 BIL 19 SDP 17 VAK 14

RYKTE 43/110

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 15	Stridsvana 13		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	34	31	23	
Marlin, gevär	34	30	23	
Krycka	34	25	20	

FÄRDIGHETER

Etikett 19, Försvar 8, Ingenjör/Kommunikationer 20, Juridik/Civil 14, K/Teckna 20, Köra Vagn 12, Ledarskap 19, Läsa/Skriva 20, Militär exercis 20, Orientera 8, Rida 14, Räkna 20, Telegrafera 15, T/Administration 19, T/Affärsområden (järnväg) 24, T/Ekonomi 19, T/Kommunikationer 22, Militär strategi 14, Uppmärksam 13, Vältalig 18

BAKGRUND

Känner du igen uttrycket: "En fattig mexikan som vill förbättra sin livssituation har bara två möjligheter – att bli bandit eller präst"? Du har hört det till leda under din barndom. Just därför är du extra nöjd med att ha hittat en egen väg. Du är varken eller, och lite av båda. Du är en man som dödar för pengar, men helst undviker att hamna på fel sida om lagen själv då du gör det. Det är en mycket dålig idé för en prisjägare att bli efterlyst...

Du är inte överdrivet intresserad av att bli känd, du föredrar att ta dina offer med överraskning. Det är därför du reser runt som präst. Många människor tycker illa om prisjägare, föraktar dem och ser dem som människor som dödar för pengar och ingenting annat. Sådana personer ger aldrig en prisjägare vettiga upplysningar. Om däremot en präst ställer exakt samma frågor svarar de villigt... På samma sätt är ofta till och med den mest förhårdade förbrytare mån om att stöta sig med en Herrens tjänare, vilket gör de mer öppna och oförberedda. För att kunna fortsätta agera präst då du spårar upp och tillfångatar fångarna dödar du alla, så du kan byta om innan du lämnar in dem. Du är bara intresserad av brottslingar som får lämnas in döda och har aldrig lämnat in någon i livet... Du är fullständigt kall och hänsynslös, människoliv betyder ingenting för dig.

Samtidigt är du mån om att hålla skenet uppe. Du vill ha så få vittnen som möjligt till dödandet och klädbytena. Du har också lagt ner mycket tid på dölja vem du är, genom ditt val av kläder, hur mycket hår- och skäggväxt du har och genom ditt kroppsspråk, ditt sätt att tala och hur du agerar.

Du hatar din storebror, banditen El Serpiente. Då du var liten var han en riktig tyrann som slog dig och tvingade dig att göra alla hans sysslor. Då du var 5 slog han ihjäl er far. Du vill döda honom en dag.

ÄVENTYRET

För två veckor sedan rånade Lee Cliffords band ett godståg från Atchison, Topeka & Santa Fé på \$200.000 i guld. Eldaren, lokföraren och sex av vakterna dödades, två klarade sig nätt och jämnt med livet i behåll. Två av rånarna dog och tre klarade sig undan.

Järnvägsbolaget utökade efterlysningarna till \$10.000 för ledaren Lee Clifford och \$5.000 var för Jonah Jenkins och Chris Steele. Dessutom finns en belöning på \$20.000 för återlämnandet av bytet. Det finns inte en prisjägare i trakten som inte släppt allt för att jaga dem. Du är en av dem. \$200.000 är en stor summa, som du vill lägga beslag på. För egen räkning, du ser ingen anledning att lämna in några pengar till järnvägen... Den som bäst borde veta var pengarna finns är Lee Clifford, därför är det hans spår du har följt då rånarna delat på sig. Du kom med samma diligens som honom till hålan Santa Anna i Mexiko. Du trivs inte riktigt här, där du när som helst kan stöta på din hatade bror banditledaren El Serpiente.

Du försökte vinna Cliffords förtroende under resan, vilket gick rätt bra. Tyvärr hade en vacker kvinna samma tanke, hon ställde sig in och fick Clifford intresserad.

Då ni kom fram dödades Clifford i samma stund som han klev av diligensen. En krypskytt sköt honom med två gevärsskott i ryggen, varpå en annan man klev fram och avrättade honom med ett revolver-skott mitt i pannan. Därpå red de båda mördarna iväg. Och lämnade ett lik värt \$10.000 bakom sig...

Den unga kvinnan på diligensen fann sig snabbt och började skrika att hennes man var död. Du vet att hon ljög, men spelade med. Vid ett hastigt förtroligt samtal kom ni överens om att säga att hon vill ta med sig sin make till hemstaden och jordfästa honom där. Du höll en likvaka för den döde under kvällen och en minnesgudstjänst morgonen därpå. Sedan skulle du eskortera

henne under färden. Det var en fungerande idé, och \$5.000 är bättre än ingenting.

Bybefolkningen försökte avråda er genom att varna för apacher och El Serpiente. Då ni stod på er köpte de en vagn och ett gevär åt er. Dessutom har ni fått en rik gruvägare på halsen, Paul Henderson kommer att följa med trots alla dina försök att få honom att stanna. Under gudstjänsten dök dessutom två kända prisjägare upp var för sig. Du är övertygad om att de vet vem den döde är och inte tror er. Tyvärr gör byborna det, så de betalar prisjägarna för att bli era vakter... Nu skall ni ge er iväg. Enligt prisjägarna har ni drygt tre dagar på er att hinna till Desert Junction om ni skall hinna med veckans tåg och komma fram innan liket ruttnat.

DE ANDRA

JOHN DOE

Ingen vet hans riktiga namn, men han är en av de mest kända prisjägarna som finns och sägs vara den snabbaste revolvermannen.

FRANK HOLDEN

Vad du har hört var han lagman förr, men blev prisjägare efter att ha förlorat ett val. Kall, lugn som en filbunke.

CLARISSA MONTPELIER

En rasande vacker kvinna, och ännu skickligare skådespelerska även om hon precis som du lever på att lämna in efterlysta till lagen. Då Clifford dog spelade hon förtvivlad så övertygande att till och med du nästan gick på det, trots att du suttit med henne i diligensen och vet att hon inte kände Clifford för tre dagar sedan... Ni har kommit överens om att dela på på de \$10.000 Clifford är värd.

PAUL HENDERSON

Typisk rik gringo, en sprätt som ingenting kan och ingenting begriper, men ändå lägger sig i vad han inte har med att göra. Du har hört talas om hans gruva någon gång.

BAKGRUND

Du är van att klara dig själv, du har fått göra det sedan du var väldigt ung. Din familj for till Mexiko då din far var soldat åt Kejsar Maximilian, han ingick i kejsarens livvakt och trodde att han skulle få vara med om sitt livs äventyr, kolonierna skulle civiliseras och kyrkan försvaras. Pyttsan. Hans uppgift var att hålla liv i en galen och mordisk diktator som gjorde så många dumheter att det är ett under att han överlevde så länge som han gjorde... Din far hatade sitt arbete och ångrade bittert att han skrivit på som soldat. Nästan varje gång ni sågs tittade han dig djupt i ögonen och sade "Clarissa, låt aldrig någon bestämma över dig någonsin. Följ ditt eget omdöme."

Du var fortfarande bara barnet då ni kom hit, men blev tonåring i ett främmande land under brinnande krig där du tillhörde inkräktarna, dem alla hatade. Och värre blev det. En helg var du ute och hälsade på hos en skolkamrat som hade egen häst. Du kommer ihåg att du hade så roligt. Tills du kom hem. Din mor var död, uppretade rebeller hade bestämt sig för att det räckte med att hon var fransyska för att vara fienden. Du fick inte se henne igen, hon begravdes i en täckt kista.

Därpå ägnade din far all sin lediga tid åt att lära dig handskas med vapen, ingen skulle någonsin få göra mot dig vad de gjorde mot din mor. Om han inte fanns i närheten för att försvara dig var du tvungen att klara det själv. Du lärde dig, skrällen drev dig. Samtidigt är det svårt för en kvinna att bära vapen diskret. Din derringar är alltid tillgänglig, men du föredrar gevär.

Då din far dog och lämnade dig lottlös övervägde du aldrig ens bordellyrket, istället tog du till vapnen. Du dödar för pengar, ofta efter att ha lurat dina offer till en mötesplats där du kan skjuta dem på avstånd. Drömmen är att ha tillräckligt mycket pengar så du kan dra dig tillbaka resten av livet.

ÄVENTYRET

För två veckor sedan rånade Lee Cliffords band ett godståg från Atchison, Topeka & Santa Fé på \$200.000 i guld. Eldaren, lokföraren och sex av vakterna dödades, två klarade sig nätt och jämnt med livet i behåll. Två av rånarna dog och tre klarade sig undan.

Järnvägsbolaget utökade efterlysningarna till \$10.000 för ledaren Lee Clifford och \$5.000 var för Jonah Jenkins och Chris Steele. Dessutom finns en belöning på \$20.000 för återlämnandet av bytet. Alla prisjägare i trakten jagar dem.

Du är en av dem. \$200.000 är en stor summa, som du vill lägga beslag på. För egen räkning, du ser ingen anledning att lämna in några pengar till järnvägen... Den som bäst borde veta var pengarna finns är Lee Clifford, så när rånarna delade på sig var det honom du försökte följa. Du fick snabbt upp spåret och då han tog en diligens till Santa Anna i Mexiko lyckades du komma med den också.

Under resan gjorde du ditt bästa för att komma Clifford in på livet och vinna hans förtroende. Det gick riktigt bra, du hade snarare virat honom runt ditt finger om det inte vore för den inställsamma padren som åkte med. Även han försökte hela tiden prata med Clifford.

Då ni kom fram dödades Clifford i samma stund som han klev av diligensen. En krypskytt sköt honom med två gevärsskott i ryggen, varpå en annan man klev fram och avrättade honom med ett revolverskott mitt i pannan. Därpå red de båda mördarna iväg. Och lämnade ett lik värt \$10.000 bakom sig...

Du fann sig snabbt. Av Cliffords agerande i diligensen att döma hade han ingen senorita som väntade honom här, så du började ropa på hjälp och att din man var död. Prästen vet att du ljög, men spelade med. Vid ett hastigt förtroligt samtal kom ni överens om att säga att du vill ta med din make till hemstaden och jordfästa honom där. På kvällen fick prästen hålla en lik-

vaka för den döde medan du var uppe på rummet och sörjde. Och gick igenom Cliffords tillhörigheter. Tyvärr var det enda av intresse ett papper där han skissat på en saloon han ville öppna. Han tänkte kalla den Jubilee, och du tror att det kan vara värt att minnas.

Du har lyckats charma byborna rejält, de tycker oändligt synd om dig. De har försökt avråda er genom att varna för mexikanska banditer och apacher, men då ni inte gett med er har de skänkt er ett gevär och en vagn.

Tyvärr har en självutnämnd damernas riddare också beslutat sig för att eskortera er, trots alla dina försök att slippa honom. Du får inte intrycket att han duger någonting till om det krisar, men... Han heter Paul Henderson och säger sig vara ägare till en gruva i New Mexico. Som om det inte räckt dök två kända prisjägare upp under gudstjänsten, varpå byborna fick för sig att hyra in dem som vakter åt dig. Du är övertygad om att de är ute efter kistan, så det kommer att bli en lång och besvärlig resa. De verkar dock känna området väl, för de hävdar att ni har drygt tre dagar på er att nå Desert Junction om ni skall hinna med veckans tåg och komma fram innan liket ruttnat.

DE ANDRA

JOHN DOE

Ingen vet hans riktiga namn, men han är en av de mest kända prisjägarna som finns och sägs vara den snabbaste revolvermannen.

FRANK HOLDEN

Har varit lagman, men sadlat om till prisjägare. Skicklig.

JUAN ANGELO

Prisjägare förklädd till präst. Du anar ett hänsynslöst drag hos honom, men litar på att ni skall dela på pengarna för Clifford.

PAUL HENDERSON

Han säger sig ha en gruva, men du känner inte till den. Han är påflugen och påträngande.

BAKGRUND

Du är prisjägare och en av de bästa revolverskyttarna som finns. Du är tystlåten och kärv, och uppger ogärna ditt namn.

Det finns en man du vill hitta och döda, du har hatat honom sedan du fyllde tio år. Då kallade han sig Aaron Miller och dödade hela din familj, brände dem inne tillsammans med gården.

De bommade för stallet och eldade upp det med djuren inuti. Din far höll sig lugn, de riktade en hagelbössa mot din mors huvud. Gråten från din lillasyster var hjärtskärande. De höll fast dig då du försökte slita dig loss. Din familj tvingades tillbaka in i köket där de bands fast vid stolarna. Inte dig, du fyllde år. Födelsedags-tårtan stod fortfarande på bordet, de tände ljusen innan de drog med dig ut. De bommade för dörrar och fönster och de satte eld på gården. Först då lågorna steg upp mot skyn och elden fått ordentligt fäste släppte de dig. Djävulen hänskrattade och och sade "Grattis på födelsedagen. Du får inte blåsa ut ljusen på tårtan, men om du kan stoppa elden kanske du kan rädda din familj". Han slängde åt dig en silverdollar och lade till "Köp dig en present, du lär ju inte få så många andra". Sedan red de däri-från. För sent, du lyckades inte rädda din familj trots att flera försök, hjälplös tvingades du se gården förtäras av elden och din familj med den.

Där och då svor du att hämnas, att förpassa Djävulen tillbaka till helvetet tillsammans med hans förbannade dollar. Du har sparat den, du brukar ta upp den och låta den glida mellan fingrarna ibland.

Du försökte klara dig bäst du kunde på egen hand, medan du förberedde din hämnd. Du ville inte bli fastlåst, men stannade ett helt år som vakt och jägare åt en guldgravare, en snäll men halvtokig gubbe som hette Joe Hopeful. Ni skildes åt som vänner då han drog norrut efter guld och du söderut efter Djävulen.

ÄVENTYRET

För två veckor sedan rånade Lee Cliffords band ett godståg från Atchison, Topeka & Santa Fé på \$200.000 i guld. Eldaren, lokföraren och sex av vakterna döddes, två klarade sig nätt och jämnt med livet i behåll. Två av rånarna dog och tre klarade sig undan.

Järnvägsbolaget utökade efterlysningarna till \$10.000 för ledaren Lee Clifford och \$5.000 var för Jonah Jenkins och Chris Steele. Dessutom finns en belöning på \$20.000 för återlämnandet av bytet. Alla prisjägare i trakten jagar dem. De flesta av dem bryr du dig inte ens om att betrakta som konkurrenter, de är ingen match när det verkligen gäller. Om de inte har ren bondtur förstås. Då är det värre med Holden och Kincaid, de är i ungefär samma liga som du. Holden är den skickligaste av dem två, Kincaid har du lyckats lura rejält några gånger tidigare.

\$200.000 är mycket pengar. Du vill lägga beslag på dem för egen räkning. Du ser ingen anledning att lämna in några pengar till järnvägen... Den som bäst borde veta var pengarna finns är Lee Clifford, så när rånarna delade på sig var det honom du spårade. Inte minst då du fått veta att han ridit med Aaron Miller några år tidigare, han skall få berätta vilket namn Miller använder nu. Du lyckades få upp ett spår till slut, som ledde in i Mexico. Han hade tagit diligens till en håla som heter Santa Anna. Du red efter. För säkerhets skull lade du ut några falska spår också, framför allt för Holden. Det gör ingenting om han blir lite försenad...

Tack vare din goda områdeskunskap kom du fram bara en dag senare än ditt byte. Det brukar räcka, men inte den här gången. Då du kom fram var han redan död.

Du gled in på begravningen. Ingen i staden vet vem den döde är, och du tror inte de bryr sig heller. Men de har alla charmats av hans vackra unga änka. De försöker ställa sig in och vara till lags. Änkan, ja... Det

är någonting bekant med henne, du har sett henne förut, men minns inte var.

Prästen mal på en evighet med sina välsignelser, då han förbereder den döde för den sista resan. I ögonvrån får du syn på Holden och kan inte låta bli att hånle. Nog hade du väntat dig att han skulle dyka upp. Men inte redan, med tanke på de villospår du lagt ut. Det spelar ingen roll nu, den här gången kom ni båda försent...

Clifford skall ha blivit skjuten så fort han klev ur vagnen av två mördare som sedan red iväg och lämnade ett lik värt \$10.000 kvar. Kistan jordfästs inte utan lastas på en vagn. Änkan skall begrava den i hans hemstad. Säkert. Prästen och Paul Henderson skall eskortera dem genom vildmarken. Då du börjar fundera på hur du skall lura av dem kistan kommer några bybor fram. De ger dig \$100 och vädjar till dig att du skall hjälpa den stackars kvinnan, vara hennes vakt. En sådan chans säger du inte nej till. Tyvärr fick Holden samma erbjudande... Det är hett, skall det finnas någonting kvar att identifiera i Socorro är det bråttom. Du vet var ni kan hitta vatten och en bra genväg som gör att ni kan nå tåget i Desert Junction om drygt tre dagar, ni måste hinna dit.

DE ANDRA

FRANK HOLDEN

Kall, beräknande prisjägare som varit lagman. God skytt på långa avstånd.

CLARISSA MONTPELIER

Du kan inte riktigt placera henne, men en sak är säker: hon är inte den oskyldiga sörjande änka hon utger sig för att vara. Hon vet vad kistan är värd och tänker lösa ut pengarna i Socorro...

JUAN ANGELO

Du har aldrig sett prästen tidigare.

PAUL HENDERSON

En ömfoting som lever gott på sin brors gruva. Jobbig typ.

BAKGRUND

Om någon hade sagt till dig för tio år sedan att du skulle bli prisjägare hade du aldrig trott dem, det är definitivt inte din stil. Prisjägare låter så... Sjaskigt. Samtidigt är det bättre än det låter, det finns någonting rent och ärligt över hela hanteringen. Den som begår ett brott blir efterlyst, vilket innebär att lagen vill ha tag på vederbörande för att utmäta det straff juryn finner lämpligt vid rättegången. Prisjägaren blandar sig inte i överväganden som rätt och fel, skyldig eller oskyldig, eller ens vilket det politiskt korrekta utslaget borde bli. Det enda en prisjägare gör är att leta upp den efterlyste och leverera honom till lagen. Det finns inget utrymme för korruption.

Det är där din sko klämmer. Du är nämligen någonting så ovanligt som en samvetsöm prisjägare, en man som bryr sig om sådana där petitesseer som din egen integritet, samvete och vad som är rätt. Du var lagman, en av de bästa som fanns. Du upprätthöll lag och ordning utan att darra på manchetten, du var en stadstämjare i de vildaste städerna och en hederlig sheriff då järnvägen kom och försökte köra bort folk från deras egen mark. Det blev ditt fall. Järnvägen ville ha en lojal sheriff, en man som var beredd att titta åt andra hållet då de gick utanför lagen. Du var inte den mannen, och för det vann du mångas respekt och vänskap. Men inte valet. Du hade ingen chans mot deras feta plånbok.

Det gör dig fortfarande förbannad bara du tänker på det. Någon dag skulle du vilja bli så rik att du kan vinna, trots alla deras mutkolvar. Du vill egentligen, återigen, vara i en position där du kan se till att lagen tillämpas lika för alla oavsett storleken på deras plånbok. Men det kräver pengar, stora summor, mer än du har nu. Det kräver att du har så mycket att ingen kan ifrågasätta din totala självständighet och obundenhet. En dag kommer du att nå dit.

ÄVENTYRET

För två veckor sedan rånade Lee Cliffords band ett godståg från Atchison, Topeka & Santa Fé på \$200.000 i guld. Eldaren, lokföraren och sex av vakterna döddes, två klarade sig nätt och jämnt med livet i behåll. Två av rånarna dog och tre klarade sig undan.

Du tycker synd om de döda, det var ett brott som präglades av en oerhörd brutalitet, mer våld än nöden krävde. Samtidigt gläds en bit av dig åt att järnvägen förloerade så stora summor.

Järnvägsbolaget utökade efterlysningarna till \$10.000 för ledaren Lee Clifford och \$5.000 var för Jonah Jenkins och Chris Steele. Dessutom finns en belöning på \$20.000 för återlämnandet av bytet. Alla prisjägare i trakten jagar dem. De flesta av dem bryr du dig inte ens om att betrakta som konkurrenter, de är ingen match när det verkligen gäller. Om de inte har ren bondtur förstås. Då är det värre med Doe och Kincaid, de är i stort sett lika skickliga som du. Doe är den bäste av dem två, medan Kincaid är en brutal buse som det roat dig att lura på lik vid tidigare tillfällen. Du tyckte illa om honom redan då du var lagman.

\$200.000 är mycket pengar, tillräckligt mycket för att infria alla dina drömmar. Viktigare ändå – det är pengar som du under inga villkor vill att de skall få tillbaka. Därför blandar du dig i leken. Du har haft en del med Clifford och hans anhang att göra tidigare, då du var lagman burade du in dem några gånger för småstöld. En så här stor kupp har de aldrig ens varit i närheten av förut, vad du vet. Du började med att undersöka den spökstad de haft som gömställe tidigare, men tyvärr var de inte så dumma att de ännu hade det i bruk. Du misstänker dock att pengarna finns någonstans i spökstad i gränsområdet mellan USA och Mexiko. Nästa steg är att försöka få Clifford att berätta vilken. Du lyckades få upp hans spår, trots Does små

försök till villospår... En vacker dag skall han få igen för sina dumheter. Du har följt efter Clifford till Santa Anna, en by en dagsritt in i Mexiko. Tyvärr kom du försent, han döddes i samma stund han klev ur diligensen av två män, som därefter flydde staden. Och lämnade kvar ett lik värt \$10.000.

Clifford hade tydligen sin hustru med sig, inte för att han visste att han hade någon, men det kan ju ha hänt nyligen. Änkan vill inte begrava honom här, utan ta med honom till deras hemstad. Mitt i sommaren och i den här terrängen är det inte tillrådligt, han kommer att stinka. Skall det gå att få ut pengarna för honom gäller det att ta sig igenom en vildmark befolkad av krigiska apacher och mexikanska banditer. Och det måste gå snabbt. Om man genar och använder La Croix-gruvans gamla bro över ravinen kan det gå, då kan man hinna i tid till tåget som passerar Desert Junction på fredag klockan tre. Missar man det blir det ingenting kvar att identifiera i Socorro...

Då du funderar på hur du skall få tag på kistan kommer några bybor fram med \$100 och vädjar om att du skall hjälpa den stackars kvinnan, vara hennes vakt. En sådan chans säger du inte nej till. Tyvärr fick Doe samma erbjudande...

DE ANDRA

JOHN DOE

Skicklig revolverman med kalla nerver. Du hyser en motvillig respekt för honom.

CLARISSA MONTPELIER

Du har aldrig sett eller hört talas om henne tidigare, men har lite svårt att tro att hon är ute efter att jordfästa kistan med tanke på vad den är värd...

JUAN ANGELO

Du har aldrig sett prästen tidigare.

PAUL HENDERSON

Henderson Mine är rik och välskött, vilket du har svårt att tro är Paul Hendersons förtjänst.

REWARD

\$10.000

utbetalas av Atchison, Topeka &
Santa Fé för gripandet av

Lee Clifford

DÖD ELLER LEVANDE

Efterlyst för åtta mord
och stöld av \$200.000 i guld
vid ett tågrån

PETE FRASIER

Sheriff i Socorro County

ARCHIBALD ROLLINS

Atchison, Topeka & Santa Fé

REWARD

\$5.000

utbetalas av Atchison, Topeka &
Santa Fé för gripandet av

Jonah Jenkins

DÖD ELLER LEVANDE

Efterlyst för åtta mord
och stöld av \$200.000 i guld
vid ett tåggrån

PETE FRASIER

Sheriff i Socorro County

ARCHIBALD ROLLINS

Atchison, Topeka & Santa Fé

REWARD

\$5.000

utbetalas av Atchison, Topeka &
Santa Fé för gripandet av

Chris Steele

DÖD ELLER LEVANDE

Efterlyst för åtta mord
och stöld av \$200.000 i guld
vid ett tågrån

PETE FRASIER

Sheriff i Socorro County

ARCHIBALD ROLLINS

Atchison, Topeka & Santa Fé

REWARD

\$20.000

utbetalas av Atchison, Topeka &
Santa Fé för återlämnande av de

\$200.000 i guld

som stals vid Clifford-ligans tågrån

PETE FRASIER

Sheriff i Socorro County

ARCHIBALD ROLLINS

Atchison, Topeka & Santa Fé

REWARD

\$100

utbetalas av Atchison, Topeka &
Santa Fé för gripandet av

**Den eller de personer som
stjäl material av järnvägen**

Det är framför allt stationen vid
Desert Junction som utsatts

DWIGHT WILKINS

Atchison, Topeka & Santa Fés kontor i Deming

REWARD

\$2.000

utbetalas av Territoriet New
Mexico för gripandet av

El Serpiente

DÖD ELLER LEVANDE

Efterlyst för mord, människorov,
väpnat rån, olaga spritförsäljning,
våldtäkt, häststöld, hädelse och
gravskändning

LEW WALLACE

Guvernör i New Mexico