



Namn Clarissa Montpelier
 Alias _____ Rykte 48/75
 Ålder 28 Födelsedatum 22/3-1854 Födelseort Paris, Frankrike
 Längd 165 Vikt 60 Hårfärg Svart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Reskläder (dräkt, damhatt, blus, handskar)	20
Klänning	22
Baluppsättning	23
Ridkläder (blus, byxor, rock, stetsonhatt, stövlar)	20
Cigariller med munstycke	20
Parasoll	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	13	1
STY - Styrka	8	0
KOR - Koordination	10	0
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	18	2
INT - Intelligens	17	2
BIL - Bildning	15	1
SDP - Självdisciplin	18	2
VAK - Vaksamhet	17	2

Riddjur	Kvalitet

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Peacemaker	45	40	4	6	16	15	14/13/12/10
Winchester -73	42	40	4	15	12	50	16/15/13/10
Remington derringer	44	41	4	2	13	5	9/8/7/5

Färdighet	FN
Akrobatik	13
Dansa/	15
Edkett	15
Fingerfärdighet	20
Förklädad	17
Försvär	16
Kassaskåpsknäckning	18
Köra vagn	13
Läsdyrkning	18
Läsa/Skriva	17
Rida	15
Räknelära	17
Slådespeleri	19
Smysa/Gömma sig	15
Språk/Engelska	18
Spåra	19
Uppmärksamhet	16
Vältalighet	14

Hölster <u>Dolt special</u>	Dra <u>4</u>
Stridsvana <u>15</u>	Fanning <u>-10</u>
Skadebonus <u>0</u>	Försvär <u>16</u>
Tålighet <u>4</u>	Chock <u>18</u>
Förflyttning <u>18</u>	Bärförmåga <u>8</u>
Koordination	
Vapenhand <u>Vänster</u>	
Ett vapen i fel hand	-15
Två vapen	-20

Pengar & Värdesaker	
Dollar <u>200</u>	Cent <u> </u>
Värdesaker <u>\$2000, Bank of El Paso</u>	

Skador	
Skademod <u> </u>	Blodförlust <u> </u>
Skada	Område
Skräma	
Lätt	
Allvarlig	
Svår	
Kritisk	
Kapande	
Dödlig	

Blödning	
Benbrott	
Kula	

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. Pyttisan. 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. 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, skräcken drev dig. Samtidigt är det svårt för en kvinna att bära vapen diskret. Din derringer är alltid tillgänglig, men du föredrar gevär.

Då din far dog och lämnade dig lottlös 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 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.

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 försökte du komma Clifford in på livet och vinna hans förtroende. Det gick riktigt bra, du hade snärvt 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 döddes 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 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 höll prästen

en likvaka för den döde medan du sörjde på rummet. 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 charmat byborna, de tycker så 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.



Namn Juan Angelo
 Alias Padre Rykte 45/82
 Ålder 32 Födelsedatum 18/9-1849 Födelseort Santa Cruz, Mexico
 Längd 174 Vikt 72 Hårfärg Gråsvart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Bibel (med plats för derringer)	18
Krucifix	20
Klädombyte	20
Tuggtobak	20
Twisthölster	20
Rakkniv, spegel	20
Väska	19

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	13	1
STY - Styrka	11	0
KOR - Koordination	17	2
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	20	3
INT - Intelligens	14	1
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	15	1
VAK - Vaksamhet	17	2

Riddjur	Kvalitet
---------	----------

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Peacemaker	48	46	4	6	19	15	14/13/12/10
Remington derringer	47	47	4	2	16	5	9/8/7/5
Winchester - 73	45	41	4	15	15	50	16/15/13/10
Avsågad hagelbössa	63	43	4	2	13	5	18/7/4/1
Knytnäve	38	38	3	-	4	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	15
Fingerfärdighet	21
Förklädnad	18
Första hjälpen	15
Försvar	19
Kortspel	8
Köra vagn	14
Läsdyrkning	15
Läsa/Skriva	10
Orientering	13
Religion	14
Rida	17
Räknelära	15
Slädespeleri	17
Snyga/Gömma sig	15
Språk/engelska	14
Spåra	19
Uppmärksamhet	16

Hölster Axelhölster Dra 4

Stridsvana	16	Fanning	-10
Skadebonus	0	Försvar	19
Tålighet	4	Chock	18
Förflyttning	20	Bärförmåga	11

Koordination	
Vapenhand	Höger
Ett vapen i fel hand	-5
Två vapen	-10

Pengar & Värdesaker	
Dollar	200 Cent
Värdesaker	

Skador

Skademod Blodförlust

Skada	Område
Skräma	
Lätt	
Allvarlig	
Svår	
Kritisk	
Kapande	
Dödlig	

Blödning	
Benbrott	
Kula	

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 den mest förhårdade förbrytare mån om att inte 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 inget 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 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. 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 döddes 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...

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.



Namn _____
 Alias John Doe Rykte 34/440
 Ålder 27 Födelsedatum 15/6-1855 Födelseort Missouri
 Längd 177 Vikt 75 Hårfärg Brunt Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
Cigarrer	20
Kikare	20
Kortlek	20
Rep, 20 meter	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	15	1
STY - Styrka	15	1
KOR - Koordination	14	1
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	20	3
INT - Intelligens	13	1
BIL - Bildning	10	0
SDP - Självdisciplin	20	3
VAK - Vaksamhet	17	2

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
S&W Russian (kv. 24)	57	56	5	6	29	15	13/12/11/9
Winchester -76	50	50	5	12	20	100	17/16/14/11
Knytnäve	49	48	4	-	8	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	19
Första hjälpen	15
Försvär	20
Hantverk/snickare	14
Juridik, civil	9
Kortspel	15
Köra vagn	17
Läsa/skriva	14
Orientering	18
Rida	21
Räknelära	15
Smyga/Gömma sig	15
Språk/spaniska	10
Sprängämnesteknik	14
Spåra	24
Teori/vapen	17
Uppmärksamhet	18
Vapendräll/revolver	26

Hölster Hollywood Dra 2

Stridsvana 20 Fanning -9
 Skadebonus 1 Försvar 20
 Tålighet 6 Chock 24
 Förflyttning 20 Bärförmåga 15

Koordination
 Vapenhand Höger
 Ett vapen i fel hand -10
 Två vapen -15

Pengar & Värdesaker
 Dollar 500 Cent _____
 Värdesaker Gammalt dollarmynt

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning							
Benbrott							
Kula							

BAKGRUND

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

Det letar efter en man du har haft sedan du fyllde tio år. Då kallade han sig Aaron Miller och dödade hela din familj, han 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 hagelböss 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. Födelsedagstårtan 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 hånskrattade 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 därifrån. 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 guldgrävar, 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 red med Aaron Miller för några år sedan, 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 områdeskännedom 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... Hon är bekant, 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 villospar 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.



Namn Frank Holden
 Alias _____ Rykte 43/347
 Ålder 51 Födelsedatum 21/4-1831 Födelseort Louisville, Kentucky
 Längd 180 Vikt 78 Hårfärg Grå Ögonfärg Grå

Ägodelar	Kvalitet
Pipa och tobak	20
Kikarsikte	20
Rakkniv, spegel	20
Lagbok	18
Handgjort fickur	22
Rep, 20 meter	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	14	1
STY - Styrka	13	1
KOR - Koordination	10	0
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	20	3
INT - Intelligens	14	1
BIL - Bildning	12	0
SDP - Självdisciplin	18	2
VAK - Vaksamhet	18	2

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Kavalleri (kv. 22)	50	52	5	6	21	20	15/14/13/11
Marlin, gevär (kv. 24)	56	56	5	9	28	100	18/17/15/12
Winchester - 76	51	52	5	12	24	100	17/16/14/11
Hagelbössa	61	53	5	2	22	15	20/9/6/1
Knytnäve	40	40	4	-	4	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	13
Etikett	14
Första hjälpen	15
Försvär	20
Juridik, civil	13
Kortspel	12
Köra vagn	19
Ledarskap	12
Läsa/Skriva	15
Orientering	18
Rida	20
Räknelära	18
Smyga/Gömma sig	15
Spåra	24
Telegrafera	14
Teori/vapen	18
Uppmärksamhet	16
Överlevnad/Öken	13

Hölster Crow Dra 2

Stridsvana	<u>20</u>	Fanning	<u>-9</u>
Skadebonus	<u>1</u>	Försvär	<u>20</u>
Tålighet	<u>6</u>	Chock	<u>23</u>
Förflyttning	<u>20</u>	Bärförmåga	<u>13</u>

Koordination	
Vapenhand <u>Höger</u>	
Ett vapen i fel hand	<u>-15</u>
Två vapen	<u>-20</u>

Pengar & Värdesaker
 Dollar 750 Cent _____
 Värdesaker \$5000, Bank of Santa Fé

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning							
Benbrott							
Kula							

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 förlorade 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 spårat Clifford till Santa Anna, en dagsritt in i Mexiko. Tyvärr kom du försent, han döddes då han klev ur diligensen. De två mördarna flydde direkt. 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 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.