

HEMKOMSTEN

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

BILD: PETER BERGTING



I
N
T
R
O
D
U
K
T
I
O
N

På väg hem – äntligen. Fängelsetiden har satt sina spår, Huntsville är inte direkt känt för att ta väl hand om sina fångar. Han har slitit hårt, men ångrar sig inte. Han skulle försvara sin familj igen, kosta vad det kosta vill.

Han ler lite för sig själv när han tänker på de goda nyheterna han fått. Sarah överger sitt kringflackande liv åtminstone för ett tag, de skall mötas på vägen och rida hem tillsammans. Och han skall få träffa sin brorsdotter Gabrielle igen, sist var hon bara en liten unge, men enligt Ethan, den stolte fadern skall hon ha blivit en riktig skönhet. Det måste i så fall komma från Juanitas sida, för ingen i släkten White har någonsin sett bra ut tidigare...

Freemans har också anledning att fira, Isaac kommer hem efter sina fem år som soldat. Hans gamle barndomsvän har fått utmärkelser för tapperhet i strid. Något Thomas, den yngre brodern, knappast fått. Han har alltid trivts bäst på salooner och spelhallar..

Hemkomsten är den första delen i Westerns konventskampanj 2001: De Utstötta. Den består av tre fristående konventsäventyr på Goth-Con, LinCon och SydCon år 2001. De Utstötta är en sammanhängande äventyrskampanj som utspelar sig i tre fristående delar. Varje del kan spelas för sig, och fortfarande kännas som ett avslutat äventyr. Samtidigt får de som följer med genom samtliga delar en bättre totalupplevelse. Vi tycker att kampanjspel är kul, både i vanliga fall och på konvent.

Då det är en kampanj är det viktigt att storyn berättas. Detta äventyr leder i förlängningen vidare mot kommande delar, så vi vill att rollpersonerna skall ha fått ta del av hela den historia som utspelar sig. Äventyret är upplagt i scener. Spelledarens ansvar är att hela tiden ha tryck i storyn och i äventyrets händelser, så 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.

REGLER

Spelarna behöver inte ha spelat *Western* förut, eller ha någon kännedom om regelsystemet, för att fullt ut kunna spela detta (eller något av våra) konventsäventyr. Däremot kan det vara bra att ge de spelgrupper som inte känner till spelet sedan tidigare en väldigt kort introduktion, så att siffrorna på rollformuläret får någon som helst relevans för dem... Vi ger här en snabb översikt av vad som kan vara värt att ta upp.

RYKTE

Alla rollpersoner har här två värden som skiljs åt av ett mellanslag (högt upp på formuläret, efter NAMN och ALIAS).

Den första siffran berättar vilken typ av RYKTE de har, hur folk i allmänhet ser på dem. Siffran varierar mellan 1 och 100 och kan grovt delas upp enligt följande:

- | | |
|--------|---|
| 0 - 20 | Avskum; fähund, kräk, ökad mördare av värsta sort |
| 21-40 | Ökad; illa sedd, brutal, farlig, bortom ära och redlighet |
| 41-60 | Neutral: normal, som folk är mest, tendenser kan anas |
| 61-80 | Gott rykte; Vål ansedd, hedervärd, pålitlig |
| 81-100 | Hjalte; räddare i nöden |

Den andra siffran berättar hur berömda de är. Är siffran över 100 känner alla i delstaten eller Territoriet till dem, över 200 gäller det ytterligare en delstat därifrån, osv.

VAPENSKICKLIGHET

Du behöver inte gå igenom TRÄFFMALLEN med alla, däremot kan det vara bra att berätta vad olika personer har i grova termer. De två värden som är intressanta är TC (TRÄFFCHANS) och VS (VAPENSNABBHET).

De flesta har inte mer än 10 på något av värdena. Det gäller till exempel de flesta stadsbor. De har hållit i ett vapen någon gång, men är inte särskilt bra på att använda det...

Kofösare, nybyggare och andra som har tillgång till vapen, men sällan behöver använda det har ungefär 20 på TRÄFFCHANS och VAPENSNABBHET.

Revolvermän och andra som försörjer sig med vapen i hand har omkring 30/30.

De riktigt skickliga kan komma upp i värden runt 40/40.

En handfull personer kommer upp i värden över 50. De är alla levande legender...

HANDLINGAR är hur många saker rollpersonen hinner göra under en STRIDSRUNDA (5 sekunder). Varje gång VAPENSNABBHETEN kommit upp i ett nytt tiotal får man en extra HANDLING (33 i VS = 3 HANDLINGAR, 49 i VS = 4 HANDLINGAR). Den som har flest börjar, därefter agerar alla som har lika många HANDLINGAR samtidigt då man går neråt i HANDLINGSOMGÅNGARNA.

HUR MAN LYCKAS

Grunden i hela spelsystemet är en OBEGRÄNSAD T20. Så fort rollpersonerna behöver se om de lyckats med någonting de försöker genomföra slår de en T20. Ju högre resultat desto bättre, och blir det 20 får de slå om och lägga ihop sina båda tärningsslag.

I de flesta fall är målet att de skall komma upp i 20 totalt då de lägger ihop tärningsresultatet med det värde de utgår från (FÄRDIGHETSNIVÅN - FN - på sina olika FÄRDIGHETER, eller EGENSKAPSVÄRDET). Är det någonting busenkelt behöver de ofta inte ens slå, är det någonting riktigt otroligt svårt kan de behöva få mer än 20 för att lyckas. I strid används TRÄFFMALLEN.

Slår de däremot en 1:a har de FUMLAT, resultatet blir ett annat än de tänkt sig... Hur illa det går beror på nästa slag - FUMMELSLAGET. Återigen är det en T20 som skall slås, där det gäller att slå så högt som möjligt - en 1:a nu är rena katastrofen, medan 20 tar bort FUMMELN och innebär att resultatet av tärningsslaget blev värdet +1.

BAKGRUND

Texas 1874. Ett samhälle i förvandling, eller kanske snarare degenerering. Det är nio år sedan det blodiga inbördeskriget slutade, ett krig som kändes rätt avlägset för de flesta texikaner medan det pågick. Eftermälet blev desto värre för den styrande rika vita eliten. Texas hade ställt sig på den förlorande Konfederationens sida, och sattes efter kriget - liksom resten av Södern - under nordstaternas kontroll. Delstaternas makt sattes ur spel och Washington styrde de forna rebel-lerna med hjälp av soldater och guvernörer som tillsatts av presidenten. Och kanske värst av allt för stolta Lone Star- patrioter: Texas Rangers upplöstes och ersattes av nords Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett litet problem. Under rekonstruktionen kände de vita hur de tvingades ge svarta rättigheter flera av fullblodsrasisterna inte ville veta av. Texas State Police och militär skyddade svartas rättigheter (att rösta, att få betalt för utfört arbete, att slippa trakasserier och liknande). Apartheid var dock en självklarhet, och i domstolarna märktes ingen större skillnad - ingen vit man dömdes för mord på någon svart. Nu (1874) har rekonstruktionen tonats ned (efter politisk kohandel där republikanerna behåller presidentposten). Den vita makteliten har åter tagit sig tillbaka till de beslutsfattande positionerna. Texas State Police har lagts ned och ersatts med nya Texas Rangers. Den militära närvaron är fortfarande hög, kriget mot indianerna har blivit en federal angelägenhet. Det nya Texas Rangers jagar främst laglösa mexikaner.

Riktigt vad som skall hända nu är fortfarande oklart. Tiderna har blivit sämre för svarta, men ingen vet ännu hur genomgripande förändringarna kommer att bli. Den känslan av osäkerhet och oro kommer att spela en viss roll i detta äventyr.

ÄVENTYRETS HUVUDPERSONER

Äventyrets rollpersoner lever inte på samhällets solsida, tvärtom. De kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White har av många i de omgivande rasistiska Texas stämplats som rasförrädare och konstiga. En av dem är gift med en mexikanska, så deras barn är halvblod. En annan har suttit i fängelse och kvinnan betar sig inte som en kvinna förväntas göra. Dessutom är de alla vänner med svarta.

Omgivningen ser inte med milda ögon vare sig på dem, eller deras vänskap. De har alla känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått dem att uppskatta varandra desto mer. De står varandra oerhört nära, trots att det var länge sedan alla sågs. Det här är en grupp människor som håller ihop, de har en gemenskap byggd på vänskap, tillit, men också ett yttre tryck som får dem att svetsas ännu tydligare samman.

Vännerna har varit utspridda på senare tid. Morgan White i fängelset i Huntsville, Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det är bara den unga halvmexikanska Gabrielle White som varit kvar i Texas, och fått känna av hur tiderna förändrats. Men nu äntligen skall de alla återförenas, och alla är inställda på att nu stanna ett tag och försöka få ordentlig snurr på gårdarna. De anar inte katastrofen som är i antågande.

MARKAFFÄRER

Ethan Whites ranch ligger i Trinity, Texas. Det är en liten stad, med gårdar och rancher runtomkring. Före inbördeskriget kontrollerades det mesta av marken av ett fåtal stora ranchägare, de flesta vita. Efter kriget kom många nybyggare, bl.a. befriade slavar, som skaffade mark och startade små gårdar. Samtidigt hamnade flera av de stora rancherna på obestånd, då de

tvingades betala skatt till nordstaterna för krigsåren. Många tvingades sälja mark. Den störste köparen var Hannibal Gordon, en carpetbagger från Illinois. Han är hatad av de flesta vita i Trinity.

Under åren som gått har de tidigare så rika långsamt byggt upp sitt välstånd igen. Under det senaste året har de tre största ranchägarna – Leyton, Gordon och Shannahan – alla expanderat kraftigt och köpt upp smågårdar i trakten.

ONDSKANS LAKEJER

Jack Leyton har tröttnat på att vänta till hans tid kommer. Han vill ha mer makt och han vill ha det nu, innan han blir en gammal gubbe. Han tillhör de fantiskt vita rasister som anser att han står över sina medmänniskor och har rätt att göra vad helst som faller honom in. Han skyr inga medel för att gynna sina egna intressen. Så länge han mest har gett sig på svarta och mexikaner har han fått hållas, men på senare tid har han i hemlighet gått betydligt längre än så.

MAKTHAMP OCH MORD

Jack Leyton har samlat ett dussin pålitliga män omkring sig. Den han litar mest på, och som är mest nyttig för honom, är lagmannen Owen Charlton. Med lagens beskydd kan han sköta de flesta av sina smutsiga affärer ostört.

Till sin hjälp har de några riktiga råskinn, underhuggare som inte ställer för många frågor och inte besväras av samvetsqual. Det är en rätt stor grupp på ett dussin män, som förut varit sydstatsgerilla.

Officiellt vill Jack inte ha med råskinnen att göra. De arbetar ute hos Gordon, den hatade carpetbaggern från Illinois. Det här kan tyckas märkligt, men det beror delvis på att Gordon är så illa omtyckt att just ingen velat arbeta där. Därför kunde några i gänget få anställning på Gordons ranch. För en månad sedan mördades Gordon av Jack Leyton och Owen Charlton, men först efter att de tvingat honom att skriva över ranchen på Jack. Alla

Gordons andra anställda fick sparken och ersattes av gerillaslödret. Vill någon tala med Gordon säger de att han är indisponibel, men de kan ta meddelanden. Jack Leyton styr i hemlighet Gordons ranch och skriver svar i Gordons namn... Då någon tycker att det verkar ske märkliga saker ute vid ranchen, att det är konstigt att Gordon inte vill träffa dem eller så, åker stadssheriff Owen Charlton dit och undersöker saken. Naturligtvis kommer han fram till att allt är som det skall, det har han "Gordons" ord på...

DE MASHERADE RYTTARNA

Jack Leyton är en stor beundrare av Nathan Bedford Forrester och klanen. Därför bildar han, Owen Charlton och gerillasoldaterna de ökända "Maskerade Ryttarna" som på senare tid terroriserat trakten. De har hittills mest skrämt svarta så att de skall lämna sina gårdar och fly. Flera har misshandlats och piskats, men ännu har ingen dödats. Jack Leyton tycker dock att det går för långsamt och har börjat tala om att trappa upp våldet.

ETT MORD ÄR BESTÄLLT

En annan stor besvikelse för Jack är att hans far Randolph tycks ha en järnhälsa. Jack vill ensam ha makten över faderns tillgång, och helst medan han är ung nog att uppskatta dem. Han har ännu inte vågat ge sig på sin far, då fadern har en ruskigt skicklig revolverman som livvakt. Jack har beslutat att svara med samma mynt och har hyrt en revolverman för att döda sin far. Revolvermannen är på väg till Trinity.

GAMMALT GROLL

Lagmannen Owen Charlton är bror till Michael Charlton, en av de tre Morgan White dödade. Owen är fast besluten att hämnas på Morgan och han tänker ta De Maskerade Ryttarna till hjälp. Inne i staden och inför andra låtsas han dock att han är beredd att låta det förflutna vara glömt.

ÅTERFÖRENINGEN

Åventyret inleds med att familjerna White och Freeman har en gemensam återföreningsfest på familjen Whites ranch. Rollpersonerna får bekanta sig med varandra och familjerna (inklusive Miguel Santiago och John Lewis).

Det märks att tiderna är sämre än de har varit, men familjerna är ändå positiva. Snart är det dags för en stor boskapsauktion och marknad i staden, och då räknar de med att allting skall bli bättre. På det stora hela är det en fest i glädjens tecken, då de alla är återförenade för första gången på flera år. Och vardagen kommer tids nog ändå...

TRINITY

Dagen därpå är det dags för vardagsbestyr. Ethan White skall in till staden för att proviantera och ser gärna att rollpersonerna följer med. Då de inte varit här på några år borde det inte vara svårt att få dem att nappa.

Staden har förändrats rätt mycket sedan de var här sist. Det är en hårdare brutalare stämning, där många vita inte ens försöker vara hövliga längre. "Det är andra tider nu" är en kommentar de nog råka ut för både här och där. Det finns också mer white trash i staden.

Även om de flesta av dem varit borta länge är det Morgan White som väcker störst uppmärksamhet. Det är många som kommenterar hans närvaro med uttryck som "Har de släppt ut dig redan".

RANCH TILL SALU?

Då de är i staden kommer Greg Lee, en av ranchägaren Randolph Leytons män, bort till Ethan White och ber honom komma till Leytons Cattle Company's kontor. Randolph Leyton vill tala med honom. Ethan ger rollpersonerna inköpslistan och ber dem handla medan han går dit. Randolph Leyton vill köpa Ethans ranch och erbjuder ett

HÄNDELSE

bra pris för marken och boskapen ihop – 2.500 dollar. Ethan vill dock inte sälja, han har ägnat större delen av sitt vuxna liv åt att bygga upp ranchen och har ingen lust att börja om nu. Priset är inte oskäligt, men han tycker nog att 3.000 dollar vore mer rättvist.

KALLSINNIG HANDLARE

Handlaren är kort och otrevlig mot rollpersonerna redan då de kliver in. Han fnysar lite föraktfullt och säger att han inte ger någon kredit. Pengarna på bordet, annars blir det ingen affär. Det är inga problem, Ethan har inte gjort en lista på mer än han har råd med. En vit ranchägare kommer in. Han får gå före i kön och får kredit utan att ens be om det...

EN HOTFULL SITUATION

Då Ethan kliver ut från Leyton Cattle Company och börjar gå bort mot rollpersonerna blir han stoppad. Frank Hayes, ledaren för de tidigare gerillasoldaterna, och två av hans män – Jesse West och Joe Potter – är ute efter bråk. De öser rasistiska tillmälen över Ethan samtidigt som de går mot honom för att spöa upp honom. Rollpersonerna bör upptäcka vad som är på gång. Om de gör sig redo att svara Ethan, så att Frank Hayes förstår att han inte blir något lätt byte, kommer de tre bråkmakarna att dra sig tillbaka. Gabrielle och spelledarpersoner kan berätta för de andra att de tre är rätt nya i trakten, de började arbeta ute hos Gordon för några månader sedan.

UTEBLIVEN SERVICE

Om rollpersonerna bestämmer sig för att besöka saloonen innan de ger sig av väntar nästa motgång. Jack Leyton sitter därinne och spelar kort med sin fars revolverman Jonathan Flagg och några kofösare. Då bartenderen skall hålla upp åt rollpersonerna blir han stoppad av Jack Leyton, som handgripligen tar tag i flaskan och fräser åt

bartenderen: "Om du vet vad som är bäst för dig serverar du inte svarta, eller niggerälskare!" Jack Leyton kommer att provocera rollpersonerna, han vill ha ett bråk. Om de faller för det kommer lagmannen Owen Charlton kliva in på saloonen och köra ut dem, han vill inte veta av något bråk. Håller de humöret i styr kommer Owen ändå att gå på Morgan innan de reser från Trinity och säga att han förväntar sig att Morgan lärt sig hålla sitt humör i styr.

DE MASKERADE RYTTARNA

Inne i Trinity kan rollpersonerna få höra de senaste ryktena om De Maskerade Ryttarna (om inte annat kan de möta den svarte farmaren Bart Gilmore som är på väg in i staden). Gilmores (som bor tre timmar söder om Trinity, rollpersonerna bor två timmar norrut) vaknade till en ohygglig syn för tre nätter sedan – deras vagnslada stod i brand och en mansstor docka hade lynchats i deras välkomstskylt. Då Bart gick ut för att stoppa elden hade De Maskerade Ryttarna skratat hånfullt åt honom. En av dem hade slängt en flaska sprit på elden, vilket fick den att ta extra fart.

FÖRGIFTAD BOSKAP

Dagen därpå gör familjen White en obehaglig upptäckt: flera av deras djur är döda eller döende till följd av förgiftning (ett tjugotal longhorns kommer att dö).

De kan upptäcka spår som leder till Gordons ranch (kräver ett resultat på 20) Kofösarna på plats (gerillasoldaterna som tagit över ranchen) förnekar all kännedom. Tyvärr kan rollpersonerna inte få tala med Gordon om saken, då han inte är på ranchen för tillfället (i själva verket är han död)...

Stadssheriff Owen Charlton är måttligt engagerad i den pliktskyldiga utredningen. Anklagelser mot Gordon lovar han följa upp, men

återkommer med beskedet att Gordon gått i god för samtliga av sina mannar.

ERBJUDANDET KVARSTÅR

Randolph Leyton kommer ut till Ethan Whites ranch i sällskap med revolvermannen Jonathan Flagg. Randolph beklagar det inträffade, men hävdar att han inte hade med saken att göra. Som ett bevis för sin goda vilja kvarstår hans erbjudande intakt, och han frågar Ethan om han övervägt det.

KRISMÖTET

Efter söndagens kyrkobesök i de svartas kyrka (en träbyggnad som ligger en bit utanför staden) får familjen Freeman reda på att ett krismöte skall hållas. Det är flera av de mindre gårdarna och rancherna som drivs av svarta och mexikaner som skall träffas, men även familjen White är välkommen. Mötet skall hållas samma kväll i de svartas kyrka.

Ethan White och Samuel Freeman kommer att be rollpersonerna följa med på mötet, de vill ha deras hjälp. Miguel stannar och vaktar Whites ranch och John Lewis (Alicia Freemans fästman, tillika anställd kofösare hos familjen White) håller ett vakande öga hos familjen Freeman. Försök få med även motspänstiga rollpersoner till mötet, men om det absolut inte går så låt dem skylla sig själva...

Anledningen till krismötet är De Maskerade Ryttarnas härjningar. Många av farmarna känner sig rädda och hotade, samtidigt som lagen inte verkar ta hotet på allvar. Tydligt skall Owen Charlton vid något tillfälle ha kallat De Maskerade Ryttarna för vidskepliga negrers hjärnspöken. Debattens vågor går höga. En del är uppgivna och vill sälja och ge sig av. Andra är upprörda och vill bilda ett medborgargarde till försvar. Alla är överens om att situationen är ohållbar och att någonting måste göras, frågan är bara vad.



LYNCHNINGEN

Medan mötet pågår anfaller De Maskerade Ryttarna familjen Freemans gård. Alla som är där (bör helst bara vara John Lewis) lynchas och gården sätts i brand. Då rollpersonerna går ut från krismötet i kyrkan ser de rök och eld på avstånd. Visa bilden ovan då de kommer fram. Tyvärr är det redan försent, John är död och gården brinner ned till grunden. Det sitter en lapp fastsatt med kniv i trädet där John hänger. På den står med spretig handstil:

DÖD ÄT ALLA NEGGER

Alla är givetvis förkrossade, framför allt Alicia Freeman. Ethan lovar sina vänner all hjälp de behöver med att bygga upp gården igen. Under tiden är de välkomna att bo på Whites ranch.

Ännu en gång visar lagen i Owen Charltons skepnad var den står. Han kallar det hela "en beklaglig incident", men säger sig inte ha några spår efter förövarna. Han blir märkbart irriterad om rollpersonerna tjarar om De Maskerade Ryttarna, han säger sig ha viktigare saker att göra än att jag spöken ur sagor för barn.

KYRKAN BRÄNNES

Natten därpå slår De Maskerade Ryttarna till igen. De bränner den svarta kyrkan som hämnd för krismötet som hölls där. De lämnar en ny lapp med spretig handstil:

VI BRÄNNER OCH DÖDAR
ALLA NEGGER OCH DOM
SOM HJÄLPER DOM

Inte heller denna gång hittar lagen några spår, trots att rollpersonerna även denna gång tror sig hitta spår som leder till Gordons ranch...

UT UR DIMMAN

En tidig morgon några dagar senare attackerar Whites ranch av De Maskerade Ryttarna – fjorton män med mjölsäckar över huvudet kommer ridande med dragna vapen. (Visa intro bilden i början av äventyret). Det är flera faktorer som ligger bakom attacken: rollpersonerna upplevs som ansvariga för att flera svarta och färgade familjer kämpar emot istället för att ge sig av, Jack Leyton vill verkligen att Whites ranch skall bli en del av Leytons ägor när han ärver fadern och dessutom har Owen Charlton en hämnd att utkräva på Morgan.

De Maskerade Ryttarna slår till med stor brutalitet. Juanita som gått ut för att hämta ägg till frukosten blir överraskad och de hinner tillfångata henne. Snabbt knyts en hängsnara, som kastas över en stark trädgren. Därefter ropar de till rollpersonerna inne i huset att komma ut och lägga ner sina vapen, annars kommer de att lyncha Juanita. (Det kommer hon att bli även om de ger sig också...)

Rollpersonerna bör försöka få in farmor Mary som sitter i sin gungstol ute på verandan, i annat fall kommer De Maskerade Ryttarna att döda henne.

Då rollpersonerna börjar få ett övertag i striden (åtta av De Maskerade Ryttarna är döda, eller så svårt skadade att de inte längre befinner sig i stridbart skick) kommer de kvarvarande sex ryttarna att ge sig av därifrån. Rollpersonerna är säkra på att åtminstone en av de flyende har blivit träffad.

Under själva striden bör rollpersonerna inte kunna skilja de Maskerade Ryttarna åt. Den skadade som rider därifrån är lagmannen Owen Charlton (även fler kan bli skadade innan de ger sig av), men han är inte värre därän än att han kan rida därifrån. Jack Leyton måste rida därifrån i denna scen.

VILKA DÖLJER SIG BAKOM KÅPORNA?

Efter striden finns säkerligen både en och flera av De Maskerade Ryttarna kvar på gården, döda eller svårt sårade. Då rollpersonerna avlägsnar kåporna kommer de att kunna känna igen männen som kofösare ute på Gordons ranch (en och annan kanske de minns från bråket inne i Trinity). Alla de tidigare gerillasoldaterna kommer tiga – de vet att lagen släpper dem. (De Maskerade Ryttarna är en hårt sammansvetsad hemlig grupp, som bara består av Jack Leyton, stads-sheriff Owen Charlton, hans vice Rod Jones och gerillasoldaterna) Fångarna kan dock skrämmas att tala om rollpersonerna verkar avslutsamma nog...

UPPGÖRELSE PÅ STADENS GATOR

De skadade anfallarna flyr in till Trinity, där de hoppas kunna gömma sig bland alla andra. Det skall åtminstone bli svårt för rollpersonerna att veta vilka av alla vita i staden som varit inblandade. Innan de rider in slänger de av sig sin huvor av mjölsäckar.

Befolkningen i Trinity har knappt hunnit vakna ännu. Det finns ett fåtal personer uppe, men de befinner sig i allmänhet på sitt arbete (i handelsboden, på saloonen, o.s.v.). Det finns inga kofösare i staden så här tidigt. Randolph Leyton och hans livvakt Jonathan Flagg befinner sig ute på ranchen, och har ingen aning om vad De Maskerade Ryttarna sysslat med.

Jack och de flesta av kofösarna går till saloonen, medan den skadade Owen Charlton och vicesheriffen tar sig till sheriffkontoret.

Då rollpersonerna kommer in i staden kommer Owen Charlton att gå ut på huvudgatan och försöka arresteras dem för kyrkobranden – lägg ner era vapen och kom in på förhör. De kan se hur blod droppar ner längs hans arm...

Jack Leyton och de andra kommer ut från saloonen. Den siste killen ligger redan i bakhåll uppe på saloontaket.

Uppgörelsens timma är slagen. Detta är slutscenen i denna del, för rollpersonerna kommer knappast att nöja sig med att prata om saken... Och skulle de försöka kommer Jack Leyton och Owen Charlton att försöka tysta dem. Permanent...

JACK LEYTONS DÖD

Vad som än händer i striden för övrigt är det viktigt för fortsättningen på konventskampanjen att Jack Leyton dör. Hans planer på att döda sin far och ta över Trinity har grusats av rollpersonerna. På så vis har de faktiskt räddat Randolph Leytons liv, även om de knappast vet om det själva och han definitivt inte känner till det...

FORTSÄTTNING FÖLJER

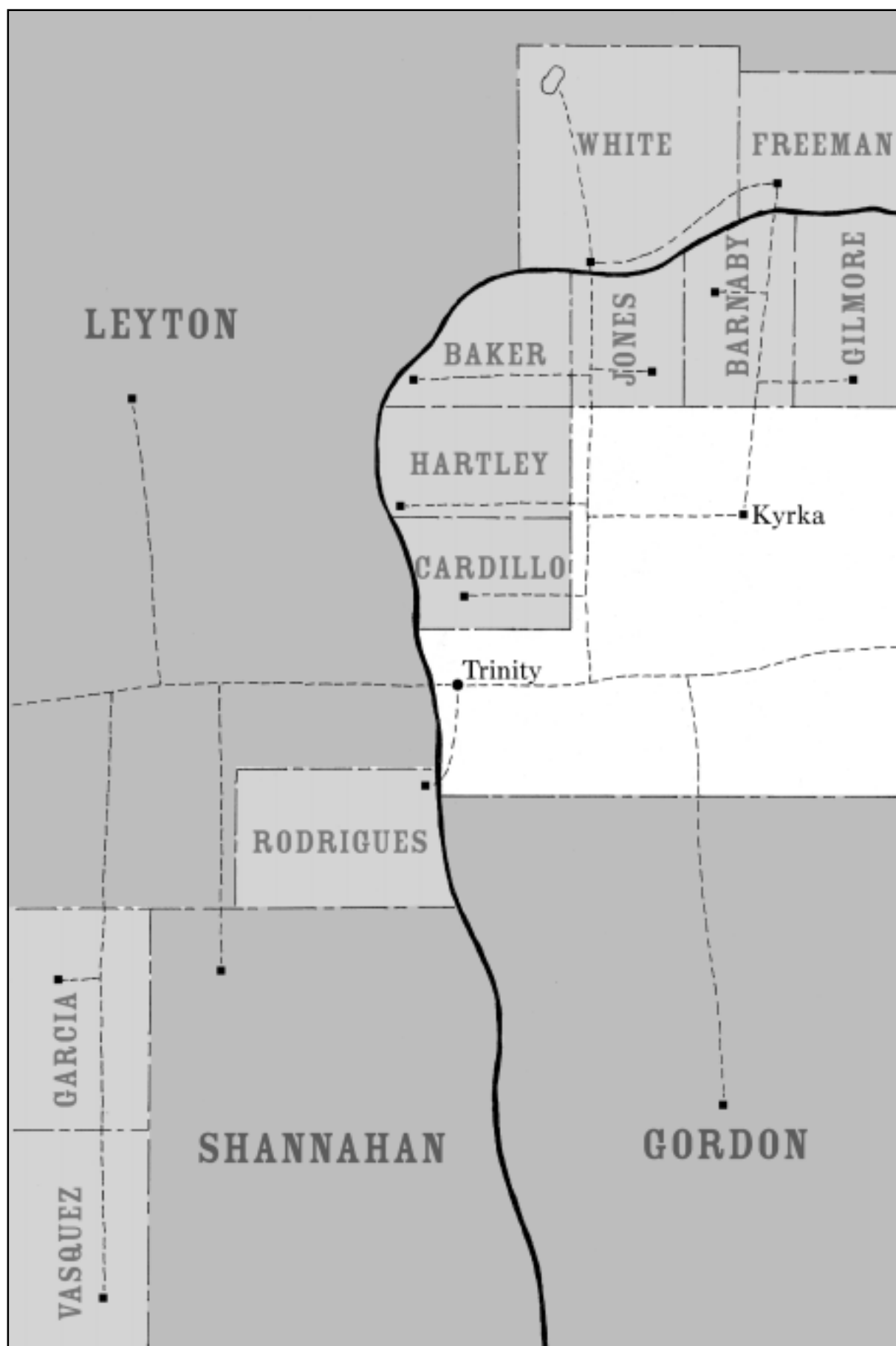
Rollpersonerna har nu spelat den första fristående delen i Westerns konventskampanj år 2001: De Utstötta. Nästa del spelas på LinCon, i Linköping 23 -27 maj. Läs gärna den nedanstående foldertexten och uppmana spelarna att åka till LinCon och spela nästa del där.

UPPBROTTET

Det är dags att lämna Texas, det är omöjligt att stanna. Det handlar inte om rätt och fel, det handlar om rättvisa. Och den är en bristvara i dessa trakter, åtminstone för svarta, kvinnor och kåkfarare...

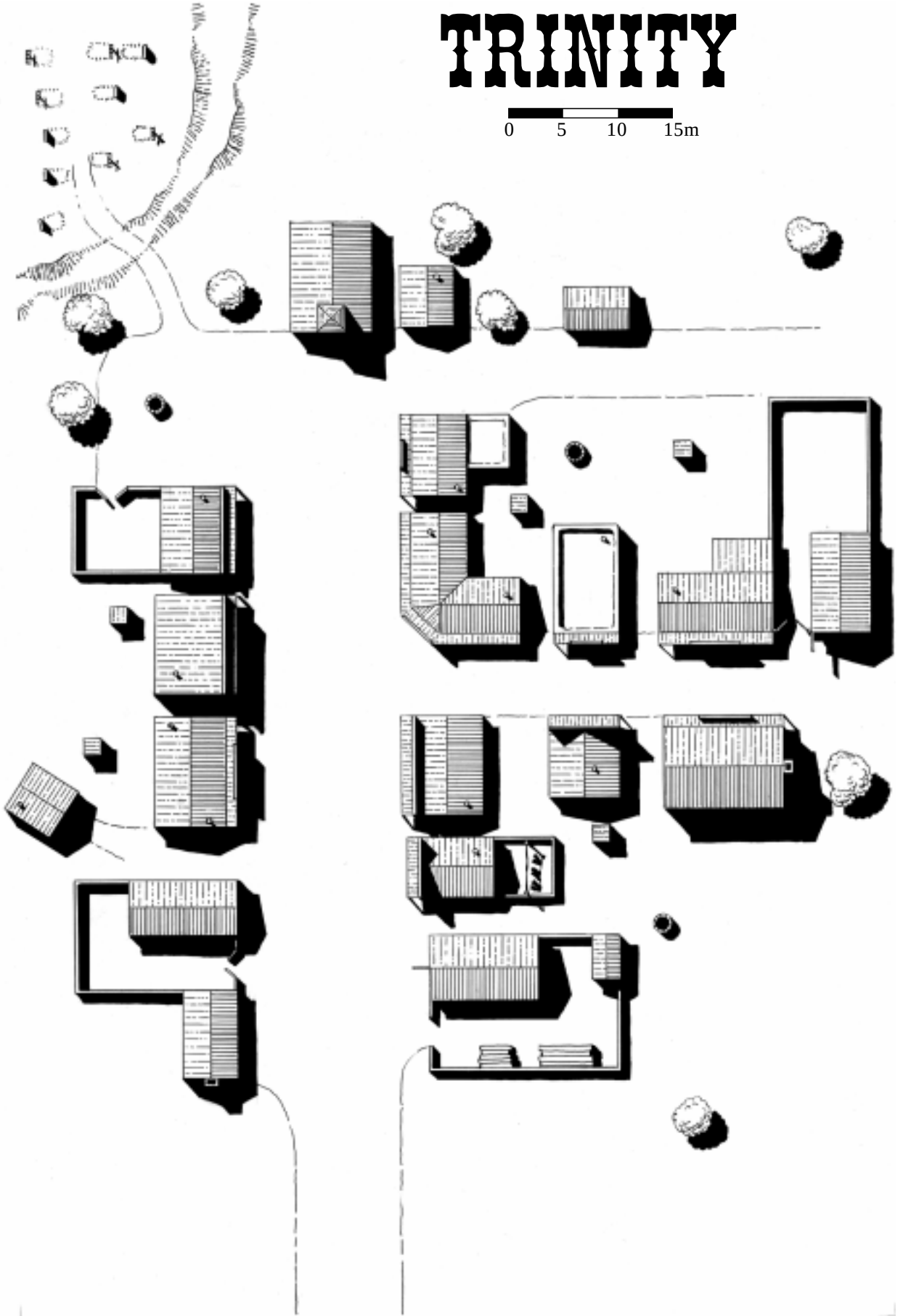
Det var ett svårt beslut, men det som fällde avgörandet var de äldres oro och vilja att hålla samman familjerna nu när ni samlats igen. Sarahs berättelser om Wyoming har också spelat stor roll, hon har fått det att låta som ett paradiset. Ett vackert, bördigt land dit inte så många hunnit ännu, en plats där ni kan vara säkra på att få tag på en rejäl bit egen mark. Och i Wyoming kommer ni inte att behandlas som paria, eller mindre vetande. Ni skall till en plats där ni alla är fullvärdiga medborgare, och alla har rösträtt. I Wyoming blir allas röst hörd, vita och svarta, kvinnor och män. Det är en plats där ni vill bygga er framtid.

Nu börjar allt bli klart, alla tillhörigheter är packade och boskapen är insamlad. Den långa färden kan börja. Det kommer att bli hårt och strapatsrikt, men ni är övertygade om att det blir mödan värt...



TRINITY

0 5 10 15m





1. BRÄDGÅRD

Frank Miller driver brädgården. Under det senaste året har han dubblat priserna för svarta.

2. TVÅTTERI

En sprucken tvättbalja ligger utslängd på bakgården. Därinne råder full aktivitet. LeAnne Wild driver den. Hon tar inte emot tvätt från svarta och färgade.

3. HANDELSBOD

Joe Blurch har aldrig varit trevlig, men på senare tid har han blivit alltmer öppet otrevlig. Sympatiserar med De Maskerade Ryttarna, men är själv för feg att delta. Svarta får handla, men får sämre service (och får under inga omständigheter peta på varor de inte köper).

4. BARBERARE

Lawrence Hemmings hävdar att han har stängt hellre än att betjäna färgade. Vågar inte öppet vägra service, men kommer att låta vita komma in ändå.

5. LEYTON CATTLE COMPANY

Den stora kontorsbyggnaden är ett bevis så gott som något på att Randolph Leyton nu är den störste boskapsbaronen i staden.

6. SALOON

Här är det ofta full fart och många slagsmål. Möblerna är rustika för att vara jobbiga att lyfta och slänga. Barspegeln är sedan länge borta. Otis Stevens i baren har lärt sig. Framför allt att lagen bara hjälper till ibland...

7. BORDELL

Två slitna kvinnor, en svart och en mexikanska, tillbringar det mesta av sina dagar i detta ruckel.

8. HÄSTHANDLARE

Jay Letterman är en lika stor skojare som hästhandlare brukar vara. Har ingenting emot att lura vita också.

9. SMED

Den svarte smeden Sam har ständigt fullt upp.

10. STALL

Juan Battistuta sköter stallet. Under siestan förväntar han sig dock att de som har bråttom själva tar hand om allt, och ger honom pengar.

11. JÄRNHANDEL

George Cleveland driver den väl-försedda järnhandeln. Alla verktyg gårdarna i området kan tänkas vilja ha finnas att köpa här. Vita småfarmare kan även få hyra en del maskiner under kortare tid.

12. CANTINA

Här samlas alla festglada mexikaner i staden då de vill ha något starkt innanför västen.

13. RESTAURANG

Ida Mae Harpers restaurang har anställt både en och två svarta genom åren. För att diska och städa. De är dock inte välkomna att äta.

14. SHERIFFKONTOR

Owen Charltons högkvarter i Trinity. Tillika platsen han låser in bråkstakar på.

15. KYRKA

Den katolska kyrkan har vita och mexikanska besökare.

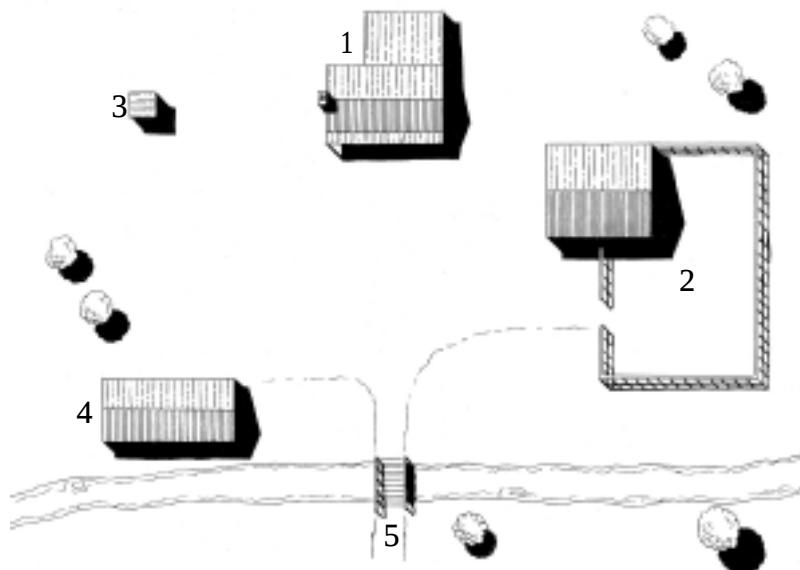
16. DILIGENSBOLAG

Tillika postkontor och länk till världen utanför. Den gamla ungmön Louella Chandler gör ett bra jobb, men kan inte låta bli att försöka läsa folks brev ibland...

17. HOTELL

Har sett sina bästa dagar... William Jackson är inte heller överdrivet ambitiös. Han låter byta lakan i sängarna en gång i månaden, och städar det ungefär lika ofta... Rummen kostar 2 dollar för vita, 3 för mexikaner och 5 för svarta.

WHITES GÅRD



1. HUVUDBYGGNAD

Bostadshus för familjen White. Ethan och Juanita har ett sovrum. Huset har också ett stort kök, som även fungerar som matsal och ett stort sällskapsrum. I tillbyggnaden på baksidan har Gabrielle och farmor Mary varsitt rum.

2. STALL OCH INHÄGNAD

3. UTEDASS

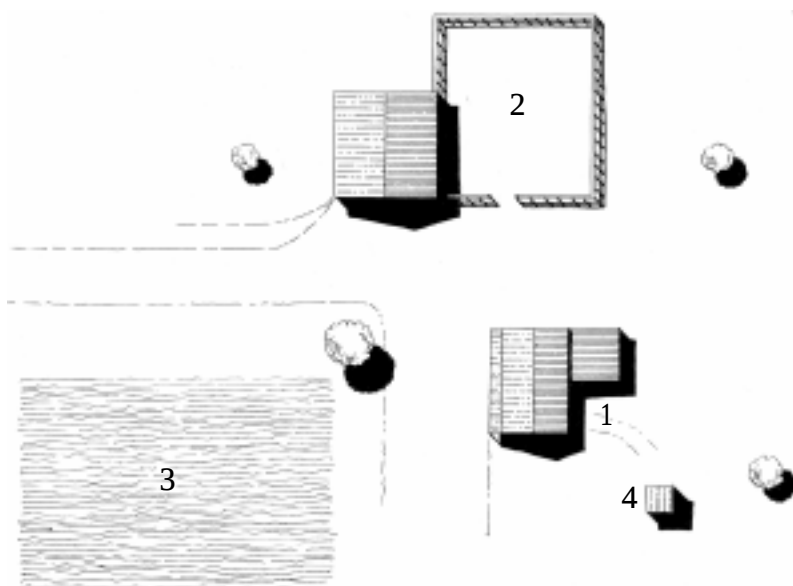
4. BARACK

Miguel Santiago och John Lewis har varsitt litet rum här. Det finns ytterligare två små sovrum, samt ett gemensamt sällskapsrum. Det finns möjlighet för hela familjen Freeman att flytta till familjen White efter branden, men då kommer fler behöva dela rum både här och i huset.

5. BRO

På andra sidan bron finns två träd. Dels ett persikoträd, dels en lum-mig ek som är trevlig att sitta och läsa under. Då De Maskerade Ryttarna slår till tänker de använda eken till att hänga Juanita i.

FREEMANS GÅRD



Familjen Freemans gård är inte lika stor som familjen Whites, men å andra sidan är det färre som bor här. Trots att gården inte går jättebra, det har varit några torra år, är Samuel oerhört stolt över att gården och marken är hans egen.

1. HUVUDBYGGNAD

Familjen Freemans bostadshus. Samuel bor ännu ensam i det stora sovrummet, men då Alicia och John gift sig har han tänkt låta dem ta över det. Alicia sover i kökssoffan, och då hennes bröder ännu bodde hemma sov de i sällskapsrummet.

2. STALL MED INHÄGNAD

Det är denna byggnad som syns i bakgrunden på bilden över den hängde John Lewis. Stallet brinner på bilden, och det är en mardrömslik scen med panikslagna djur som väntar...

3. PLÖJT FÄLT

Här odlar Alicia grönsaker.

4. UTEDASS

ETHAN WHITE



Ethan White är storebror i familjen White, och på många sätt den naturliga ledargestalten. Han är lugn, trygg och självsäker.

Ethan har aldrig lockats av ett kringflackande liv. Hans ambition är att ha en ranch som försörjer familjen och där han kan trivas. Nog skulle det kännas bättre med en mindre rasistisk omgivning, eller om han var lite rikare, men... På det stora hela är han nöjd med livet. Han älskar ranchen, har en underbar familj och riktigt goda vänner.

Snabba beslut har aldrig legat för honom. Ethan tänker hellre igenom sina möjligheter en gång för mycket än en gång för lite. Han är snäll, förnuftig, förständig, klok och eftertänksam.

Återföreningen är det bästa som hänt familjen på mycket länge i Ethans ögon. Han har saknat sina syskon och tycker det är skönt att Morgan äntligen sluppit fängelset.

Han är enkelt klädd, i skjorta och väst.

BESKRIVNING

42 år; 177 cm; 75 kg, Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; San Antonio, Texas; Högerhänt

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

RYKTE 48/21**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 2	Chock 6	Stridsvana 3		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armé	25	15	20	
Hagelbössa	35	17	20	
Knytnäve	30	14	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 10, Första Hjälp 5, Försvar 5, HV/Boskapsskötsel 20, HV/Hästskötsel 15, HV/Snickra 18, Jordbruk 10, Kortspel 5, Köra Vagn 15, Läsa/Skriva 10, Orientering 10, Religion 10, Rida 12, Räknelära 14, Smyga/Gömma sig 5, Uppmärksamhet 8, Ö./Prärie 7

SAMUEL FREEMAN



Samuel är stolt pappa i den svarta familjen Freeman. Han är omätligt stolt över alla sina barn, Isaac som blivit krigshjälte, Alicia som är så duktig och bildad att hon till och med varit skolförälder och hans mest älskade barn Thomas. Samuel vet nog att Thomas är rätt lat, och att han inte alltid sköter sig prickfritt. Samtidigt älskar han Thomas mod och självsäkerhet, det finns inte någon som sätter sig på hans yngste son.

Själv är Samuel en lugn och hårt arbetande man, som alltid gjort rätt för sig och aldrig trampat någon på tårna. Samuel vill egentligen mest bli lämnad ifred och sköta sitt. Stora folksamlingar får honom alltid att känna sig obehaglig till mods. Han föredrar att bara umgås med de närmaste, familjen och riktigt goda vänner.

Lojalitet är viktigt för Samuel. Han är snäll, vänlig och pålitlig.

Samuel är enkelt klädd, i skjorta, hängslan och hatt.

BESKRIVNING

60 år; 172 cm; 70 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; San Antonio, Texas; Högerhänt

FYS 10 STY 11 KOR 13 MOT 14 SNA 13
INT 14 BIL 7 SDP 15 VAK 14

RYKTE 49/8**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 0	Chock 3	Stridsvana 2		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Armé	20	20	20	
Hagelbössa	30	20	20	
Knytnäve	30	17	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Dansa 10, Första hjälpen 10, Försvar 8, HV/Boskapsskötsel 14, HV/Hästskötsel, HV/Snickra 20, Jordbruk 18, Kortspel 5, Köra Vagn 17, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Religion 15, Rida 10, Räknelära 5, Smyga/Gömma sig 5, Uppmärksamhet 8

RANDOLPH LEYTON



Randolph Leyton är en av Trinitys största ranchägare, och den som expanderar snabbast just nu. Freden efter inbördeskriget slog hårt mot Leyton, men idag har kontroll över lika stora landområden som innan dess.

Affärer är viktiga för Randolph. Att lyckas där är viktigt för hans självkänsla, han vill vara minst lika framgångsrik som sin far. Nu vill han ha Whites mark också, och är beredd att betala ett skäligt pris. Randolph grundlurar sällan vita, inte ens så bisarra vita som Whites... Svarta och mexikaner har han dock inga samvets kval för att lura... Skulle de sälja för att de råkar vara rädda tar han chansen att ge dem ett uselt pris, även om han själv inte är inblandad i några attacker mot dem.

Lugn, affärsmässighet och artighet kännetecknar Randolphs agerande gentemot vita. Svarta och mexikaner undviker han så långt det går.

BESKRIVNING

55 år; 170 cm; 70 kg, Blå ögon; Grått hår; Födelseort; Houston, Texas; Högerhänt

FYS 13 STY 12 KOR 13 MOT 16 SNA 15
INT 17 BIL 15 SDP 17 VAK 14

RYKTE 45/85**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 2	Chock 10	Stridsvana 7		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	30	25	22	
Winchester -73	30	24	20	
Knytnäve	30	28	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Dansa 10, Etikett 10, Försvar 8, HV/Boskapsskötsel 20, HV/Hästskötsel 12, Juridik/Civil 7, Kortspel 10, Köra Vagn 15, Ledarskap 14, Läsa/Skriva 18, Orientering 10, Religion 10, Rida 15, Räkna 18, Smyga/Gömma sig 7, Teori/Affärsområden 20, Uppmärksam 8, Vältalig 15

JACK LEYTON



Jack Leyton är en makthungrig man som hatar svarta med en intensitet som är ovanlig till och med i södern.

Trinity är mycket nära att hamna under Jacks kontroll. Han har knutit den nye stadsheriffen Owen Charlton till sig. Lagen kommer aldrig att utgöra ett hot mot hans maktambitioner. Tillsammans har de skapat De Maskerade Ryttarna som sprider skräck bland svarta och mexikaner i området. Målet är att tvinga bort dem och ta över deras mark, att få plåga dem är bara en välkommen bonus för Jack.

De har också mördat Hannibal Gordon, en nordstatare som utnyttjade krigsslutet till att överta mark och gårdar för en spottstyver. Han tvingades att skriva över alla sina ägor på Jack innan han dog. Gordons ranch är nu bas för De Maskerade Ryttarna.

Slutligen vill Jack se sin far död och sig själv inkassera arvet. Revolvermannen Flaggs närvaro har gjort att han skickat efter en revolverman för jobbet.

BESKRIVNING

29 år; 173 cm; 68 kg, Blå ögon; Svart hår; Födelseort; Trinity, Texas; Högerhänt

FYS 14 STY 9 KOR 13 MOT 17 SNA 17
INT 15 BIL 12 SDP 13 VAK 14

RYKTE 42/45**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 2	Chock 7	Stridsvana 5		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	30	30	20	
Winchester -73	30	30	20	
Knytnäve	33	30	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Dansa 10, Försvar 11, HV/Boskap 16, HV/Hästar 14, Juridik/Civil 7, Kortspel 10, Köra Vagn 15, Ledarskap 11, Läsa/Skriva 15, Orientera 10, Religion 10, Rida 17, Räknelära 15, Smyga/Gömma 10, T./Afärsområden 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 12

OWEN CHARLTON



Owen Charlton vill gärna att omgivningen skall tro att han är bättre och ädlare än han är. I själva verket är han rätt vidrig. Owen är en feg fullblodsrasist som drivs av girighet, hat och hämndbegär.

Samarbetet med Jack Leyton är viktigt för Owen. Han är övertygad om att Jack är den person som kommer att få absolut mest att säga till om i hela området inom kort. Då vill Owen vara säker på att bli ihågkommen, därför gör han nästan vad som helst för att Jack skall lita på honom. Det är Owen som hjälpt Jack rekrytera Frank Hayes och de tidigare gerillasoldaterna, Owen tjänstgjorde ihop med dem tidigare. Mord och terror genom De Maskerade Ryttarna har inte heller varit honom främmande.

Owen hatar Morgan, som dödat hans bror. Utåt låtsas han acceptera att Morgan suttit av sitt straff, men han kommer inte att vara nöjd förrän Morgan är död, helst för hans hand.

BESKRIVNING

39 år; 178 cm; 75 kg, Bruna ögon; Grått hår; Födelseort; Austin, Texas; Högerhänt

FYS 13 STY 13 KOR 15 MOT 17 SNA 20
INT 9 BIL 10 SDP 14 VAK 12

RYKTE 45/83**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 4	Chock 12	Stridsvana 10		
Vapen	TC	VS	KV	
Remington Armé	35	35	20	
Winchester -73	35	35	20	
Knytnäve	40	35	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Första Hjälp 8, Försvar 15, Juridik/Civil 12, Kortspel 12, Köra Vagn 15, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 10, Orientering 14, Rida 15, Räknelära 15, Smyga/Gömma sig 14, Spåra 15, T/Indianer 10, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10

FRANK HAYES



Frank Hayes tillhörde de få som verkligen trivdes under Inbördeskriget. Han kunde svina, plundra och mörda hur mycket han ville, och ändå alltid vara hjälte för en del. Det räckte ju med att säga att det var "för Södern". Nu har tiderna försämrats. Så fort de gör någonting blir de efterlysta...

Den första tiden efter kriget försökte de fortsätta terrorisera nordstatarna, men det blev allt för farligt. Därpå följde en tid som legosoldat i Mexiko, på kejsar Maximilians sida mot de mexikanska rebellerna. Men även det kriget tog slut...

Frank har ändå lyckats hålla ihop sitt kärngång från krigsåren. På senare år har de ofta hyrts in för att skrämma svarta över hela södern. Då Owen Charlton hörde av sig tvekade de inte, de har ju till och med slagits ihop tidigare. Jack Leyton har de däremot svårare för...

Frank är en rasistisk bråkstake. Han är ohövligh, arrogant och rätt korkad.

BESKRIVNING

34 år; 178 cm; 73 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; Little Rock, Arkansas; Högerhänt

FYS 17 STY 9 KOR 13 MOT 20 SNA 17
INT 7 BIL 8 SDP 10 VAK 17

RYKTE 31/80**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 4	Chock 15	Stridsvana 13		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	38	33	20	
Winchester -73	38	32	20	
Knytnäve	40	30	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Första hjälpen 10, Försvar 15, HV/Boskapsskötsel 10, Kortspel 12, Köra Vagn 10, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 5, Orientera 14, Rida 15, Räkna 10, Smyga/Gömma sig 15, Spåra 10, T/Indianer 10, Uppmärksamhet 12, Överlevnad/Prärie 12

ÖVRIGA SPELLEDARPERSONER

FAMILJEN WHITE MARY WHITE

Familjen bodde tidigare i San Antonio. Farfar slogs i kriget mot Mexiko och tyckte inte om att äldste sonen Ethan gifte sig med en mexikanska, flyttade och startade ranch. Gubbens hjärta veznade när Gabrielle föddes. Under inbördeskriget flyttade de till ranchen. Han dog samma år som freden (1865). Hela familjen bosatte sig på Whites ranch efter kriget.

Farmor Mary är familjens matriark. Hon är en vithårig dam som tillbringar sina dagar i gungstolen på ranchens veranda. Hon är en bitsk och ironisk dam med huvudet på skaft, som aldrig tvekar att säga sitt hjärtas mening.

Värden som en NYBYGGARE.

JUANITA WHITE

Juanita är en vacker kvinna som närmar sig de 40. Hennes tidigare kolsvarta hår har fått grå stänk. Hon är glad, positiv, uppmuntrande och ompysslande. Hon är troende och vill inte missa kyrkan. Hennes tro ger henne förtröstan, hon är en obotlig framtidsoptimist. Värden som en NYBYGGARE.

MIGUEL SANTIAGO

Juanitas bror som arbetar på och är delägare i Whites ranch. Då han arbetar gör han det intensivt, koncentrerat och mycket skickligt. Han ser sig själv som vaquero (läs mexikansk kofösare) och rankas som en de bästa Miguel är en charmig skojare, som tittar rätt djupt i whiskeyflaskan när han är ledig. Stolt, med hett temperament.

Värden som en ERFAREN KOFÖSARE.

FAMILJEN FREEMAN ALICIA FREEMAN

Alicia är en vacker ung kvinna (25 år). Syster till Isaac och Thomas. Alicia undervisade tidigare svarta

barn i Trinity, men efter moderns död arbetar hon på gården. Det är ett drygt arbete, och mer att göra än vad hon och Samuel ensamma hinner med. Alicias fästman John Lewis brukar rycka in på ledig tid, och efter äktenskapet kommer han att flytta hit.

Värden som en NYBYGGARE, samt har FÄRDIGHETSNIVÅ 20 i alla BILDNINGSFÄRDIGHETER.

JOHN LEWIS

John arbetar som kofösare och allt i allo hos White. Han är uppskattad i båda familjerna. John är vänlig och hjälpsam, arbetar hårt, undviker bråk och går till kyrkan på söndagar. Han är en duktig kofösare, som inte är rädd för att hugga i var än det behövs. Brukar hjälpa familjen Freeman på sin lediga tid. Har friat till Alicia, de planerar att gifta sig om två månader.

Värden som en ERFAREN KOFÖSARE.

GERILLASOLDATER

De är alla brutala, de tvekar inte att skada andra. Ingen av dem är tuff på egen hand, men i grupp är de farliga. Lyckas rollpersonerna tillfångata någon kommer de tiga – de vet att lagen släpper dem. Kan skrämmas att tala om rollpersonerna verkar beslutsamma nog.

Har värden som KAVALLERISTER samt HANTVERK/BOSKAPSSKÖTSEL 5.

De heter Jesse West, Joe Potter, Bob Nelson, Rick Braschier, Paul Quentin, Pete Smith, Martin Edwards, Isaiah Arngrim, Harry Brown, Charlie Wright, Josh Rankin och Carl Bush

KOFÖSARE

Det finns alltid en del kofösare inne i Trinity. De flesta tycker att Jack Leyton är en rätt trevlig figur, inte minst då han bjuder på någonting att dricka på saloonen. De flesta av dem backar inte från ett saloonslagsmål mot rollpersonerna.

De har värden som KOFÖSARE.

De heter Adam Reeves. Noah Parker, Trevor Smith, George Trager, Frank Benson och William Holt.

RANCHÄGARE HANNIBAL GORDON

Hannibal Gordon är död, mördad av Jack Leyton och Owen Charlton. Han kom från Illinois, men efter inbördeskriget flyttade han söderut för att utnyttja de dåliga tiderna i södern till att köpa upp mark löjligt billigt. Detta gjorde honom oerhört illa omtyckt i Trinity med omnejd, och just ingen ville umgås eller tala med honom. För Hannibal Gordon var pengar ändå viktigast, och kamratskap en onödig lyx.

Värden som en BOSKAPSBARON.

MERL SHANNAHAN

Merl var tidigare den störste boskapsbaronen i trakten, men också den som det gick sämst för efter kriget. Tidigare dominerande han, nu håller han sakta på att expandera igen, men är inte i närheten av sina glansdagar. Han har blivit bitter och super rätt hårt. Hatar nordstatarna och svarta intensivt.

Värden som en BOSKAPSBARON.

SMÅFARMARE

Här återfinns några av svarta och mexikanska farmare som kommer till krismötet i den svarta kyrkan. De har värden som NYBYGGARE.

De heter Bart Gilmore, Matthew Barnaby, Dwight Jones, Sally Baker, Alex Hartley, Gianni Vasquez, Juan Rodrigues, Benito Garcia, Jesus Cardillo och Alvaro Montez.

JONATHAN FLAGG

Snobbig revolverman som trivs rätt bra med det lugna livet som livvakt åt en rik ranchägare (Randolph Leyton). Ser sig själv som en typisk sydstatsgentleman. Han är rasistisk nog, men har inte tillräckligt med stil och bildning.

Värden som ERFAREN REVOLVERMAN.



WESTERN



Namn Sarah White
Alias _____ Rykte 38/78
Ålder 32 Födelsedatum 4/7 Födelseort San Antonio, Texas
Längd 170 Vikt 64 Hårfärg Brun Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Brun hatt, vit skjorta, halsduk, brun jacka, bruna byxor	16
Långrock	20
Crowhölster	20
Extra ammo: 12 Revolverpatroner, 30 gevärspatroner	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor	20
Kaffepanna, stekpanna, Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Filt	20
Vattenflaska	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	17	2
STY - Styrka	13	1
KOR - Koordination	10	0
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	17	2
INT - Intelligens	11	0
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	11	0
VAK - Vaksamhet	18	2

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Frontier	33	32	3	6	3	15	13/12/11/9
Winchester, gevär-73	37	35	3	15	7	50	16/15/13/10
Remington rolling block	37	35	3	1	8	100	18/17/15/12
Bowie	38	32	3	-	-	-	10
Knytnäve	42	33	3	-	4	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	14
Första hjälpen	15
Försvar	13
Hantverk/Flå	21
Hantverk/Gillra fallor	18
Kortspel	12
Köra vagn	19
Läsa/Skriva	8
Matlagning	13
Orientering	17
Rida	18
Räknelära	11
Simma	9
Smyga/Gömma sig	15
Språk/Spanska	10
Spåra	17
Uppmärksamhet	11
Överlevnad/Berg	12

Hölster Crow Dra 2

Stridsvana 8 Fanning -9

Skadebonus 1 Försvar 13

Tålighet 4 Chock 10

Förflyttning 17 Bärformåga 13

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 80 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skadegrad _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma

Lätt

Allvarlig

Svår

Kritisk

Kapande

Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

BAKGRUND

Texas 1874. Ett samhälle i förvandling, eller kanske snarare degenerering. Det är nio år sedan det blodiga inbördeskriget slutade, ett krig som kändes rätt avlägset för de flesta texikaner medan det pågick. Eftermälet blev desto värre för den styrande rika vita eliten. Texas hade ställt sig på den förlorande Konfederationens sida, och sattes efter kriget – liksom resten av Södern – under nordstaternas kontroll. Delstaternas makt sattes ur spel och Washington styrde de forna rebelerna med hjälp av soldater och guvernörer som tillsatts av presidenten. Och kanske värst av allt för stolta Lone Star-patrioter: Texas Rangers upplöstes och ersattes av nords Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett litet problem. Under rekonstruktionen kände de vita hur de tvingades ge svarta rättigheter flera av fullblodsrasisterna inte ville veta av. Texas State Police och militär skyddade svartas rättigheter (att rösta, att få betalt för utfört arbete, att slippa trakasserier och liknande). Apartheid var dock en självklarhet, och i domstolarna märktes ingen större skillnad – ingen vit man dömdes för mord på någon svart. Nu (1874) har rekonstruktionen tonats ned (efter politisk kohandel där republikanerna behåller presidentposten). Den vita makteliten har åter tagit sig tillbaka till de beslutsfattande positionerna. Texas State Police har lagts ned och ersatts med nya Texas Rangers. Den militära närvaron är fortfarande hög, kriget mot indianerna har blivit en federal angelägenhet. Det nya Texas Rangers jagar främst laglösa mexikaner. Riktigt vad som skall hända nu är fortfarande oklart. Tiderna har blivit sämre för svarta, men ingen vet ännu hur genomgripande förändringarna kommer att bli. Den känslan av osäkerhet och oro kommer att spela en viss roll i detta äventyr.

SARAH

Sarah White har aldrig uppfört sig riktigt som en dam skall. Hon har alltför stark egen vilja och integritet för att böja sig för några konventioner. Hon har avvisat flera frie-rier tämligen bryskt. Hon är en praktiskt lagd människa, som inte är rädd för att hugga i. Det viktiga är att det man vill ha gjort blir klart. Bara de närmaste (familjen White och Freeman), vet att Sarah arbetade mycket aktivt med att hjälpa slavar fly norrut strax innan och under inbördeskriget. Sarah har rest runt en hel del. Då Morgan hamnade i fängelse lämnade hon Texas, hon trivdes inte riktigt där utan sin storebror som hon beundrar mycket. Under åren som gått har hon jobbat omväxlande som kusk, spejare och jägare. Till exempel sköt hon buffel åt järnvägen under några år. De senaste månaderna har hon tillbringat i Wyoming, en plats hon tycker mycket om. Det är grönt och bördigt, med öppna vidder. Och bättre ändå: det är en plats där hon som kvinna faktiskt erkänns som en tänkande varelse. Även kvinnor har rösträtt. Sarah går nästan alltid klädd i manskläder – de är mer praktiska och ändamålsenliga. Hon dricker en hel del, och hellre whiskey och annan sprit än blaskig öl. Då hon blir berusad blir hon gärna lite tävlingsinriktad. Hon har aldrig gillat pipa, men röker ofta cigarr. Bakom den tuffa och hårda ytan har hon ett hjärta av guld. Och hon ställer alltid upp på sina vänner, utan att tveka.

SARAH TALAR GÄRNA OM:

WYOMING

Vilka fantastiska möjligheter som finns där. Tänk, en plats där de alla skulle behandlas schysst...

TIDEN VID JÄRNVÄGEN

DE ANDRA

Rollpersonerna kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White har av många i de omgivande rasistiska Texas stämplats som rasförrädare och konstiga. Ethan är gift med en mexikanska, så deras barn är halvblod. Morgan har suttit i fängelse och Sarah beter sig inte som en kvinna skall. Omgivningen ser inte med milda ögon vare sig på dem, eller deras vänskap. De har alla känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått dem att uppskatta varandra desto mer. De står varandra oerhört nära, trots att det var länge sedan alla sågs. Det här är en grupp människor som håller ihop, de har en gemenskap byggd på vänskap, tillit, men också ett yttre tryck som får dem att svetsas ännu tydligare samman. Vännerna har varit utspridda på senare tid. Morgan White i fängelset i Huntsville, Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det är bara den unga halvmexikanska Gabrielle White som varit kvar i Texas, och fått känna av hur tiderna förändrats. Men nu äntligen skall de alla återförenas, och alla är inställda på att nu stanna ett tag och försöka få ordentlig snurr på gårdarna.

MORGAN WHITE

Älskad storebror. Tar lång tid innan han blir arg, men då han väl blir det drabbas han av ett ursinnigt raseri. Då måste han lugnas ner.

GABRIELLE WHITE

Hon var en charmig liten unge sist, men nu skall hon vara vuxen. Dotter till Ethan och Juanita.

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly slave-riet precis innan kriget bröt ut. Har räddat Morgans liv. Precis hemkommen efter fem år i armén.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Vill man ha roligt är han ett säkert kort.



Längd 178 **Vikt** 72 **Hårfärg** Brunt **Ögonfärg** Bruna

Kvalitet

Vattenflaska	20
--------------	----

Kvalitet

Ridhäst	20
---------	----

TC | VS | Handl | Mag | FB | Räckv | Skadegrupp

Överlevnad/Prärie	10
-------------------	----

Kula						
------	--	--	--	--	--	--

BAKGRUND

Texas 1874. Ett samhälle i förvandling, eller kanske snarare degenerering. Det är nio år sedan det blodiga inbördeskriget slutade, ett krig som kändes rätt avlägset för de flesta texikaner medan det pågick. Eftermälet blev desto värre för den styrande rika vita eliten. Texas hade ställt sig på den förlorande Konfederationens sida, och sattes efter kriget – liksom resten av Södern – under nordstaternas kontroll. Delstaternas makt sattes ur spel och Washington styrde de forna rebelerna med hjälp av soldater och guvernörer som tillsatts av presidenten. Och kanske värst av allt för stolta Lone Star-patrioter: Texas Rangers upplöstes och ersattes av nords Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett litet problem. Under rekonstruktionen kände de vita hur de tvingades ge svarta rättigheter flera av fullblodsrasisterna inte ville veta av. Texas State Police och militär skyddade svartas rättigheter (att rösta, att få betalt för utfört arbete, att slippa trakasserier och liknande). Apartheid var dock en självklarhet, och i domstolarna märktes ingen större skillnad – ingen vit man dömdes för mord på någon svart. Nu (1874) har rekonstruktionen tonats ned (efter politisk kohandel där republikanerna behåller presidentposten). Den vita makteliten har åter tagit sig tillbaka till de beslutsfattande positionerna. Texas State Police har lagts ned och ersatts med nya Texas Rangers. Den militära närvaron är fortfarande hög, kriget mot indianerna har blivit en federal angelägenhet. Det nya Texas Rangers jagar främst laglösa mexikaner.

Riktigt vad som skall hända nu är fortfarande oklart. Tiderna har blivit sämre för svarta, men ingen vet ännu hur genomgripande förändringarna kommer att bli. Den känslan av osäkerhet och oro kommer att spela en viss roll i detta äventyr.

MORGAN

Morgan White är hård, härjad och brutal. Kriget tillbringade han i sydstatskavalleriet, där han skulle ha dött om inte Isaac Freeman räddat hans liv (Isaac flydde med bland annat Sarahs hjälp norrut undan slaveriet. Då kriget kom tog han värvning som frivillig i nordstatsarmén, och tillbringade det mesta av sin tid med skitjobb som att samla ihop de döda på slagfältet. Han kände igen Morgan som Sarahs syster då han lämnats för död på slagfältet. Och betalade igen sin tacksamhetsskuld genom att förbinda Morgans sår, ge honom en häst och se till att han kunde ta sig därifrån.

Morgan var en oerhört skicklig revolverman, som var välkänd i stora delar av södern. Innan han hamnade i fängelse.

Morgan tar lång tid på sig innan han blir arg, men då han blir det uppfylls han av ett oerhört raseri som gör att han inte själv inser när det är dags att sluta. Andra måste handgripligen ingripa för att lugna ner honom. Under kriget var det en egenskap som uppskattades. Men efteråt, då de tre före detta gerillasoldaterna Michael Charlton, Noel Reese och Bo Carter attackerade Whites ranch var det samma egenskap som gjorde att han hamnade i fängelse. Juryn ansåg inte att det gick att säga att han dödat i självförsvar då han avrättade sina skadade motståndare genom att skjuta dem i huvudet...

Åren i fängelset har gått hårt åt Morgan. Han har tappat i vikt och snabbhet, men ökat i styrka. Mest av allt verkar han längta efter att se vänliga ansikten runt omkring sig igen.

MORGAN TALAR GÄRNA OM:

EN NY START

Hur det är dags att lämna gamla tider bakom sig och nu bygga upp någonting nytt...

DE ANDRA

Rollpersonerna kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White har av många i de omgivande rasistiska Texas stämplats som rasförrädare och konstiga. Ethan är gift med en mexikanska, så deras barn är halvblod. Morgan har suttit i fängelse och Sarah beter sig inte som en kvinna skall.

Omgivningen ser inte med milda ögon vare sig på dem, eller deras vänskap. De har alla känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått dem att uppskatta varandra desto mer. De står varandra oerhört nära, trots att det var länge sedan alla sågs. Det här är en grupp människor som håller ihop, de har en gemenskap byggd på vänskap, tillit, men också ett yttre tryck som får dem att svetsas ännu tydligare samman.

Vännerna har varit utspridda på senare tid. Morgan White i fängelset i Huntsville, Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det är bara den unga halvmexikanska Gabrielle White som varit kvar i Texas, och fått känna av hur tiderna förändrats. Men nu äntligen skall de alla återförenas, och alla är inställda på att nu stanna ett tag och försöka få ordentlig snurr på gårdarna.

SARAH WHITE

Lillasyster med mer mod än de flesta män Morgan mött. I en kris-situation finns det ingen han litar mer på.

GABRIELLE WHITE

Hon var en charmig liten unge sist, men nu skall hon vara vuxen. Dotter till Ethan och Juanita.

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly slave-riet precis innan kriget bröt ut. Har räddat ditt liv. Precis hemkommen efter fem år i armén.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Vill man ha roligt är han ett säkert kort.



Längd 164 **Vikt** 60 **Hårfärg** Svart **Ögonfärg** Bruna

11. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2689-2694.

Kula						
------	--	--	--	--	--	--

Färdighet	FN
Akrobatik	8
Första Hjälp	8
Försvar	10
Hantverk/Boskapsskötsel	18
Hantverk/Hästskötsel	15
Köra vagn	15
Läsa/Skriva	12
Matlagning	10
Orientering	10
Rida	13
Räknelära	12
Simma	11
Språk/Spanska	20
Uppmärksamhet	10
Överlevnad/Prärie	10

Värdesaker

Kula

BAKGRUND

Texas 1874. Ett samhälle i förvandling, eller kanske snarare degenerering. Det är nio år sedan det blodiga inbördeskriget slutade, ett krig som kändes rätt avlägset för de flesta texikaner medan det pågick. Eftermälet blev desto värre för den styrande rika vita eliten. Texas hade ställt sig på den förlorande Konfederationens sida, och sattes efter kriget – liksom resten av Södern – under nordstaternas kontroll. Delstaternas makt sattes ur spel och Washington styrde de forna rebelerna med hjälp av soldater och guvernörer som tillsatts av presidenten. Och kanske värst av allt för stolta Lone Star-patrioter: Texas Rangers upplöstes och ersattes av nords Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett litet problem. Under rekonstruktionen kände de vita hur de tvingades ge svarta rättigheter flera av fullblodsrasisterna inte ville veta av. Texas State Police och militär skyddade svartas rättigheter (att rösta, att få betalt för utfört arbete, att slippa trakasserier och liknande). Apartheid var dock en självklarhet, och i domstolarna märktes ingen större skillnad – ingen vit man dömdes för mord på någon svart. Nu (1874) har rekonstruktionen tonats ned (efter politisk kohandel där republikanerna behåller presidentposten). Den vita makteliten har åter tagit sig tillbaka till de beslutsfattande positionerna. Texas State Police har lagts ned och ersatts med nya Texas Rangers. Den militära närvaron är fortfarande hög, kriget mot indianerna har blivit en federal angelägenhet. Det nya Texas Rangers jagar främst laglösa mexikaner.

Riktigt vad som skall hända nu är fortfarande oklart. Tiderna har blivit sämre för svarta, men ingen vet ännu hur genomgripande förändringarna kommer att bli. Den känslan av osäkerhet och oro kommer att spela en viss roll i detta äventyr.

GABRIELLE

Gabrielle White är en ung halvmexikanska som fått mer än sin beskärda del av hur det är att växa upp i ett rasistiskt samhälle. Blandäktenskap mellan vita och mexikaner är visserligen inte helt ovanliga, men de är ändå inte accepterade. Att hennes familj dessutom föredrar familjen Whites sällskap framför att försöka bli en del av den vita gemenskapen har stört omgivningen ännu mer. Då Gabrielle gick i skolan var glåpord från de andra barnen, som "Niggerluvin' mixed breed" inte ovanliga. Det var så illa att hon lyckades övertala sina föräldrar om att det var bättre att hon gick i den svarta skolan, där Alicia Freeman undervisade.

Gabrielle har tvingats stanna hemma och uthärda under förhållanden som gått från dåliga till sämre. Bara under det sista året har det blivit riktigt illa. De Maskerade Ryttarna har skrämt halvt ihjäl svarta och mexikaner på mindre gårdar. En del har misshandlats och piskats. Det är många som blivit så rädda att de valt att sälja sina hem och flytta.

Gabrielle är trivs bäst på ranchen. Hon är bra på boskap, men trivs egentligen bäst med hästuppfödning. Hon skulle vilja att de satade mer på hästar framöver.

Hon har sett för mycket elände för att våga tro på människors inboende godhet. Gabrielle är ständigt på sin vakt och litar inte på någon utom de närmaste.

GABRIELLE TALAR GÄRNA OM:

HÄSTUPPFÖDNING

Hon försöker ofta och gärna övertyga de andra om hur mycket bättre och roligare det vore att föda upp hästar. Och hur mycket mer pengar de skulle tjäna.

DE MASKERADE RYTTARNA

Varför vet ingen vilka det är? Hur skall de kunna stoppas?

DE ANDRA

Rollpersonerna kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White har av många i de omgivande rasistiska Texas stämplats som rasförrädare och konstiga. Ethan är gift med en mexikanska, så deras barn är halvblod. Morgan har suttit i fängelse och Sarah beter sig inte som en kvinna skall.

Omgivningen ser inte med milda ögon vare sig på dem, eller deras vänskap. De har alla känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått dem att uppskatta varandra desto mer. De står varandra oerhört nära, trots att det var länge sedan alla sågs. Det här är en grupp människor som håller ihop, de har en gemenskap byggd på vänskap, tillit, men också ett yttre tryck som får dem att svetsas ännu tydligare samman.

Vännerna har varit utspridda på senare tid. Morgan White i fängelset i Huntsville, Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det är bara den unga halvmexikanska Gabrielle White som varit kvar i Texas, och fått känna av hur tiderna förändrats. Men nu äntligen skall de alla återförenas, och alla är inställda på att nu stanna ett tag och försöka få ordentlig snurr på gårdarna.

MORGAN WHITE

Hamnade i fängelse för mord på de tre som angrep ranchen. Då han blir arg blir han helt ursinnig. Var skicklig revolverman innan.

SARAH WHITE

Gabrielles idol, för att hon vågar stå upp på ett sätt som ingen annan. Men lite konstig är hon...

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly slaveriet precis innan kriget bröt ut. Har räddat Morgans liv. Precis hemkommen efter fem år i armén.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Vill man ha roligt är han ett säkert kort.



Namn Thomas Freeman
Alias _____ Rykte 40/55
Ålder 26 Födelsedatum 12/10 Födelseort San Antonio, Texas
Längd 174 Vikt 72 Hårfärg Svart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Grå derbyhatt, vit skjorta, grå kostym, brun väst	20
Dubbelt twishölster	20
Extra ammo: 24 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväska	20
Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Handgjort fickur	20
Vattenflaska	20
Filt	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	10	0
STY - Styrka	10	0
KOR - Koordination	20	3
MOT - Motorik	18	2
SNA - Snabbhet	20	3
INT - Intelligens	11	0
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	13	1
VAK - Vaksamhet	15	1

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
2 Colt Peacemaker	32	35	3	6	4	15	14/13/12/10
Winchester - 66	27	30	3	17	1	50	14/13/11/8
Knytnäve	34	31	3	-	4	-	5
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
Akrobatik	15
Billard	12
Dansa/	13
Fingerfärdighet	20
Försvar	15
Hasardspel	12
Kortspel	17
Läsa/Skriva	10
Rida	13
Räknelära	15
Smyga/Gömma sig	8
Språk/Spanska	10
Uppmärksamhet	8
Vapendrill/	20
Vältalighet	15
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Hölster Dubbelt twist Dra 2

Stridsvana 8 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 15

Tålighet 1 Chock 9

Förflyttning 15 Bärformåga 15

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -0

Två vapen -5

Pengar & Värdesaker

Dollar 60 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skadegrad _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma					
Lätt					
Allvarlig					
Svår					
Kritisk					
Kapande					
Dödlig					

Blödning

Benbrott

Kula

BAKGRUND

Texas 1874. Ett samhälle i förvandling, eller kanske snarare degenerering. Det är nio år sedan det blodiga inbördeskriget slutade, ett krig som kändes rätt avlägset för de flesta texikaner medan det pågick. Eftermälet blev desto värre för den styrande rika vita eliten. Texas hade ställt sig på den förlorande Konfederationens sida, och sattes efter kriget – liksom resten av Södern – under nordstaternas kontroll. Delstaternas makt sattes ur spel och Washington styrde de forna rebelerna med hjälp av soldater och guvernörer som tillsatts av presidenten. Och kanske värst av allt för stolta Lone Star-patrioter: Texas Rangers upplöstes och ersattes av nords Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett litet problem. Under rekonstruktionen kände de vita hur de tvingades ge svarta rättigheter flera av fullblodsrasisterna inte ville veta av. Texas State Police och militär skyddade svartas rättigheter (att rösta, att få betalt för utfört arbete, att slippa trakasserier och liknande). Apartheid var dock en självklarhet, och i domstolarna märktes ingen större skillnad – ingen vit man dömdes för mord på någon svart. Nu (1874) har rekonstruktionen tonats ned (efter politisk kohandel där republikanerna behåller presidentposten). Den vita makteliten har åter tagit sig tillbaka till de beslutsfattande positionerna. Texas State Police har lagts ned och ersatts med nya Texas Rangers. Den militära närvaron är fortfarande hög, kriget mot indianerna har blivit en federal angelägenhet. Det nya Texas Rangers jagar främst laglösa mexikaner. Riktigt vad som skall hända nu är fortfarande oklart. Tiderna har blivit sämre för svarta, men ingen vet ännu hur genomgripande förändringarna kommer att bli. Den känslan av osäkerhet och oro kommer att spela en viss roll i detta äventyr.

THOMAS

Thomas Freeman är van att snacka för sig. Han är kaxig, snacksalig och dödsföraktande i sitt sätt att tilla folk.

Han är fåfång och vill gärna uppfattas som mer framgångsrik än han nödväntidigtvis är alla gånger. Älskar att låta vita putsa hans skor, sy upp hans kläder eller klippa och raka honom. Dels håller han sig snygg och ser proper ut, dels får de verkligen känslan av att de passar upp på en svart... Efter att ha vuxit upp som slav ger det en speciell tillfredsställelse.

Thomas är beredd att göra det mesta – bara han slipper arbeta... Han är en typisk fixare och spelare. Glassig, välklädd glidare med mycket attityd. Bra på att snacka och fixa bra uppgörelser, försitter ogärna en chans och har väl gjort ett och annat i lagens utkanter. Dock ingenting han någonsin åkt dit för.

De senaste månaderna har Thomas tillbringat i Kansas vilda boskapsstäder – en utmärkt plats för en man med Thomas talanger. Nu senast var han i Dodge City, men tvingades lämna staden väldigt abrupt efter att ha dödat en man under ett pokerparti. Har kostym och bowlerhatt.

Under åren har Thomas blivit en skicklig revolverman, om än inte fullt lika skicklig som Morgan var förut. Det är inte för syns skull han går omkring med två revolverar i dubbelhölstret, han kan använda dem. Vilket han stundtals behövt – många vita klarar inte av att förlora mot en svart vid pokerbordet.

THOMAS TALAR GÄRNA OM:

BRA AFFÄRER HAN NÄSTAN GJORT

**OLIKA VAPEN OCH DERAS FÖR-
OCH NACKDELAR**

**FANTASTISKA MÖJLIGHETER OCH
PROSPEKT I FRAMTIDEN**

DE ANDRA

Rollpersonerna kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White har av många i de omgivande rasistiska Texas stämplats som rasförrädare och konstiga. Ethan är gift med en mexikanska, så deras barn är halvblod. Morgan har suttit i fängelse och Sarah beter sig inte som en kvinna skall. Omgivningen ser inte med milda ögon vare sig på dem, eller deras vänskap. De har alla känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått dem att uppskatta varandra desto mer. De står varandra oerhört nära, trots att det var länge sedan alla sågs. Det här är en grupp människor som håller ihop, de har en gemenskap byggd på vänskap, tillit, men också ett yttre tryck som får dem att svetsas ännu tydligare samman.

Vännerna har varit utspridda på senare tid. Morgan White i fängelset i Huntsville, Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det är bara den unga halvmexikanska Gabrielle White som varit kvar i Texas, och fått känna av hur tiderna förändrats. Men nu äntligen skall de alla återförenas, och alla är inställda på att nu stanna ett tag och försöka få ordentlig snurr på gårdarna.

MORGAN WHITE

Hamnade i fängelse för mord på de tre som angrep Whites ranch. Då han blir arg blir han helt ursinnig. Skicklig revolverman, innan...

GABRIELLE WHITE

Hon var en charmig liten unge sist, men nu skall hon vara vuxen. Dotter till Ethan och Juanita.

SARAH WHITE

Gå sin egen väg, är inte rädd för någon. Hjälpte Isaac fly norrut.

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly slaveriet precis innan kriget bröt ut. Har räddat Morgans liv. Precis hemkommen efter fem år i armén.



Namn Isaac Freeman
 Alias _____ Rykte 65/85
 Ålder 38 Födelsedatum 15/8 Födelseort San Antonio, Texas
 Längd 180 Vikt 84 Hårfärg Svart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Brun hatt, vit skjorta, halsduk, brun väst, bruna byxor	19
Chaps	20
Normalhölster	20
Extra ammo: 18 Revolverpatroner, 21 gevärspatroner	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor	20
Kaffepanna, stekpanna, Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Tapperhetsmedalj	20
Filt, Vattenflaska	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	17	2
STY - Styrka	15	1
KOR - Koordination	10	0
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	15	1
INT - Intelligens	12	0
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	17	2
VAK - Vaksamhet	13	1

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Spencer karbin	36	36	3	7	6	50	17/16/14/11
Colt kavalleri	29	33	3	6	2	20	15/14/13/11
Knytnäve	42	33	3	-	4	-	5
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
Akrobatik	13
Första hjälpen	14
Försvar	12
Hantverk/Hästköttsel	17
Juridik, militär	7
Köra vagn	14
Matlagning	13
Militär exercis	20
Orientering	12
Rida	20
Räknelära	10
Smyga/Ömma sig	14
Språk/Spanska	8
Spåra	12
Teori/Armen	12
Teori/Indianer	10
Uppmärksamhet	10
Överlevnad/Öken	13

Hölster Normal Dra 3

Stridsvana 11 Fanning -9

Skadebonus 1 Försvar 12

Tålighet 5 Chock 15

Förflyttning 15 Bärformåga 15

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 15 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skadegrad Blodförlust

Skada Område

Skadegrad	Område						
Skräma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning

Benbrott

Kula

Blödning							
Benbrott							
Kula							

BAKGRUND

Texas 1874. Ett samhälle i förvandling, eller kanske snarare degenerering. Det är nio år sedan det blodiga inbördeskriget slutade, ett krig som kändes rätt avlägset för de flesta texikaner medan det pågick. Eftermälet blev desto värre för den styrande rika vita eliten. Texas hade ställt sig på den förlorande Konfederationens sida, och sattes efter kriget – liksom resten av Södern – under nordstaternas kontroll. Delstaternas makt sattes ur spel och Washington styrde de forna rebelerna med hjälp av soldater och guvernörer som tillsatts av presidenten. Och kanske värst av allt för stolta Lone Star- patrioter: Texas Rangers upplöstes och ersattes av nords Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett litet problem. Under rekonstruktionen kände de vita hur de tvingades ge svarta rättigheter flera av fullblodsrasisterna inte ville veta av. Texas State Police och militär skyddade svartas rättigheter (att rösta, att få betalt för utfört arbete, att slippa trakasserier och liknande). Apartheid var dock en självklarhet, och i domstolarna märktes ingen större skillnad – ingen vit man dömdes för mord på någon svart. Nu (1874) har rekonstruktionen tonats ned (efter politisk kohandel där republikanerna behåller presidentposten). Den vita makteliten har åter tagit sig tillbaka till de beslutsfattande positionerna. Texas State Police har lagts ned och ersatts med nya Texas Rangers. Den militära närvaron är fortfarande hög, kriget mot indianerna har blivit en federal angelägenhet. Det nya Texas Rangers jagar främst laglösa mexikaner. Riktigt vad som skall hända nu är fortfarande oklart. Tiderna har blivit sämre för svarta, men ingen vet ännu hur genomgripande förändringarna kommer att bli. Den känslan av osäkerhet och oro kommer att spela en viss roll i detta äventyr.

ISAAC

Isaac Freeman har precis lämnat armén efter att ha tillbringat fem år som Buffalo Soldier (svart kavallerist). Ditt förband har fått ta många av de farligaste uppdragen i kriget mot framför allt comancherna. Det har varit farliga tider, där du varit nära döden flera gånger, men klarat dig med en hårmån. Det har fått dig att värdesätta livet mer. Och livet utanför armén i synnerhet, trots att du fick tapperhetsmedalj efter att ensam ha tagit ut fem krigare som försökte stjäla fortets hästar.

Värre än indianerna är comancheros – hjärtlösa smugglare som inte drar sig för någonting. Och du kan berätta att slaveriet inte på något vis är avskaffat ännu, det syns bara inte lika tydligt längre. Du växte upp som slav i San Antonio, men stod inte ut. Du fick oväntad hjälp att fly norrut till säkerheten där av Sarah White.

Väl i norr tog du värvning i armén för första gången. Du ville ut och slåss för din egen och dina bröders och systrars frihet. Det fick du inte, det blev mest skittjänstgöring av olika slag. Då du gick runt på ett slagfält och samlade ihop de döda upptäckte du den svårt sårade Morgan White. Du såg till hans skador och hjälpte honom fly söderut.

Efter kriget hjälpte du din far att starta gården i Trinity, precis i närheten av Ethan Whites ranch. Det var familjen White som föreslog det. Kort efter att Morgan fängslats tog du åter värvning i armén. Denna gång blev det betydligt hårdare strider.

Isaac är stenhård, på gränsen till elak. Numer klär han sig helst som en kofösare, med skjorta, väst, byxor, chaps och halsduk.

ISAAC TALAR GÄRNA OM:

INBÖRDESKRIGET
SIN TID I ARMÉN
INDIANPROBLEMEN OCH
COMANCHEROS

DE ANDRA

Rollpersonerna kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White har av många i de omgivande rasistiska Texas stämplats som rasförrädare och konstiga. Ethan är gift med en mexikanska, så deras barn är halvblod. Morgan har suttit i fängelse och Sarah better sig inte som en kvinna skall. Omgivningen ser inte med milda ögon vare sig på dem, eller deras vänskap. De har alla känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått dem att uppskatta varandra desto mer. De står varandra oerhört nära, trots att det var länge sedan alla sågs. Det här är en grupp människor som håller ihop, de har en gemenskap byggd på vänskap, tillit, men också ett yttre tryck som får dem att svetsas ännu tydligare samman.

Vännerna har varit utspridda på senare tid. Morgan White i fängelset i Huntsville, Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det är bara den unga halvmexikanska Gabrielle White som varit kvar i Texas, och fått känna av hur tiderna förändrats. Men nu äntligen skall de alla återförenas, och alla är inställda på att nu stanna ett tag och försöka få ordentlig snurr på gårdarna.

MORGAN WHITE

Suttit i fängelse för mord på de tre som angrep Whites ranch. Då han blir arg blir han ursinnig. Du har räddat hans liv.

GABRIELLE WHITE

Ethan och Juanitas dotter var en charmig unge sist ni sågs.

SARAH WHITE

Gå sin egen väg, är inte rädd för någon. Du är henne evigt tacksam sedan hon hjälpte dig fly norrut undan slaveriet.

THOMAS FREEMAN

Charmig, men hopplös lillebror som hatar arbete. Skicklig med vapen och kort.