

UPPGÖRELSEN

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING, LOUIS DUBOIS

BILD: PETER BERGTING



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

Wyoming. Era drömmars mål. Bara namnet har varit tillräckligt för att inte få er att tappa modet under er strapatsrika färd. Allting skulle bli bättre bara ni kom fram. Nu är ni här och era illusioner riskerar att krossas av den hårda verkligheten.

Ert första möte med era nya hemtrakter var inte direkt möjligheternas land för alla som var villiga att lägga ner lite arbete, tvärtom. Fattiga, smutsiga, hungriga satar syns överallt. De flesta har redan bett er om arbete, eller åtminstone ett mål mat...

De stora boskapsbaronerna agerar alltmer hänsynslöst, som om rikedom och makt ger dem rätt att göra vad de vill. Men missnöjet pyr, alltfler har börjat protestera. Ingen tror att boskapsbaronerna stillatigande tänker se sitt imperium krympa. Det mest oroväckande ryktet gör gällande att revolvermän från Texas är på väg, och ni vet bara alltför väl vilka kräk det kan handla om...

Uppgörelsen är den tredje och sista delen i Westernns konventskampanj 2001: De Utstötta. Varje del är ett fungerande självständigt äventyr, men de som spelar samtliga delar får en bättre totalupplevelse. Denna del är skriven för SydCon år 2001. Den första delen hette Hemkomsten och spelades på år 2001 års upplaga av GothCon, och del 2: Uppbrottet skrevs för och spelades ursprungligen på LinCon år 2001. Kampanjupplägget gör att äventyren skiljer sig en smula från helt fristående äventyr. Framför allt under tidigare delar har det varit extra viktigt att spelledaren har haft ett fokus på historien i äventyret, och att de som spelat dessa delar naturligt kommit vidare till denna del.

Äventyret är uppdelat i ett antal scener. Det hjälper att fånga stämningen om du tänker på dessa scener som scener i en film.

Avslutningsvis hoppas vi att ni får kul när ni spelar – både du som spelare och spelarna. Det är för er skull vi skrivit äventyret.

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. Där emot 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; Väl ansedd, hedervärd, pålitlig |
| 81-100 | Hjälte; 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 total 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 (FÄRDIGHETS NIVÅN - 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

Kampanjen tog sitt avstamp i Texas 1874. Ett rasistiskt samhälle i förvandling. Efter Inbördeskrigets slut sattes Södern och de stater som anslutit sig till den förlorande Konfederationen under direkt styre från Washington (med hjälp av direkt utsedda guvernörer, understödda av militärer på plats). Den legendariska halvmilitära polisstyrkan Texas Rangers upplöstes och ersattes av Texas State Police, som till stor del bestod av befriade slavar. Rasismen varken är eller var ett litet problem. Åren direkt efter Inbördeskriget tvingades de vita 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). 1874 håller allt detta på att ändras (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. Det nya Texas Rangers går de vitas ärenden och jagar främst laglösa mexikaner. Den militära närvaron var fortfarande hög, då kriget mot indianerna har blivit en federal angelägenhet. Under året som gått har Red River-kriget brutit ut, där kiowas, comancher och cheyenner gjort gemensamma attacker. Då är Wyoming betydligt bättre. Här har kvinnor fått rösta i flera år, ingen säger åt dem att hålla tyst. Det är självklart att även kvinnor får äga mark. Det finns rasister även i Wyoming, men samhället i sig är inte lika hårt öppet förtryckande och rasistiskt.

ÄVENTYRETS HUVUDPERSONER

Rollpersonerna har inte fötts med silversked, tvärtom. De är nära vänner och kommer från två famil-

jer: White och Freeman. Freemans är svarta, och har vuxit upp som slavar. Familjen White stämplades av många i det rasistiska Texas som rasförrädare och konstiga. Trots att det är en vit familj hade en av dem gift sig med en mexikanska och drev ranchen tillsammans med hennes mexikanske bror. En annan White har suttit i fängelse och Sarah beter sig inte som en kvinna förväntas göra. Dessutom är de alla vänner med svarta.

Omgivningen såg inte med milda ögon på någondera familjen, 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. De är vänner som litar på varandra i alla väder, det yttre trycket har bara svetsat dem ännu närmre samman. Då kampanjen började hade vännerna varit utspridda under några år. Morgan White på Huntsville-fängelset, 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. Då de återförenades var de alla inställda på att stanna i Trinity, Texas, och få ordning på gårdarna. Så gick det inte riktigt, nu närmast följer en snabb genomgång av de första två delarna.

HEMKOMSTEN: SAMMANFATTNING

Rollpersonerna utsattes för rasismen i Texas. Trots trakasserier inne i Trinity bet de ihop och uthärdade. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård (till ett hyfsat pris) nekade dem. Då ett krismöte med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan ville rollpersonerna ännu stanna kvar och försökte övertyga vänner och grannar om att de alla borde stanna och kämpa.

DE MASKERADE RYTTARNA
Stadssheriffen Owen Charlton, Jack Leyton (den rike ranchägaren

Randolph Leytons son) och ett gäng råskinn som arbetade på Gordons Ranch terroriserade svarta i området, förklädda till De Maskerade Ryttarna. De gav sig även på rollpersonerna och deras familjer. Först förgiftade De Maskerade Ryttarna familjen Whites boskap, ett drygt trettiotal djur dog. Alicia Freemans fästman John Lewis stannade och höll ett öga på familjen Freemans gård, då resten av familjerna var på krismötet i den svarta kyrkan. Det kostade honom livet. Då De Maskerade Ryttarna kom hängde de John Lewis och brände ner gården. Lagen gjorde ingenting, och nu i efterhand förstår rollpersonerna varför (Stads-sheriffen var en av de skyldiga)... Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. Gabrielles mor Juanita lynchades innan någon hann ingripa. I den strid som följde sköt rollpersonerna flera av anfallarna, och resten flydde mot Trinity. Strax utanför staden hittades deras huvor, som låg slängda vid sidan av vägen.

Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator. Rollpersonerna dödade stadens sheriff och den rike ranchägarsonen Jack Leyton.

UPPBROTET: SAMMANFATTNING

Rollpersonerna vågade inte stanna kvar i Texas, trots att de bara svarat sig mot De Maskerade Ryttarna. De litade inte på rättvisan i Texas. Innan de gav sig av red de ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Ranchen var helt övergiven. Det fanns inga spår efter Gordon, men desto fler efter Jack Leyton. Rollpersonerna hittade ett telegram till Jack som de behöll – telegrammet finns med som handout i slutet på äventyret. Thomas övertalade de andra om stjäla den boskap som fanns närmast ranchen hos Gordon. Det var "skadestånd" för allt elände De Maskerade Ryttarna hade ställt till för dem... De fick med sig 500 djur.

Rollpersonerna beslöt sig för att ta sig norrut, till Wyoming, och starta ett nytt liv där. Familjerna packade allt de hade, och de drev med sig all boskap (inklusive den stulna). Deras vänner och grannar, familjen Gilmore, följde med.

EN SÖRJANDE FAR

Randolph Leyton kände inte till sin son Jacks dåliga sidor, att han ledde De Maskerade Ryttarna, eller att han anföll rollpersonerna. Men Randolph vet att hans enda barn dog av blyförgiftning, rollpersonerna sköt ner honom på öppen gata. Randolph har blivit galen av sorg, och vill ha hämnd. Han utfäste en belöning på \$5.000 på rollpersonernas huvuden och skickade efter revolvermän för att jaga och döda dem. Även Texas Rangers larmades.

COMANCHEROS ATTACK

Under ett fruktansvärt oväder råkar hela hjorden i sken. Då alla är upptagna med att samla in djuren slår comancheron Comanche Scar till. Han dödar Ethan (bror till Morgan och Sarah, far till Gabrielle), stjälar hästar och en del utrustning samt rövar bort Alicia (Isaacs och Thomas syster).

Rollpersonerna ger sig av för att spåra och frita Alicia, medan resten av sällskapet fortsätter resan ut ur Texas och undan lagen som kan tänkas förfölja dem. De kommer överens om att mötas i Friendship Store i Indianterritoriet. Alicia har sålts till unga comanche-krigare. Det blir en blodig uppgörelse, men rollpersonerna och Alicia kommer levande därifrån.

TEXAS RANGERS PÅ FEL SIDA GRÄNSEN

Nästa obehagliga överraskning får de vid mötet med de andra. Då de kommer till Friendship Store har Texas Rangers, under ledning av Jason Porter, överskridit sina befogenheter och korsat gränsen. Deras familjer hålls under vapenhot, och rollpersonerna tvingas åter ta till våld för att klara sig ur situa-

tionen. Striden blir hård, flera av dem skadas, men det går ännu sämre för Texas Rangers. Jason Porter slungar ur sig förbannelser efter rollpersonerna då de ger sig av.

FRANK SLADE GÖR ENTRÉ

På väg över den sista stora flodövergången i Indianterritoriet möter de Frank Slade. Samme man som skrivit telegrammet till Jack Leyton (Se handouten i slutet av äventyret). Han ser ut och beter sig som en revolverman, men är trevlig mot dem. Trots att de råkar försäga sig och berätta vilka de är reagerar han inte. Rollpersonerna blir dock nervösa, och stämningen är spänd. Det inträffar dock ingenting speciellt, utan Slade fortsätter sin resa mot Texas och rollpersonerna sin mot Wyoming.

EN HÄLSNING FRÅN RANDOLPH LEYTON

Då rollpersonerna kommit nästan enda fram till Wyoming utan att ha blivit upphunna av några revolvermän började de pusta ut och känna sig säkra. De klev in på en liten saloon längsmed vägen, bara för att upptäcka hur fel de hade. Där fanns tre revolvermän. De reste sig upp med dragna vapen, hälsade från Randolph Leyton, varpå de öppnade eld. Flera rollpersoner skadades under den strid som följde, men de lyckades oskadliggöra revolvermännen.

I PARADISET

De kommer fram till sina drömmars mål, platsen där de kan bygga sig en framtid. Wyoming. Då de startade sin långa resa hade de 920 djur, och de har lyckats få med sig hela 730 djur hela vägen fram. Sarahs vän Samantha Carter, som bor två dagar från Cheyenne, ställer till en stor fest för att fira att de kommit. Hon berättar att det finns gott om bra mark ledig bara några timmar bort. Det omgivande landskapet är grönt och bördigt. Det finns en järnväg, och goda kommunikationer.

EN HELT NY START

Då detta äventyr börjar har det gått ett halvår, och är mitt i vintern. Julen har precis varit. De har börjat komma i ordning.

RAINBOW RANCH

Denna gång har familjerna startat en gemensam ranch redan från början. De kallar den Rainbow Ranch för att de själva är i regnbågens alla färger. Dessutom slutade en regnbåge på marken första gången de såg på marken. Det skall ju finnas en skatt vid regnbågens slut, och de ser resan från Texas som den långa regnbåge de följde och ranchen som deras stora skatt...

Även om alla är delägare i ranchen är det inget snack om att vissa av dem vet mer, har bättre koll och arbetar hårdare än andra. Ännu så länge är det Gabrielle White, Miguel Santiago och Samuel Freeman som drar det tyngsta lasset och har mest att säga till om. Varken Isaac eller Morgan ligger på latsidan, utan arbetar hårt med att bygga upp ranchen. Sarah och Thomas däremot tillbringar en hel del tid hos Samantha Carter, framför allt nu under vintern då det inte finns lika mycket att göra på ranchen.

Rollpersonerna har lyckats bra. Genom att sälja en del djur under hösten har de fått råd att bygga en rejäl ranch, och ändå ha en del pengar över. Gabrielle har även drivit igenom att de skall ha en del hästar, så idag består deras boskapsbestånd av 500 djur och de har 65 hästar därutöver, varav tre riktigt bra avelshingstar. Se mer om deras ranch längre bak i äventyret, bland platsbeskrivningarna.

GILMORE OCH ROCKING G

Familjen Gilmore startade Rocking G-ranchen någon timme bort från rollpersonerna. John är en skicklig hantverkare och har byggt två bra bostadshus åt sin familj; ett till sin far och Pete och ett eget för honom själv. Han hoppades att Gabrielle skulle vilja flytta ihop med honom. Hon har avböjt, vänligt, men bestämt.

OROSMOLN UNDER UPPEGLING

Wyoming är kanske inte paradiset på jorden, men det mesta Sarah utlovade på vägen hit stämmer. De får äga, rösta och behandlas som medborgare allihop här. Marken och landskapet är både vackert och bördigt. De har lyckats bygga upp en bra verksamhet, och de har goda möjligheter att få det allt bättre framöver, även om det kräver stort slit. Men det har inte gått lika bra för alla som sökt lyckan här.

FATTIGA IMMIGRANTER

Under hösten och vintern har allt fler fattiga immigranter kommit hit med tåget. Många av dem kommer från Tyskland och Östeuropa. Det är löftet om gratis mark och nya möjligheter som lockat dem. Flera har lagt sina sista pengar bara på att komma fram. Väl här har de upptäckt att livet var svårare än de trott.

De har marken, men ingenting att äta och inga jobb. Det är boskapsmarker, så det är svårt att hitta lättfångat byte, inte minst eftersom de ofta själva saknar vapen. Flera av dem har varit och sökt jobb hos rollpersonerna redan.

Då tiderna är svåra blir många desperata. Människor som annars aldrig skulle stjäla kan inte riktigt låta bli. Det finns ju så mycket boskap så nära, samtidigt som deras familjer är utmärglade och uthungrade... Åter andra har inte samma skrupler, utan förser sig regelbundet med boskap från olika rancher både för att få mat och för att finansiera andra projekt. Samantha Carter har traktens största nöjesetablissemang och hon tar emot boskap som betalning utan att titta alltför noga på märkningarna...

CHEYENNE CLUB

Det finns många väldigt rika boskapsbaroner i området runt Cheyenne. De äger vidsträckta marker och räknar sin boskap i tiotusental. Dessa väldigt rika män har en egen klubb där de träffas och

diskuterar affärer: Cheyenne Club. Lord Hunley är gruppens ledare och den mest pådrivande.

Dessa herrar ser med oro på utvecklingen. Alltmer av de vidsträckta betesmarkerna som utmärker detta "boskapsland" omvandlas nu istället till småbruk. De fria vidderna trängs undan av en ökande befolkning. Särskilt oroande är att en gård skaffat in taggtråd för att inhägna sina marker, och några andra har skaffat får...

Höstens och vinterns stora inflyttning av fattiga immigranter har ställt saker och ting ännu mer på sin spets. De har alla märkt hur de förlorat mer boskap än normalt på sista tiden, och ingenting görs åt saken. Lagen verkar inte prioritera boskapsstölderna, trots att det är de mest prominenta medborgarna som drabbas...

BOSKAPSDETEKTIVER HYRS IN

I början av vintern fick därför Hunley med sig de andra i Cheyenne Club på att anställa sex revolvermän som boskapsdetektiver. Dessa herrars uppgift är att spåra och gripa boskapstjuvar. De får gärna statuera exempel... Rupert Stevens leder deras aktioner, och verkar trivas bäst när de gripna gör motstånd...

Tack vare boskapsdetektiverna har alltför gripits. Däremot är det inte tillräckligt många som döms tillräckligt hårt enligt Hunleys åsikt. De blödiga juryledamöterna ömkar för tjuvarna och låter dem komma undan lätt bara för att de har det svårt.

EN SLUTGILTIG LÖSNING

Detta gjorde Hunley så irriterad att han organiserade en ännu större operation mot boskapstjuvarna. Han övertygade guvernör Johnson att denne skulle åka till Washington under trettondagshelgen och bli borta under en månad. Under den tiden skall problemet lösas, men utan att guvernören kan lastas på något vis. Innan han åkte skulle han ge Överste Harrow vid

Fort Russell order att bara ingripa i civila konflikter efter en direkt order från honom själv.

Hunley tänker ta lagen i egna händer. Han har hyrt in 30 revolvermän från Texas som är på väg med tåg till Cheyenne. Deras uppgift är att röja upp bland alla dem Hunley betraktar som boskapstjuvar, och människor som står i hans och de andra boskapsbaronernas väg. Hunley upprättar på nyårsdagen en lista över de personer han anser utgör störst problem i området. Var och en av de personer som finns med på listan vill Hunley se död innan januari månads utgång. Rollpersonerna kommer att hitta sina egna namn, och Samantha Carters namn på listan...

DEN SOM TIGER SAMTYCKER?

De andra boskapsbaronerna är långt ifrån lika övertygade om det riktiga i lord Hunleys strategi. De gick med på hans planer efter ett eldigt anförande från hans sida där han varnade för "*de horder av kriminella element som väljer in i Wyoming*", "*det håller på att bli för mycket människor och för lite boskap här*", "*Immigranterna utger sig för att vara bönder, men vi vet att de är tjuvar och orosmakare*" samt att "*Domstolarna dömer inte tillräckligt hårt om alls, ens när de gripna är uppenbart skyldiga*".

Skulle hela operationen misslyckas kommer de andra boskapsbaronerna att överge lord Hunley och hävda att han aldrig berättat vid den av vad han tänkt göra för dem.

GAMMALT GROLL UPP TILL YTAN

Under äventyret dyker Randolph Leyton upp igen. Han är ute efter hämnd, men rollpersonerna kommer att få en chans att lösa det hela på fredlig väg. Om de lyckas bli vänner med Slade kan han vittna till deras fördel, och inte minst ge Leyton brevet som bevisar att Jack tänkt mörda sin far. I så fall kommer Leyton att bli förkrossad, men inte längre vilja se dem döda.

HÄNDELSE

I början av äventyret presenteras scenerna i en strikt kronologisk ordning, för att lättare få in rollpersonerna i äventyret och introducera dem för övriga personer. Ju längre äventyret går desto mer blir det dock upp till rollpersonerna vad som skall hända. Det finns olika sätt att lösa de stora konflikterna i äventyret, och beroende på vilken väg de väljer ser situationerna och scenerna väldigt olika ut. Därför kommer slutet på äventyret snarare att bestå av lite olika möjligheter att lösa dessa konflikter på än exakta angivelser av vad som händer. Efter det följer en beskrivning över viktiga platser i äventyret, följt av viktiga personer och rollpersonernas handouts. Sist kommer själva rollpersonerna.

BESTULNA

Då själva julfirandet är över bör rollpersonerna återgå till lite mer normala rutiner. De som är ute på ägorna och ser till boskapen kommer att upptäcka tydliga spår efter inkräktare i snön. Det är två män som har kommit in på markerna till fots och tagit med sig två djur. Spåren är omkring två dagar gamla och mycket lätta att följa.

JULEFRID?

Efter bara någon timmes ritt kommer rollpersonerna fram till ett par hoptimrade skjul, gjort av billigast tänkbara brädor. Det syns tydliga spår efter att två djur har slaktats nyligen på gårdsplanen. Blodet färgar snön röd, och en del slaktrester har blivit kvar.

Det finns också en del människor på gården, tretton stycken närmare bestämt från tre olika familjer. De är alla magra och utmärklade. De ser hemskt skuldmedvetna och ångerrulla ut då de får syn på rollpersonerna. En av männen harklar sig, presenterar sig som Mike Kovachs och ber så mycket om ursäkt. Han erkänner utan omsvep att han stulit djuren, han förstår att det var fel

och lovar att ersätta dem så fort familjen fått det lite bättre. Om de vill kan han arbeta av skulden också, han gör gärna rätt för sig. Han skulle aldrig stulit om det inte var för att det var jul och alla var så hungriga.

Om rollpersonerna accepterar en långsiktig uppgörelse kommer Mike Kovachs att bli oerhört tacksam. Han lovprisar deras vänlighet, och är för alltid skyldig dem en stor tjänst. Han presenterar dem för sin fru Anna, deras barn Jan och Lech. Han introducerar också det äldre paret, Annas föräldrar Jaroslaw och Magda Pfilzer. Slutligen presenterar han familjen Müller, som består av Hans, Helga och deras tonårsbarn Elsa, Heinrich, Albert, Uwe och Janni. De ser alla ytterst förlägna ut, utom Uwe som trotsigt stirrar på rollpersonerna. Skulle rollpersonerna istället välja att brutalt skjuta ner immigrantfamiljerna, eller överlämna dem till rättvisan har de skaffat sig ovänner som aldrig kommer att glömma deras kallblodighet...

BOSKAPS- DETEKTIVVERNA

Dagen därpå kommer Rupert Stevens och fem av hans män på besök till rollpersonernas ranch. De berättar att det varit fler boskapsstölder än vanligt över julhelgen, flera av de stora rancherna har drabbats hårt. De försöker nu kartlägga problemet och undrar hur det gått för rollpersonerna, har deras ranch drabbats? Har de sett några spår av boskapstjuvar, eller har de några andra matnyttiga upplysningar att dela med sig av. Rupert är en obehaglig och otrevlig person, men det bör klart framgå att han inte på något vis misstänker rollpersonerna, eller försöker angripa dem. Tvärtom behandlar han dem som ranchägare vilka som helst. Besöket bör avslöpa tämligen smärtfritt.

Nästa kontakt rollpersonerna har med folk utanför den egna ranchen får de veta att boskapsdetektiverna

hade spårat upp och skjutit tre immigranter samma dag de varit på besök på ranchen. Om de själva låtit boskapstjuvarna löpa kan de nu känna sig som "de goda", jämfört med "de onda" brutala boskapsdetektiverna utan medkänsla...

NYÅRSFESTEN

Det blir en stor nyårsfest för att fira året som varit och de ännu bättre som är på gång på Samantha Carters Ranch. Det är fullt med folk, både fattiga och de som har det lite bättre ställt där. Rollpersonerna kommer att se många bekanta ansikten, t.ex. är familjen Gilmore där och Pete kommer att uppvakta Gabrielle en hel del och vilja dansa. De ser också flera immigranter, inte minst de tretton nybyggarna som stal boskap av dem några dagar tidigare...

Samantha Carter har ställt till med gratis dans inne i ladan, och här får alla äta och dricka av mat de tagit med sig. Inne i stora byggnaden är det en mer påkostad tillställning med tvårättersmiddag och servering. Här är de flesta gäster betalande, utom de som sitter vid Samantha Carters hedersbord. Med andra ord rollpersonerna och två ytterligare personer: Frank Slade och Richard Jones.

MÖTET MED SLADE

Rollpersonerna bör minnas Slade, både från telegrammet de har och mötet vid flodövergången i Indianterritoriet. Det är helt uppenbart att han är revolverman, och en skicklig sådan, så flera av dem kan nog tänkas bli rätt nervösa.

Det är å andra sidan minst lika uppenbart att han är förälskad i Samantha Carter, och att hon tycker bra om honom. Då Slade förstår att rollpersonerna är vänner till Samantha kommer det i sig att göra att han försöker komma bra överens med dem. Oavsett hur det förra mötet dem emellan avslöpte är han beredd att dra ett streck över eventuella misshälligheter, det var ju innan de visste att de hade gemensamma bekanta...

För att visa sin uppriktighet kan han berätta för dem att de har ett pris på sina huvuden på \$5.000 i Texas. Randolph Leyton har satt upp belöningen för mordet på hans son Jack. Slade konstaterar dock att de inte behöver vara oroliga för honom: det är alldeles för långt till Texas och han skulle aldrig skada någon av Samanthas vänner.

Slade kan också berätta att tiderna kan försämrats rätt snabbt nu. De rika boskapsbaronerna i trakten har börjat tröttna på alla småstölder. De har erbjudit honom arbete som boskapsdetektiv, men han tackat nej.

Försöker rollpersonerna fråga ut honom om hans affärer med Jack Leyton kommer han att vara undvikande, och konstatera att det här är en dag för festande och inte affärer. Dessutom är diskretion en hederssak i hans yrke...

FÄRLIG BETALNING

Någon gång under kvällen bör rollpersonerna lägga märke till att Samantha Carter accepterar betalning från en senkommen gäst i form av boskap, ett djur ger \$25 i kredit på Ranchen. Det är helt uppenbart att hon inte bryr sig om att kontrollera märkningen. Om de försöker varna henne för att ta betalt i stulen boskap, inte minst med tanke på att boskapsbaronerna börjat ta till hårdare tag viftar hon bara bort det. Hon tror inte att det skall behöva vara något större problem egentligen. Dessutom brukar hon låta Richard Jones ta hand om alla affärer i gräzonen...

PARTYKRASCHARE

Vid tiotiden på kvällen får festen ett rejält avbräck. Boskapsdetektiven Rupert Stevens och två av hans män kommer dit på jakt efter Uwe Müller. De har spårat honom hit och nu kräver de att festdeltagarna lämnar ut honom. De uppträder aggressivt och hotfullt, men är inte beredda att ta till vapen för att driva sin vilja igenom. Alltså får de gå därifrån tomhänta, för Samantha vill inte veta av att nå-



gon av hennes gäster behandlas illa av någon utomstående. Rupert Stevens ger sig motvilligt av därifrån, men inte utan att ha hotat alla som motsatt sig gripandet av Uwe Müller med att deras skyddande av boskapstjuvar kommer att straffas. Vänta bara, snart så...

TÅG FRÅN TEXAS

Några dagar senare är det dags för rollpersonerna att ta sig in till Cheyenne och möta tåget. De har beställt ett vindhjul med tillhörande pump som kommer skeppat med tåget.

Väl där lägger de märke till att boskapsdetektiven Rupert Stevens och lord Hunley, en av de absolut rikaste ranchägarna i trakten även de står och väntar vid perrongen. De känner till att lord Hunley är en mäktig man, det är han som leder de rika boskapsbaronernas sammanslutning Cheyenne Club.

Då tåget stannar in och folk börjar kliva av ser de någonting djupt oroad: den ene välbevärade revolvermannen efter den andre kliver av tåget. Sammanlagt är det 30 stycken, och de verkar resa i sällskap. Den värsta chocken är dock

den person som leder dem: Jason Porter, den Texas Ranger som följde dem in i Indianterritoriet och där hotade deras familjer till livet. Han får syn på dem också. De kan se att han blir överraskad, och allt annat än förtjust... Därefter kliver Porter fram och hälsar hjärtligt på lord Hunley och Rupert Stevens. De går därefter till Cheyenne Club.

DÖDSLISTAN UTFORMAS

Rollpersonerna kommer inte att kunna bevittna det som därpå händer, men det är av stor betydelse för äventyret. Lord Hunley förklarar läget för de tillresta revolvermännen. De har hyrts in för en uppretningsaktion, Wyoming har invaderats av boskapstjuvar och annat patrask. Deras uppgift är att utradera skurkarna och statuera exempel. Lönen är \$5 per dag plus ersättning för alla utlägg. Dessutom utgår ytterligare en ersättning (\$50) för varje namn på listan de dödar. Därefter lämnar de över en lista på namn. Har rollpersonerna inte gjort någonting för att hamn på dödslistan tidigare gör de det nu – Porter skriver egenhändigt dit dem efter att ha varnat för dem. Hunley accepterar hans uppgift.

LEYTON VARSKOS

Jason Porter nöjer sig inte med det. Han vill hämnas på rollpersonerna, men har ingenting emot att få betalt för det samtidigt. Därför telegraferar han till Randolph Leyton att han hittat rollpersonerna i Cheyenne, Wyoming. Randolph Leyton ägnar ingen tid åt att fundera mer på saken, utan kommer omedelbart att bege sig dit. Resan tar dock några dagar, även med tåg.

ALLA DESSA DÖDA

Det dröjer inte lång tid innan rollpersonerna får höra talas om resultatet av revolvermännens ankomst till trakten. De får rapporter om alltför många döda bland immigranterna. Officiellt finns det inga spår efter gärningsmännen, men det står bortom allt tvivel att det är Hunleys blodtörstiga vendetta som drags igång, av revolvermännen.

AVRÄTTNINGEN

Sannolikt kommer rollpersonerna att spendera en del av den kommande tiden med att på olika sätt bygga värn och försvarsverk

hemma på ranchen, ifall revolvermännen skulle komma. Det vore dock bättre om det istället blev andra arenor för kommande scener i äventyret.

Med det sagt blir ändå nästa möte med revolvermännen på rollpersonernas egen mark. En vecka efter revolvermännens ankomst till Wyoming hör de rollpersoner som är ute och kollar boskapen någon som skriker "*Hilfe! Hilfe!*". Då de tittar åt det hållet ser de Mike Kovachs (boskapstjuven från första scenen) komma springande rakt mot dem "*De dödar min familj*" hinner hann skrika innan han faller ihop. Samtidigt får de syn på två ryttare som jagat efter Kovachs. De två männen avfyrar sina revolverar i ryggen på Kovachs.

Efter det skulle ryttarna helst bara vilja försvinna. De rider då mot immigranternas skjul (där tio till av deras kompanjoner finns). Vad gör rollpersonerna? Låter dem rida iväg, eller gör upp?

MASSAKERN

Förhoppningsvis kommer rollpersonerna att följa alla de ledtrådar som pekar mot immigranternas hem. Där väntar en fruktansvärd syn: alla är döda, avrättade på nära håll. Tolv kroppar ligger utspridda, både män, kvinnor och barn.

I det kaos som finns runt omkring dem hittar de dock den ledtråd som kan få slut på vansinnet: de hittar ett exemplar av Dödslistan som en av revolvermännen tappat. (Den finns med bland handouts i slutet på äventyret). Ett femtontal är överstrukna. Rollpersonerna kan erinra sig att det överensstämmer med vilka de hört har dött på sistone. Det sista överkorsade namnet är Uwe Müller, en av de döda hos immigranterna. Nästa namn på listan är Samantha Carter, så de bör kunna räkna ut att revolvermännen är på väg dit närmast. Spår efter 10-12 ryttare går också raka vägen till Samantha Carters Ranch. En bit längre ner på listan ser de också sina egna namn...

BRINNANDE INFERNO

Under tiden har revolvermännen kommit fram till Samantha Carters Ranch, men stött på mer motstånd än de räknat med. Frank Slade är där, och han har gått rätt hårt åt angriparna. Från en förskansad position har han lyckats skadeskjuta flera av dem, men det räcker inte. De kvarvarande har bytt taktik, från att försöka skjuta ut dem från håll till att sätta eld på hela stället. Nu har elden börjat ta sig och Slade och Samantha Carter kommer när som helst att tvingas fly ut ur det brinnande huset. De kommer att bli lätta måltavlor för revolvermännen, om inte rollpersonerna tar sig dit i tid för att rädda dem.

Skulle rollpersonerna ingripa till Samantha Carters och Frank Slades försvar blir det en hård strid mot revolvermännen, som dock hamnat i en rävsax – de är fast mellan rollpersonerna och Frank Slade. Rollpersonerna bör dock ta hem striden, trots en del problem. Det gör i så fall att Slade går från att vara artigt trevlig mot dem, till att bli djupt tacksam och lita på dem. Vilket i sin tur leder till att han berättar några väldigt intressanta saker för dem.

EN FIENDE IBLAND OSS

Slade har hört att Randolph Leyton och hans livvakt Jonathan Flagg kom in med tåget tidigare samma dag. Det är inte svårt att räkna ut att de kommit för att de hört talats om att rollpersonerna finns här...

JACKS BREV

Frank Slade berättar nu allt han vet om Jack och Randolph Leyton. Han bekräftar att han då och då tar betalt, bra betalt, för att döda på beställning. Jack Leyton kontaktade honom av den anledningen. Jack vill döda sin far, men behövde hjälp då Jonathan Flagg skötte sin uppgift att skydda gubben mycket bra. För att bekräfta det han sagt ger han dem brevet

från Jack. Skulle de vilja är han också beredd att tala med Randolph och berätta vad han vet.

UPPGÖRELSEN MED RANDOLPH LEYTON

Rollpersonerna kommer att vara tvungna att på ett eller annat sätt lösa problemet med Randolph Leyton i detta äventyr. Leyton har kommit hit för att Jason Porter har berättat att de finns här, och han är ännu helt inställd på hämnd. Det finns flera möjligheter att få slut på denna hämndsaga, inte minst tack vare Frank Slade.

AVSLÖJA JACKS PLANER

Vill rollpersonerna ha en fredlig lösning på konflikten kan de faktiskt tala med Randolph Leyton. Om de berättar för honom att hans son ville mörda honom kommer Leyton först att slå ifrån sig det hela som ett osmakligt sätt att rädda sitt eget skinn. Står de på sig, och framför allt visar Jacks brev, samt telegrammet som var ställt till Jack, kommer han att tvingas inse sanningen. Randolph Leyton kommer att bli helt förkrossad, men trots allt medge att rollpersonerna lyckats rädda hans liv. Han kommer fortfarande inte att tycka om dem, eller ens i hjärtat förlåta att de dödat hans ende son, men han kommer inte längre att vilja se dem döda. Han kommer därför att dra tillbaka belöningen på \$5.000 som han satt på deras huvuden. Därefter återvänder han till Texas för att sörja.

REVOLVERNS LAG

Det är också rätt sannolikt att rollpersonerna vill göra upp en gång för alla med vapen i hand. Detta kommer dock att medföra vissa konsekvenser för deras del. Jonathan Flagg är oerhört skicklig, och de kommer inte att kunna gå runt honom. Risken är därför stor att Flagg kommer att hinna decimera rollpersonerna innan de med gemensamma krafter får ner de två männen från Texas (deras överlägsna antal gör att det ordnar sig).

FRANK SLADE FULLFÖLJER SITT KONTRAKT

Om rollpersonerna är helt inställda på en blodig uppgörelse med Randolph Leyton, men du som spelledare bedömer att de är för skadade för att lyckas finns den här baddörren. Har de för övrigt spelat bra och du vill vara snäll mot dem kan du låta Slade fullfölja sitt kontrakt och döda Leyton och Flagg. Vinkla det i så fall som att Slade tagit betalt för uppdraget, och även om hans uppdragsgivare är död är han mån om att upprätthålla sitt rykte om att alltid fullfölja kontrakt...

UTRENSNINGEN

På ett eller annat sätt måste rollpersonerna försöka få till stånd en lösning på problemet med de 30 revolvermännen från Texas som dödar folk på Hunleys lista. I första hand bör slutstriden stå någon annanstans än på deras ranch, men om de fegar ur och bara förskansar sig där kommer de till slut att få besök av sällskapet, då de står med på listan...

MILITÄREN PASSIV

Militären kommer inte att ingripa, oavsett hur illa det ser ut. De har fått uttryckliga order av guvernören att endast ingripa i civila konflikter om han uttryckligen begär det, vilket han inte gör. Faktum är att han är mycket svår att nå, då han befinner sig i Washington under hela januari månad. I efterhand kommer han att spela helt oförstående och säga att han aldrig kunnat tro, eller ana, vidden av vad som hänt...

ARRESTERA DEM!

Med hjälp av själv Dödslistan de hittat och vittnesmål från en överlevande revolverman kommer de att kunna få hjälp av lagen i området. Countysheriffen Stuart Douglas har varit oroad och velat ingripa redan tidigare, men inte kunnat då han saknat bevis. Även nu är de dock väldigt få. Countyshe-

riffen kan mobilisera ytterligare tre man, men inga andra vågar ingripa automatiskt. Alla andra måste övertygas. Utan mer folk kommer vare sig lord Hunley, boskapsdetektiverna eller revolvermännen från Texas att lägga ner vapnen, utan det blir istället en blodig uppgörelse.

FOLKLIG RESNING

Med hjälp av Dödslistan, ett vittnesmål från någon av revolvermännen och vår formulerade upprop kan rollpersonerna övertyga stora delar av Countys befolkning, inte minst immigranterna, att driva bort revolvermännen. Lyckas de riktigt bra kan de samla sådana massor att bara antalet gör att de får revolvermännen att ge upp och ge sig av.

Rollpersonerna kan uppnå samma resultat även med mindre silvertunga än så. Får de med sig ett tretiototal man med vapen räcker det för att de inhyrda revolvermännen inte längre skall tycka att det är värt pengarna att fortsätta slåss. Att förse dem med vapen är dock lättare sagt än gjort... Handlarna kommer inte att våga sälja så stora mängder vapen med tanke på hur explosiv situationen är. Deras bästa möjlighet (om de inte lämnar Cheyenne) är via Richard Jones. Jones tar bra betalt för sina tjänster, men det finns just ingenting han inte kan ordna för en betalande kund...

GERILLATAKTIK

Rollpersonerna kan mycket väl få för sig att försöka slå till mot små grupper av revolvermän i taget. Det är en fungerande strategi, men den har en stor nackdel. Dagen efter tillslaget hos Samantha Carter lär sig revolvermännen att de måste ingå i en större grupp, för att inte bli ett lätt byte för rollpersonerna. Därefter är de minst ett dussin i taget.

FÖLJ LISTAN

Det kan också tänkas att rollpersonerna kommer att utgå ifrån listan och helt enkelt själva leta upp

så många av namnen som möjligt för att försöka rädda dem. Detta är en fungerande strategi som dock leder till att de vid varje tillfälle tvingas ta till vapen för att stoppa revolvermännen.

VAR OCH EN ÄR SIG SJÄLV NÄRMAST

Skulle det gå dåligt för revolvermännen kommer både Hunley och Jason Porter snart att upptäcka att de står mer ensamma än de trott. Kommer Dödslistan ut finns det inga andra boskapsbaroner som kommer att stå upp för den. Istället kommer de att skylla allt på lord Hunley ensam.

Revolvermännen kommer inte heller att slåss till siste man. Går det dåligt börjar de få problem med folk som lämnar staden alltefterst. Dessa problem eskalerar oerhört snabbt om Jason Porter dör. Då kommer inga av hans män att stanna till det bittra slutet, utan alla ger sig av hem till Texas igen.

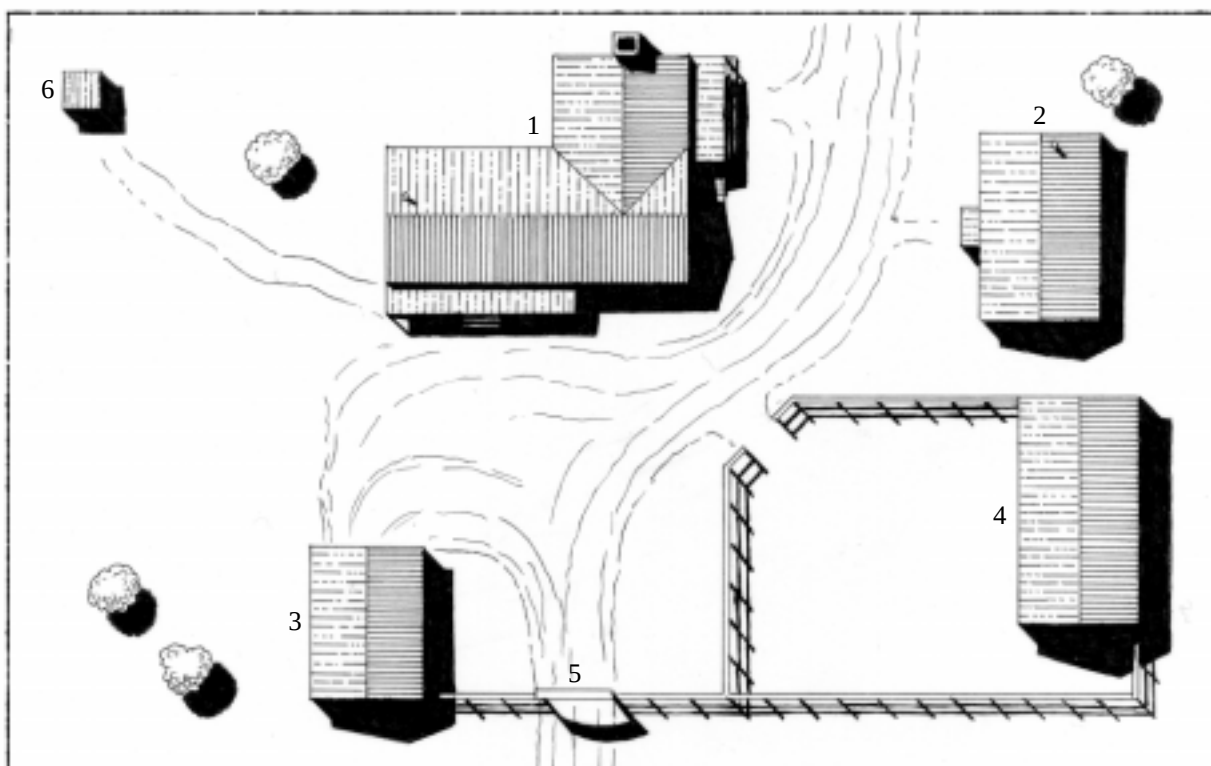
Jason Porter kommer dock inte att ge upp bara för att hans män gör det. Skulle det gå alltför illa i övrigt kommer han inte att följa eller hjälpa Dödslistan någonting mer. Däremot har han personliga skäl att vilja göra upp med rollpersonerna innan han lämnar trakten. Har de fortfarande ett pris på sina huvuden kan han få hjälp av flera av sina revolvermän. I annat fall försöker han på egen hand...

Boskapsdetektiverna under Rupert Stevens är dock betydligt mer bofasta, och därför även mer inriktade på att bekämpa rollpersonerna och alla som står i boskapsbaronernas väg. Vad skulle de annars ta sig till, och vart skulle de ta vägen?

RÄTTSLIGT EFTERSPEL

Dödslistan, samt vittnesmål från överlevande som angripits samt revolvermän gör att det kommer att gå att fälla lord Hunley. Däremot blir det extremt svårt att få med sig någon annan högt uppsatt i fallet – de kommer alla att låtsas att hen var en ensam galning som gick över styr.

RAINBOW RANCH



Det har gått bra för rollpersonerna. På bara några månader har de fått ordning på sin ranch. De har kunnat skaffa rejält med bra mark, byggt upp gedigna timmerbyggnader att bo i, har ett rejält stall och bra med lagringsmöjligheter. Dessutom har de både gott om boskap, och har skaffat in en del hästar för att bredda sin verksamhet också. När alla har fått skaffa det de vill har de ändå pengar över.

För de kommer Wyoming nog att bli precis så bra som de hoppats och drömt om. Det här är möjligheternas land, där de alla är respekterade medborgare.

Det enda orosmolnen som finns på himlen är den stora inflyttningen av immigranter som skett under hösten och vintern. Fattiga stackare som har problem med språket kommer och ber om arbete var och varannan dag. Trots att Rainbow Ranch ser ut att kunna gå bra kan de inte anställa alla som behöver hjälp. De brukar bjuda dem på ett mål mat.

1. HUVUDBYGGNAD

Huvudbyggnaden består av en rejäl timmerstuga byggd i vinkel. De har ett trevligt kök med bra både sällskaps- och arbetsmöjligheter i "utbyggnaden". Det finns en köksdörr som leder rakt ut på gården. I hörnet som binder ihop köket med sovrumsdelen har de ett stort säll-

skapsrum, med gott om plats för alla som bor här och några till. De har kostat på sig bekväma möbler, och Alicia har inrett ett litet bibliotek.

I resten av byggnaden ligger sovrum/privata rum. Här bor Granny Mary, Alicia, Gabrielle, Sarah och Samuel.

2. BOSTADSHUS

Denna byggnad är inte fullt lika påkostad som huvudbyggnaden, även om det är ett timmerhus även det här.

I denna byggnad har Miguel, Isaac, Thomas och Morgan inkvarterat sig, i varsitt rymligt rum.

3. VAGNSLADA OCH FÖRRÅD

De har skaffat en vagnslada med rejält förråd, som står pall för de friska vindar och den bitande kölden som råder i Wyoming vintertid.

4. STALL MED INHÄGNAD

Detta är Gabrielles ögonsten. De har skaffat ett rejält stall med en stor inhägnad. Ett tjugotal hästar ryms inne i stallet.

5. INGÅNG

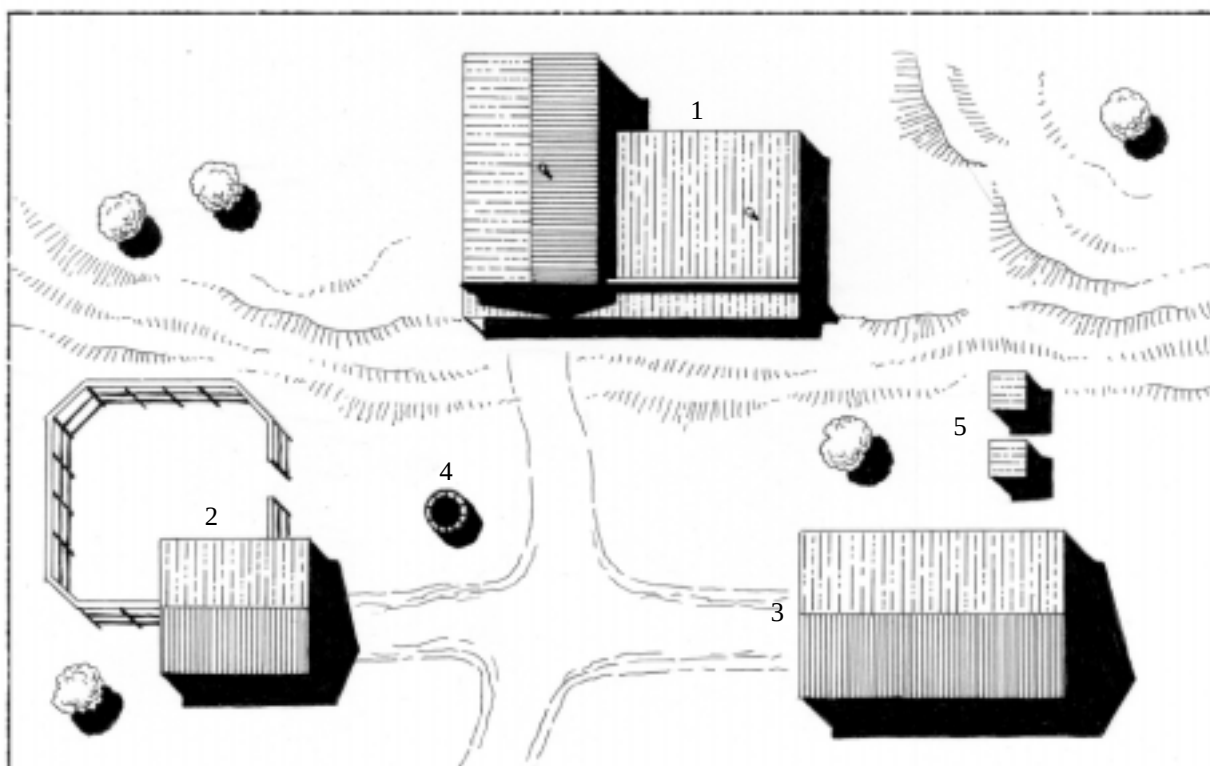
De har satt upp en stor skylt där Rainbow Ranch står tydligt, och deras boskapsmärke (de tre parallella bågar) syns.

6. DASS

Utedasset

En vindsnurra är på gång, de har beställt en som skall komma med tåget.

SAMANTHA CARTERS RANCH



Samantha Carters Ranch låter som ett nog så oskyldigt och respektabelt ställe. Alla i närheten vet dock att det bara är en finare omskrivning för detta nöjespalats i Wyomings landsbygd.

Samantha Carter saknar så gott som aldrig gäster. Stämningen är för det mesta god, maten smakar bra och alkoholen brukar värma de mest frusna själar. Och den som har råd kan få hjälp att hålla värmen i sängen... Normalt sett samlas alla aktivieter i huvudbyggnaden, men det händer att den stora ladan används både för större danser och som mötesplats.

Samantha har blivit mycket omtyckt, och har ständigt ett flertal efterhängsna kavaljerer. Samtidigt är hon en slipad affärskvinna som aldrig glömmer att ta betalt. Den som saknar kontanter kan betala med varor, och hon granskar sällan märkningen....

1. HUVUDBYGGNAD

Saloonen är byggd i en våning och har ett platt tak. Den har två ingångar; dels från gården samtidigt som det finns en dörr direkt in till huvudbyggnaden också. Saloonen fungerar även som spelhall.

I bottenvåningen på stora huset finns en entré med garderob. Från

entrén går en dörr in till saloonen, en annan till köket och en tredje till ett mer privat rum där Samantha brukar ta emot sina vänner och ibland ha privata sittningar, eller spelkvällar med större insatser.

Det går en trappa till övervåningen från entrén

På andra våningen finns rum för de anställda på ena sidan, och bordellverksamheten på den andra.

2. VAGNSLADA

Här står Samantha Carters två vagnar. Det finns plats för två till.

3. LADA

Stor lada som används vid större danser, till exempel på nyårsafton

4. BRUNN

5. DASS

Två utedass låter mycket, men med tanke på hur många som brukar besöka är det i underkant. De flesta går ut en bit i skogen då de kan...

ANSTÄLLDA

JOCELYN MADDOX

Jocelyn är en rar, om än inte vacker ung dam från Kansas.

ANNIE WEST

Har arbetat med Samantha i tio år och kan sina saker... Hes röst, vassa repliker och torr humor.

CRAZY CLARA

Dricker vem som helst under bordet. Sjunger hellre än bra.

SAMANTHA CARTER



Samantha Carter är en bestämd dam med gott affärssinne och mycket skinn på näsan. På ytan har hon ett glatt och öppet sätt. Hon är gästvänlig och har en torr, sarkastisk humor.

Bakom ytan är hon hårdare. Hon har sett tillräckligt mycket skit och elände för att ha blivit misstänksam mot folk i allmänhet, och spelare som vill bli försörjda i synnerhet... Trots att hon ständigt är omgiven av människor som tycker om henne är det bara en handfull hon räknar till sina riktiga vänner. Sarah White är en av dem, Frank Slade en annan.

Ett vilt och hårt liv har börjat ta ut sin rätt och hon ser lite sliten och härjad ut. Det kan vara svårt att tro att hon för tio år sedan var den vackraste bordellmamman i Kansas.

Samantha Carters Ranch är en stor gård som fungerar som spelhall, saloon och bordell för alla i närheten. Den ligger en dagsritt från Cheyenne, Wyoming.

BESKRIVNING

38 år; 158 cm; 51 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; New York, New York; Högerhänt

FYS 12 STY 9 KOR 13 MOT 15 SNA 17
INT 17 BIL 8 SDP 15 VAK 15

RYKTE 38/80

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 6	Stridsvana 5		
Vapen	TC	VS	KV	
Remington Derringer	28	32	20	
Hagelbössa	36	30	20	
Knytnäve	35	25	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Dansa 15, Fingerfärdighet 13, Första hjälpen 10, Försvar 10, HV/Boskapsskötsel 10, Hasardspel 10, Kortspel 15, Köra Vagn 13, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 10, Rida 10, Räkna 15, Teori/Administration 10, Uppmärksamhet 15, Vältalighet 12

SAMUEL FREEMAN



Samuel är pappa i den svarta familjen Freeman. Han är omåttligt stolt över alla sina barn, Isaac som blivit krigshjälte, Alicia som är så duktig och bildad att hon till och med varit skolfröken 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

ALICIA FREEMAN



Thomas och Isaacs syster Alicia är en vacker ung kvinna, och dessutom klokare än någon av sina bröder.

Alicia föddes som slav, men lärde sig läsa. Då kriget tog slut och de frigavs flyttade hela familjen till Trinity. Där var hon den enda svarta som kunde läsa, förutom pastorn. Hon blev lärare, för både barn och vuxna, i den svarta skolan. Då Gabrielle trakasserades i skolan fick hon istället gå hos Alicia, som tog tösen till sitt hjärta.

Då modern dog blev Alicia tvungen att istället hjälpa till med gården. Det var hårt arbete, men hennes fästman John Lewis brukade hjälpa till. De skulle ha gift sig, men De Maskerade Ryttarna lynchade honom.

Då de lämnade Texas blev Alicia bortrövad av en comanchero och såld till en grupp unga comanche-krigare. Rollpersonerna räddade henne, men incidenten har ändå satt sina spår. Hon har blivit inbunden och skygg. Det är nästan bara Isaac hon litar på.

BESKRIVNING

25 år; 160 cm; 50 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; San Antonio, Texas; Högerhänt

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

RYKTE 53/25

STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 3	Stridsvana 1		
Vapen	TC	VS	KV	
Winchester -66	20	15	20	
Örfil	25	15	-	

FÄRDIGHETER

Etikett 15, Första hjälpen 5, HV/Boskapsskötsel 10, Jordbruk 15, Köra Vagn 15, Läsa/Skriva 20, Orientering 10, Religion 20, Rida 5, Räknelära 20, Språk/Spanska 17, Teori/Fauna 10, Teori/Flora 10, Teori/Indianer 5, Teori/Geografi 20, Teori/Historia 20, Uppmärksamhet 8, Vältalighet 12, Överlevnad/Prärie 10

LORD HUNLEY



Lord William Aloysius Hunley uppvisar alla yttre tecken på att vara en framgångsrik man. Han är rik (extremt rik, faktiskt), har en blomstrande affärsverksamhet och har dessutom utsetts till ledare för de allra rikaste boskapsbaronerna i Cheyenne med omnejd: Cheyenne Club.

Han har slitit hårt för sina framgångar. Det har krävts en total hängivenhet i kombination med ett totalt förakt för andra människors lidande. Lord Hunley är en man som saknar all form av empati, vilket är ett släktdrag. Hans familj tjänade en förmögenhet på slaveriet innan det avskaffades, vilket han ännu sörjer.

Lord Hunley agerar med en total själv-säkerhet och utan minsta tvekan. Han är van vid att få som han vill och tvekar inte att kräva saker. Han ångrar ingenting han gjort, utan kommer snarare om han blir konfronterad med alla mord att försvara sig med att det bara är kriminella element som rensats ut...

BESKRIVNING

50 år; 173 cm; 70 kg, Brun ögon; Grått hår;
Födelseort; Manchester, England; Högerhänt
FYS 13 STY 10 KOR 8 MOT 15 SNA 12
INT 17 BIL 19 SDP 18 VAK 15

RYKTE 42/120**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 1	Chock 6	Stridsvana 3		
Vapen	TC	VS	KV	
Wbley#1 Double Action	22	20	22	
Winchester -73	24	20	22	
Knytnäve	28	20	-	

FÄRDIGHETER

Biljard 10, Bräddspel 15, Dansa 15, Etikett 18, Författarskap 10, Försvaret 5, Hasardspel 8, Juridik/Civil 8, Kortspel 10, Köra Vagn 15, Ledarskap 15, Läsa/Skriva 20, Orientering 10, Religion 15, Rida 14, Räkna 20, T/Affärsområden/Boskap 20, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 17

JASON PORTER



Jason Porter är hård som flinta och långsint. Han gör vad han tror är rätt, ändamålen helgar medlen...

Att bli en Texas Ranger var hans barndomsdröm. Han såg sig själv som garant för att vita skulle kunna leva ett gott liv i Texas. Jason Porter räds varken laglösa eller rödskinn.

Under Inbördeskriget hade han och Texas Rangers fullt upp. De laglösa och indianerna tog det inte lugnt bara för att kriget pågick, tvärtom. När Texas Rangers efteråt upplöstes blev Jason arg och bitter. Under några år arbetade han som vakt åt flera stora rancher, men så fort Rangers återskapades gick han med i den nya kåren. Efter mötet med rollpersonerna fick han sparken. Jakten på personlig vinning fick honom att överträda sina befogenheter och förfölja dem in i Indianterritoriet. Där ledde han en operation som slutade katastrofalt med flera döda Texas Rangers. Porter anser att allt är rollpersonernas fel.

BESKRIVNING

44 år; 178 cm; 82 kg, Blå ögon; Grått hår;
Födelseort; Austin, Texas; Högerhänt

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

RYKTE 45/113**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 5	Chock 17	Stridsvana 14		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Dragoon	36	33	20	
Hagelböss	45	34	20	
Knytnäve	45	35	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Första Hjälp 10, Försvaret 15, Juridik/Civil 15, Juridik/Militär 8, Kortspel 10, Köra Vagn 12, Ledarskap 14, Läsa/Skriva 12, Orientera 17, Rida 15, Räkna 12, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Spanska 10, Spåra 20, T/Indianer 15, Uppmärksam 13, Ö/Prarie 15

RUPERT STEVENS



Rupert Stevens är precis så osympatisk och inställsam som han ser ut. I hela sitt liv har han drömt om att bli rik och respekterad av de finare delarna i samhället. Han tror att vägen dit går via vapen och inställsamhet...

Rupert föddes som oäkting, ett faktum hans skolkamrater aldrig lät honom glömma. Han försökte få tyst på deras hän genom att berätta fantasihistorier om sin far. Naturligtvis trodde de honom inte, men det gör han själv vid det här laget. Sedan han blev anställd av Cheyenne Club har han dagdrömt om att han är lord Hunleys hemlige son, och en dag snart kommer han att erkänna honom och testamentera allt till honom. Trots att det är fria fantasier är de verkliga för Rupert, vilket gör att han är lojal in i döden mot lord Hunley.

Han har inte speciellt mycket till övers för sina medmänniskor, han vet ju vad de går för. Varje person han dödar ser han bara som en plågoande mindre.

BESKRIVNING

26 år; 170 cm; 69 kg, Blå ögon; Blont hår;
Födelseort; New York, New York; Högerhänt

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

RYKTE 38/70**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 3	Chock 9	Stridsvana 8		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	35	32	20	
Hagelböss	43	32	20	
Knytnäve	35	30	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Etikett 10, Första hjälpen 8, Försvaret 12, HV/Boskapsskötsel 12, Juridik/Civil 7, Kortspel 10, Köra Vagn 14, Ledarskap 8, Läsa/Skriva 15, Orientering 12, Rida 15, Räkna 16, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 13, Uppmärksamhet 9, Överlevnad/Prarie 10

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. Affärer är viktiga för Randolph. Att lyckas där är viktigt för hans självkänsla, han vill vara minst lika framgångsrik som sin far. Han sätter dock en stolthet i att inte bygga sin framgång på att lura vita i affärer. Lugn, affärsmässighet och artighet kännetecknar Randolphs agerande gentemot vita. Svarta och mexikaner undviker han däremot så långt det går, och han har inga samvetskval om han skulle lura någon av dem. Mycket av Randolphs lugn och sinnesfrid har dock gått förlorad sedan hans son Jack dog. Istället har hans allt överskuggande livsmål blivit att utkräva hämnd gentemot rollpersonerna. De skall få ångra mordet de begick innan de lämnade Trinity.

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, Etikett 10, Försvar 8, HV/Boskap 20, HV/Hästar 12, Juridik/Civil 7, Kortspel 10, Köra Vagn 15, Ledarskap 14, Läsa/Skriva 18, Orientera 10, Religion 10, Rida 15, Räkna 18, Smyga/Gömma sig 7, T/Affärsområden 20, Uppmärksam 8, Vältalig 15

RICHARD JONES



Richard Jones är inte någon brutal eller obehaglig person, men han är långt ifrån så trevlig, vänlig och harmlös han gärna ger sken av. Bakom det lugna, vänliga leendet döljer sig en stenhård affärsman, som inte tvekar att tjäna pengar i gråzonen mellan lagligt och olagligt, rätt och fel. Richard har bott i Wyoming de senaste tio åren och lyckats bygga upp ett ansenligt kontaktnät. Det finns ingenting han inte vet om var man kan sälja stulen boskap, eller köpa sprit och vapen utan att det blir allmänt känt.

Trots sina mer eller mindre kriminella operationer har Richard ett oerhört rättvisepatos. Han upprörs av hur de stora boskapsbaronerna betar sig, och hjälper gärna fattigt folk att lura dem på pengar.

Som så många andra har han charmats av Samantha Carter. Han uppskattar den fristad hennes etablissemang erbjuder, och hennes sällskap.

BESKRIVNING

35 år; 177 cm; 79 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Santa Fé, New Mexico; Högerhänt
FYS 13 STY 15 KOR 9 MOT 17 SNA 15
INT 12 BIL 8 SDP 15 VAK 18

RYKTE 36/82

STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 10	Stridsvana 8		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	30	30	20	
Winchester -73	32	32	20	
Knytnäve	40	34	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Förklädnad 10, Försvar 10, HV/Boskap 15, HV/Ommärkning 20, Kortspel 12, Köra Vagn 15, Ledarskap 9, Läsa/Skriva 10, Orientering 16, Rida 17, Räkna 15, Simma 10, Smyga/Gömma sig 14, T/Vapen 15, T/Undre Världen 20, Uppmärksam 16, Värdera 18

FAMILJEN WHITE

MARY WHITE

Familjen bodde tidigare i San Antonio. Hennes man och son slogs i kriget mot Mexiko, där Ethans far dog. Ethans mor hade svårt att förlåta eller acceptera när äldste sonen Ethan gifte sig med Juanita, en mexikanska. Ethan flyttade och startade ranch i Trinity och träffade aldrig mer modern. Mary var arg på sin sons änka, och flyttade till sitt barnbarn när inbördeskriget bröt ut. Hela familjen bosatte sig där efter kriget.

Farmor Mary, eller Granny som hon brukar kallas, 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.

Hon tog förlusten av sitt äldsta barnbarn Ethan hårt, men är samtidigt stolt och glad över den ranch de nu startat i Wyoming.

Värden som en NYBYGGARE.

MIGUEL SANTIAGO

Bror till Gabrielles mor Juanita (som lynchades av De Maskerade Ryttarna i första delen). Miguel köpte ranchen i Trinity ihop med Ethan och har alltsedan dess arbetat och bott på 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.

Efter Ethans död har Miguel tagit på sig ett större ansvar för ranchens drift. Gabrielle är hans ögonsten, som han önskar allt gott.

Värden som en ERFAREN KOFÖSARE.

FAMILJEN GILMORE

BART GILMORE

Bart Gilmore är en kraftig man på snart 50 år, håret har blivit grått. Han är tystlåten, pratar korthugget

ÖVRIGA SPELLEDARPERSONER

och är lite melankolisk. Bart är dock aldrig rädd för att hugga i, och arbeta. Värdesätter lojalitet, han ser det som den viktigaste egenskapen hos en vän.

Värden som **ERFAREN NYBYGGARE**.

JOHN GILMORE

John är storebror, även om han är ett huvud kortare än sin bror. Han är en skicklig kofösare, men trivs bättre med hammare och spik. John är enkel att komma överens med, har ett trevligt sätt och ett glatt humör. Obotlig optimist, som alltid är övertygad om att allt kommer att ordna sig till det bästa. Han har byggt två gårdar på familjens ranch, en till sin far och bror och en till sig själv. John är förälskad i Gabrielle, och frågade henne om hon kunde tänka sig att flytta in i huset han byggt. Då hon vänligt, men bestämt tackade nej blev han besviken.

På senare tid har han tillbringat en del tid på Samantha Carters Ranch, då han blivit förtjust i en av flickorna där.

Värden som en **NYBYGGARE**.

PETE GILMORE

Pete är en drömmare som trivs allra bäst på hästryggen. Han är en sann djurvän, och bra på att hantera boskap. Tillsammans med människor blir han ofta väldigt blyg och generad, då händer det att han stammar. Pete är romantiskt lagd, och Gabrielle kvinnan han vill charma. Kommer att uppvakta Gabrielle, inte minst under nyårsfirandet.

Värden som en **KOFÖSARE**.

IMMIGRANTER

Rollpersonerna kommer att möta flera immigranter under äventyrets gång. De flesta av dem är smala, närmast utmärklade. Många är artiga och trevliga, samtidigt som de försöker bibehålla sin värdighet medan de hör sig för om arbetsmöjligheter. En del andra av dem har en hårdare attityd, och trotsar

alla påbud om respekt för de som lyckats bättre. De är istället närmast trotsigt upproriska.

De flesta av dessa människor har svårt för språket, även om det i varje grupp rollpersonerna möter alltid finns minst en som kan lite engelska.

De kommer från Tyskland och Östeuropa. I Wyoming bor de utspridda på de olika jordbitar de fått sig tilldelade. De flesta saknar pengar att uppföra några mer rejäla byggnader, utan håller tillgodo med enklare skjul i väntan på bättre tider. Några timmars ritt väster om rollpersonernas ranch har immigranterna ett större gemensamt läger, som fungerar som mötesplats och kyrka.

Värden som **NYBYGGARE**.

BOSKAPS-DETEKTIVER

Rupert Stevens män tvekar inte att gå maktens ärenden. De är alla personer som bott i Wyoming de senaste åren, utan att skaffa sig några vänner att tala om...

Värden som **DESPERADOS**.

REVOLVERMÄN

De trettio revolvermännen från Texas är alla självsäkra män som nappat på ett erbjudande om hyfsad lön för ett enkelt jobb. De skall röja upp bland obehäpnade skaror boskapstjuvar, som knappast lär kunna skada dem. De är med andra ord cyniska och egenkära, och allt annat än lojala in i döden...

De har lockats hit för \$5 om dagen plus omkostnader. Dessutom får de en bonus på \$50 för varje namn de raderar ut från listan.

Skulle det gå dåligt för revolvermännen och Jason Porter dör kommer de att lägga ner sina vapen och återvända till Texas.

Revolvermännen känns igen på sina mörka kostymer under ljusa långrockar. Samt alla vapen...

Värden som **DESPERADOS**.

RUPERT STEVENS NÄRMASTE MÄN

Nedan följer en presentation av Rupert Stevens närmsta män:

SAM BAKER

Sam är en enkel själ som inte riktigt hittat sin plats här i livet trots att han redan fyllt 21 år. Han jobbad ett par år i Kansas som kofösare, men hamnade i dåligt sällskap och fick avsked på stående fot efter att pengar försvunnit från lönekasen. Han vårdar dock ömt sina minnen från den tiden och klär sig gärna i kläder som leder tankarna till den idealiserade bilden av en kofösare. Han går ofta klädd i ett par vita fårskinns-chaps med rutig skjorta och en grov grå fårskinnsväst med pälsen vänd inåt. Han bär sin Starr Armérevolver i ett normalhölster. När han fick anställning hos Rupert Stevens som boskapsdetektiv blev han mycket stolt. Han hyser stor respekt för Mr Stevens eftersom denne behandlar honom väl och ger honom små förtroendeuppdrag då och då. Dock är Sam den blödigaste i gänget och tycker att Rick ibland verkar galen. Händelsen med de första tre dödsoffren bland immigranterna kommer att påverka Sam. Han börjar tvivla på om det de gör är riktigt, även om han håller med om att man inte får stjäla boskap. När rollpersonerna träffar honom första gången hemma på "Rainbow Ranch" är han fortfarande stolt över sitt jobb och uppträder relativt trevligt, även om han mest håller sig i bakgrunden. Vid händelsen på Carters Ranch, nyårsafton, kommer han att uppträda osäkert och göra kraftlösa försök att lugna Rick. Han plågas av skuld känslor och är den av boskapsdetektiverna som rollpersonerna eventuellt kan övertala att byta sida.

Sam har värden som en **DESPERADO**, men **FÖRSVAR 8**, **STRIDSVANA 4** och **LARIAT TC 25** och **VS 25**.

RICK NICHOLS

Rick är ett rötägg och den farligaste av Rupert Stevens män. Han är 23 år, men ser äldre ut med sin smala kysande blick och tre dagars skäggstubb.

Rick slog rätt tidigt in på brottets bana och är efterlyst i Colorado för mord, där han högg ned en man efter ett bråk om ett utslaget ölglas. Han har ridit med en och annan namnkunnig desperado och rånat ett par banker. För att undkomma rättvisan drog han norrut och när han fick höra talas om att Stevens sökte dugliga karlar såg han sin chans att göra det han är bäst på utan att hamna i klammeri med lagen.

Rick har ett minst sagt svårt sätt. Under det första mötet med rollpersonerna kommer han att sitta kvar på hästryggen, nicka litet avmätt och i övrigt ägna sig åt att se farlig ut med sin cigarett i mungipan. Rick röker oavbrutet och knäpper iväg fimpas på dem han ogillar. På nyårsafton kommer han att vara på mycket gott humör, vilket i hans fall innebär en omåttlig självsäkerhet och ett hetsigt beteende. Han kommer att hota immigranterna vid ladan med sin internationellt gångbara kaxighet och ett ivrigt upprepanande av orden "Bom, Bom" samtidigt som han pekar på dem menande med fingrarna i en pistolgest.

Rick Nichols går klädd i en sliten brun kostym av gott snitt. På huvudet bär han en ljusbrun stetsonhatt och vid hans sida hänger en patronkonverterad Colt Navy (KVALITET 21) i ett Hollywoodhölster.

I övrigt är han obildad, och har inga planer på att förbättra sig på den punkten. Rick Nichols lyder Rupert Stevens.

Han har, precis som revolvermännen som kommer med tåget från Texas, värden som en DESPERADO (se Westerns grundregler). Rick Nichols värden avviker dock något, han har TRÄFFCHANS 33 och VAPENSABBHET 36 med Revolver, samt TRÄFFCHANS 30 och VAPENSABBHET 25 med Kniv.

ÖVRIGA FRANK SLADE

Frank ger ett självsäkert, sympatiskt och välvårdat intryck. Lite av en klädsnobb. Uppskattar det goda i livet. Saknar empati, att döda bekommer honom inte. Hyr ut sina tjänster, \$2.000 är standardpriset, och han vill ha hälften i förskott. Diskret, pratar inte i onödan om sina klienter.

För tio år sedan träffade Frank Samantha Carter för första gången, och han föll pladask. Hon drev då en av Kansas lyxigaste bordeller som folk åkte långt och betalade dyrt för att besöka. Så även han. Hon var den vackraste han någonsin sett, och även om åldern nu börjat ta ut sin rätt har hon kvar sin charm, humor och enorma livsaptit. Någon gång, då han känner sig redo att slå sig till ro och lämna sitt riskfyllda yrke, hoppas han kunna övertala henne att pensionera sig samtidigt.

I detta äventyr kommer Frank Slade att vara absolut och obrottsligt lojal mot Samantha Carter. Det innebär även att hennes vänner är personer han anstränger sig att komma bra överens med.

Värden som ERFAREN REVOLVERMAN.

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. Mycket självsäker.

Värden som ERFAREN REVOLVERMAN.

STUART DOUGLAS

Countysheriffen är en rättskaffens karl, om än inte modig. Han kommer inte att vara dumdristig nog att ensam utmana 30 revolvermän. Får rollpersonerna fram bevis mot dem (dödslistan och ett vittnesmål) och visar upp för honom kommer han att försöka arrestera alla inblandade.

Värden som STADSSHERIFF.

Frankowski R.
Ostroff A.
Rand Frederick
Schatz F.
Chaimowitz B.
Belzer B.
Frbovich M.
Jaskulsky R. J.
Anderson Eugene
Pfizer J.
Müller H.
Kovachs M.
Carter Samantha
Siminoff A.
Siminoff G.
Wisherhaupt T.
Rand Hugo
Dinerstein F.
Donowitz J.
Greisdorf K.
Eklich J. G.
Ilovich S.
Parker J.
Kressler J. S.
Bergstrom L.
Passekoff V.
Imhauser J.
Pollack Solomon
Reinhardt C.
Mulligan W.
Mrarik G.
Hanft H.
Ritter E.
Pedersen K.
Berkowitz J.
Glazov D.
Kissileff L.
White M.
White S.
White G.
Freeman J.
Freeman T.
Kiddy A.
Pastorok T.
Lewis W.
Schwartz M.
De Vries J. J.

SLÄKT OCH VÄNNER:

SAMANTHA CARTER



Samantha Carter är Sarahs bästa vän. Hon driver Ranchen, en kombination av spelhall, saloon, bordell, restaurang och pensionat bara någon timme bort.

Samantha Carter är en bestämd dam med gott affärssinne och mycket skinn på näsan. Hon har ett glatt och öppet sätt, är gästvänlig och har torr, sarkastisk humor.

SAMUEL FREEMAN



Samuel är stolt pappa i den svarta familjen Freeman. Han är omåttligt stolt över alla sina barn.

Själv är Samuel en lugn och hårt arbetande man, som alltid gjort rätt för sig och aldrig trampat någon på tårna.

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

ALICIA FREEMAN



Alicia är en vacker ung kvinna (25 år). Syster till Isaac och Thomas. Alicia undervisade tidigare svarta barn i Trinity. Efter moderns död hjälpte hon sin far med arbetet på gården istället. Alicias fästman John Lewis dödades och lynchades av De Maskerade Ryttarna i förra delen.

MARY WHITE

Farmor Mary, eller Granny som hon brukar kallas, 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.

MIGUEL SANTIAGO

Bror till Gabrielles mor Juanita (som lynchades av De Maskerade Ryttarna i förra delen). Miguel köpte ranchen i Trinity ihop med Ethan och har alltsedan dess arbetat och bott på 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.

BART GILMORE

Bart Gilmore är en kraftig man på snart 50 år, håret har blivit grått. Han är tystlåten, pratar korthugget och är lite melankolisk. Bart är dock aldrig rädd för att hugga i, och arbeta. Värdesätter lojalitet, han ser det som den viktigaste egenskapen hos en vän.

JOHN GILMORE

John är storebror, även om han är ett huvud kortare än sin bror. Han är en skicklig kofösare, men trivs bättre med hammare och spik. John är enkel att komma överens med, har ett trevligt sätt och ett glatt humör. Obotlig optimist, som alltid är övertygad om att allt kommer att ordna sig till det bästa. Har byggt familjen Gilmores Rocking G-ranch, inklusive bostadshusen. John har friat till Gabrielle, men fått nej. Är fortfarande en god vän till dem alla.

PETE GILMORE

Pete är en drömmare som trivs allra bäst på hästryggen. Han är en sann djurvän, och bra på att hantera boskap. Tillsammans med människor blir han ofta väldigt blyg och generad, då händer det att han stammar.

TELEGRAMMET

Hittat på Gordons ranch, ställt till Jack Leyton:

Uppdraget accepterat
STOP

Reser så fort ett
förskott på mitt
arvode

STOP
tusen dollar
STOP

satts in i mitt namn
på banken i Julesburg
STOP

Frank Slade
STOP

Trinity den 3 mars 1874

Bäste Mr Slade,

Jag skriver till Er med anledning av Ert goda namn och rykte. Enligt vad Owen Charlton berättat besitter Ni också en enastående handlingskraft och har god förmåga att lösa delikata ärenden.

Sedan en tid tillbaka har min fader, Randolph Leyton, behövt befrias från alla de bekymmer som tynger honom. Det är därför min fråga om ni på ett snabbt och effektivt sätt skulle kunna sätta stopp för hans jordliga bekymmer och förpassa honom till den, för honom så välbehövliga, yttersta vilan.

Vidare undrar jag då vad Ert arvode för ovan nämnda affär kommer att uppgå till. Med i beräkningarna bör ni också hålla det faktum att han vid sin sida har revolvermannen Jonathan Flagg som inte gjort sig helt oförtjänt av sitt dåliga rykte.

Högaktningsfullt

Jack Leyton

BAKGRUND

Äventyret börjar uppe i Wyoming den 27:e december 1874. Men hela kampanjen tog sitt avstamp i Texas våren 1874. Texas är ett rasistiskt samhälle där lagen skyddar de rika och vita. Några år direkt efter inbördeskriget blev det bättre, men det var då.

Ni kommer från två familjer: White och Freeman. Freemans är svarta och familjen White vita. En del kallar Whites rasförrädare: Ethan gifte sig med en mexikanska och de umgås med svarta.

Att ni är vänner är kontroversiellt. Ni har känt trycket från ett hårt rasistiskt samhälle, vilket bara fått er att uppskatta varandra mer. Ni håller ihop, er gemenskap bygger på vänskap och tillit.

Vännerna har varit utspridda. Morgan White i Huntsville (fängelse), Isaac Freeman i armén och Sarah White och Thomas Freeman ute på egna äventyr. Det var bara halvmexikanskan Gabrielle White som var kvar i Trinity. Nyligen återförenades ni i Trinity. Alla ville slå sig till ro och hjälpa till på gårdarna. Så blev det inte. Nedan följer sammanfattningar av vad som hänt under kampanjen.

HEMKOMSTEN

Rasismen i Texas drabbade er. Trots trakasserier inne i Trinity bet ni ihop och uthärdade. Då den rike ranchägaren Randolph Leyton ville köpa familjen Whites gård nekade ni. Då ett krismöte med svarta och mexikanska familjer hölls i den svarta kyrkan ville ni fortfarande stanna kvar och försökte övertyga vänner och grannar om att de alla borde stanna och kämpa.

DE MASKERADE RYTTARNA

Stadssheriffen Owen Charlton, Jack Leyton (den rike ranchägaren Randolph Leytons son) och ett gäng råskinn som arbetade på Gordons Ranch terroriserade svarta i området, förklädda till De Maskerade Ryttarna. De gav sig även på er och era familjer. Först förgiftade De Maskerade Ryttarna familjen Whites boskap, ett drygt trettiotal djur dog. Alicia Freemans fästman John Lewis höll vakt på familjen Freemans gård, då resten av familjerna var på krismötet i den svarta kyrkan. Det kostade honom livet. De Maskerade Ryttarna kom, hängde John Lewis och brände gården. Lagen gjorde ingenting, och nu i efterhand förstår ni varför (Stadssheriffen var en av de skyldiga)... Några dagar senare attackerade De Maskerade Ryttarna familjen Whites gård i gryningen. Gabrielles mor Juanita lynchades innan någon hann ingripa. I den strid som följde sköt ni flera av anfallarna, och resten flydde mot Trinity. Strax utanför staden hittade ni deras huvor, som låg slängda vid sidan av vägen. Det blev en blodig uppgörelse på stadens gator. Det slutade med att ni dödade stadens sheriff och den rike ranchägarsonen Jack Leyton.

UPPBROTET

Ni vågade inte stanna kvar i Texas, trots att ni anser att ni agerat i självförsvar mot De Maskerade Ryttarna. Ni litade helt enkelt inte på rättvisan i Texas. Innan ni gav er av red de ut till Gordons ranch, De Maskerade Ryttarnas bas. Ranchen var helt övergiven. Det fanns inga spår efter Gordon, men desto fler efter Jack Leyton. Ni hittade ett telegram till Jack som ni behöll (det finns med som egen handout).

Thomas övertalade er andra att stjäla den boskap som fanns närmast ranchen hos Gordon. Det var inte mer än rätt att ni fick "skadestånd" för allt De Maskerade Ryttarna gjort... Ni fick med er 500 djur.

Ni beslöt er för att ta er norrut, till Wyoming, och starta ett nytt liv där. Familjerna packade allt de hade, och drev med sig all boskap (inklusive den stulna). Era vänner och grannar, familjen Gilmore, följde med.

EN SÖRJANDE FAR

Randolph Leyton sörjer sin sons död, och vill ha hämnd. Han har utfäst en belöning på \$5.000 på era huvuden och skickat revolvermän för att döda er.

COMANCHEROS ATTACK

Under ett fruktansvärt oväder råkade hela hjorden i sken. Då ni alla var upptagna med att samla in djuren dödade comancheron Comanche Scar Ethan (bror till Morgan och Sarah, far till Gabrielle), stal hästar och en del utrustning samt rövade bort Alicia (Isaacs och Thomas syster).

Ni gav er av för frita Alicia, medan resten fortsatte till Friendship Store i Indianterritoriet, för att komma undan Texas Rangers och lagen i Texas.

Alicia fanns i ett läger med unga berusade comanche-krigare. Ni anföll dem, dödade Comanche Scar och fritog Alicia. En del av er skadades i striden.

TEXAS RANGERS PÅ FEL SIDA GRÄNSEN

Då ni kom fram till Friendship Store var Texas Rangers där. Under ledning av den ärrade rangern Jason Porter hade de överskridit sina befogenheter och korsat gränsen. Era familjer hölls under vapenhot, och ni tvingas åter ta till våld för att klara er ur situationen. Striden blev hård, flera av er skadades. Men det gick ännu sämre för Texas Rangers. Jason Porter slungade förbannelser efter er då ni gav er av.

FRANK SLADE GÖR ENTRÉ

På väg över den sista stora flodövergången i Indianterritoriet mötte ni Frank Slade. Samme man som skrivit telegrammet till Jack Leyton (Se handout). Han såg ut och betar sig som en revolverman, men var trevlig mot er. Trots att ni råkade försäga er och berätta vilka ni var reagerade han inte. Ni blev dock



WESTERN

Namn Sarah White
Alias _____ Rykte 38/78
Ålder 32 Födelsedatum 4/7 Födelseort San Antonio, Texas
Längd 170 Vikt 64 Hårfärg Brunt 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	35	33	3	6	3	15	13/12/11/9
Winchester, gevär-73	39	37	3	15	7	50	16/15/13/10
Remington rolling block	39	37	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	14
Hantverk/Boskapsskötsel	11
Hantverk/Flå	21
Hantverk/Stillra fällor	18
Kortspel	13
Köra vagn	19
Läsa/Skriva	8
Orientering	14
Rida	18
Räknelära	18
Simma	11
Smyga/Gömma sig	9
Språk/Spanska	15
Spåra	10
Uppmärksamhet	17
Överlevnad/Berg	11

Hölster Crow Dra 2

Stridsvana 10 Fanning -9

Skadebonus 1 Försvar 13

Tålighet 5 Chock 12

Förflyttning 17 Bärformåga 13

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 130 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skadegrad Blodförlust

Skada Område

Skräma					
Lätt					
Allvarlig					
Svår					
Kritisk					
Kapande					
Dödlig					

Blödning

Benbrott

Kula

rädda att han hyrts för att döda er, så stämningen var spänd. Det inträffade dock ingenting speciellt, Slade fortsätter sin resa mot Texas och ni er mot Wyoming.

EN HÄLSNING FRÅN RANDOLPH LEYTON

Då ni kommit nästan fram till Wyoming utan att ha blivit upphunna av några revolvermän började ni pusta ut och känna er säkra. Ni klev in på en liten saloon längsmed vägen, bara för att upptäcka hur fel ni haft. Där fanns tre revolvermän. De reste sig upp med dragna vapen, hälsade från Randolph Leyton, och öppnade eld rakt mot er. Flera av er skadades under den strid som följde, men ni lyckades oskadliggöra revolvermännen.

I PARADISET

Ni kom fram till era drömmars mål, platsen där ni bygger er en framtid. Wyoming. Då ni startade er långa resa hade ni 920 djur, och ni lyckades få med er hela 730 djur hela vägen fram.

Sarahs vän Samantha Carter, som bor två dagar från Cheyenne, ställer till en stor fest för att fira att ni kommit. Hon berättade att det fanns gott om bra mark ledig bara några timmar bort.

Det omgivande landskapet är grönt och bördigt. Det finns en järnväg, och goda kommunikationer.

EN HELT NY START

Då detta äventyr börjar har det gått ett halvår, och är mitt i vintern. Julen har precis varit. Ni har börjat komma i ordning.

RAINBOW RANCH

Denna gång har familjerna startat en gemensam ranch redan från början. Ni kallar den Rainbow Ranch för att ni själva är i regnbågens alla färger. Dessutom slutade en regnbåge på marken första gången ni såg marken. Det sägs att det finns en skatt vid regnbågens slut, och ni ser resan från Texas som den långa regnbåge ni följde och ranchen som er stora skatt...

Även om alla är delägare i ranchen är det inget snack om att vissa av er vet mer, har bättre koll och arbetar hårdare än andra. Ännu så länge är det Gabrielle White, Miguel Santiago och Samuel Freeman som drar det tyngsta lasset och har mest att säga till om. Varken Isaac eller Morgan ligger på latsidan, utan arbetar hårt med att bygga upp ranchen. Sarah och Thomas däremot tillbringar mycket tid hos Samantha Carter, framför allt nu under vintern då det inte finns lika mycket att göra på ranchen.

Ni har lyckats bra. Genom att sälja en del djur under hösten har ni fått råd att bygga en rejäl ranch, skaffa mark och ändå ha pengar över (Ni har en kassareserv på ranchen på \$1.000). Gabrielle har drivit igenom att ni skall ha hästar också, så idag består ert boskapsbestånd av 500 djur och ni har 65 hästar, varav tre riktigt bra avelshingstar.

PERSONLIGT OM SARAH

Du har alltför stark egen vilja och integritet för att böja dig för konventioner om hur kvinnor skall göra. Du är praktiskt lagd, och är inte rädd för att hugga i. Du är stridbar och modig. Du hjälpte slavar fly norrut före och under inbördeskriget, då du avskyr slaveriet. Då Morgan sattes i fängelse lämnade du Texas, du trivdes inte där utan honom. Under åren som gått har du jobbat omväxlande som kusk, spejare och jägare. Förra året så här års var du också i Wyoming, då hjälpte du din vän Samantha Carter att starta Ranchen (hennes spelhall/saloon/bordell/pensionat). Wyoming är grönt och bördigt, med öppna vidder. Och bättre ändå: det är en plats där kvinnor erkänns som tänkande varelser och har rösträtt.

Du går nästan alltid klädd i manskläder – de är mer praktiska och ändamålsenliga. Du dricker en hel del, och hellre whiskey och annan sprit än blaskig öl. Då du blir berusad tävlar du gärna, om vad som helst. Du har aldrig gillat pipa, men röker ofta cigarr.

Bakom den tuffa och hårda ytan har du ett hjärta av guld. Och ställer alltid upp på dina vänner.

TALAR GÄRNA OM-

VARFÖR WYOMING ÄR BÄTTRE ÄN TEXAS

I Wyoming har ni fått bra betesmarker till boskapen, och här behandlas ni alla rättvist, som fullvärdiga medborgare. Dessutom bor din bästa vän Samantha Carter här. Hennes nöjesetablissemang ligger bara några timmar från er.

TIDEN VID JÄRNVÄGEN

Du har många skrönor. Att jaga buffel är lätt, många dödade bara för pälsarna och lät köttet ruttna. Indianerna uppskattade inte järnvägens framfart, striderna mot cheyennerna var blodiga. Det var full fart i järnvägsstäderna; supande, kortspel och slagsmål. Det var i Kansas du lärde känna Samantha Carter.

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Du älskar och beundrar din storebror. Han tar lång tid på sig att bli arg, men då händer drabbas han av ett ursinnigt raseri. Då måste han lugnas ner. Tiden i Huntsville har gjort honom magrare och hårdare.

GABRIELLE WHITE

Ethan och Juanitas dotter har vuxit upp. Hon är oerhört skicklig med djuren, men verkar olycklig. Du vill hjälpa henne att ha lite roligt och slappna av också.

ISAAC FREEMAN

Du hjälpte honom att fly slaveriet precis innan kriget bröt ut, och han räddade Morgans liv under kriget. Fem år till i armén har inte förändrat honom.

THOMAS FREEMAN

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



WESTERN

Namn Morgan White
Alias _____ Rykte 38/125
Ålder 37 Födelsedatum 9/9 Födelseort San Antonio, Texas
Längd 178 Vikt 72 Hårfärg Brun Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Grå hatt, grå skjorta, brun jacka, bruna byxor, handskar	18
Hollywoodhölster	20
Extra ammo: 20 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor	20
Rakkniv	20
Filt	20
Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Vattenflaska	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	9	0
STY - Styrka	13	1
KOR - Koordination	14	1
MOT - Motorik	20	3
SNA - Snabbhet	18	2
INT - Intelligens	11	0
BIL - Bildning	10	0
SDP - Självdisciplin	13	1
VAK - Vaksamhet	17	2

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Remington N. Mod. Army	35	40	4	6	0	20	13/12/11/9
Winchester -66	30	34	3	17	1	50	14/13/11/8
Knytnäve	40	37	3	-	4	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	14
Första hjälpen	10
Försvar	15
Hantverk/Boskapaskötsel	10
Hantverk/Snickra	18
Kortspel	10
Köra vagn	12
Läsa/Skriva	10
Orientering	12
Rida	13
Räknelära	12
Smyga/Gömma sig	10
Språk/Spanska	15
Teori/Vapen	10
Uppmärksamhet	11
Vapendrill/Revolver	20
Överlevnad/Prärie	10

Hölster Hollywood Dra 2

Stridsvana 14 Fanning -9

Skadebonus 1 Försvar 13

Tålighet 3 Chock 16

Förflyttning 18 Bärformåga 13

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -10

Två vapen -15

Pengar & Värdesaker

Dollar 90 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod -3 Blodförlust 3

Skada Område

11	3					
	x					
x						

Blödning

Benbrott

Kula

4	1					

rädda att han hyrts för att döda er, så stämningen var spänd. Det inträffade dock ingenting speciellt, Slade fortsätter sin resa mot Texas och ni er mot Wyoming.

EN HÄLSNING FRÅN RANDOLPH LEYTON

Då ni kommit nästan fram till Wyoming utan att ha blivit upphunna av några revolvermän började ni pusta ut och känna er säkra. Ni klev in på en liten saloon längsmed vägen, bara för att upptäcka hur fel ni haft. Där fanns tre revolvermän. De reste sig upp med dragna vapen, hälsade från Randolph Leyton, och öppnade eld rakt mot er. Flera av er skadades under den strid som följde, men ni lyckades oskadliggöra revolvermännen.

I PARADISET

Ni kom fram till era drömmars mål, platsen där ni bygger er en framtid. Wyoming. Då ni startade er långa resa hade ni 920 djur, och ni lyckades få med er hela 730 djur hela vägen fram.

Sarahs vän Samantha Carter, som bor två dagar från Cheyenne, ställer till en stor fest för att fira att ni kommit. Hon berättade att det fanns gott om bra mark ledig bara några timmar bort.

Det omgivande landskapet är grönt och bördigt. Det finns en järnväg, och goda kommunikationer.

EN HELT NY START

Då detta äventyr börjar har det gått ett halvår, och är mitt i vintern. Julen har precis varit. Ni har börjat komma i ordning.

RAINBOW RANCH

Denna gång har familjerna startat en gemensam ranch redan från början. Ni kallar den Rainbow Ranch för att ni själva är i regnbågens alla färger. Dessutom slutade en regnbåge på marken första gången ni såg på marken. Det sägs att det finns en skatt vid regnbågens slut, och ni ser resan från Texas som den långa regnbåge ni följde och ranchen som er stora skatt...

Även om alla är delägare i ranchen är det inget snack om att vissa av er vet mer, har bättre koll och arbetar hårdare än andra. Ännu så länge är det Gabrielle White, Miguel Santiago och Samuel Freeman som drar det tyngsta lasset och har mest att säga till om. Varken Isaac eller Morgan ligger på latsidan, utan arbetar hårt med att bygga upp ranchen. Sarah och Thomas däremot tillbringar mycket tid hos Samantha Carter, framför allt nu under vintern då det inte finns lika mycket att göra på ranchen.

Ni har lyckats bra. Genom att sälja en del djur under hösten har ni fått råd att bygga en rejäl ranch, skaffa mark och ändå ha pengar över (Ni har en kassareserv på ranchen på \$1.000). Gabrielle har drivit igenom att ni skall ha hästar också, så idag består ert boskapsbestånd av 500 djur och ni har 65 hästar, varav tre riktigt bra avelshingstar.

PERSONLIGT OM MORGAN

Du är hård, härjad och brutal. Kriget tillbringade du i sydstatskavalleriet, där du skulle ha dött om inte Isaac Freeman räddat ditt liv. Han kände igen dig som Sarahs syster då du lämnats för död på slagfältet. För Sarahs skull förband han dina sår, gav dig en häst och såg till att du kunde ta dig därifrån.

Du var en oerhört skicklig revolverman, välkänd i stora delar av södern. Innan du hamnade i fängelse. Du tar lång tid på dig innan du blir arg, men då du blir det uppfylls du av ett oerhört raseri som gör att du inte själv inser när det är dags att sluta. Andra måste handgripligen ingripa för att lugna ner dig. Under kriget var det en egenskap som uppskattades. Men efteråt, då tre före detta gerillasoldater attackerade Whites ranch var det samma egenskap som gjorde att du hamnade i fängelse. Juryn ansåg inte att du dödat i självförsvar då du avrättade dina skadade motståndare genom att skjuta dem i huvudet...

Åren i fängelset var hårda. Du tappade i vikt och snabbhet, men ökade i styrka. Du längtade hela tiden efter att träffa din familj och dina vänner igen. Du ville börja ett helt nytt liv, där vapen inte skulle spela en så framstående roll.

Allt som hänt sedan du blev fri har fått dig att inse att du måste träna upp din skjutskicklighet igen....

MORGAN TALAR GÄRNA OM-

EN NY START

Det är dags att lämna gamla tider bakom sig, det har varit alltför mycket elände. Nu skall ni bygga upp någonting nytt och bestående.

DU VILL INTE PRATA OM

Den hårda tiden i fängelse, eller människor du dödat.

DE ANDRA

SARAH WHITE

Din lillasyster med mer mod och vett än alla män du mött. I en krissituation finns det ingen du litar mer på. Sarah kommer aldrig att stå handfallen.

GABRIELLE WHITE

Ethan och Juanitas charmiga lilla unge har vuxit upp. Det gör ont när du tänker på åren du missat med henne. Hon är oerhört skicklig med djuren. Det märks att hon haft en tuff uppväxt, hon verkar inte riktigt lita på någon. Du vill skydda henne från allt ont.

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly undan slaveriet precis innan kriget bröt ut. Han räddade ditt liv, då du låg skadad på slagfältet. Det glömmet du aldrig, vad han än behöver hjälp med kommer du att ställa upp. Fem år i armén har gjort honom ännu hårdare än innan.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Vill man ha roligt är han ett säkert kort. Han har blivit ruskigt snabb med revolverarna.



Namn Gabrielle White
Alias _____ Rykte 48/10
Ålder 19 Födelsedatum 20/1 Födelseort Texas
Längd 164 Vikt 60 Hårfärg Svart Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Svart hatt, vit skjorta, halsduk, brun väst, svarta byxor</u>	<u>20</u>
<u>Normalhölster</u>	<u>20</u>
<u>Extra ammo: 20 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>
_____	_____
_____	_____

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>13</u>	<u>1</u>
STY - Styrka	<u>9</u>	<u>0</u>
KOR - Koordination	<u>14</u>	<u>1</u>
MOT - Motorik	<u>18</u>	<u>2</u>
SNA - Snabbhet	<u>18</u>	<u>2</u>
INT - Intelligens	<u>14</u>	<u>1</u>
BIL - Bildning	<u>10</u>	<u>0</u>
SDP - Självdisciplin	<u>14</u>	<u>1</u>
VAK - Vaksamhet	<u>15</u>	<u>1</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>20</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Marin, patronkonv.</u>	<u>27</u>	<u>27</u>	<u>2</u>	<u>6</u>	<u>0</u>	<u>20</u>	<u>12/11/10/8</u>
<u>Spencer karbin</u>	<u>27</u>	<u>26</u>	<u>2</u>	<u>7</u>	<u>0</u>	<u>50</u>	<u>17/16/14/11</u>
<u>Lariat</u>	<u>27</u>	<u>16</u>	<u>1</u>	<u>-</u>	<u>-2</u>	<u>-</u>	<u>-</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>30</u>	<u>27</u>	<u>2</u>	<u>-</u>	<u>4</u>	<u>-</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>8</u>
<u>Dressyr/Hästar</u>	<u>12</u>
<u>Första hjälpen</u>	<u>10</u>
<u>Försvar</u>	<u>11</u>
<u>Hantverk/Beskapaskötsel</u>	<u>18</u>
<u>Hantverk/Hästkötsel</u>	<u>16</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>16</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>12</u>
<u>Matlagning</u>	<u>10</u>
<u>Orientering</u>	<u>10</u>
<u>Rida</u>	<u>16</u>
<u>Räknelära</u>	<u>12</u>
<u>Simma</u>	<u>11</u>
<u>Språk/Spanska</u>	<u>20</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>10</u>
<u>Överlevnad/Prärie</u>	<u>10</u>
_____	_____
_____	_____

Hölster Normal Dra 3

Stridsvana 3 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 10

Tålighet 1 Chock 5

Förflyttning 18 Bärformåga 9

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -10

Två vapen -15

Pengar & Värdesaker

Dollar 120 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skadegrad _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning

Benbrott

Kula

rädda att han hyrts för att döda er, så stämningen var spänd. Det inträffade dock ingenting speciellt, Slade fortsätter sin resa mot Texas och ni er mot Wyoming.

EN HÄLSNING FRÅN RANDOLPH LEYTON

Då ni kommit nästan fram till Wyoming utan att ha blivit upphunna av några revolvermän började ni pusta ut och känna er säkra. Ni klev in på en liten saloon längsmed vägen, bara för att upptäcka hur fel ni haft. Där fanns tre revolvermän. De reste sig upp med dragna vapen, hälsade från Randolph Leyton, och öppnade eld rakt mot er. Flera av er skadades under den strid som följde, men ni lyckades oskadliggöra revolvermännen.

I PARADISET

Ni kom fram till era drömmars mål, platsen där ni bygger er en framtid. Wyoming. Då ni startade er långa resa hade ni 920 djur, och ni lyckades få med er hela 730 djur hela vägen fram.

Sarahs vän Samantha Carter, som bor två dagar från Cheyenne, ställer till en stor fest för att fira att ni kommit. Hon berättade att det fanns gott om bra mark ledig bara några timmar bort.

Det omgivande landskapet är grönt och bördigt. Det finns en järnväg, och goda kommunikationer.

EN HELT NY START

Då detta äventyr börjar har det gått ett halvår, och är mitt i vintern. Julen har precis varit. Ni har börjat komma i ordning.

RAINBOW RANCH

Denna gång har familjerna startat en gemensam ranch redan från början. Ni kallar den Rainbow Ranch för att ni själva är i regnbågens alla färger. Dessutom slutade en regnbåge på marken första gången ni såg på marken. Det sägs att det finns en skatt vid regnbågens slut, och ni ser resan från Texas som den långa regnbåge ni följde och ranchen som er stora skatt...

Även om alla är delägare i ranchen är det inget snack om att vissa av er vet mer, har bättre koll och arbetar hårdare än andra. Ännu så länge är det Gabrielle White, Miguel Santiago och Samuel Freeman som drar det tyngsta lasset och har mest att säga till om. Varken Isaac eller Morgan ligger på latsidan, utan arbetar hårt med att bygga upp ranchen. Sarah och Thomas däremot tillbringar mycket tid hos Samantha Carter, framför allt nu under vintern då det inte finns lika mycket att göra på ranchen.

Ni har lyckats bra. Genom att sälja en del djur under hösten har ni fått råd att bygga en rejäl ranch, skaffa mark och ändå ha pengar över (Ni har en kassareserv på ranchen på \$1.000). Gabrielle har drivit igenom att ni skall ha hästar också, så idag består ert boskapsbestånd av 500 djur och ni har 65 hästar, varav tre riktigt bra avelshingstar.

PERSONLIGT OM GABRIELLE

Du är en ung halvmexikanska som fått mer än din beskärda del av motgångar och rasism. Blandäktenskap mellan vita och mexikaner är inte helt ovanliga, men inte accepterade. Att din familj dessutom föredrar familjen Freemans sällskap framför att försöka bli en del av den vita gemenskapen störde texikanerna ännu mer. Då du gick i skolan var glåpord från de andra barnen, som *"Nigger-luv'n' mixed breed"* inte ovanliga. Det var så illa att du lyckades övertala dina föräldrar om att det var bättre att du gick i den svarta skolan, där Alicia Freeman undervisade.

De Maskerade Ryttarna skrämdde halvt ihjäl svarta och mexikaner på mindre gårdar, flera piskades. Terrorn fick många att flytta, och det långt innan folk dödades, som i era familjer.

På kort tid har du förlorat båda dina föräldrar under brutala omständigheter. Din mor lynchades framför dina ögon och din far dog i dina armar, efter att Comanche Scar knivhuggit honom. Du sörjer ännu, samtidigt som du blivit hårdare. Du har sett för mycket elände för att våga tro på människors inneboende godhet. Du är ständigt på din vakt och litar inte på någon utom de närmaste.

John Gilmore har friat till dig, men du har avböjt. Däremot är du lite svag för hans bror Pete...

Du trivs bäst på ranchen. Du är bra på boskap, men trivs egentligen bäst med hästuppfödning och skulle vilja att ni satsade ännu mer på hästar framöver.

GABRIELLE TALAR GÄRNA OM:

HÄSTUPPFÖDNING

Du försöker övertyga de andra om att det ligger mer pengar i övergå helt till en hästranch framöver.

"RÄTTVISAN" SOM ALLTID ÄR PÅ DE RIKAS SIDA

Ni tvingades fly för att De Maskerade Ryttarna anföll er. Bara för att Jack Leyton var rikare än er...

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Du minns honom som oerhört snäll. Innan överfallet, då han dödade de tre männen. Han var ursinnig och du blev rädd för honom då. Han var en känd revolverman. Verkade lite sorgsen när han kom hem.

SARAH WHITE

Hon gör vad hon vill och tycker är rätt, oavsett vad andra tycker eller hur farligt det är. Du har svårt för att Sarah hjälpt Samantha att starta en bordellverksamhet i Wyoming.

ISAAC FREEMAN

Sarah hjälpte honom att fly innan kriget bröt ut. Han räddade Morgans liv under kriget, och har varit Buffalo Soldier och slagits mot comancherna. Rejäl karl.

THOMAS FREEMAN

En charmig skojare som aldrig arbetat om han kunnat slippa. Men han är bra på att få dig på gott humör.



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 twistolster	20
Extra ammo: 24 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor	20
Bestick, tennmugg, tenntallrik	20
Handgjort fickur, rakkniv, spegel, kam	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	35	37	3	6	4	15	14/13/12/10
Winchester - 66	28	31	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	16
Hasardspel	13
Kortspel	18
Läsa/Skriva	10
Rida	14
Räknelära	15
Smyga/Gömma sig	8
Språk/Spanska	10
Uppmärksamhet	9
Vapendrill/	20
Vältalighet	15
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Hölster Dubbelt twist Dra 2

Stridsvana 10 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 15

Tålighet 2 Chock 11

Förflyttning 15 Bärformåga 15

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -0

Två vapen -5

Pengar & Värdesaker

Dollar 350 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skadegrad _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område

Skräma					
Lätt					
Allvarlig					
Svår					
Kritisk					
Kapande					
Dödlig					

Blödning

Benbrott

Kula

rädda att han hyrts för att döda er, så stämningen var spänd. Det inträffade dock ingenting speciellt, Slade fortsätter sin resa mot Texas och ni er mot Wyoming.

EN HÄLSNING FRÅN RANDOLPH LEYTON

Då ni kommit nästan fram till Wyoming utan att ha blivit upphunna av några revolvermän började ni pusta ut och känna er säkra. Ni klev in på en liten saloon längsmed vägen, bara för att upptäcka hur fel ni haft. Där fanns tre revolvermän. De reste sig upp med dragna vapen, hälsade från Randolph Leyton, och öppnade eld rakt mot er. Flera av er skadades under den strid som följde, men ni lyckades oskadliggöra revolvermännen.

I PARADISET

Ni kom fram till era drömmars mål, platsen där ni bygger er en framtid. Wyoming. Då ni startade er långa resa hade ni 920 djur, och ni lyckades få med er hela 730 djur hela vägen fram.

Sarahs vän Samantha Carter, som bor två dagar från Cheyenne, ställer till en stor fest för att fira att ni kommit. Hon berättade att det fanns gott om bra mark ledig bara några timmar bort.

Det omgivande landskapet är grönt och bördigt. Det finns en järnväg, och goda kommunikationer.

EN HELT NY START

Då detta äventyr börjar har det gått ett halvår, och är mitt i vintern. Julen har precis varit. Ni har börjat komma i ordning.

RAINBOW RANCH

Denna gång har familjerna startat en gemensam ranch redan från början. Ni kallar den Rainbow Ranch för att ni själva är i regnbågens alla färger. Dessutom slutade en regnbåge på marken första gången ni såg på marken. Det sägs att det finns en skatt vid regnbågens slut, och ni ser resan från Texas som den långa regnbåge ni följde och ranchen som er stora skatt...

Även om alla är delägare i ranchen är det inget snack om att vissa av er vet mer, har bättre koll och arbetar hårdare än andra. Ännu så länge är det Gabrielle White, Miguel Santiago och Samuel Freeman som drar det tyngsta lasset och har mest att säga till om. Varken Isaac eller Morgan ligger på latsidan, utan arbetar hårt med att bygga upp ranchen. Sarah och Thomas däremot tillbringar mycket tid hos Samantha Carter, framför allt nu under vintern då det inte finns lika mycket att göra på ranchen.

Ni har lyckats bra. Genom att sälja en del djur under hösten har ni fått råd att bygga en rejäl ranch, skaffa mark och ändå ha pengar över (Ni har en kassareserv på ranchen på \$1.000). Gabrielle har drivit igenom att ni skall ha hästar också, så idag består ert boskapsbestånd av 500 djur och ni har 65 hästar, varav tre riktigt bra avelshingstar.

PERSONLIGT OM THOMAS

Du är van att snacka för dig. Du är kaxig, snacksalig och dödsföraktande i ditt sätt att tilltala folk.

Du är fåfäng och vill gärna uppfattas som mer framgångsrik än du egentligen är. Det finns få saker som är så roligt som att låta vita putsa dina skor, sy upp dina kläder eller klippa och raka dig. Dels håller du dig 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 dig en speciell tillfredsställelse. Du är beredd att göra det mesta – bara du slipper arbeta... Du 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 du har väl gjort ett och annat i lagens utkanter... Dock ingenting du någonsin åkt dit för.

Du har tillbringat mycket tid i Kansas vilda boskapsstäder – en utmärkt plats för en man med dina talanger. Du tvingades dock lämna Dodge City i stor hast efter att ha dödat en man i ett pokerparti då han ville ha tillbaka pengarna han förlorat. När ni passerade Dodge City igen på väg till Wyoming upptäckte du att du ännu är efterlyst för mord där...

Nu tillbringar du det mesta av din tid på Samantha Carters Ranch, med att spela kort och leva väl.

Under åren har du blivit en skicklig revolverman. Det är inte för syns skull du går omkring med två revolverar i dubbelhölstret, du kan använda dem.

THOMAS TALAR GÄRNA OM:

BRA AFFÄRER DU NÄSTAN GJORT

OLIKA VAPEN OCH DERAS FÖR- OCH NACKDELAR

FANTASTISKA AFFÄRSMÖJLIGHETER I FRAMTIDEN

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Hamnade i fängelse för mord på de som angrep Whites ranch. Då han blir arg blir han helt ursinnig. Skicklig revolverman. Fängelsetiden har slitit hårt på honom, men han kan hantera skjutvapen ännu.

GABRIELLE WHITE

Ethan och Juanitas dotter har vuxit upp. Hon är trevlig, och duktig på allt som har med ranchen att göra. Lite lik din bror, ordentlig och pålitlig. Men misstror folk i allmänhet, har råkat ut för för mycket skit.

SARAH WHITE

Du gillar Sarah, hon går sin egen väg och är inte rädd för någon. Hjälpte Isaac fly norrut före kriget, och på senare år har hon rest runt en massa. Suparkompis.

ISAAC FREEMAN

Din bror är rejäl och pålitlig, men ibland lite träig. Det finns ingen du litar mer på. Han flydde norrut, precis innan kriget. Isaac har räddat Morgans liv. Fem år i armén har inte förändrat honom ett dugg.



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, sadelväskor	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	Räckt	Skadegrupp
Spencer karbin	38	38	3	7	6	50	17/16/14/11
Colt kavalleri	31	34	3	6	2	20	15/14/13/11
Lariat	27	15	1	-	-2	-	-
Knytnäve	42	33	3	-	4	-	5

Färdighet	FN
Akrobatik	13
Första hjälpen	14
Försvar	13
Hantverk/Hästskoskapsköttsel	17
Juridik, militär	7
Köra vagn	15
Matlagning	13
Militär exercis	20
Orientering	12
Rida	20
Räknelära	10
Smyga/Gömma sig	14
Språk/Spanska	8
Spåra	12
Teori/Armen	12
Teori/Indianer	10
Uppmärksamhet	11
Överlevnad/Öken	13

Hölster Normal Dra 3

Stridsvana 13 Fanning -9

Skadebonus 1 Försvar 12

Tålighet 5 Chock 17

Förflyttning 15 Bärformåga 15

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 110 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod -2 Blodförlust 2

Skada Område

15					
Skräma					
Lätt					
Allvarlig	x				
Svår					
Kritisk					
Kapande					
Dödlig					

Blödning

Benbrott

Kula

4					

rädda att han hyrts för att döda er, så stämningen var spänd. Det inträffade dock ingenting speciellt, Slade fortsätter sin resa mot Texas och ni er mot Wyoming.

EN HÄLSNING FRÅN RANDOLPH LEYTON

Då ni kommit nästan fram till Wyoming utan att ha blivit upphunna av några revolvermän började ni pusta ut och känna er säkra. Ni klev in på en liten saloon längsmed vägen, bara för att upptäcka hur fel ni haft. Där fanns tre revolvermän. De reste sig upp med dragna vapen, hälsade från Randolph Leyton, och öppnade eld rakt mot er. Flera av er skadades under den strid som följde, men ni lyckades oskadliggöra revolvermännen.

I PARADISET

Ni kom fram till era drömmars mål, platsen där ni bygger er en framtid. Wyoming. Då ni startade er långa resa hade ni 920 djur, och ni lyckades få med er hela 730 djur hela vägen fram.

Sarahs vän Samantha Carter, som bor två dagar från Cheyenne, ställer till en stor fest för att fira att ni kommit. Hon berättade att det fanns gott om bra mark ledig bara några timmar bort.

Det omgivande landskapet är grönt och bördigt. Det finns en järnväg, och goda kommunikationer.

EN HELT NY START

Då detta äventyr börjar har det gått ett halvår, och är mitt i vintern. Julen har precis varit. Ni har börjat komma i ordning.

RAINBOW RANCH

Denna gång har familjerna startat en gemensam ranch redan från början. Ni kallar den Rainbow Ranch för att ni själva är i regnbågens alla färger. Dessutom slutade en regnbåge på marken första gången ni såg på marken. Det sägs att det finns en skatt vid regnbågens slut, och ni ser resan från Texas som den långa regnbåge ni följde och ranchen som er stora skatt...

Även om alla är delägare i ranchen är det inget snack om att vissa av er vet mer, har bättre koll och arbetar hårdare än andra. Ännu så länge är det Gabrielle White, Miguel Santiago och Samuel Freeman som drar det tyngsta lasset och har mest att säga till om. Varken Isaac eller Morgan ligger på latsidan, utan arbetar hårt med att bygga upp ranchen. Sarah och Thomas däremot tillbringar mycket tid hos Samantha Carter, framför allt nu under vintern då det inte finns lika mycket att göra på ranchen.

Ni har lyckats bra. Genom att sälja en del djur under hösten har ni fått råd att bygga en rejäl ranch, skaffa mark och ändå ha pengar över (Ni har en kassareserv på ranchen på \$1.000). Gabrielle har drivit igenom att ni skall ha hästar också, så idag består ert boskapsbestånd av 500 djur och ni har 65 hästar, varav tre riktigt bra avelshingstar.

PERSONLIGT OM ISAAC

Du har precis lämnat armén efter att ha tillbringat fem år som Buffalo Soldier (svart kavallerist). Ditt förband fick många av de farligaste uppdragen i kriget mot comancherna. Det var farliga tider, och du var nära döden flera gånger, men klarade dig med en hårsmån. 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 – smugglare som inte drar sig för någonting. Och du kan berätta att slaveri fortfarande existerar, men det syns inte lika tydligt längre... Nu är det mest kvinnor och barn, oavsett hudfärg, som råkar illa ut. Armén brukar dock ägna mycket större kraft åt att hitta vita kvinnor än negresser, mexikanskor, eller indianskor. Den värste av alla slavhandlare var Comanche Scar, som ni dödade efter att han rövat bort din syster Alicia.

Du avskyr slaveriet. Du växte upp som slav i San Antonio, men stod inte ut. Du fick hjälp att fly norr-ut, undan slaveriet, av den unga 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 skit-tjänstgöring 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.

Du är stenhård, på gränsen till elak. Numer klär du dig helst som en kofösare, du har lämnat det militära.

ISAAC TALAR GÄRNA OM-

SLAVERI, INDIANPROBLEM OCH COMANCHEROS

DE ANDRA

MORGAN WHITE

Suttit i fängelse för mord på de tre som angrep Whites ranch efter kriget. Då han blir arg blir han ursinnig. Du har räddat hans liv. Fängelset har tagit hårt på honom, men han var lika pålitlig som vanligt i strid.

GABRIELLE WHITE

En duktig ung dam, skicklig på ranchen. Och orädd. Misstänksam, men det har hon haft skäl till.

SARAH WHITE

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

THOMAS FREEMAN

Charmig, men hopplös lillebror som hatar arbete. Skicklig med vapen och kort. Pålitlig när det gäller.