# ÄNGLAR & SKITSTÖVLAR
# HÄNGD MANS HÄMND

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING BILD: LUKAS THELIN

*Det kändes skönt att vara ute igen. Att slippa Rowlands falska leende och djävulska bestraffningar. Fem års fångenskap har varit fem långa år för mycket. Nu är det dags att åter stiga ut i världen – och göra den osäker igen.*

*Det är dags att träffa gamla vänner, att ta del av det goda livet och känna värmen från ett leende. En tid för skämt, vadslagning och våghalsiga kupper.*

*Men det är också hög tid att göra upp med gamla fiender, och hög tid att låta de självgoda korrumperade girigbukarna darra. Bandet har varit splittrat några år, men snart skall de rida igen och du vet precis vilken stöt du vill börja med...*

## INTRO

*Hängd Mans Hämnd* är det första fristående äventyret till *Westerns* nya konventskampanj: *Änglar & skitstövlar*. Äventyret har producerats för BSK 2004. Längst bak finns de fyra färdiga rollpersoner som gjorts för detta äventyr.

*Hängd Mans Hämnd* utspelar sig i Colorado 1876, mitt under den pågående valrörelsen för om Territoriet skall bli en delstat eller inte. Spelarna har utrymme för improvisation och rollspel, samtidigt som det finns några nyckelscener vi vill ha med. Det hjälper till 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 spelledare 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. Däremot kan det vara bra att ge de spelgrupper som inte känner till spelet sedan tidigare en väldigt kort introduktion, så att siffrorna på rollformuläret får någon som helst relevans för dem... Vi ger här en snabb översikt av vad som kan vara värt att ta upp.

## RYKTE

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

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

| | |
|---|---|
| 0 - 20 | Avskum; fähund, kräk, ökänd mördare av värsta sort |
| 21-40 | Ökänd; 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.

## VAPENSHICKLIGHET

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).

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

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

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

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

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

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

## HUR MAN LYCKAS

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

I de flesta fall är målet att de skall komma upp i 20 totalt då de lägger ihop tärningsresultatet med det värde de utgår från (FÄRDIG-HETSNIVÅN - 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

Det är 1876 och Colorado sjuder av politik. Landet går mot presidentval senare under hösten, och republikanerna är rädda att tappa makten nu när President Grant har suttit sina två perioder. Rutherford B. Hayes är republikanernas nye kandidat, och han ställs mot demokraten Samuel J. Tilden. Alla medel är tillåtna, vilket gör att Colorado plötsligt har fått en tidig chans att bli delstat. En folkomröstning 1 juli avgör om Territoriets status i den unga amerikanska nationen skall uppgraderas – och därmed få en del inflytande över vem som skall bli ny President (alla delstater representeras i elektorsförsamlingen, till skillnad från territorierna som inte har något att säga till om i frågan). Initiativet kommer från det republikanska partiet, då de räknar med att få de nya rösterna på sin sida...

## EN KUPP PLANERAS

Samtidigt släpps Clyde Carville ur fängelse efter fem år för dråp. Han är en skicklig bedragare som möts av stora delar av sitt gamla band och inom kort bör ha en ny fräck kupp på gång. Under tiden i fängelset har han mött Frank Caine, en annan fånge som tipsat om ett mer än lämpligt offer: bankiren, politikern och skitstöveln William Ralston. Carville tror att Caine har blivit avrättad och har lovat att hämnas honom, samt ge en del av bytet till Caines syster Eliza.

## FALSKSPEL

Saker är dock sällan så enkla som de kan tyckas vid en första anblick... Carville och hans kamrater är på väg att gå i en fälla gillrad av den korrupte fängelsedirektören Arthur C. Rowland. Ralston är förvisso en rik skitstövel, men det är Rowland som vill få rollpersonerna att ge sig på honom. När de utfört sitt uppdrag kommer de att dödas av Caine som inte alls är död...

# OLIKA AGENDOR

Som i alla goda historier vill de inblandade i denna få ut olika saker av sin medverkan... Här tänkte vi ta upp de vars motiv kan tyckas en aning grumligare än en första titt ger vid handen.

## ARTHUR ROWLAND

Den gode fängelsedirekören är inte den förste tjänsteman som låtit sig korrumperas, eller låtit hoppet om snabba förtjänster gå före lag och rätt. Trots att hans agerande mest skymtar i bakgrunden är han äventyrets största skitstövel.

Av flera skäl. Arthur C. Rowland har för länge sedan passerat anständighetens gräns då han började hyra ut fångar till gruvorna som slavarbetskraft, där förtjänsten gått direkt till honom själv och en del av hans vakter.

Mer upprörande för rollpersonerna är att Rowland förstått vad de är kapabla till, och att han räknat ut ett sätt att tjäna pengar på deras arbete. William Ralston är en av Colorados rikaste och mest avskydda män. Rowland är övertygad om att rollpersonerna kan utnyttja mannens svagheter till en kupp så fräck och lönsam att han själv kan luta sig tillbaka och leva gott resten av livet. Samtidigt vet han att de aldrig skulle ge honom pengarna, eller samarbeta med honom.

Det är där Frank Caine kom in i bilden. Rowland anser att det är en vederstygglig karl, men insåg direkt då de möttes att han kunde ha nytta av honom. Så han gav Caine ett erbjudande som inte gick att tacka nej till: slipp fängelset, galgen och få en belöning för dina utförda tjänster. Motprestation? Att få Carville att nappa på kroken och ge sig efter Ralston, både för att hämnas sin ”döde” kamrat och för att det är en god affär. Samt att döda Carville och hans vänner när deras uppdrag var slutfört.

Rowland är inte dum nog att lita på Caines lojalitet i det långa loppet. Han har inte heller för avsikt att låta den falske före detta fången överleva, när han väl fått sina pengar planerar han att låta döda Caine och gömma kroppen där den aldrig kan hittas. Det vore ju trots allt lite pinsamt om allt för många började prata om att en man som borde vara hängd gick omkring fri och livs levande.

## FRANK CAINE

Frank är en ynklig man, en av dem som alltid sätter sig själv och sin profit i första rummet. Han avskyr Ralston, efter att denne dödat hans föräldrar, bränt hans gård och misshandlat hans syster. Att med engagemang måla upp Ralston som ett lämpligt offer var därför inte svårt för honom.

Det som kan vara svårare att förstå är att Frank Caine faktiskt kan vara riktigt trevlig ibland. Eller att han tycker om Carville på riktigt. I Franks värld är det bara inte tillräckligt för att stå i vägen för hans eget liv och möjlighet till en bättre framtid.

Han tänker döda rollpersonerna och lägga beslag på alla pengar de lurar av Ralston. Däremot tänker han inte lämna pengarna vidare till Rowland om han kan undvika det... Istället planerar han att fly med pengarna och döda de fyra män Rowland har placerat honom med, om han kan.

## WILLIAM RALSTON

Det är inte svårt att räkna ut vad som driver William Ralston: maktambitioner och girighet. Det finns ingenting han inte är beredd att göra för pengar.

Han är dessutom tillräckligt lättsmickrad, fåfäng och självgod för att falla offer för en någorlunda genomtänkt plan.

Rollpersonerna kommer att kunna utnyttja flera av hans svagheter, från makthunger till spel med höga insatser och skandaler.

# HÄNDELSER

Nedan följer ett antal nyckelscener i äventyret. Mycket mer kommer självklart att kretsa kring rollpersonernas intrigerande och agerande mot varandra. I synnerhet i det här äventyret, som till sin natur är väldigt öppet.

Äventyret kretsar kring att rollpersonerna skall genomföra en fräck kupp mot skitstöveln, bankiren och politikern William Ralston. Vilken vinkel och vilken metod de väljer är helt och hållet upp till dem. De kommer att förses med en del olika ändar att börja nysta i, men det finns inga givna rätt och fel kring hur de går till väga. Som spelledare bör du belöna goda idéer och inte vara allt för omöjlig om de behöver rekrytera fler bedragare, skaffa utrustning, lokaler eller liknande. Samtidigt får deras planer inte vara precis hur korkade som helst, då är det bättre att låta äventyret mynna ut i det totala misslyckandets kaos...

Innan äventyret börjar är dock det viktigaste att spelarna, och i synnerhet Clyde Carville, kommer ihåg Frank Caine, den hängde mannen äventyret är uppkallat efter. Frank Caine tillbringade en dryg månad i samma cell som Clyde Carville innan han för tre veckor sedan ”hängdes” för mordförsök på William Ralston. De båda kom väl överens, och Caine berättade allt både om Ralstons oförrätter mot honom och hans familj genom åren, samt hur välbeställd han är. Det finns ingenting han hellre ville se än Ralston ruinerad, och om han eller hans syster kan hjälpa dem att åstadkomma det vore han nöjd. Han hoppas i så fall att de skall hjälpa hans syster till ett bättre liv än det hon idag lever på bordellen Melissa’s Roadhouse utanför Denver också.

Frank Caine har varit mycket övertygande och hävdar att Ralston har tillgång till sexsiffriga belopp. Det är märkligt om rollpersonerna inte sväljer betet. Tyvärr är det en fälla...

## MÖTET MED ROWLAND

Innan Carville släpps ut ur fängelset kallas han till ett möte på fängelsedirektör Arthur C. Rowlands kontor. Det är den 15 juni 1876 och Carville får efter fem långa år tillbaka sina kläder och vapen. Men inte sin guldklocka och de 300 dollar han hade på sig då han greps. Rowland är allmänt otrevlig och säger sig vara övertygad om att Carville snart kommer tillbaka till fängelset.

## ÅTERFÖRENINGEN

Då Carville släpps ur fängelset väntar de andra rollpersonerna på honom, efter att ha tillbringat de senaste dagarna i Cañon City. Inne i staden finns även de tre nya desperadosarna som Callahan leder.

## MOT COLORADO SPRINGS

Avresa till Colorado Springs där Dave O' Brian har sin saloon och Carvilles 7500 dollar i säkert förvar. Resan tar två dagar, och inget särskilt händer på vägen.

## DET GODA LIVET

I Colorado Springs ansluter Dave O'Brian till bandet och de kan tillbringa lite tid levandes det goda livet. Har de inte börjat diskutera framtid och nya planer tidigare passar de förhoppningsvis på nu. O'Brian har många bra kontakter och kan hjälpa till att få tag på flerpålitliga människor om det behövs.

## MÖTET MED ELIZA

Förhoppningsvis bestämmer de sig för att ge sig på William Ralston, som bor i Denver. På vägen, en timme söder om staden, ligger bordellen Melissas Roadhouse där Frank Caines syster Eliza arbetar. Hon tar självfallet emot dem och sörjer sin brors död. Hon tackar Carville för att han kommit och berättat för henne, och berättar vad hon vet för dem, som att;

• Ralston är god för en dryg miljon, dollar, varav hälften är låst i mark och gruvor.

• han är en regelbunden kund på bordellen och är ökänd för att föredra väldigt unga flickor och att han ofta misshandlar dem. Det är inte allmänt känt och frågan är hur det skulle gå med hans karriär om det kom ut...

• Ralston lägger mycket tid på valrörelsen, då han hoppas bli senator själv till hösten om Colorado blir en delstat. Ingenting verkar vara viktigare för honom. Hans främsta konkurrenter är Jerome Chaffee och Henry M. Teller.

• han är en inbiten spelare som följer kapplöpningsresultat runt om i landet via telegrafen i Denver. Förra veckan var han sällsynt nöjd efter att ha vunnit 1 000 dollar på ett lopp i New York.

• Ralston är svag för adliga titlar och kan prata oavbrutet om hur han planerar att vara med nästa gång någon rysk adelsman kommer för att besöka den vilda västern.

• han letar alltid efter nya verksamheter att ta över, men hjärtat i hans imperium är tvåvåningsbanken i sten i centrala Denver.

## VALYRA I DENVER

Denver är Colorados huvudstad och en stad som växer så det knakar. Idag bor över tiotusen personer i staden, och här finns allt från risiga kvarter med skjul till många och påkostade stenbyggnader – inklusive ett oerhört lyxigt operahus. Staden är ansluten till järnvägen och har goda kommunikationer med resten av landet. Telegrafen gör det också möjligt att få in information från stora delar av landet väldigt snabbt.

I Denver råder valyra och över hela staden sitter affischer som uppmanar befolkningen att rösta för att göra Colorado till en delstat i Unionen. Guvernören och många andra politiker håller möten och förklarar alla fördelar med att gå med i Unionen (mer inflytande i Washington, bättre kommunikationer, ökad befolkning, bättre ekonomi större erkännande, osv.).

## BLÅSNINGEN

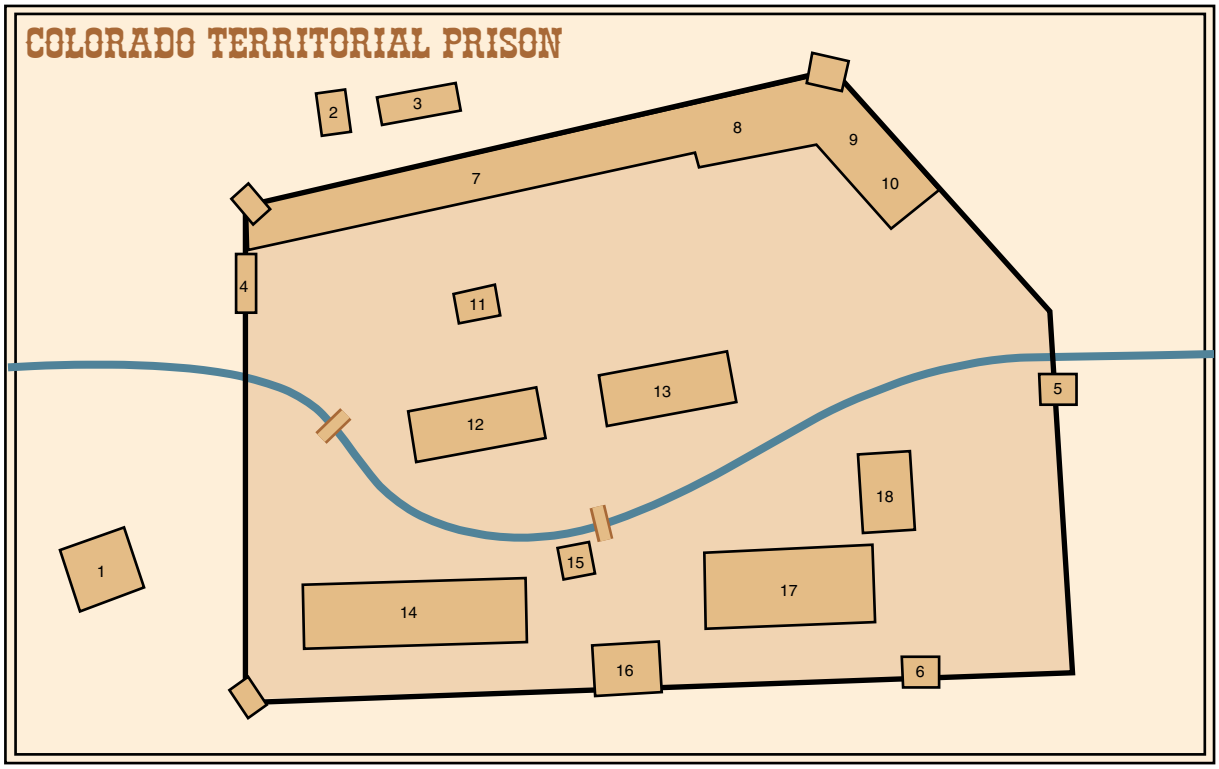
Huvuddelen av äventyret lär utspela sig i Denver där rollpersonerna har bäst förutsättningar att utsätta Ralston för sin svindel. Här bör de kunna få tillgång till det mesta de behöver, och så länge deras planer inte är alltför huvudlösa bör det gå att få tag på det mesta... Men ju mer specialiserade saker de efterfrågar, desto dyrare eller besvärligare bör det kunna bli. Behöver de specialistkompetens? Det går ofta att köpa. Drar de uppmärksamheten till sig? Låt det dyka upp en lagman, eller någon annan nyfiken som kan behöva duperas eller mutas... Även om vi naturligtvis vill att de skall lyckas i det långa loppet är det betydligt roligare om det inte går alltför smidigt för dem...

## BAKHÅLLET

Då kuppen är avslutad, mer eller mindre dramatiskt, men förhoppningsvis framgångsrikt är det dags att åter ta sig till Melissa's Roadhouse och Eliza Caine. Vi utesluter inte att många hellre kommer att rida ut i solnedgången än att dela sina surt förvärvade pengar med den unga kvinnan. Gör dem det blir det inget bakhåll här, men de kommer några dagar senare att hamna i en eldstrid med Frank Caine och de fyra desperados Arthur C. Rowland försett honom med. Männen har lyckats räkna ut vad som har hänt och spårat upp rollpersonerna. Det blir en strid, där de får chansen att upptäcka att något inte riktigt stämmer – Caine är i livet...

Väljer de istället att följa den tidiga överenskommelsen händer detta istället ute vid bordellen. Frank Caine ber om ursäkt, han förklarar att det inte är något personligt. Han är bara mer förtjust i sitt liv än i deras... Vad gäller pengarna skulle han helst försvinna med dem utan att ens dela med sin syster... Men så lär det inte gå.

Äventyret är slut. På GothCon börjar nästa del av kampanjen *Änglar & Skitstövlar: I mördarnas spår.*




*Colorado Territorial Prison ligger i utkanten av Canon City, i Colorado. Fängelset öppnade den 13 juni 1871 och har nu varit i drift i nästan exakt fem år. Här samlas fångar från hela Colorado och New Mexico och det är alltid fullt.*

*De senaste tre åren har fängelsedirektör Arthur C. Rowland styrt verksamheten med järnhand. Inga fångar visas någon medkänsla, Rowland anser att de är där för att straffas. Alla måste arbeta och göra rätt för sig och kan fängelsedirektören tjäna en extra slant på det är det bara bra...*

### 1. ROWLANDS RESIDENS
Här bor fängelsedirektör Arthur C. Rowland och hans fru Annie. En vakt står alltid på plats vid huset.

### 2. ISHUS

### 3. FÖRRÅD
Här förvaras alla förbrukningsvaror, från linnen och spik till kaffe, mjöl och liknande.

### 4. VÄSTRA PORTEN

### 5. ÖSTRA PORTEN

### 6. SÖDRA PORTEN
Det är södra porten som leder ut till resten av samhället. Utgången ligger vid Main Street, och vägen leder bort mot Canon City.

### 7. INDUSTRILÄNGA
Här väntar tråkiga och monotona arbetsuppgifter på fångarna.

### 8. TVÄTTERI
Det finns inte många kvinnor på fängelseområdet, men det är här de håller till. Antingen i de speciella cellerna för kvinnliga fångar eller i tvätteriet. De hålls alltid åtskilda från de manliga fångarna.

### 9. SJUKSTUGA
Här ges bara den mest grundläggande vård, inget märkvärdigt och inget påkostat.

### 10. KAPELL

### 11. KÖK
Mycket mat blir det varje dag...

### 12. CELLHUS 2
Här finns 102 trånga dubbelceller, med plats för en våningssäng men inte mycket mer.

### 13. CELLHUS 1
Här finns 42 dubbelceller och 120 singel. Carville har delat med några olika personer under åren, bland annat Frank Caine under några månader.

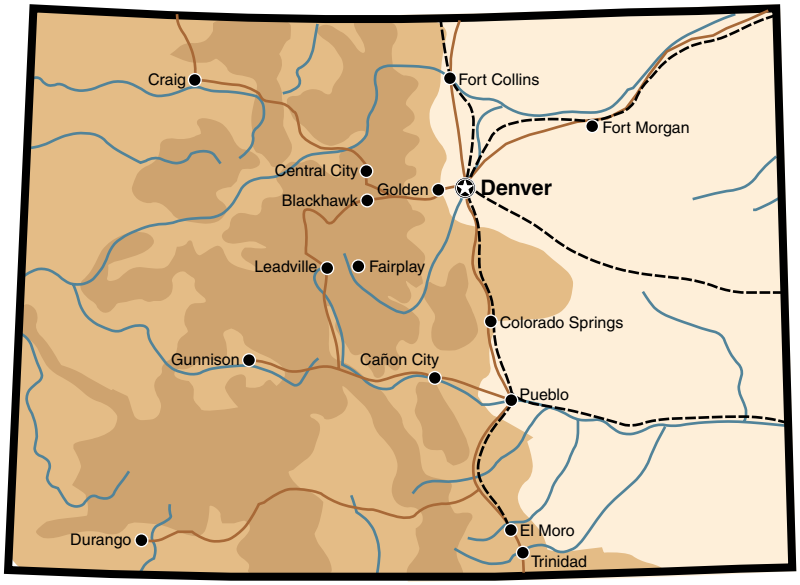
### 14. VERKSTÄDER
Skomakeri, skrädderi och ett snickeri där Carville arbetat.

### 15. VAKTSTUGA
Här finns alltid tre vakter.

### 16. ADMINISTRATION
Byråkratins högborg på fängelset, som bland annat rymmer fängelsedirektör Arthur C. Rowlands kontor. Alla fångar passerar här när de tas emot och innan de släpps.

### 17. STALL
Rymlig byggnad med flera hästar och vagnar.

### 18. VAKTSTUGA
Här finns alltid tre vakter.




# ÖVERSIKT

## 1. CANON CITY

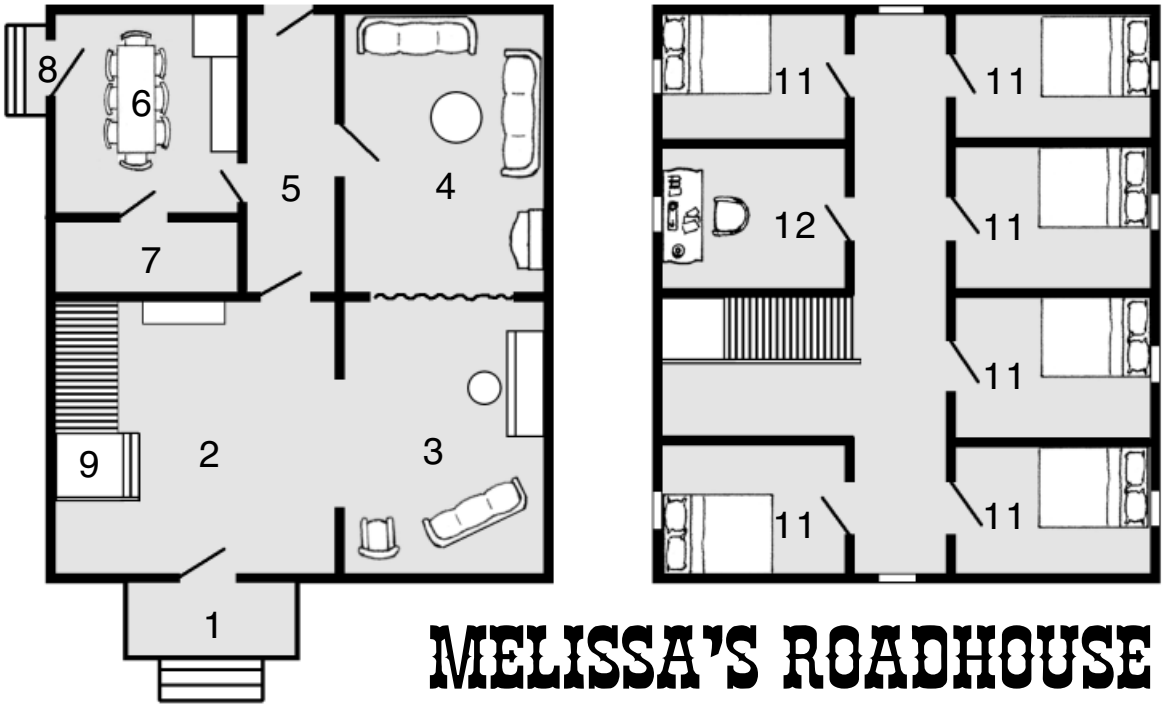
Startpunkt för äventyret, då rollpersonerna möter upp Carville utanför Colorado Territiorial Prison.

## 2. COLORADO SPRINGS

Här bor Dave O'Brian.

## 3. DENVER

Colorados huvudstad och platsen där William Ralston finns. I stadens utkant ligger Melissa's Roadhouse. bordellen där Frank Caines syster arbetar (och han ligger i bakhåll för dem).




# MELISSA'S ROADHOUSE

**1. Ingång**
Alla kunder måste ringa på dörrklockan innan de släpps in.

**2. Foajé**
Röda sammetstapeter och dämpad belysning möter besökarna. Till vänster går en trappa upp till övervåningen, till höger ligger salongen och rakt fram är en stängd dörr.

**3. Salongen**
Det är öppet intill den stora salongen, som domineras av ett stort piano. Påkostade detaljer.

**4. Nattfjärilarnas väntrum**
Tunga gardiner hänger för dörren där kvinnorna väntar på att herrar skall efterfråga deras närvaro.

**5. Hallen**

**6. Kök**
Frank Caine håller sig i det välutrustade köket med flera sittplatser.

**7. Skafferi**

**8. Bakdörr**
Madame Melissa håller noggrann kontroll på bakdörren, så ingen smiter undan betalning.

**9. Trappa**
Kunder eskorteras alltid upp och ner, ingen får gå runt på egen hand.

**10. Hallen på övervåningen**
Det märks att ingen förväntas lägga någon längre tid här, då det inte alls är lika påkostat som foajén på bottenvåningen. Det är mörkt och murrigt.

**11. Sovrum**
Fem flickor och Madame Melissa har egna rum här.

**12. Madame Melissa's kontor**

# SMARTA KUPPER – STEG FÖR STEG

Bedragare finns i alla utseenden och former, men få är så skickliga på vad de gör som ni. Att ni är medvetna om era styrkor är dock aldrig detsamma som att ni blivit slarviga eller alltför självgoda. Och även om ingen kan kalla ert hantverk för hederligt är det svårt att komma ifrån att det är hårt arbete och kräver en hel del både vad gäller planering och genomförande. Därför har ni satt ihop en liten checklista med punkter för att inte glömma någonting viktigt på vägen.
Det första man måste ha klart för sig är att en väl genomförd stor kupp är som att iscensätta en teaterpjäs där en enda person ingår i publiken: det tilltänkta offret. För att få honom att kasta all sin försiktighet över bord krävs flera bedragare som samarbetar, ofta genom välrepeterade samtal och särskilt uppbyggda situationer.

## 1. VÄLJ ETT LÄMPLIGT OFFER

Det går att lura de flesta, men ni föredrar att ge er på personer ni tycker tillräckligt illa om och som har tillräckligt med pengar för att det skall vara värt besväret. När offret väl har blivit utvalt gäller det att lära känna personens svagheter, för att veta vilka ingångar som är lämpliga.

## 2. VINN OFFRETS FÖRTROENDE

Den förste bedragaren har i uppdrag att lära känna offret och vinna personens förtroende. Här är alla medel tillåtna, även om det inte är helt ovanligt att låta offret ”råka” höra någonting som borde göra honom så intresserad att han själv tar initiativet till kontakt...

## 3. DRA IN OFFRET

När den förste bedragaren har fått offret på kroken är det dags att slussa honom vidare till näste man i kuppen, spindeln i nätet. Det är ofta lämpligt att förse den här personen med någon lämplig bakgrund och kanske en inramning, exempelvis en spelhåla.

## 4. DRA VALSEN

Spindeln i nätet bestämmer sig nu för att ”anförtro sig åt” offret och berätta hur han kan få vara med och snabbt tjäna väldigt mycket pengar, helt utan risk... Det här är en av de mest kritiska situationerna, där det gäller att få offret att tro att det i själva verket är han som övertygar er om att få vara med medan ni är lite kallsinniga. Det är oerhört viktigt att offret nu bestämmer sig för att lita på och lyda bedragaren under resten av processen.

## 5. GE OFFRET EN FÖRSMAK

När offret lockats så här långt är det dags att dingla ett köttben framför näsan på honom. Det bästa är om man kan ge honom en liten försmak på hur det hela går till, där man ger honom en del pengar för att han skall känna att det är för sent att backa ur. Så fort han tagit emot försmaken är han ohjälpligt fast, åtminstone i hans egna ögon. Han har ju redan tjänat pengar på ett ohederligt vis...

## 6 . RÄKNA UT VINSTEN

Nu är det dags för spindeln i nätet att räkna ut hur mycket offret är god för, och hur mycket man kan lura av honom utan att väcka misstänkar..

## 7. FÅ OFFRET ATT HÄMTA PENGARNA

Spindeln i nätet låter offret förstå att det är dags att gå från ord till handling, nu måste han skaffa fram en stor summa pengar om han vill vara med på nästa chans. Eftersom det är ”säkra pengar”, det har ju försmaken garanterat uppmuntras offret att ta till vilka medel som helst, tömma sitt bankkonto, sälja sin verksamhet eller rena olagligheter. Det enda som spelar roll är att han fixar mycket pengar snabbt. Insatserna är höga, men det är den förväntade vinsten också, där allt han satsar kommer att mångdubblas.

## 8. BLÅSNINGEN

Offret blir av med allt han har satsat.

## 9. ATT GÖRA SIG KVITT OFFRET

Då offret blivit grundlurat gäller det att snabbt bli av med honom, helst innan han ens anar att han blivit lurad och inte bara utsatts för olyckliga omständigheter. Ofta är det bästa att skapa en dramatisk och kaotisk scen, där alla snabbt måste lämna lokalen och det verkar vara fler än offret som förlorat mycket. En elak variant är att låta offret bevittna en uppgörelse där den ansvarige för att pengarna gick upp i rök dödas av någon annan som ”blivit av med pengar”. Det kan göras övertygande med lösa skott och exempelvis en behållare med kycklingblod som bits sönder så att blodet rinner ut ur munnen på den ”döde”. Det brukar vara mer än tillräckligt för att offret snabbt skall vilja avlägsna sig från platsen och själv sudda ut alla spår av att någonsin ha samarbetat med bedragarna. Ofta tror han till och med att brytningen sker på hans initiativ, då det är han som inte längre vågar ha med dem att göra eller vill bli än mer inblandad i olagligheter (genom försmaken han fick känner han sig ofta ännu skyldig).

## 10. MUTAN

Det här är inte sista steget, utan snarare ett extra steg man måste vara beredd att ta till när som helst under resans gång. Om någon annan börjar ana vad som försiggår är det bästa att muta vederbörande.

## JÄRNVÄGSSVINDELN

Er bästa kupp hittills var när ni lurade av gruvmagnaten Craig Peterson 200.000 dollar. Det gick till så här:

### JÄRNVÄGEN KOMMER TILL STADEN

Clyde Carville kommer till Craig Petersons stad med ett arbetslag. De sprider nyheten att järnvägen gör en kartläggning av området för att dra en ny linje, som skall förbindas med den transkontinentala järnvägen.

### JÄRNVÄGENS MÅNGA MÖJLIGHETER

Clyde Carville träffar Craig Peterson och ser till att han förstår värdet av en järnvägslinje genom staden. Carville låter sig bjudas på hotellsvit, mat och dryck m.m. Etablerar att han är möjlig att muta.

### RESAN GÅR VIDARE

Efter att ha gjort klart undersökningen lämnar Carvilles arbetslag staden för att göra undersökningar på andra platser, men de säger att de kommer att komma tillbaka.

### EN NY STAD VÄXER FRAM

Medan Carville och hans män är borta anländer Dave O'Brian till staden. Han berättar att han köpt mark en bit bort och håller på att anlägga en ny stad. Vid platsen finns i nuläget en handfull personer, ett par hus och virke för ytterligare några hus. O'Brian agerar mycket självsäkert och antyder att järnvägen inom kort kommer att passera hans stad – och att han kommer att bli mycket rik på kuppen.

### ANNAN STRÄCKNING

Efter ett par veckor återvänder Carville med beskedet att han beslutat sig för att järnvägen ska dras längs med den sträckning där den nya staden ligger och kommer skriva det i sin rapport till bolaget.

### MUTBAR

Craig Peterson inser att Carville har mutas att ändra sträckningen och undersöker vad som krävs för att han ska ändra sin rapport. Carville motiverar sitt beslut med att de skulle bli $200.000 dyrare att dra sträckningen genom staden och han omöjligt kan rekommendera ett sådant förslag till järnvägsbolaget.

### MUTAD

Peterson betalar de $200.000 till Carville som "ändrar sin rapport till järnvägsbolaget" och ger sig av.

### EN FÖRBANNAD FÖRLORARE

Järnvägen kommer aldrig, men Peterson kan inte kräva valuta för sin muta... O'Brian återvänder och super på stadens saloon och förbannar järnvägen som gick i konkurs utan att han fick valuta för sina pengar.

## NÄSTA OFFER: RALSTON

Under tiden i fängelse har ett lämpligt nytt offer dykt upp: William Ralston. Det verkar vara en skitstövel av format, med många svagheter ni bör kunna utnyttja. Hittills vet ni lite om honom, men om ni tar er till bordellen Melissa's Roadhouse, där Frank Caines syster arbetar, bör ni kunna få tag på fler detaljer.

### POLITISKA AMBITIONER

Just nu är Ralston engagerad i frågan om att göra Colorado till en delstat, inte minst eftersom han själv vill bli senator. För alla vet väl hur mycket pengar som finns att hämta i olika federala kontrakt? Det borde inte vara alltför svårt att kittla hans korrrupta förhoppningar, frågan är bara hur man skall övertyga honom om att man kan rigga valet?

### SVAG FÖR TITLAR OCH KUNGLIGHETER

Han är pompös och lättimponerad av adliga titlar. Han tycker att de europeiska kungahusen är exotiska och en chans att träffa en kunglighet, och kanske rent av göra affärer med dem vore något som skulle kittla hans självgodhet storligen. Dessutom tror han att det går att tjäna pengar på...

### KÄNSLIG FÖR SKANDALER?

Enligt Frank Caine är William Ralston en riktig horbock, som ofta brukar frekventera bordeller som Melissa's Roadhouse. Han har också visat sig vara våldsam, frågan är om det går att spinna på?

### SPELGALEN?

De flesta brukar vara mottagliga för spel med höga insatser – i synnerhet om de tror att det är garanterad vinst. Den mest klassiska av alla kupper, med förhandstips om resultaten i kapplöpningar som kommer via telegrafen skulle kanske därför fungera.

### SALTADE GRUVOR

Saltade gruvor är kanske inte det mest eleganta sätt som finns att luras, men det brukar vara enkelt...

# SPELLEDARPERSONER

## CALLAHANS MÄN

Ike Callahan har dragit ihop ett litet band desperados som ägnat sig diligensrån i New Mexico under den tid som Carville suttit inspärrad. Då han trivs med rollen som ledare har han valt att ta med sina män, för att framstå som litet bättre och mer betydelsefull än han är.

### JOHN HANCOCK

Det finns personer som glatt kan kalla sig *"the man with the plan"*, men John är inte en av dem... Han är en snäll och rätt godtrogen ung man som gör vad man säger åt honom utan att fundera allt för mycket på varför. Har en öppen blick och oskyldig uppsyn, vilket kan lura folk att tro att han är ofarlig. Ett ödesdigert misstag...
Har värden som en DESPERADO på sidan 145 i *Western*.

### LUCAS MEYER

Lucas ser alltid nyvaken ut, med skrynkliga kläder, rufsigt hår och en ständigt ovårdad skäggstubb. Då han inte är åtminstone lite berusad är han dessutom ofta grining. Skulle helst bo på en bordell.
Har värden som en DESPERADO på sidan 145 i *Western*.

### HALFASSED JOE SMITH

Joe är en nervös man med nerverna på helspänn. Med flackande blick och haltande steg smyger han sig fram genom livet, i drömmen om att en dag hitta en flicka att slå sig ned med. En dröm han inte ens själv tror kan besannas, inte minst eftersom han har fruktansvärt dåligt självförtroende på grund av sin skada – han har fått större delen av höger skinka bortskjuten då han var 15 och stal hästar i Mexiko...
Har värden som en DESPERADO på sidan 145 i *Western*.

## FOLK I DENVER

Denver kryllar av folk, men här följer en del de kan stöta på:

### MADAME MELISSA

Madame Melissa Charleston heter egentligen Maggie Westcott. Hon har lyckats bra, att redan vid 35 års ålder driva sin egen bordell, om än en bit utanför Denver, är stort. Att en del av samhällets högdjur frekventerar den är större. Maggie är en mycket praktiskt lagd person som ständigt ser till sin förtjänst, moral är något som andra får hålla sig med... Hon ogillar starkt när någon kund ger sig på någon av flickorna, men vill samtidigt inte klaga för mycket. Betalar de bara bra för sig – till henne, inte den utsatta flickan – kan hon se mellan fingrarna med det. Då var det värre när Caine fick för sig att leka hjälte... Å andra sidan har hon fått mycket bra betalt av Arthur C. Rowland för att dupera rollpersonerna, och eftersom pengar kommer först för henne visade det sig att den olyckliga situationen förde något gott med sig... Hon kommer att vara trevlig och inställsam mot dem, och samtidigt väldigt inriktad på att få männen att betala för lite sällskap...
Har värden som en ERFAREN SALOONFLICKA på sidan 146 i *Western*.

### LONG JOHN ROUTT

Guvernör i Territoriet Colorado och kommer efter det avslutade valet att bli delstaten Colorados första guvernör. Republikan. Har inte mycket till övers för Ralston, men som den politiker han är inser han att man ibland behöver göra affärer även med de som inte står högst upp på den personliga listan... Long John Routt är en historisk person.

### JEROME CHAFFEE

Republikan och en av de mest drivande bakom kampen för att göra Colorado till delstat. Tycker illa om Ralston och är en av hans främsta konkurrenter till posten som senator i det uppkommande valet. Jerome Chaffee är en historisk person och blir en av Colorados första senatorer. Skapade sin förmögenhet på gruvverksamhet.

### HENRY M. TELLER

Republikan och en av de första som blir vald till senator så småningom. Bor i Denver och blev rik på järnvägen i kombination med fastigheter och mark. Ogillar Ralston och hans metoder skarpt och de två står tydligt mot varandra i det uppkommande valet. Henry M. Teller är en historisk person.

### DAVID J. COOK

Countysheriff i Arapaho County, där Denver är huvudstad. En hårdför och mycket kompetent lagman som är inne på sin andra omgång i ämbetet. Låter sig inte korrumperas, till skillnad från en del av sina män... David J. Cook är en historisk person.
Har värden som en ERFAREN STADSSHERIFF på sidan 144 i *Western*.

### GEORGE P. STONE

Korrumperad cirkulationsdomare med säte strax utanför Denver, i närheten av Melissas Roadhouse (bordellen där Eliza Caine arbetar). Är mycket god vän med William Ralston och tvekade därför inte att ge Frank Caine hårdast möjliga straff för misshandeln. Domare Stone känner inte till Rowlands frisläppande av Frank Caine och skulle därför inte tveka att skjuta honom som en förrymd fånge...
Har värden som en ERFAREN DOMARE på sidan 144 i *Western*.

## CAINES MÄN

Då rollpersonerna lyckats lura William Ralston och kommer för att ge Eliza Caine hennes pengar väntar Frank Caine där för att mörda dem och ta pengarna, på fängelsedirektör Arthur C. Rowlands uppdrag.
Till sin hjälp har han fyra DESPERADOS (se *Western* sidan 145), Abe Shatner, Ron Brandon, Owen Roscoe och Eric Laplace.

# FRANK CAINE

**BESKRIVNING**
30 år; 180 cm; 95 kg; Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; El Paso, Texas; Högerhänt
FYS 15 STY 15 KOR 10 MOT 14 SNA 16 INT 10 BIL 9 SDP 17 VAK 11

**RYKTE 38/90**

**STRID OCH VAPEN**
Tålighet 3 Chock 11 Stridsvana 8

| Vapen | TC | VS | KV |
|---|---|---|---|
| Colt Kavalleri | 35 | 35 | 20 |
| Hagelbössa | 40 | 32 | 20 |
| Knytnäve | 42 | 30 | - |

**FÄRDIGHETER**
Akrobatik 12, Dansa 7, Första hjälpen 10, Försvar 13, Hasardspel 5, Kortspel 8, Läsa/Skriva 12, Orientering 15, Rida 14, Räkna 15, Smyga/Gömma sig 11, Språk/Spanska 10, Spåra 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10, Överlevnad/Berg 8

Frank Caine är ingen ängel på något sätt, även om han gärna skulle vilja bli uppfattad som en.... Han är en arg ung man som alltid satt sitt eget välbefinnande och sin egen stolthet i första rummet, och med tanke på sitt hetsiga humör har det hänt att han därför hamnat på samma sida som betydligt bättre män mot en del av de största skitstövlar som Colorado skådat. Det är inte samma sak som att han är en god, snäll, trevlig eller mysig kille...

Det finns personer som trivs med att se sig själva som offer, att världen är emot dem och oavsett vad de gör och hur fina planer de har står någon där och hånskrattar åt dem och lägger krokben för dem. Frank är en av dem. Det är aldrig hans fel att han inte blivit rik, berömd eller uppskattad, det är alltid någon annan som ställt till det och om det inte är en person är det ödet självt. Och det finns ingen annan det är lika synd om, ingen som drabbats av samma olycka. Frank kan dra sin eländes litania så att de hårdaste själar tycker synd om honom, helt enkelt för att han låter så förkrossad.

Då föräldrarna ännu levde och hade gården var han inte den hårt arbetande sonen som stod redo att ta över, tvärtom brukade han ta vad han kunde och sitta på byns saloon oftare än han gjorde ett hederligt handtag. Då pengarna sinade utnyttjade han sin ärliga uppsyn till att hjälpa andra överförfriskade gäster till lite nattvila – samtidigt som han vittjade deras fickor...

Det gav dock sällan så mycket som han önskade, så han började råna förbipasserande med en snusnäsduk för ansiktet och ett vapen i hand... Det höll på att sluta illa då deras granne kände igen honom, men hans far lyckades reda ut situationen. Frank borde varit tacksam, men blev istället rasande över att fadern fått honom att förlora ansiktet...

För några år sedan, då järnvägen kom till Colorado, tvingades hans föräldrar bort från gården med hårdföra metoder (gården stacks i brand och föräldrarna dog). Ralston köpte upp marken billigt och sålde sedan vidare den dyrt till järnvägsbolaget. Sedan dess har Caine avskytt honom med en intensitet och glöd som aldrig falnat. Frank klarade sig bättre än sin unga syster. Istället för att försöka ta hand om dem båda lämnade han henne på Melissas Roadhouse, en bordell en bit utanför Denver där han alltid har trivts. Han vet att bordellmamman alltid gillat unga flickor, vilket dessutom gjorde att han själv fick en del förmåner...

Hans storebrorinstinkter vaknade först då skitstöveln Ralston kom dit och misshandlade Eliza under sitt besök. Då var det något som gick snett inuti Frank, det var som om alla fördämningar brast. Han hörde sin syster skrika i smärta, sprang dit, såg Ralstons självgoda flin och bestämde sig att ta bort det för alltid. Han överföll den kraftige mannen och slog och sparkade nästan ihjäl honom. Raseriet var totalt, genomsyrade honom helt och ingenting hade kunnat få honom att sluta självmant. Det krävdes fem andra män för att vräka omkull honom och Ralstons liv hängde länge på en skör tråd.

Domare Stone kom dit, såg sin skadade kamrat och tvekade aldrig. Frank Caine dömdes till döden genom hängning. I väntan på avrättningen placerades han på Coloradoos Territoriefängelse.

Där träffade han fängelsedirektör Arthur C. Rowland och fick oväntat en ny chans. Om han såg till att göra sig bekant med Clyde Carville och uppmuntra honom att försöka ge sig på Ralston när han blir fri skulle han själv få leva, få en del pengar och släppas fri. I och för sig skulle han behöva döda Carville och hans anhang i efterhand, men det borde väl inte vara ett problem? Frank tvekade aldrig, hans liv är viktigare än Carvilles och han gick grundligt tillväga, visade sig från sin trevligaste sida och behövde dessutom inte ljuga alltför mycket... Nu väntar han...

Det finns många olika sorters människor i den här världen... De som gör den en smula bättre för sina medmänniskor, åtminstone för några av dem... Och så finns det män som William Ralston, den värsta sortens skitstövlar som aldrig gjort någonting bra, ädelt eller osjälviskt för någon, som alltid sätter sig själva och sitt eget välbefinnande i första rummet och som inte bekymrar sig det minsta lilla för om de krossar andra på sin väg...

Det är svårt att tro att någon någonsin kan ha tyckt om honom, inte ens hans mor. Och han var bara två år då han började skrämma slag på sina syskon... Familjen hade det gott ställt, även om de inte levde ett liv i överflöd och den unge William såg tidigt till att få ut alla fördelar av sin bakgrund.

Han har alltid haft ett gott affärssinne, anat möjligheter precis innan de blivit uppenbara för de flesta andra och aldrig tvekat att utnyttja de möjligheter han har. Moral eller mänskliga hänsyn har heller aldrig skuggat hans omdöme, så det har varit möjligt för honom att bygga sin ekonomiska makt på andras olycka, inte sällan framkallad av honom själv. Han har gjort markaffärer där folk tvingats bort från sina hem, ibland till och med dödats. Då andra har råkat på ekonomiskt obestånd har han inte tvekat att köpa deras skulder för att sedan tvinga av de värden som varit mångdubbelt större än hans fodringar. Självfallet har det gett honom många fiender.

Att bli rik och mäktig har dock sina fördelar det också... Han har just inga vänner, men desto fler som inte vill bli uppfattade som hans fiender, så hans inflytande är stort. Inte lika stort som hans maktambitioner dock...

William Ralston vill alltid tjäna ännu lite mer pengar, och kan inte motstå en möjlighet som ser ut att innehålla säkra pengar, oavsett hur skumma omständigheterna är. Hans girighet gör honom mycket mottaglig för den typ av bedrägerier som är rollpersonernas specialitet. Nästan vilken lösning de en kommer fram till bör de kunna lyckas – helt enkelt för att William Ralston vill tro på den chans de erbjuder honom.

Vilka områden har då bäst möjlighet att lyckas? Tja... Just nu är han passionerat engagerad i frågan om att göra Colorado till en delstat, inte minst eftersom han själv vill bli senator. Hittills har han haft Colorado som bas, men på senare tid har han börjat inse hur mycket mer pengar han skulle kunna tjäna om han kom åt nätverken i Washington... Han har inga ambitioner på att göra världen bättre för någon annan, bara att sko sig själv. Om någon erbjöd honom en säker väg att vinna senatorsposten skulle det vara värt stora summor för honom, inte minst eftersom det är pengar han är säker på att kunna få tillbaka med råge.

En annan av hans svagheter är att han är pompös och lättimponerad av adliga titlar. Han tycker att de europeiska kungahusen är exotiska och en chans att träffa en kunglighet, och kanske rent av göra affärer med dem vore något som skulle kittla hans självgodhet storligen.

Kvinnor är en annan last, gärna väldigt unga... Hans lidelser är av det mer våldsamma slaget, vilket skulle kunna leda till stora problem under hans valkampanj om det kom ut... Han skulle inte i längden låta sig utsättas för utpressning, men över valdagen skulle det kunna vara värt att köpa sig fri, nästan oberoende av pris. Dock skulle han se till att anställa folk för att ta tillbaka sina pengar efteråt...

Han är också svag för spel med höga insatser – i synnerhet om han tror att det är garanterad vinst. Den mest klassiska av alla kupper, med förhandstips om resultaten i kapplöpningar som kommer via telegrafen skulle därför fungera. Han skulle be om att få vara med på tåget, tigga om att bli lurad.

Slutligen går det naturligtvis att råna honom också, men då det är en mycket tråkigare lösning bör de möta hårt motstånd i så fall...

## WILLIAM RALSTON

**Beskrivning**
53 år; 170 cm; 160 kg; Bruna ögon; Brunt hår; Födelseort; New York, New York; Högerhänt
FYS 8 STY 14 KOR 9 MOT 10 SNA 8
INT 17 BIL 19 SDP 18 VAK 14

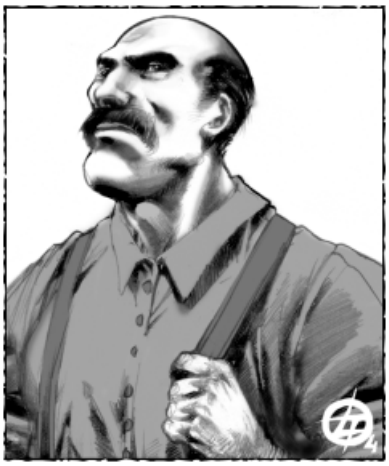
**Rykte 28/180**

**Strid och Vapen**
Tålighet 1 Chock 4 Stridsvana 2

| Vapen | TC | VS | KV |
|---|---|---|---|
| Colt Peacemaker | 25 | 24 | 24 |
| Knytnäve | 35 | 20 | - |

**Färdigheter**
Etikett 14,Författarskap 10, Försvar 3, Juridik/Civil 16, Kortspel 12, Köra vagn 12, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 22, Religion 18, Rida 8, Räkna 25, Språk/Tyska 18, Språk/Spanska 12, T./Administration 25, T./Boskap 14, T./Gruvdrift 18, T./Kommunikationer 19, T./Ekonomi 24, T./Historia 22, T. Malmkunskap 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 15

## ARTHUR ROWLAND



Arthur C. Rowland är en hårdhudad fängelsechef som tog över Colorado Territorial Prison för tre år sedan, efter att ha tillbringat större delen av sitt liv i det militära. Han var en utmärkt drillsergeant och inte helt oäven som kapten. Envishet, hårda nypor och en vägran att bli ifrågasatt räckte långt, och för de män som slagits under hans befäl blev han till och med uppskattad.
Nu har han slagit sig till ro, och bor inte långt ifrån fängelset med sin unga hustru Annie, som han lärde känna strax efter flytten till Colorado.Det finns ingenting han inte skulle vilja göra för henne, och då han ser möjligheter att göra sig en förmögenhet utan att det blir känt tar han den. Därför hyr han ut fångarnas arbetskraft till privata gruvor och behåller pengarna själv, samt gillrar fällan för Carville. Det finns värre skitstövlar, men han är sadistiskt hänsynslös och uppblåst självgod på ett irriterande sätt.

**Beskrivning**
45 år; 178 cm; 90 kg; Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Louisville, Kentucky; Högerhänt
FYS 15 STY 13 KOR 10 MOT 13 SNA 13
INT 14 BIL 12 SDP 11 VAK 18

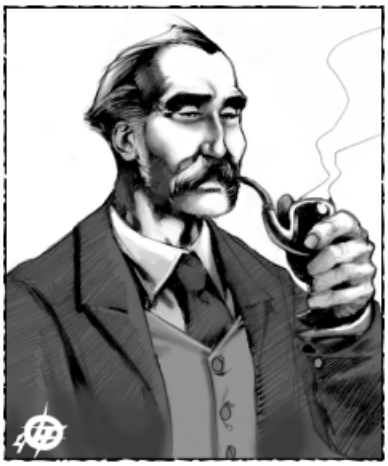
**Rykte 35/85**

**Strid och Vapen**
Tålighet 3 Chock 8 Stridsvana 7

| Vapen | TC | VS | KV |
|---|---|---|---|
| Colt Kavalleri | 35 | 30 | 20 |
| Hagelbössa | 40 | 30 | 20 |
| Knytnäve | 40 | 31 | - |

**Färdigheter**
Brädspel 12, Försvar 12, Juridik/Civil 10, Kortspel 10, Köra vagn 11, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 20, Militär exercis 18, Religion 15, Rida 12, Räkna 18, Språk/Spanska 9, Telegrafera 17, T./Administration 18, T./Armén 15, T./Mil Strategi 12, Uppmärksamhet 16, Vältalighet 10

## DAVE O'BRIAN



Dave O'Brian har en förmåga att bli omtyckt av allt och alla, han har helt enkelt ett vinnande och trevligt sätt och upplevs sällan som hotfull trots att han kan vara mycket bestämd. Det är egenskaper som kommer väl till pass, då han är en bedragare av samma kaliber som Clyde Carville (om än möjligen något mer hänsynslös, då han anser att dumhet är en synd som gör att även annars oskyldiga offer kan förtjäna vad han utsätter dem för...). Dave brukar ofta få agera den äldre auktoriteten i samarbetet med Carville, och är inte sällan den som spelar mest skeptisk till att låta offret få vara med på "den goda affären".
Efter järnvägssvindeln slog han sig ner i Colorado Springs och öppnade en saloon och spelhall. Dave har tagit hand om Carvilles pengar under alla år, och tvekar inte att åter hjälpa sina vänner. Om inte annat så för spänningen och adrenalinkicken en bra kupp ger.

**Beskrivning**
44 år; 176 cm; 79 kg, Blå ögon; Grått hår; Födelseort; Saint Louis, Missouri; Högerhänt
FYS 11 STY 12 KOR 10 MOT 17 SNA 12
INT 14 BIL 10 SDP 19 VAK 18

**Rykte 48/65**

**Strid och Vapen**
Tålighet 1 Chock 7 Stridsvana 5

| Vapen | TC | VS | KV |
|---|---|---|---|
| S&W Schofield | 33 | 31 | 20 |
| Remington derringer | 31 | 33 | 20 |
| Knytnäve | 35 | 30 | 20 |

**Färdigheter**
Biljard 12, Etikett 15, Fingerfärdighet 18, Fotografera 16, Författarskap 17, Försvar 10, HV./Hästskötsel 16, Hasardspel 18, Kortspel 20, Läsa/Skriva 18, Rida 11, Räkna 22, Skådespeleri 18, T./Ekonomi 20, T./Kommunikationer 15, Uppmärksamhet 15, Vältalighet 10

## ELIZA CAINE

Eliza Caine har levt ett hårt liv, långt mycket värre än hennes unga år ger vid handen. Men det är ett liv som satt sina spår, trots att hon inte ser helt tokig ut. Hon är mager, en smula härjad och väldigt bitter på livet.
Hennes högsta önskan är att kunna lämna bordellen och Denver långt bakom sig. Hon vill helst bo på en liten gård, men har svårt att lita på några män, inte minst efter Ralstons svåra misshandel och även andra kunders hårdhänthet.
Hon har inte stått sin bror särskilt nära tidigare, men då han försvarade henne mot Ralston kände hon sig för första gången betydelsefull för honom. Då han kom tillbaka och bad om hennes hjälp tvekade hon därför inte.
Hon kommer att låtsas sörja sin bror och berätta mer om Ralston och vad han gjort mot hennes familj. Även om hon tycker rollpersonerna är trevliga kommer hon aldrig att förråda sin bror.

**Beskrivning**
23 år; 164 cm; 55 kg, Gröna ögon; Rött hår; Födelseort; El Paso, Texas; Högerhänt
FYS 11 STY 7 KOR 11 MOT 15 SNA 15
INT 13 BIL 10 SDP 14 VAK 18

**Rykte 45/35**

**Strid och Vapen**
Tålighet 0 Chock 2 Stridsvana 1

| Vapen | TC | VS | KV |
|---|---|---|---|
| Remington Derringer | 25 | 20 | 20 |
| Örfil | 33 | 20 | - |

**Färdigheter**
Dansa 15, Fingerfärdighet 17, Första hjälpen 12, Försvar 8, Hantverk/Sömnad 14, Jordbruk 10, Kortspel 7, Läsa/Skriva 14, Matlagning 15, Rida 10, Räknelära 15, Sjunga 12, Skådespeleri 14, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Tyska 7, Språk/Tyska 15, Språk/Spanska 5, Uppmärksamhet 14, Vältalighet 10

# WESTERN

Namn Clyde Carville  Roll Bedragare
Alias Reginald Saunders/Charles Prescott  Rykte 53/120
Ålder 33  Födelsedatum 17/6  Födelseort Chicago, Illinois
Längd 175  Vikt 73  Hårfärg Brunt  Ögonfärg Blå

| Ägodelar | Kvalitet |
|---|---|
| Svart derbyhatt | 20 |
| Svart kostym, grå väst, vit skjorta | 20 |
| Svarta stövlar | 20 |
| Brunt twisthölster | 20 |
| Brunt axelhölster | 20 |
| | |
| | |
| | |

| Egenskaper | Värde | Bonus |
|---|---|---|
| FYS - Fysik | 10 | 0 |
| STY - Styrka | 10 | 0 |
| KOR - Koordination | 13 | 1 |
| MOT - Motorik | 18 | 2 |
| SNA - Snabbhet | 15 | 1 |
| INT - Intelligens | 18 | 2 |
| BIL - Bildning | 11 | 0 |
| SDP - Självdisciplin | 20 | 3 |
| VAK - Vaksamhet | 17 | 2 |

| Riddjur | Kvalitet |
|---|---|
| Ridhäst | 20 |

| Vapen | TC | VS | Handl | Mag | FB | Räckv | Skadegrupp |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Smith & Wesson American | 30 | 33 | 3 | 6 | 2 | 20 | 12/11/10/8 |
| Smith & Wesson #2 | 30 | 34 | 3 | 6 | -1 | 15 | 10/9/8/6 |
| Knytnäve | 40 | 32 | 3 | - | 4 | - | 5 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Färdighet | FN |
|---|---|
| Dansa/ | 15 |
| Etikett | 15 |
| Fingerfärdighet | 13 |
| Hantverk/Förfalska | 19 |
| Hantverk/Snickra | 18 |
| Hasardspel | 15 |
| Kortspel | 15 |
| Köra vagn | 12 |
| Ledarskap | 15 |
| Läsa/Skriva | 20 |
| Rida | 13 |
| Räknelära | 20 |
| Skådespeleri | 20 |
| Telegrafera | 15 |
| Teori/Administration | 18 |
| Teori/Kommunikation | 15 |
| Uppmärksamhet | 16 |
| Vältalighet | 19 |

Hölster twist/axel  Dra 2/4

Stridsvana 7  Fanning -10
Skadebonus 0  Försvar 13
Tålighet 1  Chock 10
Förflyttning 15  Bärförmåga 10

**Koordination**

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

**Pengar & Värdesaker**

Dollar 7500  Cent
Förmögenhet Graverat fickur i guld

**Skador**

Skademod  Blodförlust

| Skada | Område | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Skråma | | | | | | | |
| Lätt | | | | | | | |
| Allvarlig | | | | | | | |
| Svår | | | | | | | |
| Kritisk | | | | | | | |
| Kapande | | | | | | | |
| Dödlig | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Blödning | | | | | | | |
| Benbrott | | | | | | | |
| Kula | | | | | | | |

## CLYDE CARVILLES BAKGRUND

Gå i fängelse, gå direkt i fängelse... Knappt hade territoriefängelset i Colorado öppnat förrän du hamnade där. Och allt på grund av ett idiotiskt kortspel, i ett läge då alla dina bekymmer borde ha varit över. Ni hade precis lyckats lura av girigbuken Craig Peterson några hundra tusen dollar för en järnvägssträckning som aldrig kom hans väg. Under hela din bana som ledare för ett gäng bedragare har du aldrig gjort ett snyggare jobb, allt gick precis enligt planen. Ni lämnade Colorado bakom er, började splittra bandet för att ligga lågt ett tag och du tog dig över gränsen till New Mexico.

Det var en trevlig tid, du kunde spendera pengar friskt och gjorde det. Det blev en del spel med höga insatser, och en kväll såg allt ut att gå din väg lite för bra. Den lokale ranchägarsonen hade satsat och förlorat allt han ägde och lite till på en dålig bluff, att ens försöka med bara par i knektar framstår än idag som förbluffande dumt i dina ögon... Dina tre sexor berövade honom allt, och han kunde inte ta det. Han drog vapen och krävde att få tillbaka vartenda öre. Du brukar inte vara en hetsig man, eller lättstressad. Framför allt brukar du aldrig behöva ta dig ur dylika situationer på egen hand... Din bäste vän, revolvermannen Angel, brukar alltid finnas i närheten och få hetsporrar att se det olyckliga i sitt agerande... Men inte den här gången, någon vacker senorita hade lyckats lura iväg honom på dans då helvetet brakade loss. Du försökte få spolingen att lugna ner sig, men han var allt för uppstressad och osäkrade sin revolver. Och det finns en tid då det är slutsnackat, när det är dags att skjuta duger det inte att tveka. Så du drog från höften och fick iväg ett skott som gick genom halsen på honom och han dog några dagar senare...

Hans far Paul Johnsson Sr såg till att du fick betala ett dyrt pris. Helt plötsligt var saloonen full av vittnen som hävdade att du dragit först, och du blev dömd till fem års fängelse för dråp.

Det har varit fem svåra år. Rowland är det största svin till fängelsedirektör du någonsin mött. En sadist som njuter av andras lidande och du tror han skor sig på att hyra ut fångars arbetskraft till privata intressen. Själv har du haft tur och sluppit gruvorna, men sett desto mer av fängelsets snickeri under senare år...

Det finns många brutala skitstövlar inspärrade, men du har också hunnit skaffa en och annan ny vän. Frank Caine var en sådan, en lite hetsig kille som försökt döda William Ralston, en bankdirektör och politiker som ruinerat hans föräldrar och gjort att systern nu måste arbeta på bordell. Du pratade mycket med Caine innan han hängdes, och han gav dig en del uppslag kring hur ni skall kunna lura av Ralston en rejäl förmögenhet (se handout) i utbyte mot att Caines syster Eliza få hans del av pengarna. Hon bör dessutom kunna ha fler upplysningar, och Caine är en död man som förtjänar hämnd.

## PERSONLIGHET

Du är en klassisk bedragare med ett hjärta av guld. Du har ingenting till övers för de rika girigbukarna som utnyttjar allt och alla de kan, och du hjälper gärna de som har det sämre än du. Samtidigt är du ingen ängel, du vill leva det goda livet när du kan och ditt hedersbegrepp är inte direkt detsamma som lagens.... Att lura till sig skitstövlars pengar bekymrar dig inte, men du har i grunden svårt för våld. Du litar hellre till en bra plan, och med ditt vinnande, charmerande sätt brukar du kunna vinna de flestas förtroende. Du utstrålar en naturlig auktoritet och är bra på att få även dina fiender att tro att du bryr dig om dem. Att du är trevlig innebär aldrig att du är lismande eller inställsam, och de som känner dig det minsta vet att det bakom ditt trevliga leende finns en vilja hård som flinta. Teatern missade en stor begåvning, då du istället valde bedrägeriets bana. Det finns just ingenting du utgett dig för att vara som ditt offer inte trott på... Apropå offer är du stenhård i frågan om hur de väljs ut. Du vill inte lura oskyldiga, bara människor som genom sitt agerande visar att de inte förtjänat bättre. Du sätter lojalitet mot dina vänner väldigt högt, och anser att det måste finnas även sådant som heder mellan tjuvar. Just den synen gör att du ibland är beredd att se genom fingrarna med vad en del av dina vänner och bandmedlemmar sysslar med... Så länge de inte kliver allt för långt utanför anständighetens gräns.

## DE ANDRA

### JONATHAN "ANGEL" KINCAID

Den snabbaste revolverman du någonsin sett. Dessutom är han din bästa vän, en charmig fåfäng slarver och livsnjutare utan någon vilja att ta på sig ansvar... Lite lynnig, med kort stubin, men det finns ingen du litar mer på i hela världen. Ni har alltid hållit ihop.

### CATHERINE KINCAID

Jonathans syster och kvinnan i dina drömmar. Ni har känt varandra sedan ni var små, och ingen vet hennes fördelar bättre än du. Hon är vacker som en dag, det kan vem som helst se, men dessutom är hon intelligent, rolig, kreativ och envis. Det finns ingen annan du hellre diskuterar igenom en ny plan med för att få ut så mycket som möjligt ur den. Ingen kan få folk att berätta så mycket utan att tänka sig för heller...

### IKE CALLAHAN

Trots din motvilja mot våld har du insett fördelarna med att ha kraft och kunnade i ditt gäng. Callahan är en hårdför kille och du har hört att han tagit över bandet under din tid i fängelse, tagit in mer eldkraft och rånat ett flertal diligenser... Du tror dock inte att det skall bli några problem att få med honom på mer lönande upptåg igen. Callahan är en lika viktig kugge att få med som din gamle kamrat Dave O'Brian.

# WESTERN

Namn Jonathan Kincaid Roll Revolverman
Alias Angel Rykte 45/160
Ålder 30 Födelsedatum 2/3 Födelseort Chicago, Illinois
Längd 176 Vikt 73 Hårfärg Blond Ögonfärg Blå

| Ägodelar | Kvalitet |
|---|---|
| Svart hatt | 21 |
| Svart kostym, brun väst, vit skjorta | 21 |
| Bruna stövlar | 22 |
| Brunt hollywoodhölster | 21 |
| Sadel, sadelväskor, sadelhölster | 20 |
| Filt, vattenflaska | 20 |
| Handgjort fickur | 22 |
| Cigarilletui med 12 cigariller | 22 |

| Egenskaper | Värde | Bonus |
|---|---|---|
| FYS - Fysik | 13 | 1 |
| STY - Styrka | 10 | 0 |
| KOR - Koordination | 15 | 1 |
| MOT - Motorik | 20 | 3 |
| SNA - Snabbhet | 20 | 3 |
| INT - Intelligens | 11 | 0 |
| BIL - Bildning | 8 | 0 |
| SDP - Självdisciplin | 12 | 0 |
| VAK - Vaksamhet | 17 | 2 |

| Riddjur | Kvalitet |
|---|---|
| Ridhäst | 20 |

| Vapen | TC | VS | Handl | Mag | FB | Räckv | Skadegrupp |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Colt Peacemaker (kv 23) | 45 | 47 | 4 | 6 | 17 | 15 | 14/13/12/10 |
| Colt New Line Pocket | 42 | 45 | 4 | 6 | 14 | 15 | 11/10/9/7 |
| Winchester - 73 (kv 23) | 40 | 41 | 4 | 15 | 10 | 50 | 16/15/13/10 |
| Knytnäve | 38 | 35 | 3 | - | 4 | - | 5 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Färdighet | FN |
|---|---|
| Akrobatik | 14 |
| Dansa/ | 12 |
| Etikett | 12 |
| Första Hjälpen | 15 |
| Kortspel | 12 |
| Köra vagn | 10 |
| Läsa/Skriva | 15 |
| Respekt | 15 |
| Rida | 15 |
| Räknelära | 18 |
| Skugga | 15 |
| Skådespeleri | 12 |
| Språk/Franska | 12 |
| Språk/Ryska | 8 |
| Teori/Vapen | 18 |
| Uppmärksamhet | 15 |
| Vapendrill/Revolver | 20 |
| Vältalighet | 10 |

Hölster Hollywood Dra 2

Stridsvana 12 Fanning -10
Skadebonus 0 Försvar 19
Tålighet 3 Chock 13
Förflyttning 20 Bärförmåga 10

## Koordination

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

## Pengar & Värdesaker

Dollar 1500 Cent
Värdesaker

## Skador

Skademod Blodförlust

| Skada | Område | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Skråma | | | | | | | |
| Lätt | | | | | | | |
| Allvarlig | | | | | | | |
| Svår | | | | | | | |
| Kritisk | | | | | | | |
| Kapande | | | | | | | |
| Dödlig | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Blödning | | | | | | | |
| Benbrott | | | | | | | |
| Kula | | | | | | | |

## ANGELS BAKGRUND

Du är Jonathan Kincaid, bättre känd som revolvermannen Angel. Du har skickat ett flertal män till sin skapare och får inte längre dåligt samvete för deras skull... Den som drar mot dig måste vara trött på livet, och förtjänar faktiskt inte bättre. Åtminstone önskar du att det var så enkelt...

Du är rätt lätt att provocera, men din bäste vän Clyde Carville har ofta lyckats snacka dig ur jobbiga situationer. Och du är glad att kunna säga att du hjälpt honom vid rätt många tillfällen också under årens lopp, ofta helt enkelt genom att utan en sekunds tvekan backa upp honom oavsett sammanhang. Fattas bara annat, allt sedan era föräldrar dog längs Santa Fé-leden har ni två, och din syster Catherine hängt ihop. Ni har hjälpt varandra i vått och torrt, och du litar mer på Clyde än på dig själv.

Du har alltid varit snabb, och dessutom stadig på hand. Din far lärde dig skjuta innan du var fem år gammal, och du har alltid känt dig tryggare med minst en revolver i hölster. Självfallet faller det på din lott att se till att de andra två går säkra genom livet. I gengäld är det de som har sett till att göra alla planer och tänka ut hur ni skall klara er. Hederligt arbete ligger inte för någon av er, men det är svårt att hitta bättre bedragare, som mer övertygande kan spela sina uttänkta roller... Och när det gäller att tänka ut avancerade, men ändå vattentäta planer är Catherine och Clyde i en klass för sig. Allt från ungdomens enkla upptåg till er största framgång där ni fick en den girige och brutale gruvägaren Craig Peterson att betala några hundra tusen dollar i mutor för att få järnvägen att gå förbi hans gruvstad. Den kuppen var ren perfektion, och du har levt gott på den i över fem år nu.

Tyvärr gick det sämre för Clyde... Han lyckades hamna i en duell i en liten mexikansk håla medan du var och dansade med Maria, en söt flicka. Tyvärr dödade han den lokale pampens son, och åkte i fängelse i fem förbannade år. Du önskar du hade varit där för honom och kunnat förhindra det hela, men nu när han äntligen släpps ut är du beredd att hjälpa honom på vilket vis han än vill. Vill han hämnas på den förbannade ranchägaren gör ni det, vill han samla gänget och försöka få till en ny kupp tvekar du inte heller.

Medan Clyde har varit borta har Ike Callahan tagit in ett gäng flåbusar istället, och när hans andel av pengarna tog slut började de råna diligenser i New Mexico. Visst, du och Catherine har hjälpt dem ibland, men nu hoppas du på bättre tider.

Själv har du och Catherine åkt runt i landet, sett New York, New Orleans, San Fransisco, flodångare och järnvägar. Ni har levt väl och spenderat mycket pengar, lurat till er en del nya också för den delen. Samtidigt har du längtat efter idag, dagen då du äntligen skall få träffa din bäste vän som en fri man igen. Idag släpps han ur fängelset, och du är där för att möta honom tillsammans med Catherine och Ike Callahan.

## PERSONLIGHET

Du är dina vänners vän, men det är en lätträknad skara... Att vara revolverman har gjort dig luttra genom åren, och du vet att mängden fiender som vågar skjuta när de ser dig rakt i ögonen bara är en bråkdel mot dem som försöker ur bakhåll...

Du är ingen grubblare, utan brukar leva i nuet. Det går inte att planera allt för långt in i framtiden som revolverman, det gäller att fånga dagen och njuta av den. Och njuta av livet kan du, du är svag för allt vad livets goda heter, från fester med vänner, spel med höga insatser till vackra flickor som ler mot dig...

Du kan också ha ett rätt hetsigt temperament, det går att provocera dig lite lättare än du egentligen är bekväm med... När du börjar tappa huvudet är det dock inte ovanligt att din syster Catherine eller din bäste vän Clyde Carville lyckas få dig att lugna ned dig, och inte sällan din motståndare också...

I grund och botten är du en glad och charmig kille, som har lätt för att komma överens med de flesta.

Du har heller aldrig någonsin velat ta på dig ansvar, eller någon ledande roll i något sammanhang. Visst, du vet att du säkert varit ett naturligt val som ny ledare för bandet, men du kände dig betydligt mer bekväm med att låta alla splittras. Callahan drog igång ett mer klassiskt band av desperados, Dave O'Brian öppnade saloon och spelhall i Colorado samtidigt som du och din syster tillbringat mycket tid på resande fot, när ni inte hälsat på de båda andra.

## DE ANDRA

### CLYDE CARVILLE

Din bäste vän och bandets självklare ledare. En lysande strateg, som alltid varit bra på att räkna ut hur giriga skitstövlar kan skiljas från sina pengar – för det mesta helt utan våld.

### CATHERINE KINCAID

Din syster står dig mycket nära. Ni var unga då era föräldrar dog och har tagit er igenom det mesta tillsammans sedan dess, både på gott och ont... Hon är en envis typ, mycket smartare än du men delar i grunden samma syn på hur det goda livet ser ut. Ni har haft mycket roligt tillsammans, samtidigt som du litar helt på hennes omdöme. Dessutom är hon ruskigt skicklig på att få folk att berätta saker de aldrig skulle sagt om de tänkt sig för innan...

### IKE CALLAHAN

Callahan är en rejäl karl, även om han saknar en hel del finess... Han kan hantera vapen och viker inte ner sig. Du hoppas att Callahan har vett att ta ett steg ner nu när Clyde kommer ut igen, och du hoppas att det kommer att ske utan allt för mycket konflikter. Callahan har varit bra på att råna diligenser, men du hoppas att det åter är dags för en snygg kupp istället.

# WESTERN

Namn Catherine Kincaid  Roll Bedragare
Alias Ivana Pavlovna, Nathalie Sundace  Rykte 53/102
Ålder 28  Födelsedatum 5/11  Födelseort Chicago, Illinois
Längd 167  Vikt 66  Hårfärg Blond  Ögonfärg Blå

| Ägodelar | Kvalitet |
|---|---|
| Brunt hatt, brun jacka, grå skjorta, bruna byxor | 20 |
| Brunt crowhölster | 20 |
| Röd balklänning | 22 |
| En grön och en svart klänning | 20 |
| Sadel, sadelväskor, filt, vattenflaska | 20 |
| Dyrkar | 20 |
| Örhängen, halssmycken och brosch | 22 |
| Böcker: Krig och fred, fransk historia, gruvdrift | 20 |

| Egenskaper | Värde | Bonus |
|---|---|---|
| FYS - Fysik | 13 | 1 |
| STY - Styrka | 8 | 0 |
| KOR - Koordination | 10 | 0 |
| MOT - Motorik | 18 | 2 |
| SNA - Snabbhet | 18 | 2 |
| INT - Intelligens | 18 | 2 |
| BIL - Bildning | 14 | 1 |
| SDP - Självdisciplin | 18 | 2 |
| VAK - Vaksamhet | 15 | 1 |

| Riddjur | Kvalitet |
|---|---|
| Ridhäst | 24 |

| Vapen | TC | VS | Handl | Mag | FB | Räckv | Skadegrupp |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Colt New Line Pocket | 35 | 36 | 3 | 6 | 7 | 15 | 11/10/9/7 |
| Remington derringer | 34 | 36 | 3 | 2 | 4 | 5 | 9/8/7/5 |
| Knytnäve | 30 | 30 | 3 | - | 4 | - | 5 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Färdighet | FN |
|---|---|
| Akrobatik | 12 |
| Dansa/ | 15 |
| Etikett | 12 |
| Fingerfärdighet | 19 |
| Hasardspel | 15 |
| Kortspel | 14 |
| Köra vagn | 10 |
| Låsdyrkning | 17 |
| Läsa/Skriva | 16 |
| Rida | 14 |
| Räknelära | 18 |
| Skådespeleri | 19 |
| Språk/Franska | 16 |
| Språk/Ryska | 12 |
| Teori/Malmkunskap | 17 |
| Teori/kommunikationsmedel | 17 |
| Uppmärksamhet | 14 |
| Vältalighet | 15 |

Hölster Crow  Dra 2

Stridsvana 5  Fanning -10
Skadebonus 0  Försvar 14
Tålighet 2  Chock 8
Förflyttning 18  Bärförmåga 8

## Koordination

Vapenhand Höger
Ett vapen i fel hand -15
Två vapen -20

## Pengar & Värdesaker

Pesos 2500  Cent
Förmögenhet Smycken för $500

## Skador

Skademod  Blodförlust

| Skada | Område | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Skråma | | | | | | | |
| Lätt | | | | | | | |
| Allvarlig | | | | | | | |
| Svår | | | | | | | |
| Kritisk | | | | | | | |
| Kapande | | | | | | | |
| Dödlig | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Blödning | | | | | | | |
| Benbrott | | | | | | | |
| Kula | | | | | | | |

## CATHERINE KINCAIDS BAKGRUND

Du växte upp tidigare än du borde, när dina föräldrar dödades under ett överfall längs Santa Fé-leden. Tillsammans med din bror Jonathan och hans bäste vän Clyde Carville lärde du dig tidigt att ta hand om dig själv och de båda. Visst, Clyde var ofta den som planerade hur ni skulle få tag på pengar utan att behöva slita hårt för brödsmulor och Jonathan stod redo att försvara er med vapen i hand lika tidigt. Din uppgift? Att se till att ni inte drog till er oönskad uppmärksamhet och få fram bra och nyttig information.

Hade ni varit mer gudfruktiga och inte utsatts för skitstövlar som utnyttjade er i början hade ni förmodligen valt en helt annan bana i livet. Men inte nu... Du är stolt över det ni har åstadkommit under åren, ni har gjort flera kupper där ni lurat av den värsta sortens avskum deras pengar utan att ens behöva avlossa ett skott. Pengar ni själva levt gott på, men också allt som oftast delat med er av till andra som inte haft det lika lätt. Det gör att ni har vänner på flera ställen runt om i landet, något som alltid kan vara nyttigt att ha.

Den bästa och mest spektakulära kupp ni någonsin genomfört var den falska järnvägsdragningen, då ni lurade i skitstöveln Craig Peterson att han för några hundra tusen i mutor skulle få sin alldeles egen station ansluten till den transkontinentala järnvägen, ihop med stora möjligheter att sälja dyr mark till järnvägsbolaget. Den girige dumme saten anade aldrig vad som hände, i hopp om att kunna lura andra lurade han sig själv så blå som han bara kunde – och ni fick honom att be om att bli lurad.

Du och din bror har levt gott på förtjänsterna från den historien i flera år nu. Ni har tillbringat tid i större städer som New York, New Orleans och San Fransisco. Tyvärr gick det inte lika bra för hela bandet... Efter stöten delade ni upp det mesta av pengarna och försvann åt olika håll. Dave O'Brian är en av dina bästa vänner, och du har flera gånger besökt hans saloon och spelhall med din bror. Det är en god vän som du räknar med att göra många nya kupper med framöver. Ike Callahan drog till New Mexico, brände stora summor ruskigt snabbt och satte sedan ihop ett nytt band med råbarkade desperados. De har blivit framgångsrika diligensrånare, men det är kaffepengar jämfört med vad en välplanerad kupp kan ge. Även honom har du hållit kontakt med, du har till och med hjälpt honom få fram uppgifter inför ett av hans rån.

Du har lekt med idén att låtsas vara en europeisk adelsdam i framtiden, du kan både franska och ryska, läser *Krig och fred* (och har valt ett alias ur boken).

Den tråkigaste förlusten var dock Clyde Carville. Han hade otur och råkade skjuta ihjäl en ung spoling vid spelbordet och dömdes – orättfärdigt – till fängelse i fem år. Först idag släpps han ut, och självklart är både du, din bror och Callahan där för att möta honom. Du hoppas att livet inte farit för hårt fram med honom under de här åren.

## PERSONLIGHET

Du är Catherine Kincaid, en av de bästa bedragare som finns. Det finns flera saker som satt dig i den positionen. För den som inte bryr sig om att titta mer än ytligt på er verksamhet kan det framstå som din främsta förtjänst är ditt vackra ansikte och ditt charmerande sätt – det har hjälpt er att skaffa information ingen någonsin borde lämna ut lättvindigt vid flera tillfällen... Men viktigare ändå är att du är intelligent på alla de områden ordet kan användas, du är knipslug, gatusmart, hyfsat bildad och associationsrik. Du har alltid haft lätt att lära dig, trots att du just inte fått någon längre skolgång. Och du har fortsatt lära dig nya saker ni kan ha nytta av genom hela livet, du ser det som din uppgift att ni aldrig skall behöva bli avslöjade som okunniga inom ett område ni bestämt er för att ge er i kast med.

Livet var svårt när era föräldrar dog, och du har ett behov av vara trygg, att veta att ni har tillräckligt för att klara er och att ingen kan hota er. Du har ett rymligt samvete och ingenting emot att lura av skitstövlar som trampar ner och utnyttjar sina medmänniskor alla sina pengar. Du är ingen vän av våld, men samtidigt ser du behovet av att kunna skydda dig själv. Alltså har du sett till att låta din bror lära dig det mesta om vapen, och du har blivit en riktigt bra skytt med åren.

Frånsett allt annat trivs du med det goda livet, du bor hellre på flotta hotell med rumsservering än sliter själv med städningen i någon stuga... Du kan vara något av en flirt och tycker om att känna dig uppskattad, men den ende du egentligen är intresserad av är Clyde Carville. Du är bara inte säker på att det är en bra idé, du skulle aldrig vilja förstöra den gemenskap som finns mellan honom, din bror och dig själv.

## DE ANDRA

### CLYDE CARVILLE

En nära vän sedan barnsben och den person du älskar mest här i världen näst din bror. Clyde är en bedragare med ett hjärta av guld, som avskyr våld och är en mästare på att lura av girigbukar pengar de inte förtjänar att ha. Dessutom är han vänlig och omtänksam mot sina medmänniskor. Du hoppas att åren i fängelset inte knäckt honom helt.

### JONATHAN "ANGEL" KINCAID

Din bror är en ansvarlös lynnig och charmig odåga och en snabb revolverman. Han är en smula fåfäng, kan vara lite väl hetlevrad och behöva lugnas ner ibland. Samtidigt är han din bästa vän och du älskar att leva livet med honom.

### IKE CALLAHAN

Callahan kan vara en riktig raring, bakom all sin surmulna våldsamhet. Han är inte mannen i ditt liv, men du har uppskattat hans lite tafatta uppvaktning.

# WESTERN

Namn Ike Callahan Roll Desperado
Alias Jed Taylor Rykte 40/95
Ålder 32 Födelsedatum 18/3 Födelseort Kansas City, Kansas
Längd 178 Vikt 80 Hårfärg Brunt Ögonfärg Brun

| Ägodelar | Kvalitet |
|---|---|
| Brun hatt | 20 |
| Brun kostym, svart väst, vit skjorta | 20 |
| Sandfärgad långrock | 20 |
| Svart dubbelhölster | 20 |
| Sadel, sadelväskor, sadelhölster | 20 |
| Filt, vattenflaska, rep | 20 |
| Fickplunta med whiskey, bleckmugg, tenntallrik, bestick | 20 |
| 5 dynamitstavar | 20 |

| Egenskaper | Värde | Bonus |
|---|---|---|
| FYS - Fysik | 14 | 1 |
| STY - Styrka | 15 | 1 |
| KOR - Koordination | 17 | 2 |
| MOT - Motorik | 17 | 2 |
| SNA - Snabbhet | 15 | 1 |
| INT - Intelligens | 9 | 0 |
| BIL - Bildning | 8 | 0 |
| SDP - Självdisciplin | 8 | 0 |
| VAK - Vaksamhet | 15 | 1 |

| Riddjur | Kvalitet |
|---|---|
| Ridhäst | 20 |

| Vapen | TC | VS | Handl | Mag | FB | Räckv | Skadegrupp |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 st Remington Armé #3 | 40 | 36 | 3 | 6 | 12 | 15 | 14/13/12/10 |
| Winchester - 73 | 38 | 33 | 3 | 15 | 8 | 50 | 16/15/13/10 |
| Hagelbössa | 46 | 34 | 3 | 2 | 6 | 15 | 20/9/6/1 |
| Knytnäve | 42 | 32 | 3 | - | 4 | - | 5 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Färdighet | FN |
|---|---|
| Akrobatik | 14 |
| Dansa/ | 8 |
| Första Hjälpen | 10 |
| Hantverk/Snickra | 14 |
| Hasardspel | 9 |
| Kortspel | 11 |
| Köra vagn | 12 |
| Ledarskap | 8 |
| Läsa/Skriva | 14 |
| Orientering | 11 |
| Rida | 13 |
| Räknelära | 16 |
| Simma | 12 |
| Smyga/Gömma sig | 13 |
| Språk/Spanska | 11 |
| Sprängämnesteknik | 12 |
| Uppmärksamhet | 13 |
| Överlevnad/Berg | 12 |

Hölster Dubbel twist Dra 2

Stridsvana 10 Fanning -9
Skadebonus +1 Försvar 13
Tålighet 4 Chock 11
Förflyttning 15 Bärförmåga 15

**Koordination**

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

**Pengar & Värdesaker**

Pesos 1000 Cent
Värdesaker

**Skador**

Skademod Blodförlust

| Skada | Område | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Skråma | | | | | | | |
| Lätt | | | | | | | |
| Allvarlig | | | | | | | |
| Svår | | | | | | | |
| Kritisk | | | | | | | |
| Kapande | | | | | | | |
| Dödlig | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Blödning | | | | | | | |
| Benbrott | | | | | | | |
| Kula | | | | | | | |

## IKE CALLAHANS BAKGRUND

Du är Ike Callahan, en desperado och stolt över vad har åstadkommit hittills i livet. Du har trots allt klarat dig igenom en helt igenom oärlig bana utan att någonsin åka fast, och med bara ett fåtal ärr för att avskräcka dig.

Det finns människor som får allting serverat för sig, som får chanser och möjligheter du bara kunnat drömma om. Du tycker instinktivt illa om dem och den självklarhet med vilken de tycks tro att världen är till för att behaga dem. Det finns få saker som tilltalar dig så mycket som att radera deras självgoda leenden, ta ifrån dem allt de har och lämna dem i förnedring och ångest över framtiden. Du måste tillstå att få personer är så bra just på att förnedra de överklassens skitstövlar som Clyde Carville. Han är en trevlig prick, om än lite blödig, och du har haft mycket roligt som hårdför vakt för honom genom en del spektakulära kupper genom åren. Bara att komma på idén att låta en girigbuk som Craig Peterson tigga om att få betala mutpengar för att få sin stad ansluten till järnvägsnätet var värt ett gott skratt, och gjorde det väl värt att lämna din tidigare mer riskabla bana som rånare.

Samtidigt har inte allt gått som på räls sedan dess... Till att börja med levde du livets glada dagar, det är märkligt hur snabbt man kan göra av med stora summor pengar utan att det ens märks... Ni splittade upp er för att undgå att dra till er allt för mycket uppmärksamhet. Dave O'Brian stannade i Colorado där han öppnade spelhall och saloon, medan du, Carville och syskonen Kincaid drog till New Mexico. Du anade väl att de kunde tänka sig att inte ta med dig, men... Du vill helst inte tappa bort Catherine Kincaid ur ditt liv...

Det var då Clyde Carville hamnade i fängelse. För något så banalt som dråp, någon rik ranchägarson, en Paul Johnson Jr, tålde inte att förlora i kort, så han försökte ta tillbaka sina pengar med vapen i hand. Hade Angel varit där, eller du, hade ni säkert kunna lugna ner situationen. Men nu var Carville själv, så han sköt i självförsvar. Bara för att få pappa Johnson efter sig och en hel saloon full med rädda kofösare att intyga att Carville skjutit först. Naturligtvis dog den dumme grabben, och Carville har suttit inspärrad i fem år för dråp. Du vet att han inte är en våldsam man, men du har sett till att hämnas honom. Pappa Johnson kommer aldrig mer att ställa till det för någon, han ligger numer sex fot under jorden med din kula mellan ögonen.

Du var inte dum nog att göra det helt öppet, det var en bonus vid ett av diligensrånen du genomfört med bandet. För du har sett till att ta in tre hårdföra killar, John Hancock, Lucas Meyer och Halfassed Joe Smith som gjort diverse diligensrån med dig under de senaste fem åren. Det var vid ett sådant Sr dog...

Idag släpps Carville ur fängelset. Du har trivts som ledare, men är ändå där för att möta honom.

## PERSONLIGHET

Du är kanske inte den klokaste du känner, eller den mest belevade. Faktum är att du känner dig rätt obekväm i allt för påkostade sammanhang. Och du tillhör inte de där som går omkring och önskar lycka och välgång till resten av världen... Du är en tämligen egoistisk, självupptagen och snål person med ett rymligt samvete och en begränsad lojalitet. Dock hatar du att bli lurad eller berövad saker, så om du upplever att någon gått emot dig är du inte sen att utkräva hämnd, på det sätt som för ögonblicket verkar bäst.

Du har rätt höga tankar om dig själv och din förmåga. Du tycker dig ha bevisat gång på gång att du är en sällsynt passande ledare, och under de senaste fem åren är det ingen av dina tre killar som kommit på tanken att ifrågasätta dig. Du hoppas att de även i fortsättningen kommer att lyssna mer på dig än på Carville...

Du tycker själv att du har en hel del att erbjuda en kvinna, och har under de senaste åren lagt ner en inte helt obetydlig tid på att uppvakta Catherine Kincaid. Inte helt utan framgång, tror du... Men så fort du funderat på att ställa den där sista, avgörande frågan, har hon och hennes bror åkt iväg på någon ny resa genom landet...

## DE ANDRA

### CLYDE CARVILLE

En bra ledare och en ruskigt skicklig bedragare. Mannen kan tänka fram oblodiga kupper och få giriga skitstövlar att slänga pengar över er innan de ens fattat vad som händer. Det är ett enkelt och gott liv att jobba med Carville, så du hoppas att han inte har tappat stinget under de här åren i fängelse...

### CATHERINE KINCAID

Kvinnan i ditt liv, tillika revolvermannen Angels syster, så det gäller att aldrig glöma att hon är en dam... En vacker kvinna, med massor av liv, charm och många bra idéer. Du är egentligen övertygad om att hon bidrar minst lika mycket till bandets kupper som någonsin Carville, hon är åtminstone den som är bäst på att se till att få information... Just nu har du lite ont om stålar, det har varit några goda år... Men kanske, om ni lyckades med någon ny stor kupp, att du skulle våga försöka gå från en försiktigt flirt till att uppvakta henne mer som det anstår en sådan kvinna...

### JONATHAN "ANGEL" KINCAID

Den snabbaste revolverman du någonsin sett. En leende och charmig mördare, som inte tycks lägga allt för mycket tid vid att sörja över de fallna... Han är en smula fåfäng, men på det stora hela kommer ni bra överens, inte minst när ni festar ihop. Han har aldrig försökt ta på sig en ledande roll i bandet, men brukar backa upp Carville i alla lägen. Kan vara lynnig.

# WESTERN

Namn: Dave O'Brian
Roll: Svindlare
Alias: Richard Loyd, Roberth Jackson
Rykte: 48/65
Ålder: 44
Födelsedatum: 1/12
Födelseort: Saint Louis, Missouri
Längd: 176
Vikt: 79
Hårfärg: Grått
Ögonfärg: Blå

| Ägodelar | Kvalitet |
|---|---|
| Grått plommonstop | 22 |
| Mörkblå kostym, grå väst, vit skjorta, mörkblå slips | 22 |
| Grå långrock | 22 |
| Crowhölster | 20 |
| Sadel, sadelväskor, sadelhölster | 20 |
| Filt, vattenflaska | 20 |
| Fickplunta med dyr whiskey | 23 |
| Pipa och en tobaksfläta | 23 |

| Egenskaper | Värde | Bonus |
|---|---|---|
| FYS - Fysik | 11 | 0 |
| STY - Styrka | 12 | 0 |
| KOR - Koordination | 10 | 0 |
| MOT - Motorik | 17 | 2 |
| SNA - Snabbhet | 12 | 0 |
| INT - Intelligens | 14 | 1 |
| BIL - Bildning | 10 | 0 |
| SDP - Självdisciplin | 19 | 2 |
| VAK - Vaksamhet | 18 | 2 |

| Riddjur | Kvalitet |
|---|---|
| Ridhäst | 20 |

| Vapen | TC | VS | Handl | Mag | FB | Räckv | Skadegrupp |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Smith & Wesson Schofield | 33 | 31 | 3 | 6 | 4 | 20 | 13/12/11/9 |
| Remington derringer | 31 | 33 | 3 | 2 | 1 | 5 | 9/8/7/5 |
| Knytnäve | 35 | 30 | 3 | - | 4 | - | 5 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| Färdighet | FN |
|---|---|
| Biljard | 12 |
| Etikett | 15 |
| Fingerfärdighet | 18 |
| Fotografera | 16 |
| Författarskap | 17 |
| Hantverk/Hästskötsel | 16 |
| Hasardspel | 18 |
| Kortspel | 20 |
| Läsa/Skriva | 18 |
| Rida | 11 |
| Räknelära | 22 |
| Skådespeleri | 18 |
| Teori/Ekonomi | 20 |
| Teori/Kommunikationer | 15 |
| Uppmärksamhet | 15 |
| Vältalighet | 10 |
| | |
| | |

Hölster: Crow
Dra: 2

Stridsvana: 5
Fanning: -8
Skadebonus: 0
Försvar: 10
Tålighet: 1
Chock: 7
Förflyttning: 12
Bärförmåga: 12

## Koordination

Vapenhand: Höger
Ett vapen i fel hand: -15
Två vapen: -20

## Pengar & Värdesaker

Pesos: 5 000
Cent:
Värdesaker:

## Skador

Skademod:
Blodförlust:

| Skada | Område | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Skråma | | | | | | | |
| Lätt | | | | | | | |
| Allvarlig | | | | | | | |
| Svår | | | | | | | |
| Kritisk | | | | | | | |
| Kapande | | | | | | | |
| Dödlig | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Blödning | | | | | | | |
| Benbrott | | | | | | | |
| Kula | | | | | | | |

## DAVE O'BRIANS BAKGRUND

Du tillhör de lyckligt lottade som kan se tillbaka på ditt liv och vara nöjd. Så länge du kan minnas har du fått det mesta du har velat, från familj, vänner och totala främlingar. De flesta har frivilligt lämnat över saker, pengar och vänskap. Det gjorde dig bortskämd, och även om du inte försöker vara dumdryg om det har du någonsin i bakhuvudet alltid med dig att världen finns till för att hålla dig på gott humör. Skulle någon neka dig något du vill ha? Då räknar du ut ett sätt att få personen att ångra sig och ge det till dig ändå.

Med en så väldigt praktisk syn på livet och dess fördelning av rikedomar går det inte att förvånas över att du undvikit hårt arbete. Du kan inse att det är tur att det finns nybyggare och farmare, men skulle aldrig vara beredd att leva deras liv för ens en vecka. Din plats är i mer civiliserade sammanhang, gärna i närheten av fin whiskey, god piptobak och lite kultur. Du är dock väldigt noggrann med hur du ser på dig själv och vad du gör. Du är inte en simpel tjuv eller rånare, tvärtom. Du är en högklassig bedragare och du levererar saker folk vill ha: känslan av att vara betydelsefulla och att kunna vinna någons förtroende...

Ditt utseende har också alltid hjälpt dig på din bana. för du ser förtroendeingivande ut. Inte sällan tar du rollen av en auktoritet, eller spindeln i nätet i dina samarbeten med Clyde Carville och hans band.

Den roligaste svindel du någonsin deltagit i var med dem, när ni fick Craig Peterson att betala 200 000 dollar i muta för att få dit järnvägen. Din roll var lika enkel som genial, du var konkurrenten, mannen som startat en konkurrerande stad och nu var beredd att betala dyrt för att få dit järnvägen. Det roligaste var dock slutfasen, när du några veckor senare återvände till Peterson och beklagade att den järnvägsbolaget gått i konkurs och att den där skojaren till föreståndare dragit österut med många sköna dollar från dig. Du fick till och med Peterson att tycka synd om dig och bjuda på spriten under kvällen...

Efter järnvägssvindeln slog du sig ner i Colorado Springs där du öppnade en saloon och spelhall. Du har just inte sparat på några omkostnader under åren och unnat dig själv allt vad du har velat ha. Du har dock aldrig rört de 7 500 dollar som Carville lämnade i ditt förvar. Oavsett hur självisk du kan vara skulle du aldrig göra så mot en vän.

Under de senaste fem åren har du bara träffat de andra sporadiskt. Syskonen Kincaid har varit mycket på resande fot, men stannat till hos dig med jämna mellanrum och ni har haft mycket roligt. Callahan och hans amatörbanditer har rånat diligenser i New Mexico, men kommit förbi för att fira ibland.

Du tvekar inte att åter hjälpa dina vänner, allt Carville behöver göra är att fråga. Du vill ha spänningen och adrenalinkicken en bra kupp ger.

## PERSONLIGHET

Du är Dave O'Brian, en man i dina bästa år som har en en stor talang i livet: att bli omtyckt. Av skäl du inte riktigt själv förstår går du genom livet och blir omtyckt av allt och alla, till och med de stackare du precis lurat av deras livs besparingar.... Du har ett vinnande och trevligt sätt och upplevs sällan som hotfull trots att du kan vara mycket bestämd och nog så envis. Det är egenskaper som kommer väl till pass, då du är en bedragare och svindlare som opererar genom att vinna dina offers förtroende och få dem att vilja ge dig alla sina pengar. Bakom ditt vänliga yttre lurar en hänsynslös själ, då du anser att dumhet är en synd som gör att även annars oskyldiga offer kan förtjäna vad du utsätter dem för...). Du brukar ofta få agera den äldre auktoriteten i samarbetet med Carville, och är inte sällan den som spelar mest skeptisk till att låta offret få vara med på "den goda affären".

## DE ANDRA

### CLYDE CARVILLE

En bra ledare, god vän och en av väldigt få bedragare som är lika skicklig som du. Clyde Carville är en naturbegåvning vad gäller att dupera folk och få dem att ge honom och er pengar. Det enda som håller tillbaka honom är hans eget stora hjärta, som förhindrar att alltför oskyldiga drabbas. Du hoppas att tiden i fängelset inte knäckt honom, och kan inte låta bli att se fram emot en ny spektakulär kupp...

### CATHERINE KINCAID

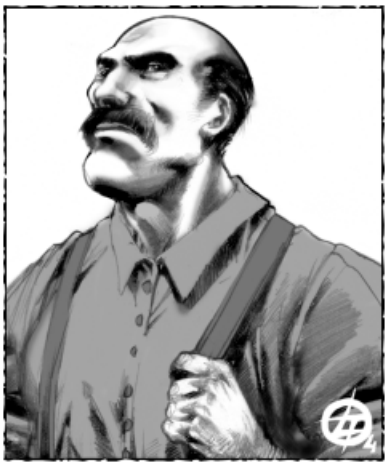
Lillflickan har blivit bra mycket större under de här fem åren. Hon har både utseendet och skallen med sig och är en riktigt god vän dessutom. Vassare i planeringsstadiet än de flesta, och hon har en märklig förmåga att få folk att berätta de mest bisarra saker för henne... Båda ungtupparna verkar intresserade av henne, och du kan inte låta bli att undra om hon någonsin kommer att välja någon av dem.

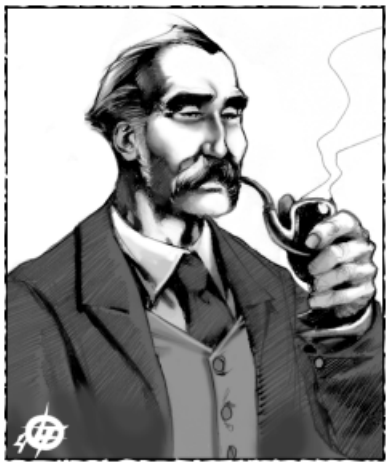
### JONATHAN "ANGEL" KINCAID

Angel är fruktansvärt snabb på att dra sin revolver, och han får den att tala med dödlig precision. Det är det enda område du någonsin sett honom träna hängivet på, vad gäller det mesta andra här i livet är han en glad skit som låter morgondagen ta hand om sig själv. Han undviker ansvar, men är sina vänners vän – och då i synnerhet Clyde Carvilles. Kan vara lynnig.

### IKE CALLAHAN

Callahan är en bra karl, även om han saknar finess... Han kan hantera vapen och viker inte ner sig. Callahan har rånat diligenser de senaste åren, men du hoppas att det åter är dags för en snygg kupp istället.

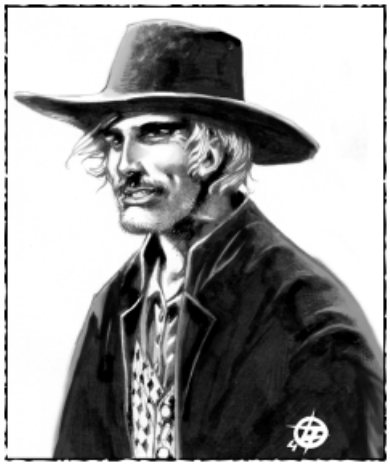




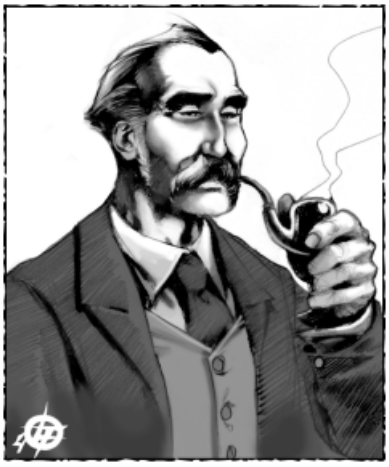
CATHRINE KINCAID

IKE CALLAHAN

CLYDE CARVILLE



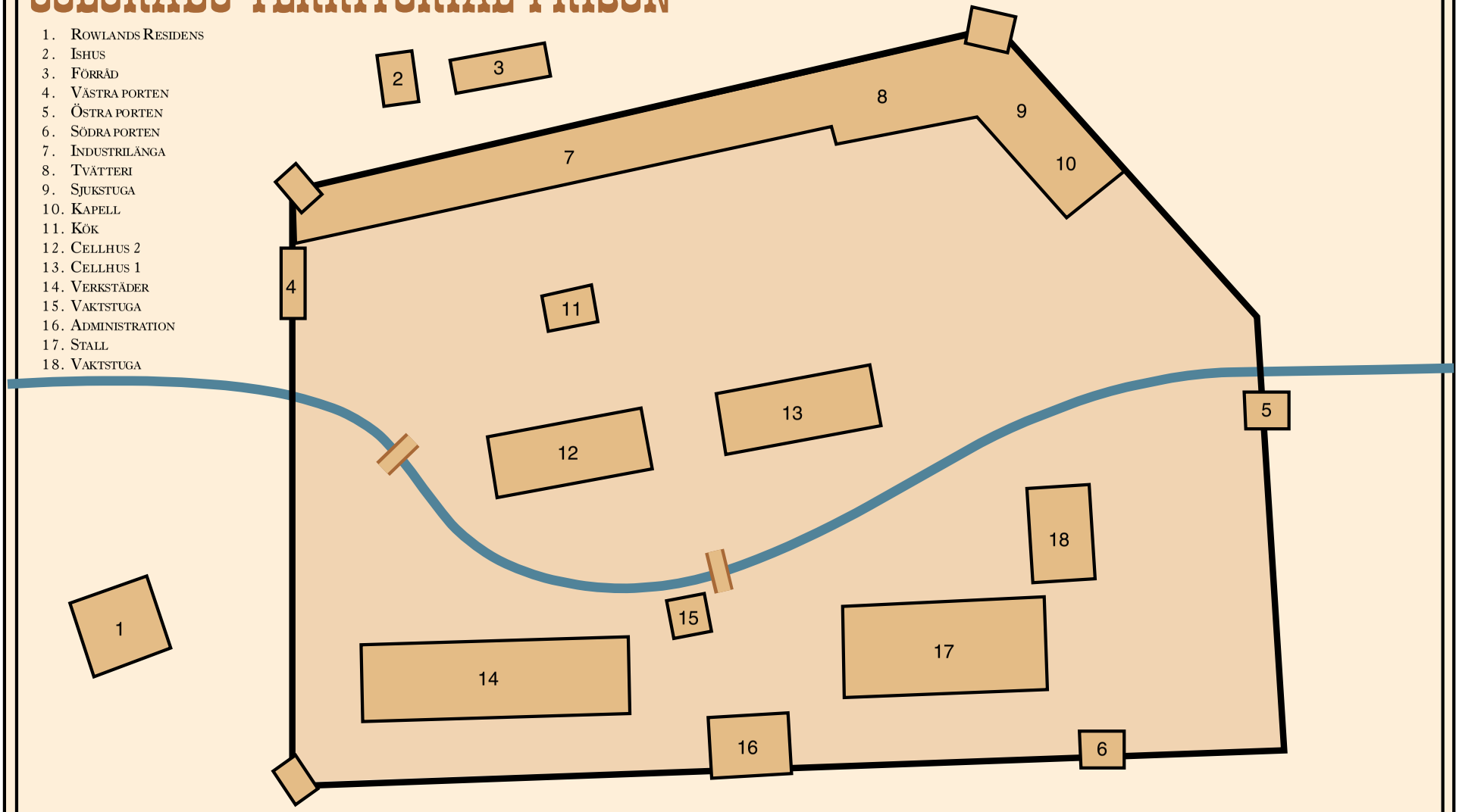
JONATHAN KINCAID

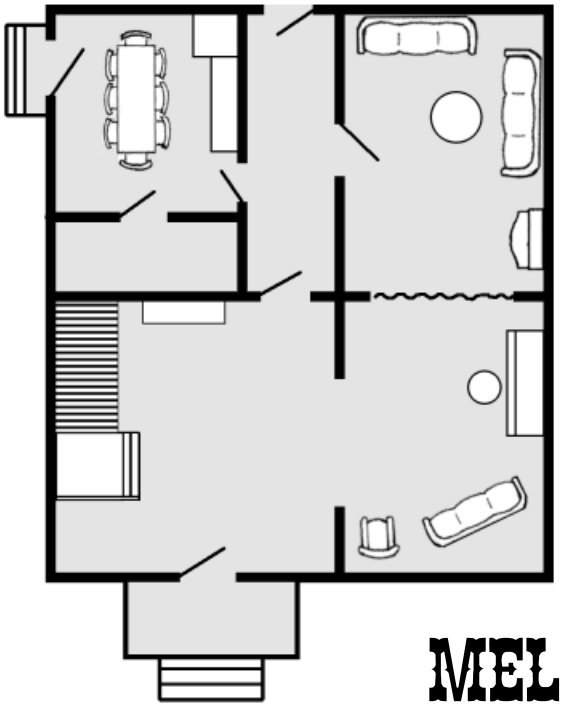


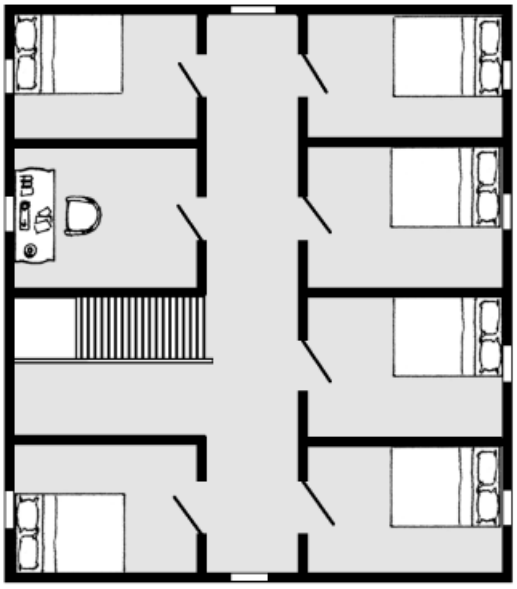
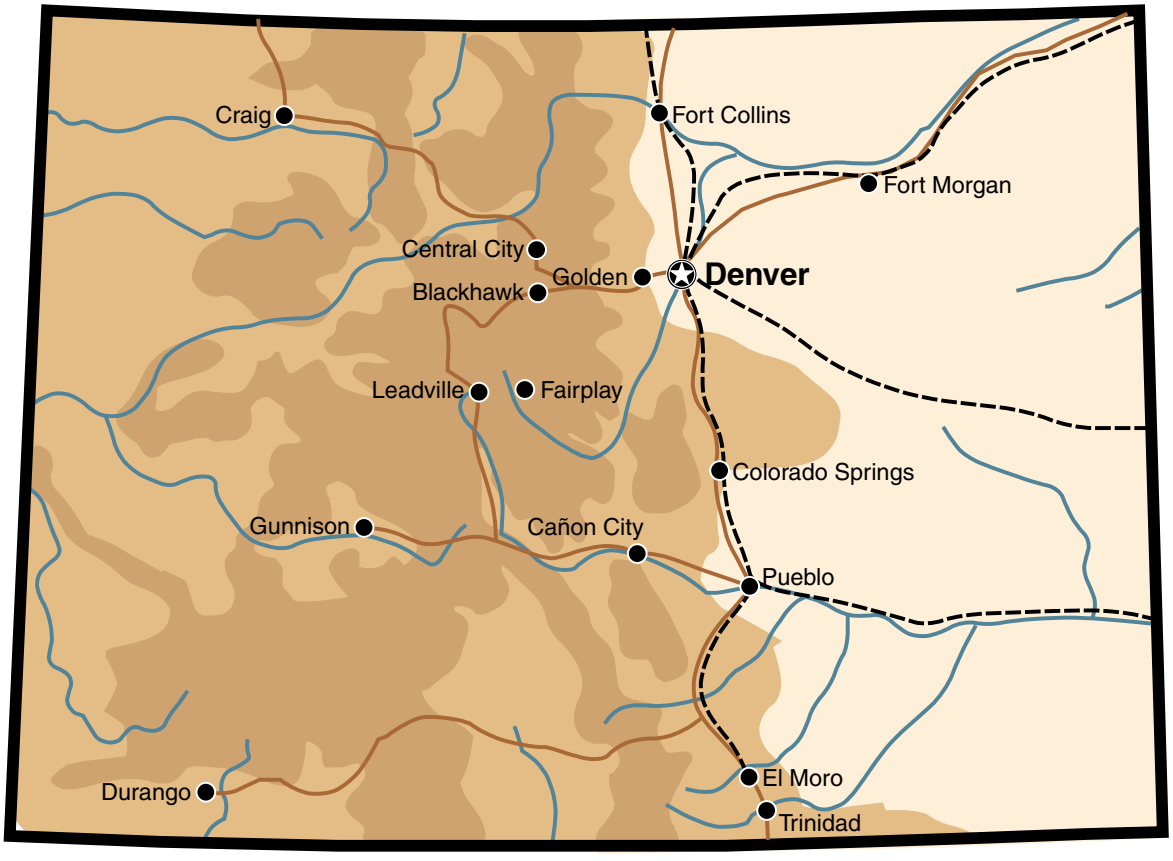
DAVE O' BRIAN

# COLORADO TERRITORIAL PRISON

1. Rowlands Residens
2. Ishus
3. Förråd
4. Västra porten
5. Östra porten
6. Södra porten
7. Industrilänga
8. Tvätteri
9. Sjukstuga
10. Kapell
11. Kök
12. Cellhus 2
13. Cellhus 1
14. Verkstäder
15. Vaktstuga
16. Administration
17. Stall
18. Vaktstuga







# MELISSA'S ROADHOUSE