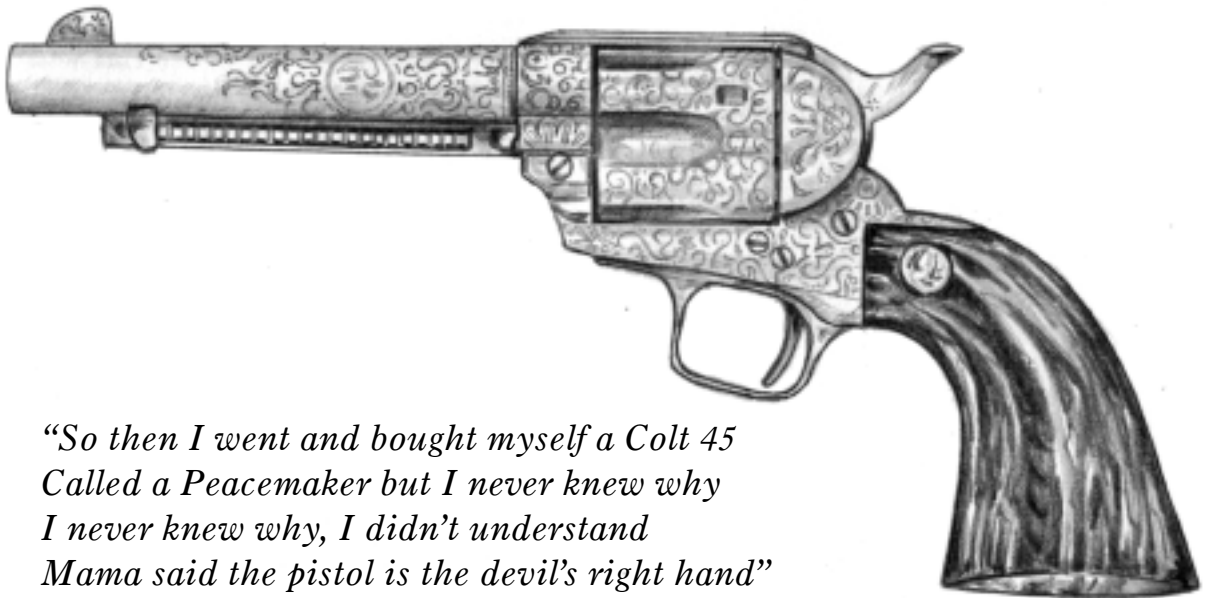


DJÄVULENS HÖGRA HAND

TEXT: PETER HEDMAN

ILLUSTRATIONER: NICKLAS LUNDQVIST



*“So then I went and bought myself a Colt 45
Called a Peacemaker but I never knew why
I never knew why, I didn’t understand
Mama said the pistol is the devil’s right hand”*

– Highwaymen

Det här är kanske inte så mycket ett äventyr som ett tillägg till det äventyr eller den kampanj som spelledaren leder för tillfället. Eftersom det finns starka övernaturliga inslag i detta tillägg passar det kanske inte till alla kampanjer, utan det är helt upp till spelledarens val.

BAKGRUND

Många är historierna om män och kvinnor som byter till sig kunskap, talang eller fantastiska föremål av okända personer. De okända personerna vill ibland dessa män och kvinnor väl, men ibland sker bytet till ett mycket högt pris, ibland så högt som personens själ om säljaren stöter på rätt person. Det finns en man som åker runt i västra delarna av USA. Ibland när han träffar en person han tycker verkar vara en bra kandidat så säl-

jer han sin revolver/revolvrar till den personen. Det finns vissa drag som är gemensamma för alla ”kandidater”; de är unga och kaxiga. Revolvrarna mannen säljer är fantastiska så till vida att den nye ägaren inte bara blir oerhört snabb utan också väldigt träffsäker med dem. Nackdelen är att han utan provokation kan få för sig att skjuta ner andra personer, vilket inte sällan leder till rättegång, hängning och en säker färd till helvetet som den syndare han är. Vilket också är målet för den kringresande försäljaren.

HÄNDELSER

Rollpersonerna blir uppsökta av en äldre man. Han är välväxt och väldigt alert för sin till synes höga ålder. Han undrar om någon av dem vill köpa en eller två av hans revolvrar för en billig peng. Revolvrarna är mycket fina och välbalanserade. Han säljer dem för endast \$10 stycket då han är i stort behov av pengarna.

Precis som mannen lovade är revolvrarna väldigt bra, men de har en liten nackdel...

DRAW STRANGER!

Varje gång rollpersonen möter en okänd person som han/hon börjar samtala med måste rollpersonen klara ett KONTROLLSLAG mot SJÄLVDISCIPLIN. Lyckas tärningsslaget händer ingenting. Misslyckas det kommer rollpersonen att se hur personen han samtalar med sakta börjar röra sin hand mot sitt vapen (om han/hon har något). Oavsett vad rollpersonen gör eller säger kommer den okände personen fortsätta.

Synen, för det är endast en synvill, går så långt som att han/hon drar vapnet. Om rollpersonen inte gör något försvinner synen och personen han samtalar med ser precis ut som innan vapnet började dras.

Att den okände personen drar sitt vapen är det bara rollpersonen som ser. För alla andra pågår bara

ett vanligt samtal tills rollpersonen (antagligen) börjar gapa och skrika då han ser den andre börja dra sitt vapen.

NÅGONTING BEKANT...

Om rollpersonen får se foton på ökända revolvermän tycker han att något känns bekant, någonting han känner igen väldigt väl... Visa gärna bilden på denna sida som föreställer ett foto på Jesse James för rollpersonerna, som ett foto de råkar se. Om de inte själva upptäcker, eller frågar om det kan vara någonting med vapnet kan rollpersonen få slå ett INT-SLAG. Då ser han att revolvermännens vapen har samma fina och ovanliga ornamentering som det vapen han köpt så billigt... Tänk er själva minen hos rollpersonen när han ser bilder på kända revolvermän som Jesse James eller Billy the Kid och inser att de är de enda han sett ha samma ornamentering...

SÄLJAREN SYNS IGEN

Låt gärna den gamla mannen dyka upp då och då under rollpersonens äventyr så länge han har re-



Foto på Jesse James (ornamenteringen på revolvern är intressant...)

volvorn i sin ägo. Mannen frågar om rollpersonen är nöjd med revolvern, för att sedan fortsätta vidare. Han inlåter sig ej i längre konversationer.

Låt honom gärna också dyka upp som yngre personer eller varför inte i kvinnoform. För att rollpersonen ska kunna lista ut att det är samma person kan personen presentera sig med ett namn som är ett anagram för Devil (Djävul). Om rollpersonerna någon gång försöker skjuta den gamle mannen (eller någon av hans andra personligheter) kommer han inte att dra sitt eget vapen utan låta sig bli skjuten och till synes falla död till marken. Liket kommer på något omärkligt sätt sedan att försvinna från dödgrävaren.

REVOLVERN FÖRSVINNAR

Det enda sättet för rollpersonen att bli av med revolvern är att frivilligt lämna den ifrån sig till en annan person. Om rollpersonen lämnar revolvern ifrån sig kommer den att försvinna så fort rollpersonen inte längre har ögonkontakt med den. Att förklara det för den person som fått pistolen kan bli nästa äventyr...

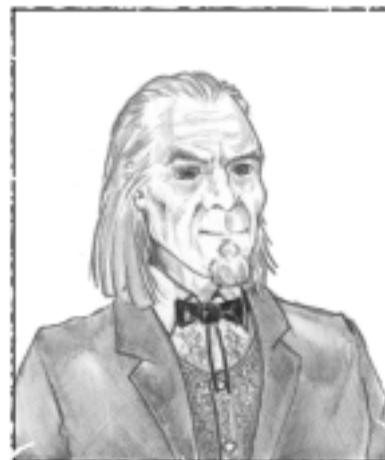
REVOLVERN

De revolverar Djävulen delar ut (det blir ju en del olika om man räknar in de kända revolvermän rollpersonerna kan tänkas se bild på) är av valfri tidstypisk modell. Den revolver rollpersonen blir erbjuden är dock en extremt snygg Colt Peacemaker.

Revolvern är av KVALITET 30, den ger alltså +10 på TRÄFFCHANS, VAPENSNABBHET och FUMMELBONUS. En person med VAPENSNABBHET 27 och TRÄFFCHANS 30 skulle alltså få 37 i VAPENSNABBHET och reagera på handling 3 samt då ha 40 i TRÄFFCHANS.

Revolvern är mycket fint ornamenterad och kolven är gjord av ett mycket fint och hårt träslag. Ingen kan dock säga vilken typ av trä det är, inte ens de mest erfarna timmermän.

MR LEVID



BESKRIVNING

55 år; 190 cm; 90 kg, Blå ögon; Blont hår; Högerhänt

RYKTE 50/0

KLÄDSEL

Vanlig klädsel; svarta byxor, svart kavaj, röd skjorta, svart stetsonhatt, bruna stövlar, ett svart crowshölster

EGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

Har alla nödvändiga värden för vadhelst han kan tänkas vilja göra... Kommer dock inte att ge sig in i någon eldstrid med rollpersonerna, utan låter sig hellre skjutas och till synes dö... Hans lik försvinner därefter spårlost från dödgrävare. Och rollpersonen som sköt honom riskerar att ställas inför rätta för det kallblodiga mordet på en obebäpnad gammal man...