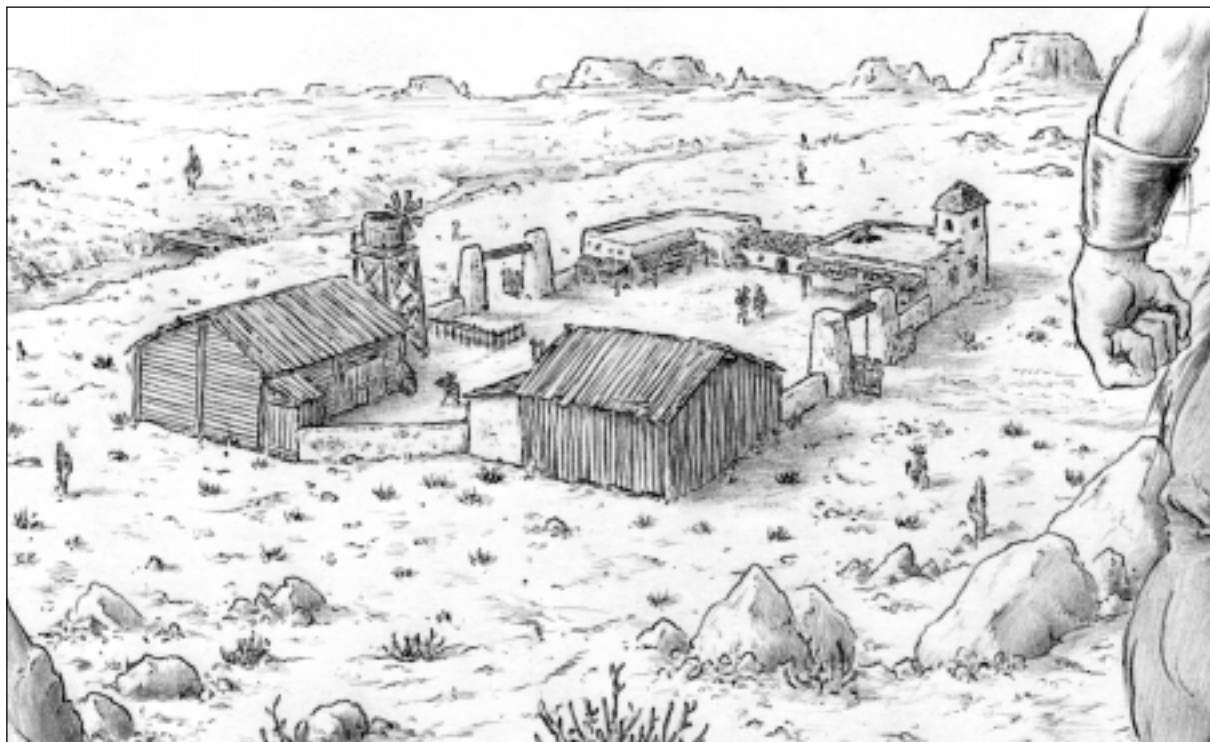


# GRANDE STATION

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING BILD: ÅKE ROSENIUS



G  
R  
A  
N  
D  
E  
S  
T  
A  
T  
I  
O  
N

*Diligenstationen ser inbjudande ut där den ligger vid foten av de höga bergen, med flodfäran intill sig och prärien som breder ut sig framåt. Här verkar allt lugnt och stabilt, utan spår av de fientligt sinnade comancherna som sägs hålla till i området. Ni kommer fram lagom till middagstid, doften av väl-lagad mat går inte att ta miste på.*

## EFTERLYSNINGEN

Det första ni ser när ni kommer fram till diligenstationen är en efterlysningsaffisch som sitter uppsatt på porten. Wells Fargo erbjuder \$1.000 för upplysningar som leder till "Gentleman Hoods" gripande. Denna maskerade skurk tycks ha rånat sex diligenser längs denna sträcka de senaste månaderna. Han verkar vara en axelbred man, som utfört samtliga rån iförd en oklanderlig svart kostym, svart långrock och svart stetson. Samt en vit huva.

## GRANDE STATION

Ni möts av två personer redan på gårdsplanen. Den ene presenterar sig som Patrick Kelly. Han är en långsmal irländare med en krans av rödbrunt hår, skägg och mustasch. Han berättar att han driver denna diligenstation, Grande Station, åt Wells Fargo. Vill ni övernatta så har han hand om login och stallplatsen. Den andre mannen heter Frank Ferguson och förestår handelsboden och restaurangen. Han har tjockt vägigt hår, yviga polisonger och getskägg.

Patrick Kelly är en pratsam och gladlynt man. Även Frank Ferguson svarar på frågor, men är mer bister till sinnes.

De berättar bland annat att Wells Fargo haft problem med ett flertal rån som inträffat i trakten runt diligenstationen. Rånaren kallas Gentleman Hood. Ingen har sett till någon medhjälpare, utan han arbetar ensam. Om han är någon gentleman är tveksamt, men han klär sig prydligt i svart kostym och rock, är artig vid ränen och har hittills inte dödat någon. Ingen av dem säger sig ha sett rånaren. Men Kelly är god vän med Jeff Douglas, en kusk på sträckan, som berättat att rånaren är beväpnad med ett Winchestergevär.

Comancherna har varit uppretade på sistone. En nybyggare någon dags resa bort döddes nyligen, men diligenstationen har fått vara ifred. Kelly tror att någon förser dem med alkohol och vapen.

**SKALL DU SPELA BÖR DU INTE LÄSA LÄNGRE ÄN HIT!**

*Det här är ett äventyr till Western rollspelet. Så gott som hela historien utspelar sig på en enda plats – diligensstationen Grande Station vid foten av bergsmassivet Grande Sierra i Colfax County, New Mexico. Fler uppgifter om Colfax County finns i Western rollspelet och på [www.rollspel.com](http://www.rollspel.com).*

*Under äventyret kommer rollpersonerna att tvingas lösa svåra situationer, instängda som de blir på en diligensstation med fientliga indianer utanför. Inne på området blir de snart varse att de har fiender även mitt ibland sig och att nästan ingen är vad den utger sig för att vara...*

*Först kommer en beskrivning av vad de olika personer i äventyret försöker göra, vad deras handlingar syftar till. Därefter en kronologisk beskrivning. Alla spelledarpersoner presenteras med bild, beskrivning och alla relevanta värden.*

#### **PATRICK KELLY**

Kelly är precis vad han utger sig för att vara – en hederlig karl som sköter diligensstationen efter bästa förmåga. Han skulle gärna se att Gentleman Hood åker fast å det snaraste, så att inte Wells Fargo får för sig att ändra sträckningen...

#### **GENTLEMAN HOOD**

Den ökände diligensrånaren är i själva verket inte en utan två personer som samarbetar. På så vis har båda alibi för hälften av ränen var... Den ene är Frank Ferguson, handelsbodsägaren på Grande Station, och den andre är Barton Hodge, en resande handelsman och smugglare i området.

De har gömt bytet i ett dolt utrymme, i en gång under handelsboden på Grande Station. Där förvarar Ferguson också sin rånarklädsel.

Den enda miss de två kumpanerna gjort är att de använder olika vapen. Ferguson använder en hagelböss och Hodge ett Winchestergevär. Rollpersonerna kan alltså ana att Gentleman Hood är två olika personer då denna detalj skiljer...

#### **FRANK FERGUSON**

Frank har tillsammans med Barton Hodge fått ihop drygt \$3.500 på diligensrån och handel med comancherna. Indianerna har försetts med whisky och Springfield Trapdoor karbiner (som stulits från Fort Union en bit söderut).

När diligensen kommer in känner Ferguson igen en av Wells Fargos detektiver, Archibald Hines. Wells Fargo måste vara honom på spåren... Han bestämmer sig för att stjäla diligensens värdetransport, ta med det tidigare bytet och dra. För att undanröja alla spår efter sina aktiviteter gör han upp med comancherna. De lovas fler vapen och en chans att ta kvinnan, om de överfaller diligensstationen, dödar alla och bränner ner den i grunden. Han ger specifikt order om att en av rollpersonerna skall vanställas, så att folk skall tro att det är han, Ferguson, som dödat.

#### **BARTON HODGE**

Tar sig till diligensstationen för att rådgöra med Ferguson om hur de skall agera. På vägen möter han comancherna och lovar öppna den underjordiska gången för dem.

#### **TED DIXON**

En hederlig vakt. Försvaret Wells Fargo, mot allt och alla. Misstänksam mot främlingar. Har blivit rånad av Gentleman Hood, och vet att berätta att skurken använder hagelböss, den fege vapen.

#### **HENRY JOHNSON**

Henry Johnson är ett alias, han heter Stuart Reef. Ryktet om en stor värdetransport har nått hans öron, så tillsammans med en kumpan tänker han lägga beslag på bytet. För att undgå misstankar uppträder de som en stadssheriff som transporterar en fänge längsmed diligensen. Deras mål är att lägga beslag på värdetransporten under natten och dra.

#### **MAD DOG MITCHUM**

Heter egentligen Jim Braune och är skicklig på att dyrka läs och använda sexskjutare. Han vill ha diligensens värdetransport.

#### **MARVIN DELANDER**

Denne arrogante och provokative typ, som poserar som spelare, är en detektiv för Wells Fargo. Han heter egentligen Archibald Hines och är utsänd för att undersöka rånarna och gripa Gentleman Hood.

#### **JOANNA STANFORD**

Detta är en av Wells Fargos bästa detektiver, Marilyn Booth. Hon utger sig för att vara Joanna Stanford, en rik änka på väg västerut med en del kontanter i bagaget. Hon tecknar av alla misstänkta och försöker genom till synes nyfikna och oskyldiga frågor få fram information. Samarbetar med den andre Wells Fargo detektiven.

#### **BLACK MOON**

Har i en vision sett en rödhärig svartklädd kvinna, solens dotter klädd för att inte blända honom. Hon skall föda honom en son som skall bli comanchernas största hövding. Han är övertygad om att kvinnan i diligensen är densamma som i hans vision. Han vill till varje pris få tag på henne. Kan han få gratis sprit och vapen till stammen är det en välkommen bonus.

## BROTT BEGÅS

För fyra månader sedan stal Ferguson och Hodge en försändelse med 100 Springfield Trapddor karbiner som var avsedda för Fort Union. Ingen vet vem som utfört dådet, men armén har en belöning på \$500 om rånarna grips.

Dessa vapen, samt dålig whisky har de två kumpanerna sedan dess sålt i omgångar till comancherna i trakten. På det viset har vänliga kontakter etablerats.

Wells Fargos diligenser har rånats sex gånger under de senaste tre månaderna i närheten av Grande Station. Varje gång har det varit transporter med stora summor och lite bevakning som rånats. Armén har bevakat några turer, då har ingenting hänt.

## WELLS FARGOS MOTANGREPP

Wells Fargo har satt ut en belöning på \$1.000 på Gentleman Hood. De misstänker att rånaren har information om transporter i förväg och har därför gillrat en fälla. De har i flera veckor spridit ut ryktet om en värdefull transport ombord på den diligens rollpersonerna möter i Grande Station. Till skillnad från tidigare, då föreståndarna långsmed linjen informerats om förstärkta vakter och liknande, får de ta del av ryktet.

Den värdefulla lasten består av en kista med sten och en diamantskallerorm, en överraskning för eventuella rånare. Wells Fargo låter även två av sina bästa detektiver i området åka med diligensen.

## DILIGENSEN ANLÄNDER

Då rollpersonerna sitter och äter middag, eller bara dricker någonting, anländer diligensen i sporrsträck till stationen. Den har överfallits av comancher och kusken har sårats svårt.

Kelly hjälper kusken ner från vagnen och vakten, Ted Dixon, beordrar rollpersonerna att hålla vakt om comancherna skulle anfalla. De får hjälp av en av passagerarna, spelaren Marvin Delander.



Comancherna är i närheten, bara några hundra meter bort. Då rollpersonerna håller indianerna på avstånd lassar vakten och Frank Ferguson ner kassalådan från diligensen och tar in den i huset. En krigare gör ett par utfall mot diligensstationen, men efter ett tag ger de sig av utom synhåll.

Om någon rollperson har Färdigheten Kirurgi kan kanske kusken Manuel Olmantis liv räddas, annars dör han under kvällen.

Ombord på diligensen finns också en stadssheriff, i sällskap med en fånge i handfängsel. Det första lagmannen gör när de kommit fram är att placera sin fånge i förvar i ett låst rum på diligensstationen. Därefter hjälper han till med vakt-hållningen mot indianerna.

Den sista passageraren ombord på diligensen är en kvinna, den unga vackra rika änkan Joanna Stanford. Hon erbjuder skydd i husen medan indianerna härjar.

## BLACK MOONS FÖRSLAG

Efter någon timme kommer en ensam comanche krigare ridande mot diligensstationen. Han har fäst en vit flagg i gevärspipan. Han heter Plenty Horses och har kom-

mit för att framföra Black Moons (hövdingens) krav. Black Moon vill bara ha kvinnan. Om han får henne kommer alla andras liv att skonas. Ingen av de andra är beredda att lämna ut henne.

Comanchehövdingen Black Moon har sett kvinnan i en vision. Hon kommer att föda honom en son som kommer att bli comanchernas tappreste krigare och mäktigaste hövding någonsin. Solens dotter, som han kallar henne, skall fostra den comanche som skall tvinga bort alla vita från prärien. Därför vill Black Moon göra henne till sin hustru. Han kan inte tillåta att hon försvinner; tänk om det barn hon föder annars blir vitt och förgör indianerna för alltid?

## EN CHANS ATT TALAS VID

Stämningen under kvällen är spänd och orolig. Alla får dock en chans att bekanta sig med varandra. Stadssheriffen Henry Johnson är lättpratad och sympatisk. Han berättar att han har till uppdrag att föra Mad Dog Mitchum till Arizona för rättegång. Vid en diskussion om juridik kan en rollperson med Färdigheten Juridik/Civil upptäcka att han är rätt okunnig.

Vakten kommer att vara öppet misstänksam mot rollpersonerna och Marvin Delander. Med tanke på alla rån som varit är främlingar inte de som först vinner hans förtroende. Henry Johnsons sheriffstjärna tycks dock rentvå honom från misstankar.

Wells Fargos detektiver, Marvin Delander och Joanna Stanford, är till en början mycket misstänksamma mot rollpersonerna och på sin vakt mot dem. Spelaren använder en arrogant och kaxig stil, där han försöker provocera folk att brusa upp. Han kommer att bjuda in rollpersonerna till ett parti kort för att försöka få fram information om dem.

Joanna Stanford har en helt annorlunda strategi. Dels har hon ett tekningsblock med sig och kommer att teckna samtligas porträtt, för att lugna nerverna... Medan hon gör det kommer hon att småprata en hel del, och naturligtvis sticka in en mängd nyfikna frågor. Hon kommer charma in sig hos en av rollpersonerna för att försöka få fram så mycket information som möjligt om dem. De teckningar hon gör kommer att förvaras hos Wells Fargo och plockas fram om någon blir efterlyst. Skulle någon av rollpersonerna i framtiden råna en diligens, och bli igenkänd, kommer denna bild att dyka upp på efterlysningsaffischer. I annat fall kan rollpersonerna känna igen teckningsstilen på en efterlysning nästa gång de rider in i en stad.

### FÖRRÄDERIET

Då skymningen lagt sig går Frank Ferguson över till sin handelsbod för att sova ett par timmar innan det är dags för nattvakten. Istället för att sova tar han sin hemliga gång ut från diligensstationen och smyger i skydd av flodbanken bort mot comanchernas läger. Han har med sig fem Springfield Trapdoor karbiner som en första gåva i den byteshandel han har att föreslå. Han lovar hjälpa comancherna att lägga beslag på hästar, sprit och vapen, samt kvinnan. I utbyte vill han ha att comancherna dödar alla

som finns på stationen, vanställer den av rollpersonerna som är mest lik honom och bränner alltihop. För att underlätta kommer han att avleda vakten under natten.

### HÄSTJUVAR

Black Moon är nöjd med Fergusons förslag, men börjar med att stjäla hästarna, den största krigarbragd som finns för comancherna. Vid midnatt tar sig ett band på fyra comancher smygande ner till diligensstationen. De stjälar utom ett gammalt ök som inte är värd den äran.

Observera att föreståndarna på diligensstationen är de som bestämmer, inte rollpersonerna. De fördelar vakter och liknande. Blir det en strid ställs rollpersonerna mot fyra erfarna krigare (se Spelledarkapitlet på sidan 149 i *Western* rollspelet).

### I SKYDD AV MÖRKRET

Den så kallade Stadssheriffen och hans fänge börjar bli desperata. De tog diligensen för att göra en snabb och enkel stöt, de vill inte stanna och bli massakrerade av indianerna. De bestämmer sig för att stjäla värdetransporten under natten och ge sig av i skydd av mörkret, för att förhoppningsvis undkomma indianerna. Vid två på natten bryter de sig in i rummet där kassakistan finns och om ingen stoppar dem kommer de att lasta kistan på en vagn, spänna för det enda kvarvarande öket efter häststölden och ge sig av.

Troligtvis kommer de inte ens så långt. Både Wells Fargo detektiverna och rollpersonerna kan tänkas vilja ha med ett finger i spelet. Stölden kommer inte heller att ske ljudlöst, utan de flesta väcks och en vild turbulens utbryter. Skulle de båda skurkarna lyckas lämna Grande Station kommer de ändå inte särskilt långt. Comancherna tar dem till fånga.

### BELÄGRADE

Nästa dag är rollpersonerna fast på diligensstationen, utan hästar. Comancherna bevakar allt de gör.

### UNDER ATTACK

Comancherna attackerar diligensstationen. Tio krigare genomför ett skenanfall, medan fem andra smyger fram längs med floden och skjuter eldpilar för att sätta eld på byggnaderna. Rollpersonerna kommer att bli fullt sysselsatta med att besvara elden och släcka bränderna i flera timmar.

Samtidigt upptäcker Plenty Horses ingången till den hemliga tunneln, som går vid flodbanken. Då han följer den upptäcker han att den är blockerad en bit in.

### EN OVÄNTAD BESÖKARE

Några timmar efter comanchernas attack får rollpersonerna syn på en ensam man som kommer körande mot diligensstationen. Gevärskulor och indianpilar viner om öronen på honom, men som genom ett under träffas han inte.

Det är Barton Hodge, officiellt handlare i trakten, men i själva verket Fergusons kumpan som är på väg in. Då diligensen inte dykt upp på den planerade överfallsplatsen vill han ta reda på vad som hänt. Comancherna har beskrivit en del av situationen för honom. De kräver att han öppnar gången under natten. Han lovar det.

### EN NATTLIG ATTACK

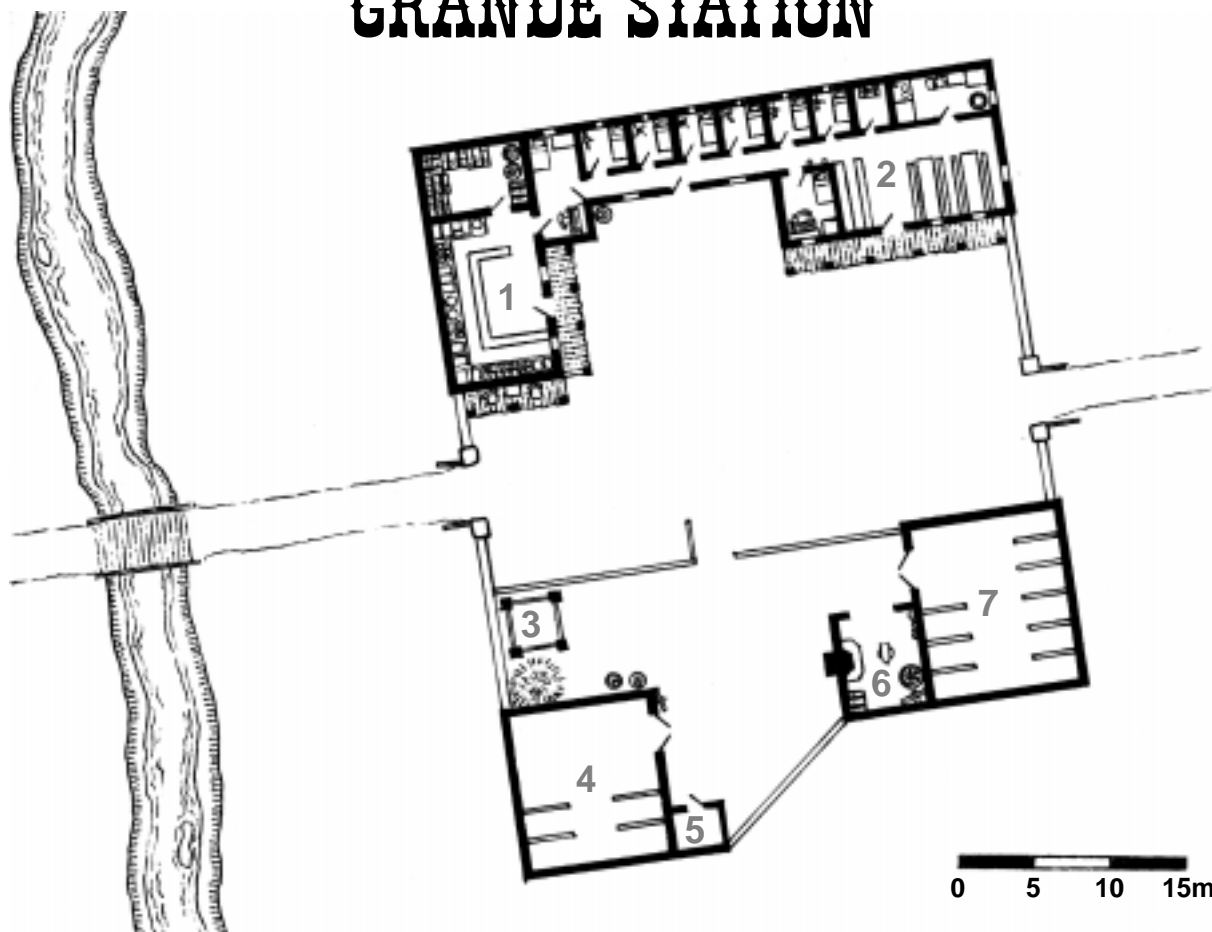
Efter mörkrets inbrott anfaller comancherna genom den hemliga gången. Comancherna kommer alltså att lyckas ta sig upp i huset och striden börjar inne på stationens område. De krigare som finns kvar av de ursprungliga 16 slår till.

### FLYKTEN

Under striden passar Ferguson och Hodge på att samla ihop allt byte och tar den nya värdetransporten. De beger sig upp i Sierra Grande med Hodges häst och vagn.

Rollpersonerna kan ta upp jakten tillsammans med Wells Fargo detektiverna. Skurkarna är tungt lastade, så de kommer inte så långt. Försöker rollpersonerna lägga beslag på bytet för egen del blir de besvikna (ormen) och arresterade (Wells Fargo detektiverna).

# GRANDE STATION



*Grande Station har fyra byggnader i varsitt hörn av gårdsplanen; vagnsladan, stallet, handelsboden och stationshuset. Här finns även möjlighet för passagerarna att övernatta.*

Grande Station är en stor station som också fungerar som postkontor för området.

## 1. HANDELSBODEN

Utanför finns en groggveranda. Där inne finns en mängd varor på olika hyllor. I det angränsande förrådet lagras alla varor.

I förrådet finns luckan ner till den hemliga gången, som byggts för att tjäna som flyktväg när indiankrigen rasar som värst. Gången är två meter bred, en och en halv meter hög och 25 meter lång. Här förvaras Ferguson och Hodge rånbytet, de återstående 10 gevären och Gentleman Hoods rånartutstyrsel. Före flodbanken sitter en reglad källarlucka.

Ferguson sover i rummet brevid.

## 2. STATIONSBYGGNAD

När man kliver in i stationsbyggnaden finns en bardisk till vänster om dörren och två långbord med bänkar till höger. Rakt fram finns värdeförrådet där kassakistan förvaras. I nordöstra hörnet ligger köket. Kelly bor i sydvästra hörnet av stationsbyggnaden.

En steg bredvid Kellys rum leder upp på adobebyggnadens platta tak. Bäst överblick över omgivningen får man häruppfån, och då vakter används sitter för det mesta minst en i utsiktstornet här. Mellan stationsbygganden och handelsboden ligger sex små övernattningsrum åt diligensens passagerare.

## 3. VATTENTORN

Här står ett vattentorn med vindhjul.

## 4. VAGNSLADA

Här finns plats för diligensen och några ytterligare stallplatser.

## 5. UTEDESS

Utedasset är lämpligt nog placerat i den del av diligensstationen som luktar värst ändå...

## 6. SMEDJA

Här finns all den utrustning en smed behöver, även om den främst används av Kelly när han skor om diligensens hästar.

## 7. STALL

Frank Ferguson och Patrick Kelly äger varsin egen häst, som står här. Därutöver har Wells Fargo numer sju extrahästar, för att byta av de diligenshästar som kommer in. Då den förra diligensen kom in hade emellertid en häst skadat hoven så illa att den avlivats.

Då diligensen är inne över natten är stallet fullt. Rollpersonernas hästar får beta i inhägnaden.

## PATRICK KELLY



Patrick Kelly är född och uppvuxen på Irland, men lämnade den gröna ön för att finna ett alternativ till engelsmännens förtryck och svälten i hemlandet. Vilken plats i världen passar då bättre än Amerika, nationen som sparkat ut de brittiska ockupanterna och där alla har en chans att få egen jord att odla?

När han väl tagit sig över Atlanten inledde han tiden i sitt nya hemland i nordstaternas armé. Han gick med frivilligt för att han tyckte att allas rätt till frihet var värd att slåss för. Men kriget var ingen revolutionär picknick, det var ett blodigt inferno. Då det var slut begav han sig västerut. Kelly har varit föreståndare vid Grande Station de senaste fyra åren. Han trivs med sitt stilla liv i utkanten av de stora vägarna. Kan konflikter lösas utan våld föredrar han det. Går det inte är han beredd att skjuta först.

### BESKRIVNING

41 år; 176 cm; 70 kg, Bruna ögon; Rödbrunt hår; Födelseort; Limerick, Irland; Högerhänt

FYS 13 STY 11 KOR 9 MOT 14 SNA 12 INT 14 BIL 10 SDP 13 VAK 14

### RYKTE 62/45

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 5	Stridsvana 3		
Vapen	TC	VS	KV	
Smith&Wesson American	22	20	20	
Sharp Gevär	29	23	20	
Knytnäve	27	21	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 6, Etikett 10, Fingerfärdighet 14, Första hjälpen 11, Försvar 7, Hantverk/Grovsmide 17, Hantverk/Hjulmakare 15, Hantverk/Hästskötsel 17, Hantverk/Snickra 17, Kortspel 7, Köra Vagn 15, Läsa/Skriva 10, Mattlagning 17, Militär Exercis 12, Orientering 12, Rida 12, Räknelära 15, Smyga/Gömma sig 9, Teori/Armén 10, Teori/Ekonomi 10, Teori/Geografi 10, Teori/Indianer 10, Teori/Kommunikationsmedel 15, Uppmärksamhet 10

## FRANK FERGUSON



Frank Ferguson äger handelboden på diligensstationen. Det har han gjort sedan den första diligenslinjen gick förbi för 15 år sedan. Den har bytt ägare flera gånger sedan dess.

Frank är den enda som känner till den flykttunnel som byggts i händelse av att en snabb reträtt undan ett indianöverfall skulle behövas. Nergången finns i hans förråd och tunneln leder till flodbanken 25 meter bort. Denna tunnel har varit en viktig förutsättning för många av de kriminella aktiviteter han varit inblandad i. Han har obemärkt kunnat komma och gå som han velat, samtidigt som den fungerar som lager för bytet och den utstyrsel han tar på sig när han agerar som diligensränaren Gentleman Hood. Hodge känner till tunneln. Tillsammans är de Gentleman Hood. De har även ränat en militär transport samt sålt vapen och sprit till comancherna

### BESKRIVNING

37 år; 173 cm; 81 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Hudson, Missouri; Högerhänt

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

### RYKTE 47/32

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 6	Stridsvana 5		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Police	27	27	20	
Hagelbössa	39	30	20	
Knytnäve	30	23	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Etikett 10, Förklädnad 12, Första hjälpen 13, Försvar 13, Hantverk/Hästskötsel 13, Hantverk/Snickra 13, Kortspel 7, Köra Vagn 14, Läsa/Skriva 10, Orientering 12, Rida 15, Räknelära 15, Simma 12, Smyga/Gömma sig 15, Språk/Uto-Aztecian 10, Spåra 15, Telegrafera 7, Teori/Ekonomi 10, Teori/Indianer 10, Teori/Kommunikationsmedel 10, Uppmärksamhet 10, Överlevnad/Prarie 15

## BARTON HODGE



Barton Hodge arbetar som en resande handelsman i området. Många misstänker nog att han ligger bakom både vapen- och spritsmuggling till indianerna, men det är svårt att bevisa. Inte minst då han bedriver en mindre lukrativ, men väldigt laglig verksamhet som leverantör av basvaror som livsmedel, tyger och ammunition mellan gårdar och handelsbodan i området. Då han levererar varor till Fergusons handelsbod brukar varje last även innehålla en låda med gevär som de säljer till indianerna i trakten, och då framför allt till comancherna. Den dåliga spriten brukar även den mellanlanda där.

Men han har allvarligare saker än smuggling att oroa sig för. Hodge och Ferguson turas om att utklädda till Gentleman Hood råna diligenser med värdefull last. Nu har Wells Fargo utlyst en belöning på \$1.000...

### BESKRIVNING

29 år; 171 cm; 80 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; New York, New York; Högerhänt

FYS 14 STY 10 KOR 13 MOT 17 SNA 17 INT 8 BIL 7 SDP 13 VAK 11

### RYKTE 38/63

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 6	Stridsvana 4		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	31	33	20	
Winchester karbin -73	28	30	20	
Bowiekniv	25	24	20	
Knytnäve	29	25	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Fingerfärdighet 14, Förklädnad 11, Försvar 11, Hasardspel 6, Kortspel 11, Köra Vagn 17, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Rida 13, Räknelära 7, Simma 12, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Uto-Aztecian 10, Språk/Spanska 5, Spåra 15, Teckenspråk 5, Teori/Indianer 10, Teori/Vapen 10, Uppmärksamhet 7, Överlevnad/Berg 10, Överlevnad/Prarie 10

## TED DIXON



Ted Dixon är en obrottsligt hederlig, om än en smula fäfång vakt. Han har arbetat som shotgun messenger (populär beteckning på diligensvakter) åt Wells Fargo de senaste tio åren. Tre gånger har han rånats, men det är bara vid det senaste rånet som han tvingats lämna ifrån sig några pengar. Ett faktum som gör honom mycket uppbragt. Blir han tillfrågad om den senaste tidens rån berättar han gärna allt han vet, och fäster extra uppmärksamhet på att Gentleman Hood är beväpnad med en hagelbössa. Och alla människor som någonsin sett en strid vet att man inte diskuterar med en dragen hagelbössa. Då han var yngre red han för Ponny-expressen och skryter mer än gärna om alla de tappra dåd han då genomförde. Han brukar vara väldigt populär hos många damer, vilket bara gör honom generad.

### BESKRIVNING

34 år; 177 cm; 83 kg. Brun ögon; Blont hår; Födelseort; Santa Fé, New Mexico; Högerhänt  
FYS 13 STY 13 KOR 13 MOT 13 SNA 15  
INT 10 BIL 9 SDP 10 VAK 14

### RYKTE 55/74

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 5	Stridsvana 4		
Vapen	TC	VS	KV	
Remington Armé	24	25	20	
Hagelbössa	36	30	20	
Spencer karbin	26	30	20	
Knytnäve	36	30	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dansa 10, Etikett 10, Första hjälpen 12, Försvaret 10, Juridik/Civil 5, Kortspel 6, Köra Vagn 17, Läsa/Skriva 9, Orientering 15, Religion 10, Rida 11, Räknelära 12, Simma 10, Smyga/Gömma sig 12, Språk/Spanska 9, Spåra 12, Teori/Geografi 10, Teori/Indianer 10, Teori/Kommunikationsmedel 5, Uppmärksamhet 12, Överlevnad/Prarie 10

## HENRY JOHNSON



Till en början kan stadssheriff Henry Johnson ge ett pålitligt intryck. Men han är varken pålitlig eller ens stadssheriff. Han riktiga namn är Stuart Reef och tillsammans med sin kollega, Jim Braune planerar han att råna diligensen på dess värdefulla last. Förklädnaden som stadssheriff och fånge har de tagit för att lättare undvika diligensvaktens misstankar och kunna slå till vid ett bra tillfälle. Stjärnan är stulen från en lagman som Reef sköt i Arizona för ett år sedan. Reef är en stor skrävlare med ett smort munläder som är bra på att lura folk. Hans förklädnad har dock en svaghet; juridik vet han inte mycket om... Under belägringen av diligensstationen bestämmer sig Reef och hans kumpan för att slå till och försvinna med guldet innan de blir dödade av comancherna tillsammans med rollpersonerna och alla de andra.

### BESKRIVNING

31 år; 175 cm; 75 kg. Blå ögon; Mörkblont hår; Födelseort; Kansas City, Kansas; Högerhänt  
FYS 10 STY 11 KOR 13 MOT 15 SNA 15  
INT 13 BIL 12 SDP 10 VAK 12

### RYKTE 50/0 RESPEKTIVE 40/66

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 5	Stridsvana 5		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	28	30	20	
Remington Derringer	26	32	20	
Winchester -66	25	24	20	
Knytnäve	33	24	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Biljard 7, Dansa 12, Etikett 12, Första hjälpen 11, Försvaret 11, Hasardspel 5, Kortspel 8, Köra Vagn 13, Läsa/Skriva 12, Matlagning 11, Orientering 10, Religion 10, Rida 11, Räknelära 14, Simma 7, Skådespeleri 12, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Tyska 8, Sprängämnesteknik 10, Uppmärksamhet 8, Vältalighet 14, Överlevnad/Berg 31

## MAD DOG MITCHUM



James Braune, eller Jim som han brukar kallas, har blivit riktigt förtjust i sitt påhittade skurknamn. Så förtjust att han har funderat på att börja använda det. Han är egentligen inte speciellt pigg på idén att vara försedd med handfängsel större delen av tiden. Däremot inser han det kloka i det – ingen brukar någonsin tro att han är en pålitlig, eller ens oskyldig person. Om han åkt med diligensen utan handklovor skulle han förmodligen ha diligensvakten i knät större delen av tiden. Till skillnad från sin kumpan Stuart Reef har Jim Braune just inga försöknande drag. Han är sur, grinig, småaktig och snål. Han har en tendens att älta saker: "om bara ditt, så ditt". John Wesley Hardin är hans idol, och han eftersträvar själv både att döda lika många och att kunna göra det lika kallt, utan minsta tvekan.

### BESKRIVNING

23 år; 168 cm; 65 kg. Blå ögon; Blont hår; Födelseort; Leavenworth, Kansas; Vänsterhänt  
FYS 10 STY 10 KOR 17 MOT 20 SNA 14  
INT 9 BIL 8 SDP 8 VAK 13

### RYKTE 50/0 RESPEKTIVE 36/75

#### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 7	Stridsvana 7		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Kavalleri	32	31	20	
(Winchester -73)	25	23	20	
Arkansas Toothpick	26	25	20	
Knytnäve	31	26	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 15, Biljard 10, Fingerfärdighet 14, Första Hjälp 5, Försvaret 10, Hasardspel 6, Kassa-skåpsknäckning 10, Kortspel 6, Köra Vagn 10, Låsdyrkning 20, Orientering 10, Rida 10, Räknelära 8, Simma 10, Smyga/Gömma sig 14, Sprängämnesteknik 13, Teori/Vapen 10, Uppmärksamhet 8, Vapendrill/revolver 19, Överlevnad/Prarie 6

## MARVIN DELANDER



Archibald Hines är ingen speciellt trevlig person i grunden, och arbetet som detektiv åt Wells Fargo har inte direkt gjort honom mer älskvärd. Han reser just nu under alias som Marvin Delander, en självgod och självsäker spelare som mer än gärna lurar av folk deras pengar. Själv hävdar Archibald att han aldrig spelat falskt, men det är inte många som tror honom. Utöver att han gärna lurar folk på pengar gör han sig också gärna rolig över dem. Gör någon bort sig i hans närhet kan vederbörande vara säkra på att pikarna kommer att hagla... Dessutom är han en provokatör, som gärna hänar folk för att tvinga fram en reaktion. Han har växt upp på Kaliforniens guldfält – knappast en miljö där omtänksamhet tränas... Han är ständigt plikttrögen mot Wells Fargo och lojal mot sin kollega. Ingen står honom närmre än så.

### BESKRIVNING

29 år; 174 cm; 71 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; San Francisco, Kalifornien; Högerhänt  
FYS 11 STY 10 KOR 10 MOT 15 SNA 17  
INT 12 BIL 14 SDP 11 VAK 14

**RYKTE 50/0 RESPEKTIVE 45/82**

### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 7	Stridsvana 7		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Peacemaker	30	33	20	
Spencer Karbin	27	30	20	
Revolverkolv	20	24	20	
Knytnäve	27	26	-	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 10, Etikett 16, Fingerfärdighet 12, Förklädnad 15, Försvar 12, Juridik/Civil 11, Juridik/Militär 5, Kortspel 10, Köra Vagn 11, Läsa/Skriva 16, Orientering 11, Religion 16, Rida 12, Räknelära 16, Skådespeleri 9, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 12, Teori/Filosofi 12, Teori/Geografi 16, Teori/Kommunikationsmedel 12, Teori/Litteratur 10, Uppmärksamhet 10

## JOANNA STANFORD



Marilyn Booth har fått lära sig att det är rätt att slåss för det man tror på. Hennes far var Kretsryttare, en typ av resande präst för metodisterna. Han var mycket aktiv abolitionist (slavmotståndare). Marilyn hjälpte sin far att smugla slavar från sydstaterna till friheten i norr. Under kriget dödades fadern av de systatere som kom till Bedford. Först krävde de ersättning för att inte bränna staden, men så fort de fick pengarna brände de ner den ändå. En av dem kände igen Marilynns far och sköt honom på fläcken. Själv arbetar Marilyn Booth som detektiv åt Wells Fargo. Det är inte lika ädelt som att befria slavar, men frågan om rätt och fel är glasklar. Just nu utger hon sig för att vara den rika änkan och arvtagerskan Joanna Stanford som på väg västerut, med en hel del kontanter i bagaget. Hennes teckningar används till efterlysningar.

### BESKRIVNING

27 år; 165 cm; 60 kg, Bruna ögon; Rött hår; Födelseort; Bedford, Pennsylvania; Högerhänt  
FYS 13 STY 7 KOR 8 MOT 17 SNA 17  
INT 13 BIL 15 SDP 15 VAK 13

**RYKTE 50/0 RESPEKTIVE 58/101**

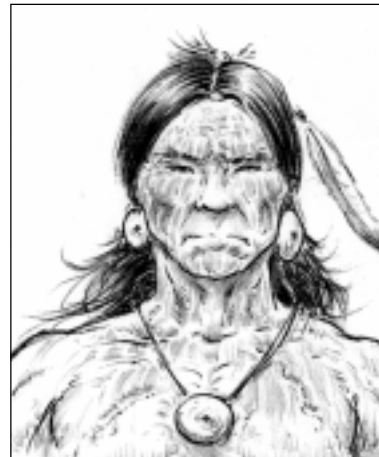
### STRID OCH VAPEN

Tålighet 1	Chock 6	Stridsvana 4		
Vapen	TC	VS	KV	
Remington Derringer	28	33	20	
Colt New Line	29	32	20	
(Winchester -73)	26	25	20	
Kniv	28	24	20	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 9, Dansa 12, Etikett 17, Fingerfärdighet 17, Förklädnad 15, Första hjälpen 13, Försvar 11, Juridik/Civil 10, Konst/Teckna 20, Köra Vagn 12, Läsa/Skriva 17, Orientering 10, Religion 17, Rida 13, Räknelära 17, Simma 12, Skådespeleri 15, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 10, Telegrafera 11, Teori/Geografi 17, Teori/Kommunikationsmedel 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 12

## BLACK MOON



Black Moon är en djupt respekterad krigarhövding och shaman hos comancherna. Just nu rör han sig tillsammans med 15 comanche krigare. Två dagars ritt norröver finns lägret med ett 80-tal krigare som gärna följer Black Moon på räder. Black Moon är en fruktad fiende, då han är känd för att aldrig visa någon barmhärtighet. Det har hänt att barn och kvinnor skjutits av sina närmaste då strider varit förlojade, hellre än att riskera att bli Black Moons fångar. Han har sedan länge passerat den ålder då män skaffar hustru, men han har väntat. Han var 16 år då han hade den vision som pekade ut den kvinna han skall ta till hustru och som skall föda hans barn. Hon är Solens dotter, kvinnan med eldhår som klär sig i svart av respekt för hans mörker. Deras son skall bli comanchernas mäktigaste hövding någonsin.

### BESKRIVNING

30 år; 177 cm; 76 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Oklahoma; Högerhänt  
FYS 13 STY 11 KOR 10 MOT 17 SNA 16  
INT 15 BIL 14 SDP 17 VAK 13

**RYKTE 17/123 HELIG KRAFT 7**

### STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 11	Stridsvana 8		
Vapen	TC	VS	KV	
Springfield Trapdoor	26	30	20	
Kortbåge	30	30	20	
Tomahawk	40	33	20	
Lans	40	31	20	

### FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dansa 12, Etikett 16, Första hjälpen 14, Försvar 12, Ledarskap 15, Ljudimitation 12, Orientering 13, Religion 18, Rel. Cermonier/Välsigna 12, Rel. Cermonier/Teckna 12, Rida 19, Smyga/Gömma sig 16, Språk/Engelska 8, Spåra 10, Teckenspråk 14, Teori/Geografi 16, Teori/Historia 16, Teori/Fauna 12, Uppmärksamhet 11, Vältalighet 13, Overlevnad/Prärie 15