

DEN SVARTA KARAVANEN

*Författat av Magnus Seter
Redigerat och omarbetat av Magnus Gustavsson*

Den svarta karavanen är ett kort *Western*-äventyr där rollpersonerna träffar på några mystiska resenärer någonstans i Arizonas eller New Mexicos ödemarker. Rollpersonerna dras sedan in i en virvel av händelser som leder till en våldsamt sammandrabbning mellan resenärerna och anfallande banditer. Vilken sida rollpersonerna ställer sig på är upp till spelarna.

I äventyret presenteras även ett flertal spelledarpersoner som kan användas av spelledaren i fortsatta äventyr.

Äventyret passar till rollpersoner med varierande erfarenhet och rollpersonerna kommer att få användning för andra färdigheter än stridsfärdigheter. Eftersom det är *Western* vi spelar ges även möjlighet för rollpersonerna att blanda sig i våldsamt, varför färdigheter i att slåss kan komma till användning.

Äventyret är så skrivet att det kan passas in i vilken pågående kampanj som helst. Inga hänvisningar till geografiska platser görs och det är därför lätt för spelledaren att byta ut namn eller lägga in platser som passar i hans egen kampanj, t ex om den utspelar sig i norra USA.

Fullständiga värden för de spelledarpersoner som används i äventyret återfinns i slutet.

Bakgrund

Leopold Swayze är ledaren för ett litet sällskap handelsresande som kuskar omkring på vägarna med häst och vagn. Detta lilla sällskap består av Swayze, hans fru och dotter, jägaren Thomas Logan och nomadvillingarna Hendrick och Hilma Fischer. De har färdats tillsammans en längre tid och är ett väl sammansvetsat team.

Deras huvudsakliga sysselsättning är att resa runt i området och bedriva handel med byar, städer, rancher och gårdar. Dessutom erbjuder de tjänster i form av reparationer av t ex hus, vagnar och jordbruksredskap.

Leopold har av en gammal man han träffat nyligen köpt en gammal karta som skall visa vägen till ett övergivet gruvläger. Enligt mannens uppgifter skall det finnas åtskilliga saker kvar i detta gamla läger. Utöver gamla vapen och ammunition påstår mannen att det ska finnas en ansevärd mängd guld i lägret eller i den anslutande gruvan. Uppgifterna är visserligen osäkra men Leopold bestämde sig för att ta en chans och lita på vad gubben sa. Fyllda av förhoppningar begav sig sällskapet iväg mot sitt nya mål.

Vad de inte vet är att gubben redan haft andra folk på besök som ville veta var det övergivna gruvlägret ligger. Dessa, bandit-ledaren Harry och dennes gäng, var av betydligt otrevligare slag och gav gubben två dagar på sig att tänka efter. Sedan skulle de komma tillbaka, och om han då vägrade ge dem kartan som visade var lägret låg skulle han få ångra sig.

Gubben sålde kartan till Leopold och begav sig därefter på flykt från banditerna. Han kom inte långt då Harry återvände en dag tidigare än beräknat och mötte gubben på vägen mot närmaste by. Efter att ha vägrat banditerna kartan, som gubben inte längre ägde, tog dessa honom till fånga och tvingade ur honom informationen om var kartan tagit vägen. Därefter dödade Harry honom. Fyllda av iver tog de sedan sina hästar och tog upp jakten på Leopold och dennes sällskap.

Rollpersonerna kommer att blandas i denna historia då de tvingas söka skydd för vädrets makter hos Leopold och hans vänner. När vädret lugnat ner sig och rollpersonerna gör sig redo gör banditerna entré och hotar Leopold till livet. Det är uppenbart att stridigheter förr eller senare kommer att uppstå och det är nu upp till rollpersonerna att välja sida i konflikten. Om de vill blanda sig i, det vill säga.

Äventyrets inledning

När äventyret börjar är det höst (oktober-november) och rollpersonerna befinner sig på en resa någonstans på landsbygden. Varför de befinner sig på denna resa är upp till spelledaren att bestämma. Några förslag är att de är på jakt efter någon eller bara på resa från en by till en annan.

De har under hela dagen sett hur stora tunga moln har samlat ihop sig på himlen och nu när kvällen närmar sig bryter ovädret lös. Regnet piskar ner över landskapet och förvandlar snart vägen till en oframkomlig sörja. Alla fordon som använder sig av hjul kör fast i leran eller glider helt enkelt ned i ett dike. Åskan dundrar och enstaka blixtar lyser upp den mörka omgivningen. Om rollpersonerna har hästar eller andra dragdjur panikslås dessa och rollpersonerna måste använda all sin skicklighet för att kontrollera dem. Snart står det klart för de genomblöta rollpersonerna att det är omöjligt att fortsätta resan. De måste slå läger någonstans.

Plötsligt, när nästa blixtnyck lyser upp landskapet, ser de några hundra meter längre fram på vägen, alldeles vid en vägkorsning, ett antal vagnar och tält stå uppställda. De skakar i den tilltagande vinden men verkar ändå hålla regnet ute. Ljuset från fotogenlampor kastas genom tältduken och rollpersonerna kan skymta personer som rör sig inne i vagnarna och tälten.

Spelledaren bör göra vagnarna så inbjudande som möjligt och ovädret så ogästvänligt som möjligt för att få rollpersonerna att söka skydd hos Leopold och hans vänner. Om rollpersonerna helt enkelt vägrar att bege sig till vagnarna av olika anledningar, eller bara på pin kiv, skall spelledaren låta ovädret pågå flera dagar och sedan dränka rollpersonerna då de skall korsa en översvämmad flod. Lite disciplin och samarbete från spelarna krävs för att äventyren skall fungera!

När rollpersonerna närmar sig klungan med vagnar ser de att den består av tre vagnar och tre tält plus ett stort objekt övertäckt med presenning. Vagnarna består av två stora prärieskonare, som tillhör Leo och hans familj, samt två mindre täckta vagnar som tillhör resten av sällskapet. Föremålet under presenningen är en öppen lastvagn.

Det kommer ljus från en av de mindre vagnarna samt Leopolds stora familjetält. Från det stora tältet kan man svagt höra gitarrspel och sång.

Om rollpersonerna väljer att gå in i den mindre vagnen först överraskar de Hilma Fischer som håller på att ta sig ett bad. Hon blir först överrumplad av rollpersonernas entré men finner sig snart. Om inte rollpersonerna ursäktande drar sig tillbaks och lämnar vagnen reser sig Hilma upp och sliter till sig en grovkalibrig revolver. Med denna hotar hon att skjuta om inte rollpersonerna försvinner. Om dessa är dumdristiga och försöker lugna ner Hilma eller gör en misstänkt rörelse skjuter hon. Detta skott kommer att uppmärksammas av de andra i den större vagnen vilka snart kommer rusande med sina vapen. Rollpersonerna har en hel del förklarande att göra. Om de sköter dessa förklaringar bra och försöker lätta upp stämningen och ger komplimanger till Hilma lugnar till slut sällskapet ner sig och bjuder in rollpersonerna i den större husvagnen.

Om rollpersonerna väljer att gå in i det stora tältet är oddsen större att deras mottagande går smärtfritt. På grund av ovädret kommer ingen att höra deras knackningar om inte de väljer att banka på ordentligt och skaka tältet eller liknande.

När de knackar eller öppnar tältet slutar gitarrmusiken och sången och folket inne i vagnen lägger händerna på sina vapen. Rollpersonerna bjuds in i den lilla förtältet och får för Erika, Leopolds hustru, förklara sitt ärende. Om de ger en övertygande orsak till att de söker skydd hos sällskapet och inte snärjer in sig i lögnen släpps de in och får varsin handduk att torka av sig med.

Utanför fortsätter ovädret med oförminskad styrka och rollpersonerna kan höra regnets smattrande mot taket och vindens vinande kring knutarna. Vagnar och tält lutar svagt och darrar till då vinden tar tag i dem.

Äventyrarna som kom in från regnet

Efter att rollpersonerna snyggat till sig bjuder Erika dem att sitta ner vid bordet. Leopold erbjuder plats i inhägnaden för rollpersonernas riddjur.

När detta är ordnat bjuds rollpersonerna på mat och presenteras för sällskapet. Leopold berättar själv vem han är och presenterar sedan Erika och deras dotter Carrie. Thomas berättar kort vem han är och Hendrick presenterar sig och Hilma. Om inte rollpersonerna redan träffat Hilma nämner Hendrick att hon tar sig ett bad och snart kommer att dyka upp. Sedan är det dags för rollpersonerna att berätta vilka de är. Mitt uppe i rollpersonernas presentation kommer Hilma in. Om rollpersonerna varit inne och vänt hos henne en gång tidigare i kväll tittar hon misstänksamt på dem och fingrar på sin revolver.

Kvällen och natten går under skoj och glam. Leopold och Hendrick visar prov på sina musikaliska talanger. Thomas utmanar rollpersonerna på kortspel och visar sig besitta ovanligt flinka fingrar. Om rollpersonerna besitter liknande färdigheter är det ett gott tillfälle att imponera på sällskapet och ställa in sig hos dem.

Om rollpersonerna försöker fråga ut Leopold eller någon annan i sällskapet om syftet med deras resa finner rollpersonerna att de är mer än tystlåtna om den saken. De vägrar faktiskt att diskutera saken. Leopold kommer även att avböja alla förslag på att de och rollpersonerna skall slå följe. När ovädret lagt sig kommer sällskapet att hjälpa rollpersonerna på väg. Sedan beger de sig själva iväg åt sitt håll.

Ett bra sätt för rollpersonerna att förstöra kvällen är att insistera på att få reda på vad Leopold egentligen är ute efter. Till slut surnar både Leopold och de andra till och avslutar kvickt kvällens festligheter. Rollpersonerna ges plats i Thomas vagn. Självtillbringa han natten i den stora familjevagnen. I vilket fall som helst kommer natten att avslutas och sällskapet och rollpersonerna att gå till sängs. Som sagt kommer rollpersonerna att tilldelas Thomas husvagn. Vad de inte vet men kommer att upptäcka om de bestämmer sig för att snoka omkring, är att Thomas sitter vaken resten av natten och bevakar rollpersonerna. Detta för att inte de skall hitta på något dumt. Leopold och hans vänner har inte överlevt i denna hårda värld genom att vara dumma och oförsiktiga.

Banditerna

Tidigt på morgonen väcks rollpersonerna av att solen skiner in i deras övertäckta vagn. Utanför hör de hur Leopold och de andra håller på att ställa i ordning sina vagnar. En halvtimme efter soluppgången kommer Thomas att väcka rollpersonerna och meddela dem att det snart är dags att ge sig av. Om inte rollpersonerna ordnat med sina riddjur redan föregående kväll hjälper Thomas och Hendrick dem att göra det nu på morgonen.

Mitt under förberedelserna hör rollpersonerna ljudet av galopperande hästar som närmar sig det lilla läget. Rollpersonerna är inte de enda som hört ljudet och Leopold och alla andra i sällskapet griper sina vapen och gör sig beredda i fall att de nytillkomna är fientligt sinnade. Ridande fram över den dagbestänkta ängen dyker så Harrys banditgång upp. Det är ett tiotal hårdföra kvinnor och män, och vid första anblicken kan man ta dem för en grupp smutsiga uteliggare som kommer stormande över ängen. Harry rider främst och kommer att stanna ett trettiotal meter framför rollpersonerna och de andra. Alldeles bakom stannar Carter. Harry hejdar sina banditer med ett tecken och lutar sig sedan framåt i sadeln. Med höjd röst förklarar han att kartan som Leopold köpte av gubben egentligen tillhör honom och att gubben inte hade rätt att sälja den. Därför vill Harry ha tillbaks kartan. Leopold vägrar och ett ilsket gräl bryter snart ut.

Då Harry upptäcker rollpersonerna inser han att dessa slutit sig till sällskapet nyligen och frågar om dessa har något med saken att göra. Om de nekar till att vara inblandade varnar Harry dem att de snabbast möjligt bör lämna Leopold och hans sällskap om de är måna om sina liv. Efter detta vänder Harry sin häst och rider därifrån med sina banditer.

Leopolds erbjudande

Efter att banditerna gett sig av märker rollpersonerna att Leopold och de andra är väldigt oroliga. När de upptäcker att rollpersonerna är på väg att ge sig av stiger Leopold fram. Han ser besvärad ut och skrapar lite med fötterna. Han börjar med att ursäkta att han var så kort mot rollpersonerna kvällen innan då de frågade honom om hans mål. De måste förstå att det berodde på att detta mål är väldigt viktigt för Leopold och att han inte kan diskutera det med vem som helst.

Sedan ber han rollpersonerna om hjälp att försvara sig mot banditerna och erbjuder dem att dela deras fynd med sällskapet. Efter detta förklarar han att det han är ute efter är ett gammalt gruvläger som förhoppningsvis skall ge sällskapet dels vapen, ammunition och andra förnödenheter, dels ett kvarlämnat guldfynd som kommer att göra dem rika. Om rollpersonerna hjälper Leopold och hans vänner mot Harry och banditerna kommer rollpersonerna att få varsin del av det byte som påträffas på stället som kartan visar. Om det nu finns något där överhuvudtaget.

Om rollpersonerna tvekar försöker tvillingarna att använda sin charm på rollpersoner av motsatt kön för att på detta sätt övertyga dem om att de skall stanna och hjälpa till. Om rollpersonerna fortfarande inte bestämmer sig för att stanna erbjuder Leopold dem till slut ett av hans absolut bästa fynd på senaste tiden, ett mycket fint Henry-gevär i nyskick (kvalité 22) med tjugo patroner. Om inte ens detta kan förmå rollpersonerna att ge sitt skydd till den utsatta gruppen surnar Leopold till ordentligt och skickar iväg rollpersonerna med många svordomar och förtäckta hotelser.

Uppbrottet

Då Leopold gjort upp med rollpersonerna kommer han och de andra att bryta upp sitt läger och skyndsamt bege sig från platsen, med eller utan rollpersonerna. Alla utför sina små uppgifter snabbt och effektivt.

Om inte rollpersonerna slår följe med den lilla karavanen slutar detta äventyr här, något snopet. Rollpersonerna kan visserligen försöka leta upp Harry och erbjuda sina tjänster till honom. Det är för det första väldigt svårt att hitta Harry och hans gäng som slagit läger i en gammal timmerkoja i skogen och för det andra är det svårt att övertyga Harry om att rollpersonerna kommer i fredliga ärenden. Innan de får tala med honom tvingas de lämna från sig sina vapen och sina riddjur, och måste under samtalet hela tiden stå på knä med händerna bakom huvudet. Harry är i detta fall inte intresserad av deras tjänster då de inte längre är i sällskap med Leopold och därför inte utgör ett hot mot hans planer.

Leopold kör en av de stora vagnarna. Denna vagn kör sist av alla. Alldeles före den dras tält och en del annat på den öppna vagnen. Denna vagn körs av Hilma. Hennes bror kör en av de mindre vagnarna och sedan kommer Thomas i den andra. Den stora familjevagnen kör först. Den framförs av Erika med hjälp av Carrie.

Var rollpersonerna vill placera sig i detta vagnståg är upp till dem. Om de vill kan de låta sina riddjur gå efter en vagn medan de själva sitter på. Vagnarna kan även med fördel användas för att skaffa sig viss överblick över området. På så sätt kan eventuella överfall av banditerna upptäckas i tid.

Första försöket

Ungefär mitt på dagen kommer Harry och hans gäng att göra ett försök att storma karavanen. Då vagnarna passerar en skogsdunge som ligger ett tjugotal meter från vägen stormar banditerna fram på sina hästar. Harry deltar inte i stormningen. Syftet med anfallet är att testa Leopold och RP:na. Alla ur Leopolds grupp, inklusive Carrie öppnar ganska omgående eld mot banditerna. Dessa svarar med några halvhjärtade skott mot de personer i karavanen som ger bäst måltavla, vilket är rollpersonerna om dessa befinner sig på sina hästar.

Anfallet kommer i vilket fall som helst att avbrytas ganska snabbt då det visar sig att rollpersonerna och Leopold tillsammans utgör en alltför stark grupp för att bli besegrade av en sådan liten grupp banditer.

Efter anfallet skickar Harry en av sina män att hämta förstärkning. Dessa extra banditer kommer att dyka upp vid gryningen nästa morgon och Harry planerar att anfälla igen då.

Han har också extra planer när det gäller rollpersonerna.

När anfallet slagits tillbaka tackar Leopold rollpersonerna för det de gjorde under anfallet. Han påpekar dock att banditerna troligen inte kommer att nöja sig med detta anfall. Därför måste alla i sällskapet, rollpersonerna inkluderade, fortfarande hålla ögonen öppna efter banditerna.

Viskningar i natten

Då mörkret bryter in över karavanen väljer Leopold att fortsätta en bit till. Efter en stund blir det dock för mörkt för att fortsätta och gruppen tvingas att slå läger. Leopold posterar ut rollpersonerna som vakter. Efter fem timmar kommer de att bli avlösta av Hendrick, Hilma, Thomas och Leopold. Efter detta går de och lägger sig och lämnar lägrets försvar i rollpersonernas händer.

Då det gått nästa fem timmar hör rollpersonerna någon som tyst försöker påkalla sig deras uppmärksamhet. En av banditerna kommer smygande mot rollpersonerna samtidigt som han visar att de skall vara tysta. Om rollpersonerna spanar bakom och runt banditen upptäcker de ingen annan. Han verkar vara ensam.

Om rollpersonerna ger banditen en chans stannar han på behörigt avstånd och presenterar sig som Charlie Carter, banditen Harrys högra hand. Harry har ett meddelande till rollpersonerna.

Om dessa hjälper honom att besegra Leopold och hans vänner och på så sätt få tag på kartan skänker Harry dem Leopolds hela utrustning, inklusive vagnar och draghästar. De får även alla fångar de vill ha, men Leopold och Thomas måste dö, då dessa levande skulle utgöra ett stort hot mot Harry. Om inte rollpersonerna går med på detta erbjudande toppar Carter det med att erbjuda dem 1 veckas proviant och \$50 var.

När förhandlingarna kommit så här långt hör rollpersonerna hur Leopold och de andra närmar sig. Carter viskar att rollpersonerna skall tänka över hans erbjudande och försvinner sedan i nattens mörker.

Överfallet

Då morgonen gryr sätter så till slut Harry in det anfall han hoppas skall vara det slutliga. Spelledaren bör balansera motståndet så att det blir en spännande strid om rollpersonerna väljer att kämpa på Leopolds sida. Leopold och hans vänner kommer att kämpa till sista andetaget för att försvara kartan och sina liv, och med rollpersonernas hjälp bör de kunna klara av det.

Hur striden förlöper är annars ett helt öppet kapitel. Rollpersonerna har i stort sett tre vägar att välja. Antingen hjälper man Leopold eller så hjälper man Harry, eller så kan man förstås också välja att dra sig ur striden för att återkomma senare eller för att sätta sig i säkerhet.

Utan hjälp från rollpersonerna är Leopold och hans vänner förlorade. Alla manliga medlemmar av karavanen blir dödade och de kvinnliga blir tillfångatagna för att arbeta som slavar åt banditerna. Ett fruktansvärt liv väntar dem och de kommer att bli dödade eller dö av utmattnings inom ett år. Av Harrys grupp har ett tiotal banditer överlevt, däribland Harry och Carter.

Om rollpersonerna förräder Leopold kommer denne att försöka döda dem och om detta misslyckas förbanna dem med sitt sista döende andetag.

I det fall rollpersonerna uppträder som riktiga hjältar och försvarar karavanen nedkämpas banditerna efter en tuff strid och Harry (och/eller Charlie) undkommer med nöd och näppe(?).

Fortsättning

Efter striden lämnar jag Leopold och hans vänner i händerna på rollpersonerna. Om rollpersonerna gjort det de skall och nu står på den goda sidan erbjuder Leopold dem att följa med på hans fortsatta äventyr. I alla fall ger han dem den betalning de kommit överens om.

Det står förstås alla spelldare fritt att fortsätta bygga på de händelser och de spelldarpersoner som ges i detta lilla äventyr. Nedan ges några förslag på möjliga fortsättningar.

Fortsatta äventyr med Leopold och hans glada gäng

De är experter på att försätta sig i trubbel och kan behöva rollpersonernas stadiga hand i många situationer. Kanske gruvlägret finns, kanske inte.

Om rollpersonerna ställt sig på banditernas sida är frågan helt öppen. Kommer Harry att hålla sin del av överenskommelsen eller kommer han att försöka lura rollpersonerna? Även här kommer jakten på guld att spela en viktig roll.

Rollpersonerna kanske bestämmer sig för att strunta i striden och stjäla kartan innan banditerna anfaller. Det är svårt men genom att hota någon som Leopold älskar, t ex Erika eller Carrie kan rollpersonerna få reda på var han gömt kartan.

Efter striden kanske några av den förlorande sidan undkommer. De kommer att söka upp rollpersonerna för att hämnas.

Spelledarpersoner

Här följer de viktigaste spelledarpersoner som förekommer i äventyret. Det är upp till spelledaren om han vill bygga på spelledarpersonerna ytterligare egenskaper eller färdigheter, men han bör då vara försiktig så att inte spelledarpersonen blir allt för obalanserad.

Leopold Swayze

Resande handelsman .

Leopold är en kringflackande person. Han växte upp bland en större grupp nybyggare som reste vida omkring i Västern. Efter att han gift sig med Erika bestämde han sig för att bryta sig ur den större gruppen och öppna eget. Han tog en vagn och begav sig ut i den stora världen för att överleva på sina kunskaper om handel och hantverk. Snart blev han känd som en av de bästa hantverkarna i hela Arizona och hans förmåga att reparera saker är nästan legendarisk.

Uppträdande

Varm och gästvänlig. Alltid ett gott ord om de flesta. Om man verkligen retar upp honom och man tappar humöret förbyts han i en rasande furie. Värnar för det han älskar och för sina vänner.

Beskrivning

46 år; 182 cm; 86 kg; Högerhänt
FYS 12 STY 13 KOR 13 MOT 11 SNA 10
INT 14 BIL 8 SDP 10 VAK 10

Rykte 71/98

Strid och Vapen

Tålighet 1 Chock 2 Stridsvana 2

Vapen	TC	VS	KV
Henrygevär	36	24	22
Sharpgevär	36	22	20
Colt Armé	28	26	20
Knytnäve	30	27	-

Färdigheter

Läsa/Skriva 14, Språk/ Spanska 11, Värdera 14, Första hjälpen 13, Försvar 8, Köra vagn 16, Orientering 9, Rida 12, Hantverk/Snickra 20, /Grovsmede 16, /Hjulmakare 18, /Hästkötsel 12, /Repslagare 16, /Sadelmakare 17, Vältalighet 16, Uppmärksamhet 8.

Personlig utrustning

Colt Armé (15 patroner), Sharp gevär (50 patr.), Henry gevär (K22) (20 patr.), vagn, hästar, karta över gruvläger.

Erika Swayze

Handelskvinna

Leopolds hustru. Hon har följt honom på alla hans olika äventyr och är en viktig person i Leopolds liv. Hennes främsta färdighet ligger i att tämja hästar. Hon är även duktig i grundläggande läkarvård.

Uppträdande

En effektiv och engagerad människa. Bryr sig om sina medmänniskor. Älskar sin man och sin dotter och är villig att dö för dem.

Beskrivning

42 år; 164 cm; 65 kg; Högerhänt
FYS 8 STY 8 KOR 14 MOT 15 SNA 13
INT 14 BIL 8 SDP 13 VAK 12

Rykte 78/81

Strid och Vapen

Tålighet 0 Chock 2 Stridsvana 1

Vapen	TC	VS	KV
Sharpgevär (Leos)	29	21	20
Knytnäve	17	22	-

Färdigheter

Första hjälpen 16, Försvar 7, Dressyr 17, Köra vagn 14, Hantverk/Hästkötsel 17, Läsa/Skriva 14, Språk/Spanska 8, Rida 15, Matlagning 14, Vältalighet 14, Uppmärksamhet 11.

Carrie Swayze

Dotter

En mycket söt ung flicka. Föräldrarnas ögonsten. Tack vare den kringflackande uppväxten har hon redan i tidig ålder lärt sig att ta ansvar för sina handlingar. Hennes främsta färdigheter ligger i att jaga och att snickra. Hennes far lär även upp henne till mekaniker.

Uppträdande

Redan vuxen till sättet. Hon tar livet på stort allvar och ter sig därför en aningen dyster för de som träffar henne.

Beskrivning

17 år; 165 cm; 53 kg; Vänsterhänt

Rykte 68/61

Thomas Logan

Jägare .

Thomas är en stor och imponerande välbyggd man. Han anslöt sig till Leopolds sällskap för tre år sedan då dessa räddade honom undan en ilsken björn. Han är en utomordentlig jägare och en duktig kortspelare.

Upptredande

Har vikt sitt liv åt Leopold och gör allt för denne och dennes familj. Är en lättrodd man som aldrig har svårt för att skratta.

Beskrivning

37 år; 185 cm; 89 kg; Högerhänt
FYS 16 STY 14 KOR 11 MOT 13 SNA 12
INT 9 BIL 6 SDP 9 VAK 14

Rykte 61/43

Strid och Vapen

Tålighet 3 Chock 7 Stridsvana 6

Vapen	TC	VS	KV
Rolling Block	39	28	20
Colt Dragoon	34	26	20
Bowiekniv	29	26	20
Knytnäve	33	27	-

Färdigheter

Akrobatik 8, Fingerfärdighet 14, Första Hjälp 10, Försvaret 12, Kortspel 15, Köra vagn 13, Ljudimitation 9, Orientering 14, Rida 13, Smyga/Gömman Sig 11, Spåra 16, Uppmärksamhet 12, Överlevnad/Berg 11, /Prärie 15, /Skog 15.

Hendrick Fischer

Handelsresande (f.d. prisjägare)

En av de berömda tvillingarna Fischer. Dessa har tidigare arbetat som prisjägare och har under denna period av sitt liv tagit fast många efterlysta förbrytare. När sedan de blev alltför kända och fara för deras liv uppstod anslöt de sig till Leopolds karavan för att bygga upp ett nytt liv. Hendrick är lika lång som sin syster men mer muskulös. Han har korpsvart hår och gröna ögon. Under tiden som prisjägare lärde han sig strids- och jaktfärdigheter och behärskar dessa ovanligt väl.

Upptredande

Kall och beräknande. En försiktig man efter alla år som prisjägare.

Beskrivning

32 år; 172 cm; 65 kg; Högerhänt
FYS 11 STY 11 KOR 16 MOT 15 SNA 17
INT 9 BIL 7 SDP 14 VAK 16

Rykte 41/105

Strid och Vapen

Tålighet 2 Chock 14 Stridsvana 13

Vapen	TC	VS	KV
Winchester -66	41	34	20
Starr, DA, Armé	38/35	35/37	20
Knytnäve	28	25	-

Färdigheter

Akrobatik 10, Fingerfärdighet 12, Första Hjälp 10, Försvaret 14, Kortspel 8, Köra vagn 10, Ljudimitation 5, Orientering 14, Rida 15, Smyga/Gömman Sig 14, Spåra 15, Vapendrill/Revolver 14, Uppmärksamhet 15, Överlevnad/Berg 9, /Prärie 14, /Skog 12.

Hilma Fischer

Handelsresande (f.d. prisjägare)

Lika lång som sin bror, men med en annan kroppsbyggnad. Ett familjedrag är det svarta håret och de gröna ögonen.

Upptädande

Har mer temperament än sin bror. Har dock lärt sig samma försiktighet efter åren som prisjägare.

Beskrivning

32 år; 172 cm; 55 kg; Högerhänt
FYS 10 STY 9 KOR 17 MOT 15 SNA 17
INT 10 BIL 7 SDP 13 VAK 16

Rykte 43/105

Strid och Vapen

Tålighet 2 Chock 14 Stridsvana 13

Vapen	TC	VS	KV
Hagelbössa (dubbel)	51	34	20
Remington, Marin	38	35	20
Knytnäve	28	25	-

Färdigheter

Akrobatik 10, Fingerfärdighet 12, Första Hjälp 10, Försvar 14, Kortspel 8, Köra vagn 10, Ljudimitation 5, Orientering 14, Rida 15, Smyga/Gömma Sig 14, Spåra 15, Vapendrill/Revolver 14, Uppmärksamhet 15, Överlevnad/Berg 9, /Prärie 14, /Skog 12.

Harry Ruger

Desperado

En helt vansinnig person. Växte upp bland ett rövargäng och tog över detta med våld då han blev tjugo år. Har under de resterande tolv åren begått fruktansvärda brott men har alltid lyckats hålla sig undan rättsvisan. Han är en högst imponerande man med välbyggd kropp. Hans hår är mörkt och hans ögon bruna.

Upptädande

Sinnessjuk. Har en tendens att småprata för sig själv. Skrattar ofta ett högt genomträngande skratt.

Beskrivning

32 år; 186 cm; 86 kg; Högerhänt
FYS 15 STY 15 KOR 16 MOT 15 SNA 16
INT 9 BIL 6 SDP 13 VAK 11

Rykte 19/87 (Wanted: 400\$)

Strid och Vapen

Tålighet 4 Chock 13 Stridsvana 11

Vapen	TC	VS	KV
Winchester -66	38	27	20
Colt Armé	40	36	20
Bowiekniv	27	30	20
Knytnäve	31	31	-

Färdigheter

Akrobatik 11, Förhöra 15, Försvar 16, Teori/Geografi 17, Ledarskap 15, Orientering 16, Rida 15, Spåra 15, Teori/Militär strategi 13, Uppmärksamhet 12, Vapendrill/Revolver 14.

Personlig utrustning

Winchester-66 (30 patr.), Colt Armé (20 patr.), Hagelgevär (25 patr.), Bowiekniv, häst, ett gäng banditer.

Charlie Carter

Desperado

Harrys högra hand. Har växt upp med Harry och har ganska god hand med denne. Det är egentligen Carter som leder banditgänget genom det inflytande han har över Harry. Carter är en stilig man som satt många hjärtan i brand. Han är efterlyst för otaliga våldtäkter och mord.

Upptredande

Under den fagra ytan döljer sig ett psykopatiskt inre. Har stora emotionella störningar och paranoida tendenser.

Beskrivning

28 år; 176 cm; 64 kg; Högerhänt

FYS 16 STY 13 KOR 16 MOT 17 SNA 15

INT 12 BIL 10 SDP 16 VAK 18

Rykte 26/75 (Wanted: 250\$)

Strid och Vapen

Tålighet 3 Chock 11 Stridsvana 9

Vapen	TC	VS	KV
Volcanic karbin	35	32	20
Hagelgevär (dubbel)	45	33	20
Remington Marin	36	36	20
Knytnäve	28	31	-

Färdigheter

Akrobatik 10, Etikett 13, Förhöra 16, Första hjälpen 7, Försvar 15, Kortspel 15, Ledarskap 13, Låsdykning 14, Läsa/Skriva 14, Orientering 14, Rida 14, Smyga/Gömma Sig 14, Sprängämnesteknik 14, Spåra 15, Uppmärksamhet 15, Vapendrill/Revolver 15, Värtalighet 13.

Personlig utrustning

Volcanic karbin (40 patr.), Hagelgevär (10 patr.), Remington Marin (20 patr.), häst.

Banditer (antal bestäms av spelledaren)

Desperados

En ansiktslös bunt galningar. De har genomgående dålig hygien och rakar sig sällan vilket leder till att de ser ut som ett gäng malplacerade vikingar.

Upptredande

De står inte sina ledare efter i vansinne. De flesta är mångfaldiga våldtäktsmän och mördare och kan knappt dölja sin förtjusning då de går in i strid.

Beskrivning

20-40 år; ca 175 cm; ca 80 kg; Högerhänt

FYS 14 STY 13 KOR 11 MOT 11 SNA 12

INT 9 BIL 4 SDP 8 VAK 10

Rykte 25/20 (Wanted: 0-200\$/styck)

Strid och Vapen

Tålighet 2 Chock 6 Stridsvana 5

Vapen	TC	VS	KV
Colt Marin	30	25	20
Spencer karbin	25	25	20
Kniv	25	25	20
Knytnäve	32	26	-

Färdigheter

Akrobatik 5, Första hjälpen 7, Försvar 10, Kortspel 8, Rida 14, Smyga/Gömma sig 10, Spåra 6, Uppmärksamhet 8, Vapendrill/Revolver 13.

Personlig utrustning

Colt Marin (20 patr.), Spencer karbin (20 patr.), Kniv, Häst.