

DET SOM GÖMS I SNÖ

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

ILLUSTRATIONER: ÅRE ROSENIUS



Det ryms många ruskiga historier i Western, situationer som kan få den mest hårdhudade rollpersons nackhår att resa sig på ände. En del för att de är så kusliga och märkliga att man måste misstänka övernaturlig inblandning, andra för att de visar prov på sådan oerhörd mänsklig grymhet. I denna artikel kommer vi att ta upp en skrämmande episod ur Colorados historia. I slutet på artikeln följer ett äventyrsuppslag.

Händelserna i denna artikel utspelar sig i värsta tänkbara vinterväder. Vädrets makter är en ofta underskattad faktor i rollspel. Den verklighet som väntade många, inte minst förhoppningsfulla guldgrävare i Klippiga Bergen, var ofta skoningslös. Då vädret är bra kan rollpersonerna färdas i vildmarken, även om det blir tungt och svårframkomligt främst för vagnar. Då vädret vänder måste de dock snabbt hitta skydd. Den isande kylan kan orsaka förfrysningsskador och tätt snöfall gör det

svårt att orientera sig. Har man otur kan det dåliga vädret hålla i sig i dagar och veckor.

Under tiden gäller det att hålla sig vid liv, att hålla sig torr och varm, samt att få tag på mat. Med lite tur finns en stuga av något slag i närheten, annars gäller det att snabbt bygga ett vindskydd. Ett större problem blir värmen, att få tag på ved som är torr nog att elda kan visa sig problematiskt. En hård vinter slår hårt mot djurlivet också, och det kan bli besvärligt att få tag på mat.

ROLLPERSONER UTE I KYLAN

Trots att dessa faror är kända finns det alltid folk som är beredda att trotsa vädrets makter, för att leta efter guld, eller för att snabbare hinna fram på sin långa resa. Är rollpersonerna ute i vildmarken då vintern närmar sig så försätt dem gärna i en situation där de å ena sidan kanske kan hitta det de söker om de stannar bara lite längre. Samtidigt som du som spelare bör varna dem för riskerna, låt kylan bita ännu lite hårdare. Om rollpersonerna själva är grönöglingar kanske de har hyrt en vägvisare och jägare för sin färd. Är det en vettig person kommer vederbörande naturligtvis att i tid upplysa dem om att de borde bryta upp för vintern, alternativt snabbt söka och finna skydd. Har de å andra sidan otur kan vägvisaren visa sig vara en skojare utan mins-

ta aning om vad som egentligen krävs för att överleva i vildmarken... Tänk på att använda den isande kylan, som skär genom mörk och ben. De riskerar att tillbringa mycket av sin tid frusna, utmattade och hungriga.

RÖSTER I DEN VINANDE VINDEN?

Använd gärna vinden, lät hungriga, frusna och trötta rollpersoner ana röster som viskar eller skriker till dem därute... Vinden kan både användas för att lura ut dem på hemiska utflykter, där någon kanske drar iväg och övriga rollpersoner får ge sig ut på räddningsexpeditioner. Skulle rollpersonerna vara usla på överlevnad, och behöva hjälp för att överleva, kan vinden istället hjälpa dem. Den kan visa dem vägen till en pälsgärgares gamla övergivna timmerstuga, en vänligt sinnad indianstam, eller rentav en militär postering i området. Oavsett hur de skrikande rösterna används går de lätt att knyta till myter om de dödas andar; människor som själva ertappats ute i kylan och inte hann söka skydd hjälper nu andra, alternativt hämnas på de levande. Rösterna i vinden kan också tillskrivas offer för massakrer från indiankrigen.

DET GODASTE JAG ÄTIT...

Då hungern sätter in som värst, och ingen mat finns att tillgå ställs frågan om priset för överlevnad på sin spets. Då valet står mellan att äta en medmänniska eller dö hemfaller en del åt kannibalism. En av dessa var Alferd Packer. Alferd Packer var jägare och guide åt 19 ömfotingar på jakt efter silver i San Juan Mountains, i Utah. Innan de gav sig av skröt han om sina stora vildmarkskunskaper, och hur bra han hittade i området. Sanningen var en annan. De gav sig av mitt i vintern med otillräcklig proviant. Packer hittade inget

byte och ledde männen vilse. Gruppen vandrade rakt in i ett av Ute-indianernas vinterläger. Det räddade livet på flera av dem.

Hövding Ouray övertalade 10 män att återvända till civilisationen. Indianerna gav dessa män hjälp med proviant och hur de skulle hitta. Packer hänade avhopparna och sade att de missade sin stora chans i livet att bli rika. De andra nio trodde honom och följde honom åter ut i vildmarken. Indianerna gav dem en del proviant, men hövding Ouray varnade dem uttryckligen för att provianten var otillräcklig för att klara hela vintern och att deras resa bara kunde sluta med döden om de inte höll sig till floden. De lyssnade inte, utan gav sig av upp mot bergen igen. Rakt ut i snöstormen.

Fyra veckor senare började förråden åter tryta. Fyra av männen gav då upp sökandet efter rikedom och lämnade gruppen för att ta sig till närmsta bebyggelse. Efter att hungriga ha stapplat omkring i vildmark och snöstorm i dagar kom två av dem fram till indianagenturen i Los Pinos, nära Sagua-che i Colorado.

Packers decimerade skara fortsatte vidare upp i bergen. Packer misslyckades åter totalt som jägare, han spårade inte upp och sköt ett enda djur. Då ovädret rasade som värst hittade han en övergiven timmerstuga en trapper byggt flera vintrar tidigare. Där kunde männen söka skydd undan ovädret, men maten tog obönhörligen slut. Stämningen i gruppen blev allt sämre, de var utmattade och uthungrade, på svältgränsen.

Då de övriga somnat tog Alferd Packer fram sitt gevär. Shannon Bell, James Humphrey, George Noon och Israel Swan avrättades i sömnen med varsitt skott i bakhuvudet. Frank Miller tycks däremot ha vaknat och kämpat för sitt liv, men utan framgång. Packer sköt även honom. De döda människors kroppar blev Packers skafferi över vintern, han skar ut rejäla köttstycken, framför allt från

bröstpartiet. Packer stannade i stugan länge nog för att tillreda och frysa människoköttet. Han stal människens värdesaker och började den långa vandringen mot Los Pinos indianagentur, då vädret hade blivit lite bättre. Efter några veckor kom han fram.

Maten från de döda räckte hela vägen fram till indianagenturen för honom. Alldeles innan han gick in slängde han undan de sista resterna av människokött, han försökte dölja det vid sidan av vägen. Till en början klarade han inte att äta, men han drack desto mer whiskey. General Adams, indianagenturens befälhavare, visste att Packer lett en expedition som letat silver, men då han frågade om vad som hänt de andra svarade Packer undvikande att männen vandrat iväg på egen hand och frusit ihjäl. Då Packer började spendera stora summor pengar blev Adams dock misstänksam och lät arrestera Packer. Han misstänkte att han dödat sina kamrater, men trodde att det var för att stjäla deras tillhörigheter. Den brutala sanningen kunde han aldrig ana.

Några veckor senare hittade två Ute-indianer det människokött Packer försökt gömma utanför agenturen. Packer hävdade då att stämningen blivit outhärdlig då provianten tog slut. Männen började bråka inbördes och dödade varandra för att äta de dödas kött. "Kött som skurits ut ur en människas bröst är det sötaste kött jag någonsin ätit", sade Packer. "Efter att ha levt på det i snart två månader har jag blivit väldigt förtjust i det."

Packer erbjöd sig att hjälpa till att hitta de dödas kroppar, men försökte istället fly ute i vildmarken. Han sattes i fängelse och sökandet fortsatte utan hans inblandning. John Randolph, en konstnär anställd av *Harpers Weekly*, hittade några månader senare resterna av de fem männen. Fyra av kropparna låg intill varandra, men den femte låg en bit därifrån och saknade huvud. Kött hade skurits

ur bröstet från flera av liken, och ur höften på en. Även det som fanns kvar av de dödades tillhörigheter låg i närheten av detta gömställe ute i skogen.

När upptäckten blev känd var dock Packer inte längre kvar i fängelset i Saguache. Han hade lyckats muta sheriffens 16-årige son att släppa ut honom, då lagmannen gett sig upp i bergen för att undersöka brottsplatsen. Packer lyckades hålla sig undan rättvisan i över 20 år, innan han till slut greps. Under en tid bodde han i Arkansas, men därefter tog han sig söderut till Arizona och New Mexico innan han begav sig till Wyoming. Där kände en av de ursprungliga medlemmarna i expeditionen igen honom. Efter gripandet kom han med nya bekännelser, som denna gång gick ut på att det var Shannon Bell och inte han som dödat de andra. Då Bell försökte döda honom sköt han Bell. Att han därefter levde på människokött under en lång tid skyllde han på att det var en fråga om överlevnad.

Packer fälldes för mordet, men en teknikalitet gjorde att han undgick dödsstraff. Det finns en skröna om att domaren skulle ha skällt ut Packer vid domslutet och sagt: "Det fanns bara sju demokrater i countyt, och du din jävel åt upp fem av dem." 19 år senare lämnade han fängelset som en fri man. Sina sista år tillbringade han i Littleton, Colorado, där han blev väldigt populär hos barnen. Flera av dem var övertygade om att han var oskyldigt dömd. Ett av "bevisen" de anförde var att han inte längre åt kött...

ROLLPERSONERNA IN I HANDLINGEN UPPDRAGET

I början på februari år 1874 blir rollpersonerna kontaktade av Ariel Shearingham, en välklädd mörkhårig kvinna med blå ögon som verkar vara omkring 20 år gammal. Hon är väldigt bekymrad över hur hon skall få tag på sin fästman, Douglas Farrington, som har en inmutning uppe i Klippiga Bergen ovanför Lake City. Hon förstår att det är riskabelt att bege sig dit, men är beredd att betala dem bra. De kan få \$200 var i förskott och ytterligare \$800 var om de återvänder tillsammans med Douglas Farrington till New York före april månad.

Hon kan berätta ungefär var inmutningen ligger. Hon ger dem också ett foto på Douglas Farrington, en ömfoting som då familjeföretaget gick i konkurs bestämde sig för att söka lyckan som guldgrävare. Han har begett sig upp i bergen för att leta efter ädla metaller. Nu har hans rika farbror Archibald Farrington avlidit, och testamenterat hela sin förmögenhet (värd \$300.000) till Douglas. På ett villkor: han måste upphöra med dumheterna och återvända till New York senast den förste april.

Om rollpersonerna vill ha mer pengar kan de pressa upp ersättningen till sammanlagt \$2.000 per person, men Ariel kommer under inga omständigheter att ge dem mer än \$200 var i förskott.

ÖVERRASHADE AV OVÄDRET

Då rollpersonerna påbörjar sin resa är vädret kallt, men klart. Snön ligger vit, men det är tungt att ta sig fram genom snömodden. Det går nästan snabbare till fots med snökängor än till häst... Låt vägen genom vildmarken bli hård och besvärlig. Då och då slår dåligt väder till och tvingar dem att



Fotot på Douglas Farrington

söka skydd. Och varje gång de tvingas söka skydd går ännu lite mer av deras proviant åt... Planerade de trippen illa kanske de tvingas slakta någon av sina hästar för att få mat. Även om de planerat väl bör de ha problem med sinande matförråd. Då de varit ute i vildmarken under ett par veckor, och bara befinner sig några dagar från Douglas Farringtons inmutning, blir de överraskade av ett väldigt snabbt omkast i vädret. Från att ha varit riktigt hyggligt blåser en rejäl snöstorm upp. Vädret blir fruktansvärt uselt, och de behöver söka skydd snabbt. Någonstans att värma sig, få kläderna att torka och kanske vila upp sig en tid innan deras resa fortsätter. Det är då de får syn på en timmerstuga mitt ute i ödemarken, och det ryker inbjudande ur skorstenen.

BROTTSPLATSEN

Rollpersonerna har råkat snubbla på den timmerstuga där kannibalen Alferd Packer och hans fem reskamrater sökte skydd undan ovädret någon vecka tidigare. Nu finns bara Packer kvar i livet. De andra fem har han dödat några dagar tidigare. Han stal deras pengar och en del tillhörigheter. Därefter har han gömt kropparna ute i granskogen, en bit från stugan. De fyra män han sköt i bakhuvudet i sömnen ligger upp-radade bredvid varandra. Den femte kroppen ligger huvudlös en

bit därifrån. I närheten av männen finns även resten av deras utrustning.

Det mest makabra är dock att kropparna är styckade. Packer har skurit ut kött ur människans bröst, men även från höften på en av dem. Nu håller han på att tillvarata köttet. Hittills har han ätit sig rejält mätt några dagar, och nu har han precis lagat i ordning en stor gryta. Han vill dock inte ha rätt kött liggande i stugan, utan går ut i skogen och skär ut nya bitar allt eftersom.

Packer har inte tänkt stanna för alltid i timmerstugan, men har heller ingen större brådska därifrån. Inte så länge han har fylla förråd...

ETT GOTT SKROVMÅL

Då rollpersonerna kommer fram till stugan blir Packer väldigt förvånad över att se dem. Han verkar först lite nervös och stingslig, men efter en kort stund återfår han fattningen och hälsar dem välkomna till stugan.

Han presenterar sig som Shannon Bell (ett av hans offer, som han senare beskyllde för att vara den egentlige mördaren) och ger ett sympatiskt intryck. Han välkomnar dem in i stugan och han bjuder på en varm nylagad köttstuvning. Och det smakar gott, det är nog det godaste kött rollpersonerna någonsin ätit. Skulle rollpersonerna bjuda på någonting starkt att dricka till maten blir Packer väldigt glad.

SKENET BEDRAR

Snöovädret fortsätter rasa utanför stugan. Det är inget väder att ge sig av i, utan rollpersonerna blir mer eller mindre insnöade med Packer under någon veckas tid.

Packer är hela tiden oerhört trevlig, nästan lite för inställsam... Och han har ingenting emot att de stannar, utan fortsätter generöst att bjuda på mat som om han hade oändliga resurser. Det de äter är naturligtvis Packers tidigare resällskap...

Packer trivs med rollpersonernas sällskap, hans döda kamrater var rätt upprörda på honom under den sista tiden innan de dog. Hans avsikt är dock att döda även rollpersonerna för att fylla på sina köttförråd. Så långt bör det dock inte hinna gå innan rollpersonerna börjar bli misstänksamma mot honom...

SAKER SOM INTE STÄMMER

Det finns små oroande tecken på att allting inte står riktigt rätt till. Alferd Packer ger sig ensam ut i skogen för att "jaga" en stund varje dag, trots ovädret. Och han vill inte ha sällskap, försöker rollpersonerna följa med blir han mycket irriterad och fräser åt dem att han vill vara i fred. Sällskap är väl trevligt, men inte hela tiden. Han är väldigt vaksam, och försöker upptäcka om någon smyger efter honom...

Då han återkommer från sina jakturer lagar han dagens mat, och det bjuds alltid generösa portioner kött. Trots att det inte finns några matförråd över huvudtaget inne i timmerstugan, eller alldeles i närheten av den.

Undersöker de stugan ser de att Alferd Packer har mycket packning, nästan i mesta laget för en ensam vandrare som kommit hit utan häst eller andra packdjur...

Det bästa sättet att upptäcka liken i skogen är att följa efter Packer på långt avstånd någon dag då snöfallet lugnat sig och hans spår är tydliga. Packer bör upptäcka rollpersonerna i tid för att försvinna från platsen innan de upptäcker hans hemska hemlighet. Och vad de själva levtt på de senaste dagarna...

JÄGARE ELLER BYTE?

Då Packer förstär att han är avslöjad beger han sig ut i vildmarken, men först efter att ha stulit eller dödat de hästar rollpersonerna har. Eftersom rollpersonerna är fler vill han undvika rena duellsituationer. Istället tänker han av-

verka dem en i taget. Han ser till att hålla avstånd, letar gärna upp bra bakhållspositioner, skjuter ett skott nästan mer för att skadskjuta än att döda, och försvinner sedan igen. Han kommer att agera på samma sätt även om rollpersonerna jagar efter honom.

Tänk på att det fortfarande är rätt svåra förhållanden och ont om proviant. Packer fick med sig en del kött innan han påbörjade sin jakt. Rollpersonerna bör ha det värre. Såvida de inte väljer att ta för sig av mer människokött ute i skogen... Om rollpersonerna väljer att stanna och förskansa sig i stugan så kan det bli en lång belägring. Packer lurar någonstans därutaför, och då de går utanför dörrarna så kommer det allt som oftast ett skott. Packer har sitt likförråd tillhands, och kan bygga enklare skydd undan väder och vind.

Flyr rollpersonen kommer Packer att förfölja dem fram tills de alla befinner sig bara någon dag från civiliserade och bebyggda trakter. Om rollpersonerna berättat någonting om Douglas Farrington kommer Packer därefter att bege sig till dennes inmutning och döda honom. Skulle de själva bege sig mot Farrington direkt från timmerstugan, utan att ha gjort någonting åt Packer först, kommer Packer att följa efter dem dit. Farrington blir ett enkelt byte för honom...

VILDMANNEN

Det foto rollpersonerna fått av Douglas Farrington har inte så mycket gemensamt med den man de möter vid inmutningen... Det har gått ett halvår sedan Farrington sist klippte eller rakade sig, så nu är här och skägg stora och yviga. Han har lyckats anpassa sig någorlunda väl till de svåra förhållandena, även om hans slaktat sin häst och nu bara har mulan kvar. Han har en del specerier kvar, men är själv en usel kock.

Då rollpersonerna försöker få honom att lämna inmutningen kom-

mer han först att vara misstrogen mot dem och tro att de är ute efter att stjäla hans guld. Då han väl blir övertygad om att deras berättelse är sann blir han överlycklig över en chans att återvända till ett rikt liv på östkusten. Det guld han slitit ihop under dessa månader är inte värt mer än \$75... (En riktig guldgrävare skulle dock lyckas bättre... Totalt finns det \$7.000 i guld som kan brytas ur inmutningen).

HINNER DE I TID?

Det är upp till rollpersonernas eget agerande och dig som spelledare att avgöra om de hinner ta sig till New York i tid. Låt det gärna bli en kamp mot klockan!

VAD BERÄTTAR DE OM PACKER?

Rollpersonernas rykte kommer att förändras rätt rejält till följd av mötet med Packer. Kannibalism blir snabbt förstasidesstoff i tidningar över hela världen. Om de bara rapporterar om Packers död och var kropparna finns kommer de att bli väldigt berömda, även deras rykte inte förändras så oerhört mycket. Skulle de däremot säga att de själva ätit av de döda människorna så sänks varje rollpersons RYKTE (första siffran) 25 steg rakt av dessutom.

ALFERD PACKER



Alferd Packer är en historisk person. Han har en tatuering med sitt förnamn på vänster arm, vilket är väldigt passande för denne självpptagne man. Enligt Alferd själv finns det just ingenting han inte kan bäst. Han är fåfång, självpptagen, skrytsam och egenkär. Han sätter ständigt sig själv i första rummet. Och det blir inte bättre när han dricker, han syns och hörs mycket...

Samtidigt kan han vara oerhört charmerande och trevlig också, när han sätter den sidan till. Hans stora själv-säkerhet misstas av många för kompetens.

Andra utmärkande drag är att han saknar två fingrar på vänster hand (förfrysningsskada vintern 1873).

Det är kannibalen Packer som gått till historien. Vintern 1874 dödade och åt han fem personer som hade hyrt honom som spejare och jägare.

BESKRIVNING (MARS 1874)

32 år; 185 cm; 71 kg, Blå ögon; Kastanjevärgat hår; Födelseort; San Francisco, Kalifornien; Högerhänt
 FYS 18 STY 13 KOR 10 MOT 18 SNA 15
 INT 11 BIL 9 SDP 13 VAK 14

RYKTE 45/20

STRID OCH VAPEN

TÄLIGHET 4	CHOCK 12	STRIDSVANA 9		
VAPEN	TC	VS	KV	
Winchester -73	38	31	20	
Remington R. B.	39	30	20	
Colt Kavalleri	30	27	20	
Bowiekniv	40	33	20	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, 1:a hjälpen 8, Försvar 13, HV/Flå 19, HV/Gillra fällor 7, Kortspel 10, Köra Vagn 13, Läsa/Skriva 10, Matlagning 16, Militär Exercis 15, Orientera 11, Rida 13, Räkna 15, Smyga/Gömma sig 18, Spåra 10, T/Armén 10, T/Indianer 5, Uppmärksam 10, Vältalig 10, Ö/Berg 6

D. FARRINGTON



Douglas Farrington växte upp som enda son till en fabriksägare. Han blev oerhört bortsämd och trodde att hela livet skulle bli en dans på rosor. Han är en vänlig, bildad och charmerande ung man, som just stod i begrepp att fria till sin kära Ariel Shearingham då katastrofen inträffade. Faderns fabrik gick i konkurs, han var utblottad.

Douglas är en stolt ung man, som inte gärna vill nedlåta sig till att tigga vare sig pengar, jobb, eller andra favörer av sina vänner och bekanta. Då han läste om möjligheterna att bli rik snabbt som guldgrävare i Colorado gav han sig av, övertygad om att några månaders hårt arbete skulle göra honom ekonomiskt oberoende resten av livet.

Det gick inte som han tänkt sig. Han har arbetat oerhört hårt, frusit mycket och ofta varit hungrig. Samtidigt är han stolt över att ha klarat sig själv.

BESKRIVNING

25 år; 174 cm; 70 kg, Bruna ögon; Blont hår; Födelseort; New York, New York; Högerhänt
 FYS 13 STY 13 KOR 10 MOT 17 SNA 13
 INT 15 BIL 18 SDP 13 VAK 10

RYKTE 52/30

STRID OCH VAPEN

TÄLIGHET 2	CHOCK 3	STRIDSVANA 1		
VAPEN	TC	VS	KV	
Remington R.B.	27	23	20	
Hagelbössa	34	25	20	
Colt Frontier	25	21	20	
Knytnäve	30	22	-	

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dansa 17, Etikett 20, Fota 15, 1:a hjälpen 10, Försvar 8, HV/Gruvdrift 6, HV/Vaskning 7, Juridik/Civil 13, Kortspel 11, Köra Vagn 17, Ledarskap 12, Läsa/Skriva 20, Matlagning 8, Orientera 8, Rida 8, Räkna 20, Smyga/Gömma sig 7, Uppmärksam 5, Vältalig 12