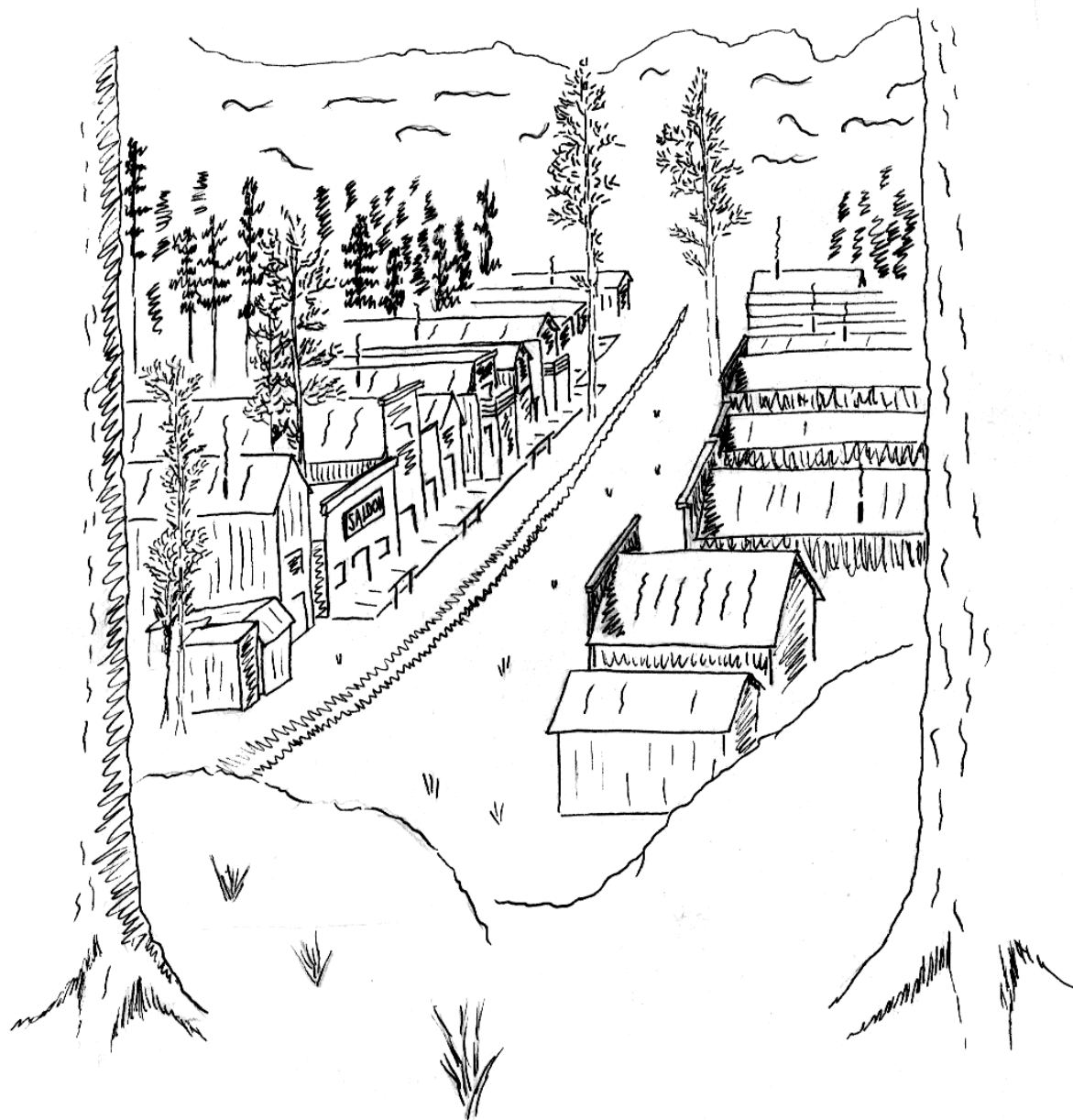


Mord i Raspberry Vale

Ett Western-äventyr skrivet av L-E Mickos



Rasberry Vale är inte en by man lägger märke till speciellt mycket när man passerar. Det är dock den enda byn i närheten och därför upplevs den av de flesta besökare som rätt inbjudande. Den består av ett tjugotal hus ställda på rad längs en bygata. I området runt omkring finns även en del hus utspridda. Precis när ni rider in i dalen går solen ner bakom bergen och saloonen sprider ett varmt och lockande intryck.

Bakgrund, dvs vad har egentligen hänt:

(Denna del får INTE läsas av spelarna då den avslöjar hela bakgrunden och ger svaret på uppgiften)

Samuel Hill äger en jordmark belägen strax norr dalen. Denna jordmark är strategiskt belägen precis där en bäck rinner ner från berget intill dalen. Bäckens fortsätter sen ner i en ravin där den är mycket svåråtkomlig. På marken finns även gott om fina betesmarker och en del mindre men vackra vattenfall. Samuel har för många år sedan tvingats att ta ett lån för att köpa marken. Han har inte kunnat betala av det då han fick svårare att försörja sig och sin dotter efter fruns bortgång. Lånet var på 10 000\$ i den lokala banken med marken som säkerhet.

Adam Carrier har för någon tid sedan kommit över ett konkursbo med en stor och fin boskapshjord. Det enda problemet är att han inte har tillräckligt med betesmark för den nya hjorden. Den enda marken som finns i området med tillgång till gott bete och det viktiga vattnet är Hills markområde. Dessutom gränsar det naturligt till Carriers övriga landområden på ett naturligt sätt. Det är mao av stort värde för Carrier att få detta markområde.

I Nestor Fields gruva har man nyligen gjort en värdefull upptäckt. I den annars ganska tömda järnmalmsgruvan har man hittat en ny åder med guldmalm. Dock är ådern ganska uppblandad med järnmalm och andra mineraler. Därför behöver man filtrera ganska mycket malm för att få ut tillräckligt med guld. Detta kan man göra om man bygger ett verk för att göra detta. Ett sådant verk kräver tillgång till vatten, vattenkraft och ved. Dock bör inte verket ligga alltför långt från gruvan då all malm måste transporteras dit på vagn. Hills mark ligger direkt intill Fields mark och har tillgång till både vatten, vattenkraft och ved. Dessutom är det nedförsbacke hela vägen från gruvan. Ett idealiskt läge för Fields med andra ord.

Båda "baronerna" har därför varit hårt på Samuel för att få köpa marken. Samuel är dock väldigt fäst vid marken som han växt upp vid och där han hustru är begravd. Han vill därför inte skiljas från den. Dessutom är han rädd att dess underbart sköna natur skall förstöras av skövling och nedsmutsning.

Samuel Hill avslöjar 1 vecka före mordet för sin dotter att alla problem nu är lösta och att nästa torsdag skall han berätta en överraskning för henne. Denna torsdag sammanfaller med morddagen. Spelarna anländer till byn på lördagen efter mordet.

Pengarna han skall få kommer faktiskt från Carrier. Han har nämligen kommit på en lösning som passar både Carrier och Hill. Carrier betalar Hills för att få ha sina djur betande på marken under tre år framöver. Om Samuel säljer marken har Carrier förtur till samma pris. Priset för arrendet motsvarar exakt lånets storlek. Detta berättar dock inte Samuel för sin dotter utan tänkte låta det bli en överraskning.

Samtidigt har Fields gått en annan väg för att få sin vilja fram. Han insåg att lånet är Samuels svaga punkt och har därför sökt upp bankiren. Han erbjuder honom en under bordet förtjänst på 1000\$ samt en öppen inköpssumma på 20 000\$ om han kan se till att banken inkräver lånet och då Hills inte kan betala tar marken i beslag för att sälja den till Fields. Då bankiren inte äger banken själv utan bara är en dåligt avlönad tjänsteman är detta ett bra förslag som både gör honom rik och ger goda chanser till en karriärsförbättring. Bankiren meddelar genast Hill att lånet är uppsagt. Detta sker inför handlaren som vittne i banklokalen. Då Samuel vet att han kommer kunna betala lånet på fredag berättar han inget om detta till dottern utan håller tyst.

På mordagens förmiddag är dottern ute när Carrier kommer förbi med pengarna. På eftermiddagen dyker dock bankiren upp för att inkräva lånet. Han blir måttligt glad över att se sedlarna i Hills hand och de två kommer i ett gräl som i huvudsak bygger på bankirens besvikelse och Hills skadeglädje. Det slutar med att bankiren drar sin nyinköpta revolver och skjuter Hill bakifrån när han vänder ryggen till. Bankiren tar pengarna och sticker därifrån efter att ha sopat igen alla spår som visar på att han varit där. Han missar dock kontraktet mellan Carrier och Hill.

Hills stuga ligger längst inne i dalen och den enda vägen dit passerar förbi familjen Johnssons stuga. Mor Erika har fullt upp med sitt lilla spädbarn och hushållssysslor under morddagen. Fadern Fred är ute och arbetar under hela dagen. Dottern Maria sitter dock på terrassen hela dagen och ser därför alla som passerar. Med henne sitter även hennes bror Ted stora delar av dagen. Vid ett tillfälle stannar han definitivt inte kvar. Det är nämligen så att han får följa med Carrier när han passerar på sin vagn. Han agerar därmed som vittne till hela affärsuppgörelsen och kan redovisa för den med en 10 årings språk och förståelse. Han har dock en liten benägenhet. Han älskar att teckna på allt och överallt. Detta gör han även på pengarna i form av en animerad bladderserie i form av en streckgubbe som rör sig lite mellan varje sedel i bunten. Pengarna är mao märkta och kan kännas igen.

Natten till morddagen har sheriffen insjuknat i influensa. Han kan dock inte acceptera detta utan sätter sig trots sin frus förmaningar i en stol på verandan till sitt hus/sheriffkontor och visar hela samhället att han vakar över dem. Han har där översikt över stora delar av byn och, framförallt, den enda ingången till dalen. Han kan därför konstatera vid förfrågan att det inte kommit eller gått någon ur dalen som inte tillhör byn. Mördaren måste må vara en av de som bor i byn (alla i rollistan).

Då sheriffen fortsatt att vara sjuk har han inte utrett mordet och om man skall döma av hans tillstånd kommer han inte vara i skick för några längre timmar i tjänst på ett långt tag. Han är ganska gammal och skröplig och borde ha pensionerats för länge sedan. Han ger dock inte upp utan att försöka. Han krafter räcker dock inte till. En präst kan förmodligen vid bön eller annan andakt se att sheriffen kommer att avlida i denna sjukdom om 3 månader.

Bankiren förstod efter sitt brott att han hade ett farligt vittne i Marie. Dock är flickan mycket karlfixerad vilket bankiren tidigare utnyttjat. Han har kysst henne och nästan fått henne i säng. När han passerade på väg till Hill gav han därför intrycket att det var henne han besökte för att smörja henne lite till inför ett nytt föreläsningsbesök. Då han var en attraherande ungarl svalde hon detta med hull och hår. På tillbakavägen gjorde han därför intryck att besöka henne igen för att stämma möte med henne igen nästa vecka tisdag kväll. Då skulle han ha en överraskning för henne och därför fick hon inte avslöja för någon om deras förhållande. Om brottet inte är uppkänt då kommer Maria att dränkas i brunnen vid mötesplatsen i byns utkant.

Maria håller sitt löfte om att inget säga om inte någon lyckas charma henne (lättflörtad) tillräckligt mycket för att avslöja att hon har en hemlig vän. Efter påtryckningar eller övertygande om "vännens" skuld avslöjar hon kanske hans identitet.

Precis som han lämnade Johnssons hus kom dock Ted tillbaks från dass. Han såg då en mansfigur med rött hår lämna platsen. Han förstod att det var systemens pojkvän som besökt henne. Han såg dock inte vem det var.

Händelser:

Första dagen: (lördag)

Våra rollpersoner anländer till staden på lördag kväll. De kommer helst gå in på saloonen som är den enda platsen i stan med rum att hyra. Där sitter de två baronerna med var sin förman. De kommer efter en stund i gräl då de är ärkerivaler. Stämningen dem emellan är extra hög då båda väldigt styvt i korken tror sig ha säkrat sina intressen. Grälet ökar till ett handgemäng som avbryts av att den sjuke sheriffen stiger in i nattskjorta med en hagelbössa och avbryter aktiviteterna. Frågor till bartendern kan avslöja bakgrunden till varför de båda grälar om marken.

Strax därefter kommer Sarah Hill in med en pistol och tänker hota de båda baronerna. Dock ser hon inte sheriffen som bakifrån avvärjar henne snabbt. Hon slår sig därefter ner vid ett bord i andra änden av lokalen och beställer in någon stark dryck. Sheriffen går vit i ansiktet och starkt flåsande därifrån med hennes vapen. Hon börjar gråta.

Om spelarna inte uppsöker henne uppsöker hon dem. Hon erbjuder dem sina sista besparingar 500\$ om de kan få fast den som mördat hennes far. Antar de inte anbudet är äventyret över, om inte spelledaren kan involvera dem på något annat sätt.

Inget mer kommer att hända denna kväll. Om spelarna vill ha bostad för natten kan bartendern erbjuda dem plats i två rum med två sängar var för en kvarts dollar natten. En enkel frukost ingår. Mat erbjuds också, men enkel. För en kvarts dollar kan man få en enkel men närande måltid under dag/kvällstid. Utanför normala mattider (nu till natten tex) erbjuder bartendern för samma pris lite kallskuret.

Andra dagen (söndag):

Det är nu dags för spelarna att påbörja sina undersökningar. Mässa hålls som vanligt vid 11:00.

Tredje dagen (måndag)

Bankiren söker nu upp Sarah och meddelar henne att lånen är uppsagda och skall vara betalda på onsdag. Annars kommer banken att beslagta marken och sälja den. Orsak till uppsägningen anges vara hennes fars död. Utan honom litar inte banken på hennes ekonomi längre. De skyddar bara sina intressen.

Sarah rusar till spelarna för att berätta om denna orättvisa. Om spelarna inte är tillgängliga görs detta

vid första bästa tillfälle. Om hon inte berättat om lånen tidigare gör hon detta nu. Hon vill gärna sätta skulden på baronerna (med viss rätt).

Denna dag kommer det även i en lämplig affär/saloon bli bråk över att någon av kunderna försöker betala med en sedel med en teckning på. Allre helst om någon av karaktärerna gör ett större köp eller uttag på banken så är det han eller hon som får sedeln. Spårning av sedeln leder alltid till banken. Banken kan inte säga exakt varifrån sedeln kommer trots att en stor andel sedlar är märkta på detta sätt. Granskning av sedlarna ger vid hand att de bildar en animation med en streckfigur som drar och skjuter. Om man intervjuat Ted bör man känna igen honom som upphovsman.

Fjärde dagen: (tisdag)

På kvällen mördas Maria Johnsson av bankiren om han inte stoppas innan dess. Han försöker dränka henne i byns öppna brunn med vatten upp till kanten (fylls på av en källa som springer i dagen här).

Femte dagen: (onsdag)

Idag kräver bankiren in pengarna från Sarah. Om hon inte kan betala (och det kan hon inte) så tar han marken i beslag och säljer den samma dag till Fields.

Sjätte dagen: (torsdag)

Spelarna har varnats på lämpligt sätt inne i stan om att något höll på att hända. Snacket går i byn, eller så kommer någon in på saloonen efter att ha sett män med vapen på väg till markområdet. Carrier fick nämligen reda på att marken sålts till Fields och ett gräl startar när de träffas på markområdet ifråga. Grälet övergår i en eldstrid mellan Carrier och Fields med sina respektive förmän, m.a.o. två mot två (är spelarna mycket duktiga skyttar eller många kan lämpligt antal cowboys och gruvarbetare läggas till). Spelarna hinner dit i tid och får själva avgöra vilken sida de tar parti för, om någon. De kan i eldstriden även bilda sin egen tredje sida. Har spelarna varit här förut vet de troligen var man kan gömma sig om de vill det, eller ta skydd om de deltar i eldstriden. Annars observeras de troligen och står ganska oskyddade i terrängen. De ursprungliga parterna togs på sängen av varandra och har därför ett måttligt skydd.

Sjunde dagen: (fredag)

Om inte problemet är löst till denna dags morgon hittas Sarah död efter självmord. Belöningen upphör därför att gälla. Spelarna har misslyckats. Spelet är över i en tragedi

Spelldarpersoner:

1. Saloonens ägare och bartender Joe Spade
2. Mordoffret, landägande bonde, Samuel Hill
3. Samuels dotter Sarah Hill
4. Boskapsbaron Adam Carrier
5. Carriers förman, "Mule"
6. Gruvbaron Nestor Fields
7. Fields förman, "Horse"
8. Bankiren Quentin McDonald
9. Läkare och barberare, Ian McDonald
10. Sheriff Burt Semmings
11. Handelsmannen Walter Semmings
12. Familjen Johnsson
 - A. Fred (far)
 - B. Erica (mor)
 - C. Maria (dotter 17 år)
 - D. Ted (son 10 år)
 - E. Terese (spädbarn, 6 månader)
13. Prästen Carlos Galisteo
14. Typisk bondfamiljer
15. Typiska ranch cowboys
16. Typiska gruvarbetare

Undersökningar

Följande kan spelarna få reda på om de intervjuar:

Bartendern Joe Spade berättar gärna varför baronerna bråkar/bråkade första kvällen. Han förklarar om marken och marktvisterna samt om stackars Samuel Hill som dött. Han vet dock inte riktigt säkert dödsorsaken och kan därför inte redogöra för den.

Sarah Hill

Sarah berättar nästan bara vad spelarna frågar efter. Hon pushar inte på dem någon information. Hon berättar troligen om marken och tvisten med baronerna. Hon berättar troligen också om att hennes far sagt för en vecka sedan att alla problem skulle lösas på morddagen. Därmed är det också möjligt att hon berättar om att marken är hårt belånad. Då hon inte vet om det än kan hon inte berätta att lånen är uppsagda. Hon visar gärna mordplatsen för spelarna. Hon stämmer då möte med dem på plats (stugan längst in i dalen). Orsaken till att de bor i dalen och inte på marken är att då hennes mor dog (barnsäng med dödfött syskon) blev det för svårt för fadern att bo kvar där med henne. Därför flyttade de till byn där han kunde få hjälp med barnpassning, städning o.s.v.

Fred Johnsson kan nästan bara intervjuvas ute i skogen där han också var på morddagen. Inget nytt där.

Erica Johnsson

Såg inget annorlunda eller märkligt. Hon höll ju på med hushållet och spädbarnet. Men hon rekommenderar spelarna att prata med barnen. De har ju lekt utanför. Om någon skall upp till Hills hus måste man ju passera förbi här och då ser man det från farstubron.

Maria Johnsson

Hon berättar att hon satt hela dagen på verandan från det att Sarah Hill hade gått hemifrån till dess att hon kom hem och fann sin far mördad. Hon försöker nämligen lära sig sticka en tröja. Den enda hon sett passera under dagen var Carrier dit och tillbaka på förmiddagen. Ingen annan kan ha passerat då detta är enda vägen in till det innersta av dalen där Hills stuga ligger. Om någon rollperson klarar ett uppmärksamhetsslag märker han/hon att flickan verkar en aning nervös. Hon kommer dock inte att säga något om hon blir pressad. Inte ännu. Hon är dock alltid lite fnittrig och barnsligt lockad av män.

Om hon blir flirtad och träffar en av spelarna avsides kan hon avslöja att hon redan har en pojkvän. Därefter blir hon tyst. Efter lite mer lirkande kan man få henne att oavsiktligt avslöja att hon skall träffa honom vid brunnen på tisdag kväll. Om hon blir räddad på tisdagen kommer hon att hänga sig fast vid den hon utser till sin personliga hjälte. Troligtvis ligger den som flirtat med henne illa till för detta.

Ted Johnsson

Han berättar gärna om hur han fick följa med Carrier till Samuel Hill. Han berättar att han till och med fick hålla i pengarna på vägen dit. Då Ted inte kan räkna och läsa ännu vet han inte detta men kan känna igen en hundradollarsedel på utseendet (kontrollera att en av spelarna har minst 100 dollar). Sedelbuntens tjocklek antyder mellan 50 och två hundra sedlar. Låt spelarna slå ett intelligensslag. 20 eller över antyder 50 om det är ett jämnt slag, 200 om det är ett ojämnt slag. Ett intelligenskast över 30 pekar på ca 75 respektive 150 sedlar (jämnt respektive ojämnt). Ett slag på 35 eller mer ger det intelligenta svaret ca 100 sedlar (det var 100 st hundradollarsedlar). Detta kan bli en intressant gissningstävling om vem som har rätt.

Efter samtalet märker någon av spelarna (lägst uppmärksamhetsslag av spelarna...) att Ted ritat små figurer

på dennes kläder med en grafitpenna. Figurerna är av streckgubbskaraktär och kan sen senare lätt igenkännas som att ha samma tecknare som figurerna kladdade på sedlarna.

Om någon rollperson frågar Ted om systemen berättar han att han tror systemen har en hemlig pojkvän. Han har inte sett honom annat än skymtat ryggen av honom på håll. Då såg han att denne var rödhårig.

Handelsmannen Walter Semmings kan diskutera lite när man handlar med honom eller om han direkt utfrågas. Han kan ge svar på att de enda vapen han sålt det sista halvåret är en hagelbössa till prästen och en Colt till bankiren. Han berättar också att det är allmänt känt att boskapsdrivarna och gruvans förmän har vapen (tex Colts). De vanliga bönderna har nog oftast en älgstudsare eller hagelbössa.

Prästen kan inte ge mycket info. Den viktigaste informationen är att han kan berätta om familjen Johnsson och byns andra invånare. Bland annat vet han vid förfrågan att McDonalds är de enda rödhåriga i byn.

Bankiren Quentin McDonald säger ingenting annat än att han berättar om lånet som skall betalas senast på onsdag och att han skall meddela Sarah detta (om han inte redan gjort det). Därefter skyndar han sig att göra detta även om det innebär en tidigareläggning gentemot vad han planerat (se "Tredje dagen"). I samband med denna intervju kan de tecknade sedlarna lämpligtvis dyka upp. Det måste inte nödvändigtvis ske på tredje dagen (se nedan). Då bankiren faktiskt inte vet att det är sedlarna från mordet som han delat ut i sin bank reagerar han fullt normalt och förvånat på sedlarna. Quentin är precis som sin bror rödhårig och skotte. Han är dock till lynne en mer ivrig och streberaktig människa. Han vill bli någon. Om han tillfrågas om pistolen han köpt svarar han snabbt (lite för snabbt?) att den köpte han för att ha i händelse av ett rån. Han vill vara redo om det händer. Han kommer INTE att gå med på att visa vapnet vid förfrågan. Om han pressas i intervjuerna kommer han att bli alltmer nervös och kommer till sist att brista med följden att han drar pistolen från en lämpligt gömd plats i banklokalen, där han alltid kommer att återfinnas. Han har inget hållbart alibi. Om han pressas hårt men inte till bristning kommer han att försöka sticka från byn till häst med pengarna inom en timme. Han flyr då upp i bergen där han har en liten stuga med mat. Där kan han bo i en vecka innan han drar vidare.

Sheriffen Burt Semmings berättar vad han vet. Han avslöjar att ingen okänd person har kommit in i byn. Hans hustru bekräftar att detta är sant och att mannen inte somnat till under dagen. Detta illustreras lättast genom ett kärleksfullt gnabb mellan parterna där hon läxar upp honom för att han vägrade sova på hela dagen (Han hävdar att han hade för ont för detta). Stadsheriffen är seg gammal gubbe som inte ger sig om han inte tvingas till det. Hans sjukdom förhindrar dock att han kan hjälpa till med utredningen på något annat sätt än att svara på frågor och fängsla berättigade fångar. Han är dock tacksam för hjälpen. Det har dock passerat folk förbi från byn eller andra här nämnda personer. Om man frågar om en namngiven person kan sheriffen troligen besvara om han passerat, och när.

Adam Carrier berättar om sin tur ut till Samuel Hill på morgonen och nämner sitt vittne Ted. Därefter har han ridit hem och arbetat med sina räkenskaper. Sheriffen kan intyga att han lämnat dalen men inte kommit tillbaka mer den dagen därefter. Likaså vittnar Maria om att han lämnat stugan och inte kommit tillbaka efter att ha lämnat av sin bror.

Fields har ett alibi för morddagen. Han har arbetat vid gruvan hela dagen inför sina män och har inte passerat in till byn alls. Han är allmänt ohövlig och kort mot spelarna. Han agerar dock aldrig på ett direkt misstänkt sätt. Han är bara en otrevlig person allmänt. Han skulle kunna sälja sin egen mor för rätt pengar. Om han konfronteras med brevet bekräftar han att han skrivit det och gett det till banken.

Läkaren Ian MacDonald är en trevlig rödhårig skotte som svarar artigt på alla frågor. På morddagens eftermiddag kom Sarah åkande i vagn till honom med sin far. Han var dock stendöd vid anländande och hade så varit ett tag. Om man ber honom säga hur lång tid skulle han gissa mellan 3 och åtta timmar. Mao inte speciellt exakt. Kulan hade träffat honom i ryggen bakifrån på ganska nära håll och punkterat högra delen av hjärtat. Döden var ganska snabb därefter. Han tar vid dessa frågor även fram resterna av Samuel Hills jacka som visar att det finns krutstänk på jackan.

Andra undersökningar:

Johnsons stuga

Väljer man att undersöka mordplatsen kommer man rida förbi Johnssons stuga och få beskrivet terrängen här så att man förstår att detta är en så smal del av dalen där man inte kan passera utan att komma störande nära familjen Johnssons stuga.

När man närmar sig ser man Ted och Maria sitta på verandan. Ted springer in och kommer strax ut igen med sin mamma. Maria kråmar sig och försöker göra sig till inför

spelargruppens män. Hon är uppenbart fnittrig och flickaktig men också lite söt och med en tydlig attraherande "kvinnlighet" i sitt utseende och sätt. Kvinnor reagerar hon mot genom nyfikenhet och en blick som utstrålar spänning och lätt avundsjuka (på ett positivt sätt). När modern kommer ut är det upp till spelarna om de vill förhöra familjen. Barnen håller sig i bakgrunden hela konversationen tills de blir tilltalade. När spelarna ger sig av försöker Maria charma eventuella män och få dem att

komma tillbaka för mer privata (och romantiska) diskussioner. En kvinnlig rollperson kan även lockas till att berätta mer om sina äventyr vid ett senare tillfälle.

Hills stuga (mordplatsen)

I Hills stuga kan en letande rollperson som slår ett uppmärksamhetslag över 25 hitta kvittot mellan Carrier och Samuel Hill. Man kan även hitta ett papper där Fields erbjuder banken MYCKET pengar för marken, ca två gånger dess normala värde, dvs 20 000 \$. Brevet är färdigskrivet och undertecknat av Fields själv. Brevet antyder dock inget kriminellt. Samma sannolikhet för att hitta det. Det är tillåtet att söka flera gånger i stugan.

I övrigt finns det ett kulhål i väggen där man kan hitta en kula av mycket vanlig kaliber

(Colt). Det ges även möjlighet att pumpa Sarah Hill på mer info.

Hills mark

Detta kommer bara att visa hur vacker den är och hur lämplig marken är för de olika syften baronerna har.

Gruvan

Ger inget, men om spelarna snokar för mycket blir de brutalt utkastade. Ingen kommer dock dra för att uppnå detta. På sin höjd handgemäng. Fields hittar man oftast här för en kort intervju. Han ställer upp om man inte öppet försöker anklaga eller förnedra honom.

Boskapsranchen

Här är man lite vänligare men undersökningar kommer inte ge speciellt mycket. Här finns dock Carrier tillgänglig för intervju.

Byn:

Raspberry Vale är en liten by som inte gör speciellt mycket väsen av sig. Byn ligger strax innanför den enda ingången till en liten dal med samma namn som byn. Ingången till dalen ligger i dess västra del och dalen går huvudsakligen i en öst-västlig riktning. Som sagt finns det ingen annan väg in i dalen än genom byn.

Lite fakta:

Orten har en saloon, sheriffkontor, lånekontor, handelsbod, läkare/barberare och några bondfamiljer. Totalt har byn ca 80 vuxna invånare men är även en knutpunkt för de ca 40 bondgårdar som ligger inom två mil från dalen. I närheten av byn finns även en gruva och en större boskapsranch som bidrar till stadens omsättning och klientel.

Det finns inget hotell i byn, men saloonen erbjuder de enstaka gästerna en enkel inkvartering i en bod bakom saloonen.

Om äventyret:

Detta äventyr är helt och hållet skrivet av L-E Mickos

Bilderna på Sarah Hill, Adam Carrier, Luther Daniels och Carlos Galisteo är ritade av Karolina Bjällerstedt Mickos. Alla övriga bilder är ritade av L-E Mickos.

Spellearpersoner, detaljerad beskrivning:

Joe Spade



Saloonens ägare och bartender

Joe är en trevlig och gemytlig person att prata med som är en sann människokännare. Han ser och förstår intuitivt vilken typ av människa han pratar med. Kommer man honom mer in på livet, privat, märker man dock att han är rätt så egenkär och ser till sig själv (och sin familj) i första rummet.

Joe är också mycket duktig på ekonomi och har därför byggt upp en lönande saloon som drar till sig både gruvarbetare, cowboys och traktens bönder. Det är också därför han ser till att erbjuda de få långväga resenärerna nattlogi. Han försöker få ut maximalt med förtjänst ur varje kund. Detta betyder dock inte att han tar hutlöst betalt. Tvärtom inser han värdet av kunder som kommer igen.

Joe är gift med en trevlig dam vid namn Jill (se typisk nybyggarkvinna). Hon står oftast i köket och sköter matlagning. Hon håller sig borta från Saloondelen som kan bli rätt stökig. Däremot hjälper hon gärna de gäster som väljer att stanna över natten i den lilla stugan bakom Saloonen.

Joe var med i kriget som infanterisoldat och är sen dess en modig man som vet hur man hanterar ett gevär.

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| | | | |
|--------------|-----------|--------------|-----------|
| Tålighet 2 | Chock 2 | Stridsvana 1 | |
| <i>Vapen</i> | <i>TC</i> | <i>VS</i> | <i>KV</i> |
| Revolver | 15 | 15 | 20 |
| Hagelböss | 30 | 20 | 20 |
| Knytnäve | 30 | 20 | - |

Färdigheter:

Etikett 10, Första hjälpen 5, Försvar 5, Kortspel 5, Köra vagn 10, Läsa/Skriva 5, Matlagning 10, Rida 5, Räknelära 10, Språk/Spanska 5, Teori/Administration 10, Teori/Ekonomi 10, Teori/Legender 10, Uppmärksamhet 5, Vältalighet 5

Sarah Hill



Samuel Hills dotter

Sarah är en vacker flicka som försöker dölja det med en något grabbig framtoning. Den har hon anskaffats sig under sin uppväxt med fadern.

Modern dog i barnsäng (barnet var dödfött) några år efter att hon föddes och hennes varma hjärtliga stämning hann sätta sin prägel och har nog gått i arv till dottern som har svårt att låta bli att t.ex. hjälpa en skadad ekorre eller en människa som gått vilse. Hon har har m.a.o. ett mycket varmt hjärta för alla levande varelser.

Sedan modern dött tog fadern över och gav henne en mer praktisk och grovhuggen utbildning. Det var den utbildning han skulle ha gett en son. Detta hindrade dock inte relationen dem emellan att präglas av en stor närhet och värme.

Familjen flyttade till dalen för att finna den mytomspunna blomstrande ekonomi som fanns i western. Snart visade sig dock att lånen åt upp mycket av den magra förtjänst de fick in på jorden. Därmed blev de aldrig av med lånen och ekonomin kom aldrig på fötter. Tack vare detta har Sarah lärt sig hur man hushåller med pengar och får ut det mesta av dem.

Beskrivning:

FYS 12 STY 12 KOR 10 MOT 13 SNA 10 INT 8 BIL 11 SDP 12 VAK 13

Strid och Vapen:

| | | | |
|--------------|-----------|--------------|-----------|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| <i>Vapen</i> | <i>TC</i> | <i>VS</i> | <i>KV</i> |
| Gevär | 25 | 15 | 20 |
| Knytnäve | 10 | 10 | - |

Färdigheter:

Första hjälpen 7, Hantverk/Boskapsskötsel 10, Hantverk/Sömnad 5, Hantverk/Snickare 7, Jordbruk 10, Köra vagn 10, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Religion/Protestant 5, Räknelära 5, Teori/Fauna 5, Teori/Flora 10, Teori/Indianer 5, Teori/Slaktare 5, Uppmärksamhet 10

Adam Carrier



Boskapsbaron, Gift

Adam har växt upp i en stor familj med ganska god ekonomi. Fadern var förman vid en stor ranch i texas och såg till att sonen fick en ordentlig utbildning. Efter att själv ha jobbat några år som förman hade han sparat ihop till ett rätt så anseeligt kapital. Detta använde han till att köpa den mark han idag har i närheten av dalen.

Där föder han upp kor och då han är en mycket skicklig affärsman har ranchen gått mycket bra och expanderat rejält under åren tills den idag är maximalt vad marken tillåter. Därför är behovet av ny mark mycket stor.

Adam är också en lysande ledargestalt som agerar med självklar auktoritet och hans långa erfarenhet inom området gör att alla underlydande lyssnar när han har något att säga. Han har också en mycket god förmåga att bedöma vad folk och få går för.

Adam är gift och hans fru heter Mary. Det är ett kärleksäktenskap som inte är särskilt gammalt (ca två år). Mary är ca 15 år yngre än Adam och väntar sitt första barn (i 6:e månaden).

Han är en sån person om som aldrig viker en tum av rädsla. Tillsammans med en stark envishet tar han därför hellre en konflikt än att backa.

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 4 | Stridsvana 3 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 25 | 25 | 20 |
| Gevär | 25 | 20 | 20 |
| Knytnäve | 25 | 20 | - |

Färdigheter:

Akrobatik 5, Dansa 10, Etikett 10, Försvar 5, Hantverk/Boskapskötsel 10, Juridik/Civil 10, Kortspel 5, Köra vagn 15, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion/Protestant 10 Rida 15, Räknelära 15, Språk/Engelska 15, Spåra 10, Teori/Administration 15, Teori/Affärsområden/Boskap 15, Teori/Ekonomi 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10, Överlevnad/Prärie 15

Craig "Mule" Nolan



Carriers förman, Ogift

Då Adam Carrier är en god människokännare har valt en duktig förman. Craig har en hel del gemensamt med Adam. De är goda vänner och ställer upp för varandra i vått och torrt.

Craig vet inte vad rädsla är och är en sann människokännare precis som Adam. Kombinerat med en varm hjärtlig utstrålning och en uppväxt i trakten respekteras han som en bra chef av både sina underlydande och chef.

Craig har dock en egenskap som han delar med Adam som är till förtret för många. Han är enviss som synden, ännu mycket mer än Adam, och detta har gett honom hans öknamn "Mule" (som han dock bär utan förtret). Denna envishet är den enda källan till förtret i vänskapen mellan Adam och Craig. De få gånger de är av olika åsikt tar det en lång stund innan någon av dem ger sig vilket kan förmörka himlen omkring de två vännerna.

Då Craig har en ganska enkel bakgrund är han inte speciellt duktig på ekonomi och affärer men förstår att lämna detta till Adam som sköter allt sånt.

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 1 | Chock 2 | Stridsvana 1 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 20 | 20 | 20 |
| Gevär | 20 | 20 | 20 |
| Lariat | 25 | 20 | 20 |
| Knytnäve | 25 | 20 | - |

Färdigheter:

Akrobatik 10, Första hjälpen 10, Försvar 5, Hantverk/Boskapskötsel 20, Hantverk/Hästskötsel 10, Kortspel 5, Ljudimitation 5, Läsa/Skriva 5, Musik/??? 10, Orientering 15, Rida 15, Räknelära 10, Smyga/Gömman sig 5, Spåra 10, Uppmärksamhet 5, Överlevnad/Prärie 15

Nestor Fields



Gruvbaron, Gift

Nestor är gatpojken som kom upp sig. Han hade turen att få en god grundutbildning i ett närliggande kloster och lyckades därefter genom att parallellt med studierna utföra vissa ljuskygga (men sällan helt olagliga) affärer finansiera en högre utbildning till ingenjör.

Han har alltid varit typen som har en affärsidé på gång och har genom lite tur och en hel del affärsmässig skicklighet lyckats bygga sig en mindre förmögenhet. Nestor är en skicklig affärsman som sällan ställer sig på fel sida lagen. Han är snarare en sån som betalar tillräckligt med pengar till rätt personer så att saken löses på "bästa sätt", men han vill inte veta hur.

Nestor är gift med Juliette som är en ståndsmässig dam med smak för mode och det ljuva livet. Hon är sällan hemma utan reser oftast omkring bland sina vänner. Nestor saknar henne inte direkt då äktenskapet inte var speciellt lyckat ur kärlekssynpunkt. Det var snarare ett äktenskap sprunget ur lämplighet och Juliettes resor tjänar i alla fall syftet att vidmakthålla Nestors kontakter med omvärlden. Det svala äktenskapet har därför inte heller burit frukt i några barn.

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 4 | Stridsvana 3 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 25 | 25 | 20 |
| Gevär | 25 | 20 | 20 |
| Knytnäve | 25 | 20 | - |

Färdigheter:

Akrobatik 5, Dansa 10, Etikett 10, Försvar 5, Hantverk/Gruvdrift 15, Hantverk/Malmsvärdering 15, Juridik/Civil 10, Kortspel 5, Köra vagn 15, Läsa/Skriva 15, Orientering 15, Religion/Protestant 10 Rida 15, Räknelära 15, Språk/Engelska 15, Spåra 10, Teori/Administration 15, Teori/Affärsområden/Gruvor 15, Teori/Ekonomi 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10, Överlevnad/Berg 15

Luther "Horse" Daniels



Fields förman, Ogift

Luther är det naturliga valet av förman för Nestor. Han har egentligen inga personliga egenskaper som gjort honom lämplig för jobbet. Han är en rätt mesig person som har mycket dålig koll på pengar.

Han har dock en enorm mängd med erfarenhet i yrket och är alltid mycket lojal mot sin arbetsgivare.

Hans mesighet hindrar dock inte att han har ett temperament som gör att han kan ryta ifrån när han blir arg. Även om han inte är världens modigaste står han alltid lojalt vid sin chefs sida även om kulorna eller knytnävarna viner. Blir han dessutom sur på motståndaren (vilket han blir om det är någon given opponent till chefen) glömmer han sin feghet och ger sig in i fightens hetta.

Luther är en storgvuxen och kraftig karl som skaffat sig muskler genom att jobba sida vid sida med sina underlydande i många år. Han är därför mycket muskulös och imponerande till utseendet. M.a.o. är han en sån som man inte gärna går i närkamp med om man är osäker på utgången.

Beskrivning:

FYS 13 STY 16 KOR 10 MOT 14 SNA 10 INT 10 BIL 9 SDP 10 VAK 13

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 1 | Chock 2 | Stridsvana 1 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 20 | 20 | 20 |
| Gevär | 20 | 20 | 20 |
| Knytnäve | 25 | 20 | - |

Färdigheter:

Akrobatik 10, Första hjälpen 10, Försvar 5, Hantverk/Gruvdrift 20, Hantverk/Malmsvärdering 10, Kortspel 5, Läsa/Skriva 5, Musik/??? 10, Orientering 15, Rida 15, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 5, Sprängämnesteknik 10, Spåra 5, Uppmärksamhet 5, Överlevnad/Berg 15

Quentin McDonald



Bankir, ogift

Quentin är precis som sin bror rödhårig och skotte. Han är dock till lynne en mer ivrig och streberaktig människa. Han vill bli någon. Detta har resulterat i en mycket gnidig man som försöker att ställa sig in hos sina överordnade, vilket han lyckats någorlunda bra med. Detta tillsammans med broderns rekommendation ledde till att banken tillsatte honom som chef för detta lånekontor. Även om det var en bra tjänst som kan vara ett bra avstamp till finare tjänster känner han sig låst och instängd i en liten håla utan framtid. Han är rädd för att bli kvar här för alltid och använder ofta uttrycket "hålan" om byn.

Precis som brodern har familjen som var välbeställd kostat på en ganska god utbildning, fast inom ekonomi. Han tog sig genom skolan med höga betyg genom att fuska då tillfälle erbjöds. Han är därför inget ekonomiskt geni även om han klarar av lånekontoret utan problem. Han är dock inget ämne för vidare karriär vilket innebär att hans farhågor för att bli fast på denna post inte är ogrundad. Affären med Fields kan dock innebära en ändring på det.

Quentin är egentligen en mycket feg person som inte har mycket mod att sätta till. Dock så är han lite labil och kan i situationer där han känner sig trängd utan problem ta till desperata metoder (såsom mord) om det löser hans problem.

Beskrivning:

FYS 10 STY 10 KOR 10 MOT 10 SNA 10 INT 14 BIL 17 SDP 9 VAK 12

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 15 | 15 | 20 |
| Gevär | 10 | 10 | 20 |
| Knytnäve | 15 | 10 | - |

Färdigheter:

Dansa 10, Etikett 15, Försvär 5, Juridik/Civil 15, Kortspel 10, Köra vagn 15, Läsa/Skriva 15, Religion/Protestant 12, Rida 10, Räknelära 15, Språk/Engelska 15, Teori/Administration 15, Teori/Affärsområden/Bank 15, Teori/Ekonomi 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10

Ian McDonald



Läkare och barberare, bror till Quentin, gift

Läkaren Ian MacDonald är en trevlig rödhårig skotte som svarar artigt på alla frågor. Han vet inget om sin brors skuld. Han vet dock om att brodern inte är guds renaste själ men han skulle aldrig kunna tro något ont om honom och försvarar honom i det längsta.

Ian är en duktig läkare för att vara en landsortsläkare. Han är uppskattad av befolkningen i trakten. Då han på grund av traktens måttliga befolkning inte får så mycket jobb så att han storknar har han kombinerat läkarpraktiken med en barberarshop. Dit kommer de flesta av traktens välmående karlar då och då för att få sig ett snack och en putsning av skägget innan de drar vidare till Saloonen eller andra mer lugna mötesplatser.

Han klarar av de flesta åkommor som uppstår på landsbygden och har gjort en professionell bedömning av Samuel Hills tillstånd när han kom in. Det gick inte att rädda honom (han var stendöd) och kulan hade träffat honom i ryggen bakifrån på ganska nära håll och punkterat högra delen av hjärtat. Döden var ganska snabb därefter.

Ians fru heter Carrol och är en vanlig bondkvinna i ett ganska ordinärt äktenskap.

Beskrivning:

FYS 10 STY 10 KOR 10 MOT 15 SNA 10 INT 13 BIL 15 SDP 10 VAK 12

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 15 | 10 | 20 |
| Gevär | 15 | 10 | 20 |
| Knytnäve | 15 | 10 | - |

Färdigheter:

Etikett 10, Första hjälpen 20, Kirurgi 15, Köra vagn 15, Läsa/Skriva 15, Orientering 10, Religion/Protestant 10 Rida 5, Räknelära 15, Språk/Latin 10, Teori/Administration 10, Teori/Fauna 10, Teori/Medicin 15, Teori/Ekonomi 10, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 5

Burt Semmings



Sheriff, gift

Stadssheriffen är seg gammal gubbe som inte ger sig om han inte tvingas till det. Hans sjukdom förhindrar dock att han kan hjälpa till med utredningen på något annat sätt än att svara på frågor och fångsla berättigade fångar. Han är dock mycket tacksam för hjälpen.

Han har tjänstgjort här som sheriff i många år och börjar bli rätt sliten. Om man skall döma av hans tillstånd kommer han inte vara i skick för några längre timmar i tjänst på ett långt tag.

Skall sanningen fram är han ganska gammal och skröplig och borde ha pensionerats för länge sedan. Han har dock en otrolig lojalitet och plikt känsla som gör att han inte ger upp utan att försöka. Han krafter räcker dock inte till. Det ingen vet ännu (utom en präst eller dylikt som får se en syn vid andakt) är att sheriffen kommer att avlida i denna sjukdom om 3 månader.

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 2 | Chock 7 | Stridsvana 5 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 30 | 30 | 20 |
| Gevär | 25 | 25 | 20 |
| Knytnäve | 35 | 25 | - |

Färdigheter:

Akrobatik 5, Etikett 10, Första hjälpen 10, Försvar 10, Juridik/Civil 10, Kortspel 5, Köra vagn 10, Läsa/Skriva 10, Orientering 10, Rida 10, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 10, Språk/Engelska 10, Spåra 10, Teori/Administration 10, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10, Överlevnad/Berg och Skog 10

Walter Semmings



Handelsmannen, bror till sheriffen, gift

Walter är yngre bror till Burt och då han valt ett mer stillsamt liv som handelsman är han inte lika sliten och väderbiten. Han är rätt intelligent men inget geni på något område. Han driver sin affär med en acceptabel förtjänst och livnär sig och sin familj rätt bra.

Han har en central plats i byns societet genom att precis som brodern, bankiren, prästen och läkaren sitta i byrådet. Han har dålig koll på människokarakterer, men har ett gott minne och har benkoll på sina affärer. Han har ett gott förhållande till sin bror, men anser att brodern sliter ut sig själv i onödan.

Han är klart oroad av broderns tillstånd. Förmodligen påminner den honom om hans egen dödlighet.

Beskrivning:

FYS 10 STY 10 KOR 10 MOT 10 SNA 10 INT 14 BIL 15 SDP 15 VAK 12

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 15 | 15 | 20 |
| Gevär | 10 | 10 | 20 |
| Knytnäve | 15 | 10 | - |

Färdigheter:

Dansa 5, Etikett 5, Försvar 5, Juridik/Civil 5, Kortspel 10, Köra vagn 10, Läsa/Skriva 15, Religion/Protestant 10, Rida 10, Räknelära 17, Språk/Engelska 15, Teori/Administration 5, Teori/Affärsområden 15, Teori/Ekonomi 15, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 15

Samuel Hill

Mordoffret, landägande bonde
Död då spelarna anländer

Carlos Galisteo



Präst, Ogift

Carlos är en god katolsk präst och kommer från en Spansk familj i södra USA (Missouri).

Carlos tror inte på att strida och ger sig därför aldrig in i fight vare sig med vapen eller i handgemäng. Blir han hotad flyr han istället.

Han är uppskattad av byborna och hjälper även till som lärare för barnen i byn. Han har ingen lysande karriär framför sig men är nöjd med livet som det är. Han uppskattar dock om det kommer förbi utsocknes kristet folk som han kan prata med. Bäst av allt är dock en präst att diskutera eller argumentera (annan religion/inriktning) med.

Beskrivning:

FYS 10 STY 10 KOR 10 MOT 10 SNA 10 INT 14 BIL 15 SDP 15 VAK 12

Strid och Vapen:

Tålighet 0 Chock 0 Stridsvana 0

Färdigheter:

Brädspel/Schack 7, Etikett 15, Första Hjälpen 9, Försvar 3, Köra vagn 10, Ledarskap 10, Läsa/Skriva 20, Rida 7, Räknelära 15, Sjunga/Kyrkosång 15, Språk/engelska 19, Språk/Latin 10, Teori/Administration 10, Teori/Filosofi 10, Teori/Litteratur 7, Teori/Religion/Protestant 20, Vältalighet 15

Familjen Johnsson (grannar till Sarah & Samuel Hill)

Fred Johnsson (far)

Fred är en vanlig bonde som vintertid jobbar mycket i skogen. En stor del av virket som avverkas i trakten säljs eller används av Fields gruvbolag.

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 2 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 20 | 15 | 20 |
| Knytnäve | 20 | 15 | - |

Färdigheter:

Första hjälpen 5, Hantverk/Boskapsskötsel 10, Hantverk/Hästskötsel 5, Hantverk/Slaktare 10, Hantverk/Snickare 15, Jordbruk 15, Köra vagn 15, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Religion/Protestant 10, Rida 5, Räknelära 10, Teori/Fauna 10, Teori/Flora 10, Teori/Indianer 5, Spåra 5, Uppmärksamhet 5, Överlevnad/Skog och berg 10

Erica Johnson (mor)

Erica är en typisk nybyggarkvinna som sköter hemmet och barnen medan mannen jobbar med gården och jorden. Då ekonomin inte är så lysande är hon van att vända slantarna och önskar sina barn en god uppväxt och hellst med en god utbildning. Dessa förhoppningar är dock rätt tröstlösa då barnen snarare verkar ligga åt det mer praktiska planet än det teoretiska. Dessutom utgör modern och faderns uppfostran en stark bidragande faktor till att barnen kommer gå i deras fotspår.

Om sanningen skall fram är Erica något trött på barnen som tar så mycket jobb. Speciellt sen hon fick sin senaste har hon inte haft mycket krafter över till de äldre barnen som får springa omkring rätt fritt och obevakat.

Beskrivning:

FYS 9 STY 8 KOR 10 MOT 13 SNA 10 INT 10 BIL 11 SDP 13 VAK 11

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 15 | 10 | 20 |
| Knytnäve | 10 | 10 | - |

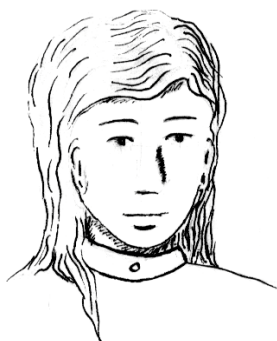
Färdigheter:

Första hjälpen 7, Hantverk/Boskapsskötsel 10, Hantverk/Sömnad 10, Hantverk/Vävning 10, Hantverk/Snickare 3, Jordbruk 10, Köra vagn 5, Läsa/Skriva 5, Orientering 5, Religion/Protestant 5, Räknelära 5, Sjunga 5, Teori/Fauna 5, Teori/Flora 10, Teori/Indianer 5, Teori/Slaktare 5, Uppmärksamhet 5

Terese (spädbarn, 6 månader)

Spädbarn utan egenskaper

Maria (dotter 17 år)



Maria är en fysiskt giftasmogen kvinna som fortfarande inte riktigt mentalt har lämnat flickstadiet. Hon är mycket lockad av det andra könet och söker med ljus och lykta efter ett giftasmoget karl som är tillräckligt spännande för hennes smak. Hon är därför alltid lite fnittrig och barnsligt lockad av män.

Hennes smak är för övrigt inte speciellt mycket att hänga i julgranen. Hon ser mer till ytliga kriterier som utseende och pengar. De inre kvaliteterna har hon inte riktigt insett värdet av ännu.

Hon är barnsligt lojal till den hon anser vara sin pojkvän (bankiren) och kommer inte att avslöja något förrän någon annan hotar hans plats i hennes hjärta, eller man kan övertyga henne om hans skuld, vilket svalnar ner hennes känslor något för bankiren.

Maria är feg av naturen och ger lätt efter för hot samt flyr vid minsta orsak till oro.

Beskrivning:

FYS 9 STY 6 KOR 8 MOT 13 SNA 10 INT 8
BIL 9 SDP 9 VAK 8

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 9 | 5 | 20 |
| Knytnäve | 5 | 5 | - |

Färdigheter:

Första hjälpen 3, Hantverk/Boskapsskötsel 10,
Hantverk/Sömnad 7, Hantverk/Vävning 5, Jordbruk
5, Läsa/Skriva 5, Religion/Protestant 5, Räknelära
5, Sjunga 9, Skådespeleri 5, Teori/Flora 5,
Teori/Indianer 5, Uppmärksamhet 2, Vältalighet 5

Ted (son 10 år)



Ted är väl så som 10-åriga pojkar ofta är. Han har en otrolig smak på livet och energi och äventyrlusta för ett helt kompani. Tyvärr innebär det också att han har en ganska livlig fantasi och lite svårt att skilja på dikt och verklighet ibland.

Hans stora passion här i livet är just nu att rita vilket han gör med själ och hjärta. Än så länge är hans konstnärliga talang inte så välutvecklad, men det kombinerar han med entusiasm och en viss känsla för rittekniken. Han har t.ex. full koll på hur man kan göra rörliga figurer m.h.a. ett pappersblock (eller dylikt...).

Beskrivning:

FYS 7 STY 5 KOR 7 MOT 9 SNA 10 INT 10
BIL 5 SDP 5 VAK 7

Strid och Vapen:

Tålighet 0 Chock 0 Stridsvana 0

Färdigheter:

Akrobatik 5, Hantverk/Boskapsskötsel 5,
Hantverk/Hästskötsel 2, Konst/Teckna 5,
Ljudimitation 5, Rida 2, Räknelära 2,
Smyga/Gömma sig 10, Uppmärksamhet 5

Typisk bondfamilj

Nybyggjarman

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 2 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 20 | 15 | 20 |
| Knytnäve | 20 | 15 | - |

Färdigheter:

Första hjälpen 5, Hantverk/Boskapsskötsel 10, Hantverk/Hästskötsel 5, Hantverk/Slaktare 10, Hantverk/Snickare 15, Jordbruk 15, Köra vagn 15, Läsa/Skriva 5, Orientering 10, Religion/Protestant 10, Rida 5, Räknelära 10, Teori/Fauna 10, Teori/Flora 10, Teori/Indianer 5, Spåra 5, Uppmärksamhet 5, Överlevnad/Skog och berg 10

Nybyggarkvinna

Beskrivning:

FYS 9 STY 8 KOR 10 MOT 13 SNA 10 INT 10 BIL 11 SDP 13 VAK 11

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 15 | 10 | 20 |
| Knytnäve | 10 | 10 | - |

Färdigheter:

Första hjälpen 7, Hantverk/Boskapsskötsel 10, Hantverk/Sömnad 10, Hantverk/Vävning 10, Hantverk/Snickare 3, Jordbruk 10, Köra vagn 5, Läsa/Skriva 5, Orientering 5, Religion/Protestant 5, Räknelära 5, Sjunga 5, Teori/Fauna 5, Teori/Flora 10, Teori/Indianer 5, Teori/Slaktare 5, Uppmärksamhet 5

Nybyggarpojke 15 år

Beskrivning:

FYS 9 STY 8 KOR 10 MOT 13 SNA 10 INT 10 BIL 9 SDP 13 VAK 13

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 2 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 15 | 10 | 20 |
| Knytnäve | 20 | 15 | - |

Färdigheter:

Hantverk/Boskapsskötsel 5, Hantverk/Hästskötsel 2, Hantverk/Snickare 5, Jordbruk 10, Köra vagn 7, Läsa/Skriva 5, Orientering 5, Religion/Protestant 5, Rida 3, Räknelära 5, Teori/Fauna 5, Teori/Flora 5, Teori/Indianer 3, Spåra 5, Uppmärksamhet 5, Överlevnad/Skog och berg 5

Nybyggarflicka 15 år

Beskrivning:

FYS 9 STY 6 KOR 8 MOT 13 SNA 10 INT 10 BIL 9 SDP 9 VAK 8

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|----|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 9 | 5 | 20 |
| Knytnäve | 5 | 5 | - |

Färdigheter:

Första hjälpen 3, Hantverk/Boskapsskötsel 5, Hantverk/Sömnad 7, Hantverk/Vävning 5, Jordbruk 5, Läsa/Skriva 5, Religion/Protestant 5, Räknelära 5, Sjunga 5, Teori/Flora 5, Teori/Indianer 5, Uppmärksamhet 2

Nybyggarpojke 10 år

Beskrivning:

FYS 7 STY 5 KOR 7 MOT 9 SNA 10 INT 10 BIL 5 SDP 5 VAK 7

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|--|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
|------------|---------|--------------|--|

Färdigheter:

Akrobatik 5, Hantverk/Boskapsskötsel 5, Hantverk/Hästskötsel 2, Ljudimitation 5, Rida 2, Räknelära 2, Smyga/Gömma sig 10, Uppmärksamhet 5

Nybyggarflicka 10 år

Beskrivning:

FYS 5 STY 5 KOR 5 MOT 9 SNA 10 INT 10 BIL 5 SDP 7 VAK 5

Strid och Vapen:

| | | | |
|------------|---------|--------------|--|
| Tålighet 0 | Chock 0 | Stridsvana 0 | |
|------------|---------|--------------|--|

Färdigheter:

Hantverk/Boskapsskötsel 2, Hantverk/Sömnad 5, Hantverk/Vävning 2, Jordbruk 5, Religion/Protestant 5, Sjunga 5, Teori/Flora 5, Uppmärksamhet 2

Andra typiska rollfigurer

Typisk ranch cowboy

Beskrivning:

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

Strid och Vapen:

| Tålighet 1 | Chock 2 | Stridsvana 1 | |
|------------|---------|--------------|----|
| Vapen | TC | VS | KV |
| Revolver | 20 | 20 | 20 |
| Gevär | 20 | 20 | 20 |
| Lariat | 25 | 20 | 20 |
| Knytnäve | 25 | 20 | - |

Färdigheter:

Akrobatik 10, Första hjälpen 10, Försvar 5, Hantverk/Boskapsskötsel 20, Hantverk/Hästskötsel 10, Kortspel 5, Ljudimitation 5, Läsa/Skriva 5, Musik/??? 10, Orientering 15, Rida 15, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 5, Spåra 10, Uppmärksamhet 5, Överlevnad/Prärie 15

Typisk gruvarbetare

Beskrivning:

FYS 15 STY 15 KOR 10 MOT 12 SNA 10 INT 10 BIL 7 SDP 12 VAK 10

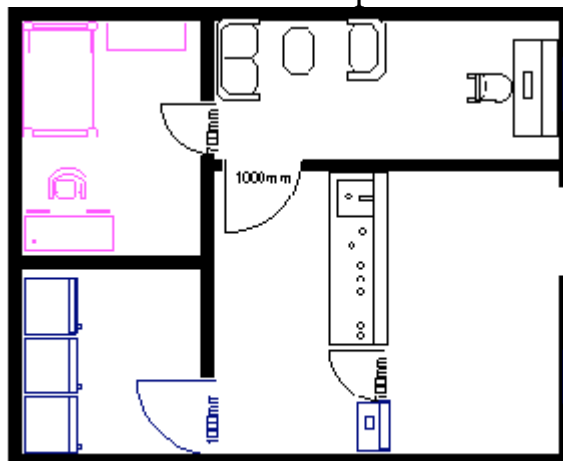
Strid och Vapen:

| Tålighet 1 | Chock 2 | Stridsvana 1 | |
|------------|---------|--------------|----|
| Vapen | TC | VS | KV |
| Gevär | 20 | 20 | 20 |
| Knytnäve | 25 | 20 | - |

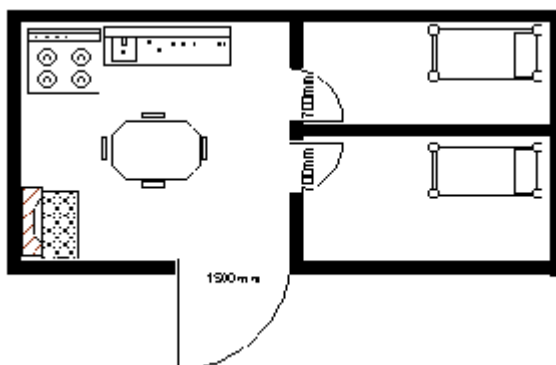
Färdigheter:

Akrobatik 10, Första hjälpen 10, Försvar 5, Hantverk/Gruvdrift 10, Hantverk/Malmsvärdering 5, Kortspel 5, Läsa/Skriva 5, Orientering 15, Rida 5, Räknelära 10, Smyga/Gömma sig 5, Sprängämnesteknik 10, Uppmärksamhet 5, Överlevnad/Berg 10

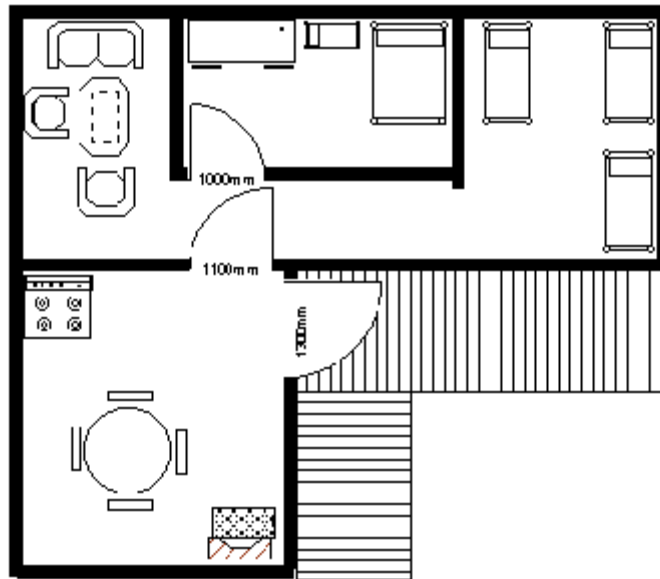
Loanshop



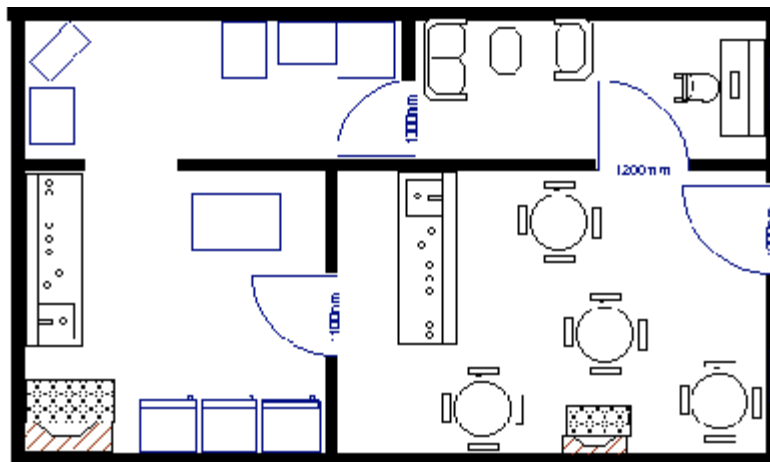
Hills



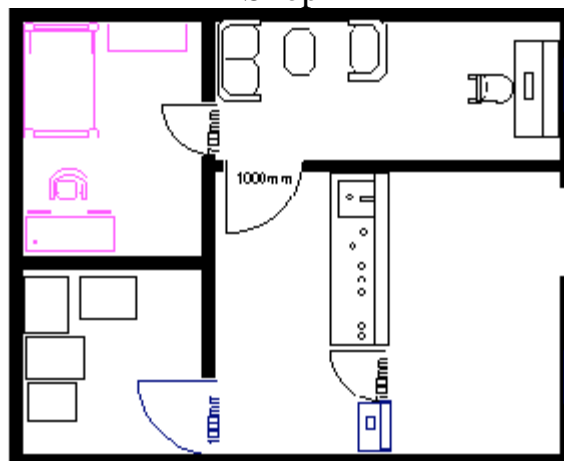
Johnssons



Saloon



Shop



Raspberry Vale, torsdagen den xxxx-xx-xx

Genom följande avtal tecknas härmed ett arrende av mark registrerad såsom Raspberry Vale 2:203. Samuel Hill mottager Adam Carrier från en summa av tiotusen (10 000) dollar. I gengäld beviljas Adam Carrier ett rätten att under 10 år använda 90% av marken (inklusive vattendrag) som betesmark för kor, hästar eller får. Adam Carrier förbinder sig att tillse att marken inte förstörs av detta bruk. Ej heller får byggnader uppföras, eller på något annat sätt förstöra utsikt eller tillgångar. Samuel Hill behåller rätten att använda 10 % av marken för odlingsbruk. Arrendet medföljer marken vid ägarbyte. Samuel Hill har rätten att själv välja sina 90% med förbehåll för vattenställe.

Samuel Hill **Adam Carrier**
Samuel Hill *Adam Carrier*

Raspberry Vale, Fredagen den xxxx-xx-xx

*Till: Traders Bank
Ärende: Köp av mark*

Undertecknad erbjuder härmed er 20 000\$ för marken kring Raspberry creek (Raspberry Vale 2:203) som ni innehar såsom pant för lån av Samuel Hill. Detta erbjudande gäller om marken inom 3 månader skulle övergå i er ägo p.g.a. infordring, köp eller annat liknande skäl.

Nestor Fields
Nestor Fields

