

FÖR EN HANDFULL FIGURER

EN INTRODUKTION TILL WESTERN FIGURSPELET

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING

FOTO: OLLE SAHLIN & MATTHIAS FALCH

Det är hetare än i helvetet i den lilla pueblastaden precis på gränsen till Mexiko. Byborna har sedan länge låst in sig i sina hus och bommat för fönsterluckorna, allt för att undvika att träffas av en förlupen kula. För att det skall bli eldstrid är det ingen tvekan om, ryktena har cirkulerat i flera veckor om den stora uppgörelsen.

I Western Figurspelet är varje figur i spelet helt unik och spelas som en fristående karaktär. En spelare kan styra flera figurer, men agerar med var och en av dem helt individuellt. Det går att spela Western Figurspelet på 2 personer som spelar flera figurer var, men det blir ofta roligare med minst tre inblandade parter även om varje spelare då spelar färre figurer. Totalt sett brukar det bli bäst med någonstans mellan 10 och 20 figurer i spel. Eftersom varje figur är unik går det dessutom att vara många som spelar samtidigt, även om man bara har en figur var.

STRIDSRUNDOR OCH HANDLINGAR

Varje omgång då figurerna flyttas kallas en Stridsrunda. Inför varje Stridsrunda slår alla spelare ett Initiativslag (oavsett hur många figurer spelaren styr) med en omodifierad T20. Den som slår högst aktiverar den av sina figurer han vill börja den Stridsrundan med (det behöver inte vara i samma ordning varje gång), därefter den som fick näst högst osv.

Du flyttar alltid bara en figur i taget som gör alla sina Handlingar, därefter är det näste mans tur.

Under en Stridsrunda har figurerna ett visst antal Handlingar att agera på. För det mesta får alla figurer 3 Handlingar, men i specialscenarion kan det skilja en del.

Under 1 Handling kan figuren:

- Förflytta sig (15 cm/Handling)
- Skjuta/ladda om/närstrid
- Vänta

FÖRFLYTTNING

Under 1 Handling kan figuren gå 15 cm. Figuren har bara halva sin Förflyttning om den måste ta sig över ett hinder av något (gå över en låg mur, ett staket eller i en lutning). Om figuren sitter till häst fördubblas förflyttningen (30 cm/Handling). Det kostar 1 Handling att sitta upp på hästryggen och 1 Handling att sitta av.

Att gå in i och ut ur hus kostar alltid 1 Handling. Det går att häva sig upp på envåningshus tak, men det är svårt. Det kostar 1 Handling och kräver att figuren lyckas med ett Stridsvaneslag (komma upp i 20 totalt när du lägger ihop ditt värde på Stridsvana med en obegränsad T20). Misslyckas figuren har Handlingen förbrukats, men han blir stående på marken nedanför huset.

Vill du låta din figur hoppa ner från ett hus kostar det 1 Handling, och figuren riskerar att skadas om den inte klarar sitt Stridsvaneslag (se mer nedan). Misslyckas hoppet från ett envåningshus slås 1 Skada på



Skadegrupp 10 (slå 1T20 och läs av på Skadetabel-len). Inte ens om figuren lyckas med Stridsvaneslaget då den hoppar ned från ett tvåvåningshus kan den undvika att slå sig helt. Ett lyckat hopp resulterar i 1 Skada på Skadegrupp 10, ett misslyckat resultat ger 1 Skada på Skadegrupp 15.

ELDSTRID

Att skjuta kostar 1 Handling. Figurer med revolver kan avlossa 2 skott per Handling, genom fanning, men får då -5 på att träffa på båda skotten. Då du skjuter läggs din Träffchans ihop med en Obegränsad T20 (Slår du 20 får du slå om och lägga ihop de båda tärningsresultaten). Din motståndares Försvar dras ifrån resultatet, som avläses på Träffmallen (se Western rollspelet).

Ladda om kostar alltid 1 Handling och då laddar du ett helt magasin.

NÄRSTRID

Western är i första hand ett spel för revolvermän, inte slagskämpar som springer in på livet på sin motståndare. Det märks också på dessa regler.

Väljer du att låta din figur ge sig in i Närstrid slår båda de inblandade figurerna varsin T20 mot varandra, där högst resultat har fått in en träff och skadan skall slås. De som har närstridsvapen (bajonett, sabel) får +10 på sitt slag och gör mer skada (använder högre Skadegrupp) då de träffar än den figur som slåss med bara knytnävarna. Då närstriden påbörjats läser de inblandade figurerna varandra, de räknas som inbegripna i en närstrid och ur stånd att dra andra vapen förrän någon av dem ligger.

Figuren kan försöka fly, men vänder då ryggen åt sin motståndare som kommer att hinna attackera 1gång utan att den flyende figuren kan försvara sig, eller slå tillbaka.

Det går att använda även revolverar (+5), haglebössor (+10) och gevär (+10) som tillhyggen i närstrid. Det är bara ett problem – ett vapen som använts på detta sätt blir instabilt och går inte längre att använda att skjuta med...

VÄNTA

Vill du kunna reagera direkt på vad dina motståndare företar sig kan du använda figurens sista Handling till att Vänta. Då står figuren med nerverna på högspänn, beredd att reagera på vad helst som komma skall... En Väntad Handling kan användas till vad du vill – både Förflyttning och Strid.

Du väljer själv när du vill aktivera figurens Vänta-handling tills det blir samma figurs Handling igen (nästa Stridsrunda). Har du inte använt den till dess är den förbrukad. Principen är att en Vänta alltid aktiveras då motståndaren agerar, som en direkt respons på vad han gör. Men det är du som avgör om och när du vill avbryta vad helst han företar sig för att försöka aktivera din figur.

För att få agera direkt när motståndaren blir synlig/du vill måste du klara din Stridsvana (komma upp i 20 totalt när du lägger ihop ditt värde på Stridsvana med en obegränsad T20). Misslyckas slaget får den figur du ville ingripa mot göra alla sina Handlingar innan din figur har hunnit reagera klart och det blir hans tur. Har motståndaren då tagit sig i skydd har din figur skjutit iväg ett skott, men missat.

KOLL PÅ LÄGET

Synfältet är 180 grader. Figuren ser allt rakt fram och åt sidorna, men har inte ögon i nacken. Det innebär att du kan se och skjuta allting inom 180 graders vinkel, men inte ens har Försvar om någon bakom anfaller. Detta gäller dock bara första skottet i ryggen, efter det vet figuren mer än väl att det finns någon där bakom som skjuter på honom och hans Försvarsvärde aktiveras. På samma sätt går det inte att använda en figur som rundningsmärke för att hinna runt och attackera i ryggen – den figur som attackerar måste ha varit utanför den attackerades synhåll under hela sin Förflyttning omedelbart innan attacken för att ta motståndaren med överraskning.

Stod din figur och Väntade då någon försökte smyga sig på och kom inom 10 centimeters avstånd? I så fall får du använda Väntan till att reagera, slå figurens Stridsvana. Om du lyckas är figuren medveten om faran, får tillgång till sitt Försvar och har dessutom en möjlighet att flytta sig därifrån. Misslyckas du med Stridsvana är figuren inte medveten om faran och har inget Försvar om han blir anfallen.

SKYDD OCH FÖRSVAR

Genom att ställa din figur precis vid ett hörn, bakom en mur, en sten eller någonting liknande blir den svårare för motståndaren att träffa – figuren har tagit skydd. Däremot kan du alltid bli beskjuden så länge motståndaren ser någon del av figuren. Det är basen som räknas då figuren tar skydd. Hårda skydd (väggar, hästar) ger motståndare -5 på att träffa, mjuka skydd (stapplöpare, kaktusar spjälstaket) ger -3.

Står din figur högre upp än den som skjuter mot honom får motståndaren ytterligare -5 på att träffa, då det är svårare att skjuta uppåt. Maximalt kan du alltså placera dig så att din motståndare får -10 på chansen att träffa dig (-5 för Skydd och -5 för höjd).

Försvarsvärdet är däremot konstant, det är alltid det samma så länge din figur över huvudtaget är medveten om faran.

SKADOR

Om du träffats får motståndaren slå ett Skadeslag (en obegränsad T20). Hur illa det går kan ni läsa av i Skadetabellen (se Western rollspelet). Gå in på den kolumn som motsvarar motståndarens vapens Skadegrupp (se mer om beväpning nedan) och läs av vilken Skada (från Skräma till Dödlig) det blev. Endast Dödliga Skador i huvudet är direkt dödande i figurspelet, annars finns det alltid en chans att bita ihop och kämpa vidare genom ett bra Stridsvaneslag.

Då figuren blivit träffad måste du alltid slå ett Stridsvaneslag. Beroende på hur allvarlig skadan blev modifieras detta slag. Se följande tabell:

Skada	Stridsvanemod.
Skräma	+10
Lätt	0
Allvarlig	-5
Svår	-10
Kritisk	-15
Kapande	-20

Blir resultatet, efter modifieringen, på Stridsvaneslaget:

under 1	är figuren borta ur striden.
1 -10	lägg figuren med ansiktet ner. Det tar en Stridsrunda att vända på honom. Under nästkommande Stridsrunda får du resa figuren upp och har då 1 Handling kvar. Så länge figuren ligger har den inget Försvar. Figuren tar 2 i Permanent Skada.
11 - 19	lägg figuren med ansiktet uppåt. Under nästa Stridsrunda får figuren resa sig och har 1 Handling kvar. Så länge figuren ligger saknar den Försvar. Du tar 1 i Permanent Skada.
20 - 29	figuren förlorar 1 Handling under nästa Stridsrunda
över 29	figuren biter ihop trots smärtan, tar smällen och spelar vidare som om ingenting hänt

Så länge en ny Skada inte blir värre än den tidigare händer ingenting ytterligare, däremot så räknas alla Permanenta Skador ihop. Upp till 4 gör ingen skillnad, men därefter måste du slå en ny Stridsvana för varje ny Permanent du får. Risken är helt enkelt att



figuren tagit så mycket stryk sammantaget att den inte längre kan hålla sig kvar i spel... Blir resultatet på Stridsvaneslaget sämre än 20 tas figuren av spelplanen. Varje Stridsrunda då en figur får agera har den minst 1 Handling.

STRIDSVANA

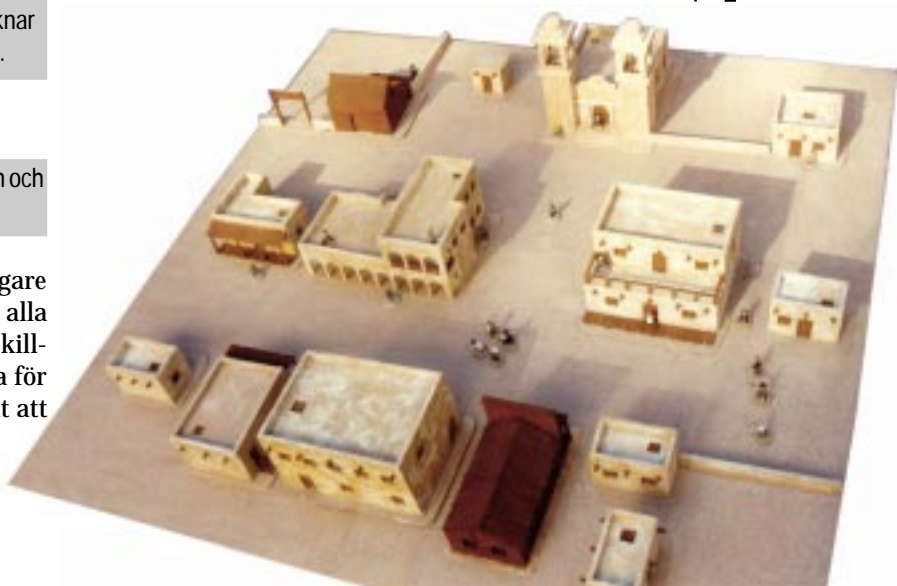
Stridsvana används för att:

- Aktivera din Väntande figur när du vill.
- Upptäcka Bakhåll.
- Hantera Skador/Bitar ihop då figuren träffats.
- Göra allt utom strid, t.ex. hoppa ner från hus

Så fort Stridsvana slås är målet att komma upp i 20 då figurens Stridsvanevärde läggs ihop med en obegränsad T20 och eventuella modifieringar gjorts.

SKAPA DIN EGEN FIGUR

Innan spelet drar igång börjar alla med att slå fram sina karaktärer (i specialscenarion kan de förekomma enstaka figurer med fasta värden). Under denna process använder du dig hela tiden av en T10. Slå 1T10 + 5 för vardera Stridsvana & Försvar, samt 1T10 + 25 för Träffchans (glöm inte att lägga på hagelbössornas T-mod - Träffmodifiering). Övriga värden avgörs efter beväpning.





BEVÄPNING

I Western Figurspelet har vi hittills utgått ifrån ett fåtal standardvapen. Vill du köra med en ökad variation så använd Vapenbeskrivningarna som finns med i Western rollspelet, i Vapentabellerna finns alla uppgifter som behövs för figurspel också (OBS! Varje meter i Räckvidd i rollspelet motsvaras av 2 cm i figurspelet. Endast vapnets Korta Räckvidd används i figurspelet).

Vapen	Räckvidd (cm)	T-mod	Mag	Skadegrupp	Extra ammo
Revolver	40	-	6	12	5 +1T10
Avs. Hagel	10	+20	2	18	1T10
Hagelbössa	30	+10	2	20	1T10
Winchester 66	100	-	17	14	-
Buffelbössa	200	-	1	18	10 + 1T10

Närstridsvapen som bajonett & sabel ger +10 på att träffa & Skadegrupp 10 istället för 5 (som gäller för en obehäpnad attack).



SCENARION

UPPGÖRELSEN I DESERT GULCH

Kapten Armstrong tar fram sin kikare och spanar ner mot spökstaden Desert Gulch. Vid en första anblick verkar staden övergiven, men efter ett tag upptäcker han två vakter ur Millers band. Den här gången skall de inte komma undan. Armstrong och hans trupper har jagat bandet i två veckors tid, ända sedan de räddade arméns lönetransport och dödade sex vakter.

Förhoppningsvis finns den förrädiska apachespejaren Little Creek på plats där nere. Armstrong är övertygad om att helvetet har en särskild plats reserverad för förrädare och desertörer. Little Creek var mer skyldig än Miller till soldaternas död. Männerna hade litat på honom, ingen hade kunnat ana att han skulle sälja ut sina vapenbröder till simpla banditer. Armstrong ler snett. Han tänker själv avrätta Little Creek för hans svek. Precis som han låtit statuera exempel med alla desertörer som flytt undan hans befäl. Alla, utom en... Armstrongs anlete blir än mer bistert. En vacker dag kommer han att möta Charlie Jones igen, och då är desertörens dagar räknade...

Men nu gäller det att fokusera på uppgiften som ligger framför honom. Det här är Armstrongs stora chans, om han gör processen kort med bandet och tar tillbaka den stulna armékassan är den befodran han så länge längtat efter äntligen hans. Då kan ingenting längre stå i hans väg!

När de upptäckt banditernas gömställe bör själva infångandet inte välla hans män något större problem, de är ju trots allt soldater. Nej, då är det värre med Hayes förbannade prisjägare. Hayes är en hal typ, en feg typ. Och Armstrong har hört att han är ute efter Miller och hans anhang. Armstrong spanar en sista gång ut över landskapet. Bra, Hayes verkar inte finnas i närheten – den här gången är han för sent ute.

KAPTEN ARMSTRONGS TRUPP

Fem man ingår i den bestraffningsexpedition 3:e kavalleriet sänt ut efter rånarna. Deras uppgift är glasklar: att oskadliggöra samtliga rånare och se till att de ställs inför rättvisan. De vill helst själva ta äran för ingripandet.

PRISJÄGARNA

Pengar luktar inte... Den gemensamma drivkraften för prisjägare är pengar. Girigheten kan ta överhanden över förnuftet ibland... Ensamma borde de inte ha en chans mot rånarna, men skulle de lyckas blir belöningen desto större... Under Robert Hayes ledning är de försiktiga generaler. De har sett Kapten Armstrongs trupp storma fram och bestämt sig för att utnyttja deras inblandning till att själva smyga fram i tumultet. Prisjägarna träder in i handlingen en Stridsrunda efter de övriga.

Prisjägarna har följande efterlysningsaffischer:

Jack Miller 1000 dollar

Tex Ross 700 dollar

Cole Stanton 500 dollar

Little Creek 1000 dollar

MILLER'S KILLERS

Jack Miller leder ett gäng desperados på jakt efter ära och rikedom. Äran är det inte så mycket bevänt med, men just nu har de en del pengar... En reporter har försökt göra dem till hjältar, men det hjälper inte. Bandet har i folkmun blivit kända som Miller's Killers. De har den mest naturliga uppgiften av alla – de vill behålla både livhanken och bytet.

FRITA FÄNGEN!

Spelar du laglös är din uppgift att befria din kompis som sitter i fängelset. Då måste fängelset brytas upp. Det kan ske på två sätt.

Antingen får en häst dra ut gallret i cellfönstret. För att få loss gallren måste figuren och hästen stå vid fönstret under en hel Stridsrunda, utan att bli skadade. Figuren kan inte heller lägga Handlingar på någonting annat än att dra loss gallren, då misslyckas utbrytningsförsöket. Nästa Stridsrunda kan de försöka igen.

Den andra metoden är att hämta dynamit i handelsboden. Det finns bara dynamit tillräckligt för ett försök. För att använda dynamiten borta vid sheriffkontoret slås en T20. 1 är fummel, och dynamiten sprängs vid apteringen – slå 2 Skador på Skadegrupp 20. Det tar 1 Handling att aptera dynamiten. Tänk på att inte stå precis bredvid när det smäller... (Figurer inom 10 cm avstånd måste slå 1 Skada på Skadegrupp 20. Husväggar ger dock skydd mot smällen)

När de laglösa befriat sin kompis gäller det att få med honom ut från spelplanen. Tyvärr är han skadad, så han kan bara förflytta sig 10 cm per Handling. Om de laglösa lyckas frita sin kompis och ta sig av spelbordet med honom vinner de.

Lagmännens mål ännu enklare: att förhindra deras fritagning. Skulle de laglösa lyckas få upp fängelset har lagmännen fortfarande möjlighet att vinna om de kan fånga in och/eller skjuta mer än hälften av skurkarna. Den ursprungliga fången får dock inte fly av bordet, då har lagmännen ohjälpligt förlorat slaget...

2 SPELARE

3 lagmän

4 skurkar

3 SPELARE

2 x 2 skurkar

3 lagmän

4 SPELARE

2 x 3 skurkar

2 x 3 lagmän



BANKRÄN

Då scenariot börjar är alla skurkar på väg ut från banken efter att ha ränat den. De bär två säckar med \$500 i silver i varje och har därför tappat 1 Handling (de har alltså bara 1 förflyttning à max 15 cm var. Utanför ligger lagmännen och Väntar på minst 25 cm avstånd från banken. I denna första runda skall skurkarna alltså förflytta sig, medan lagmännen får försöka skjuta.

För skurkarna gäller att ta sig av spelplanen med så mycket pengar som möjligt. Då de bär 2 säckar minskar deras Handlingar med 1 per runda. Tar de ytterligare 1 eller 2 säckar minskar den med ytterligare 1 Handling (de kan bära max 4 säckar i taget och har då 1 Handling kvar). Om de skadas så att de faller tappar de säckarna, det tar 1 Handling att plocka upp en säck.

På framsidan av banken står lika många flykthästar som det finns bankrånare. Rånarna måste lämna spelplanen till häst för att undkomma uppbådet. Låt det finnas fler hästar i staden, till exempel utanför cantinan och saloonen, i stallet och i corralen. Det är trist om lagen löser problemet genom att skjuta rånarnas egna hästar och så är det avgjort...

Lagmännens uppgift är att förhindra skurkarnas flykt och återta silvret.

Finns prisjägarna med skall även de stoppa skurkarna och ta silvret.

Den som har mest silver på slutet vinner.

2 SPELARE

3 lagmän

4 skurkar

3 SPELARE

2 prisjägare

2 lagmän

5 skurkar

4 SPELARE

2 x 3 skurkar

2 lagmän

3 prisjägare



GULDGRÄVAREN

Dutch Charlie har kommit ner från sin gruva i bergen med fickorna fulla med guld, guld som han spenderat på saloonen och cantinan och nu är fullständigt apberusad. Han har skruttat om gruvan han hittat och att han snart kommer att vara rikast i hela landet, men han vägrar berätta var gruvan ligger. Därför har samtliga spelare bestämt sig för att dra med sig Dutch Charlie av spelplanen, för att i lugn och ro få honom att nyktra till och avslöja var han har sin gruva...

Dutch Charlie irrar omkring planlöst på stadens gator. I slutet på varje Stridsrunda rör han sig 1T20-centimeter i slumpmässig riktning (använd Träffmalen för att avgöra). Om någon har honom i ett fast grepp kan han dock inte röra sig som han vill.

Du greppar guldgrävaren genom att din figur tar sig fram till honom och därpå lägger 1 Handling på att ta tag i honom. För att vinna måste din figur därpå ta sig av spelplanen tillsammans med Dutch Charlie. Figuren som håller Dutch Charlie kan använda enhandsvapen samtidigt, men får -5 på att skjuta gevär. De andra spelarna kan inte skjuta Dutch Charlie, men om de skjuter och träffar din figur så illa att den faller tappar figuren automatiskt taget om Dutch Charlie, som återigen börjar irra planlöst omkring...

Dutch Charlie litar inte på någon av er, så den som tar tag i honom kommer att få sin Förflyttning bromsad med 1T20-centimeter.

Upp till 20 spelare kan delta, men det blir bäst med ca 15 figurer. Är ni bara några stycken som spelar kan ni ha flera figurer var. Alla spelare börjar från var sin sida av spelbordet.

LYNCHMOBB

Detta scenario har två sidor: lyncharna, som vill ta sig in i fängelset, hämta fången och hänga honom i stallets nock, samt lagen i staden som i första hand hindra dem från att komma in i fängelset, och i andra hand att ta tillbaka fången innan han hängs.

För att komma in på sheriffkontoret och få ut fången måste lyncharna göra något av följande:

Antingen får en häst dra ut gallret i cellfönstret. Då måste figuren och hästen stå vid fönstret en hel Stridsrunda, utan att bli skadade. Figuren får inte lägga Handlingar på någonting annat än att dra loss gallret, då misslyckas utbrytningsförsöket.

Den andra metoden är att använda dynamit som finns i handelsboden (men bara tillräckligt för ett försök). För att använda dynamiten slås en T20. 1 är fummel, och dynamiten sprängs vid aptringen – slå 2 Skador på Skadegrupp 20. Det tar 1 Handling att aptera dynamiten. Figurer inom 10 cm avstånd från smällen måste slå 1 Skada på Skadegrupp 20. Husväggar ger dock skydd.

Då fången släpas ut ur fängelset spjånar han emot allt vad han kan. Den figur som drar med honom har därför bara halv Förflyttning.

2 SPELARE

2 lagmän
4 lynchare

3 SPELARE

2 lagmän
2 x 2 lynchare

4 SPELARE

2 lagmän
3 x 2 lynchare

HÄMND

En stadsbo har blivit skjuten, efter att ha kallat en av kofösarna från den stora ranchen utanför staden för falskspelare. Kofösaren var full, beväpnad och upprörd, stadsbon var chanslös... Lagen lät kofösaren komma undan, då ranchägaren är en alltför mäktig person att stöta sig med.

Då scenariot börjar är stadsborna, tillika hämnarna i detta scenario, vid sin väns grav. Begravningen är just avslutad, och där de står på kyrkogården bestämmer de sig för att hämnas. De är beväpnade och påbörjar omedelbart sin jakt på kofösarna.

Kofösarna är i staden, de sitter på cantinan och festar. Men de är obeväpnade, lagen läste in deras vapen på sheriffkontoret då de red in i staden "för att undvika mer bråk". De måste alltså hämta sina vapen på sheriffkontoret.

Strax efter att lagen avväpnade kofösarna var de tvungna att bege sig utanför staden och undersöka en boskapsstöld. De kommer därför in i staden 1 Stridsrunda efter att de andra börjat.

Stadsborna vill hämnas på kofösarna. Kofösarna vill försvara sig. Lagen vill få de båda andra att lugna sig, på ett eller annat sätt... Om lagen inte skjutit mot en figur måste han klara ett Stridsvaneslag för att våga skjuta mot en lagman..

3 Lagmän (om de är med)

1 – 2 grupper om 3 Stadsbor/Hämnare

1 – 2 grupper om 3 Kofösare

MELLAN TVÅ ELDAR

Stadssheriff J. D. Cooper tar en hastig inspektionsrunda genom San Felipes folktomma gator. Han har noggrant sagt till alla att hålla sig inomhus, även dödgävaren Rick Blessing som tycks tro att han är immun så fort kulorna börjar vina. I dag är det viktigt att folket i staden litar på honom, att de förstår det kloka i att hålla sig gömda. J. D. Cooper har fått uppgift om att inte mindre än två ökända banditligheter fått höra talas om de stora silverfyndigheter som hittats på sista tiden, och därför bestämt sig för att råna banken i San Felipe.

Joseph Gray och hans Bushwackers är ökända allt sedan Inbördeskriget. De är brutala män, mördare kända för att aldrig låta en motståndare leva. Joseph Gray själv kan se nog så charmerande och ofarlig ut, enbent och allt som han är, men skenet bedrar. En farligare man får man leta efter, han är känd för att avrätta sina motståndare på nära håll med sitt avsågade hagel. Hans närmsta man är Cole Stanton, en systerdotter som växte upp i krigets skugga. Cole var inte äldre än tretton år första gången han dödade en motståndare. Våldets väg är det enda liv han känner till, för honom är det döda eller dödas som gäller. Ingen har någonsin visat honom barmhärtighet och han kommer aldrig att vända andra kinden till... Mike Peterson är inte fullt lika blodtörstig som sina kumpaner, även om han är minst lika hänsynslös. Hans uppgift är alltid given, att hitta en bra utsiktsplats från vilken han kan täcka sina kumpaner med sitt Enfieldgevär.

Jack Miller leder det andra bandet. En reporter har försökt göra dem till hjältar, men det hjälper inte. Bandet har i folkmun blivit kända som Millers Killers. Jack Miller är den mest beslutsamme av de tre. Utan tvekan är det han som väljer mål och lägger upp deras strategi. Att han valt att slå till mot banken i San Felipe är ingen slump, Miller har svurit att hämnas på stadssheriffen där J. D. Cooper. Förra gången de båda möttes träffade Coopers kula Miller så illa att han blev tvungen att amputera en arm... Tex Ross har blivit vida känd som behärskad och kallblodig. Det finns vittnesuppgifter som berättar att Tex fått fyra kulor i sig, men ändå stått upp och skjutit ner de tre prisjägarna som angrep honom ur ett bakhåll. Han lät ingen av dem undkomma levande. Charlie "Chicken" Jones är hans motsats. En skickligare revolverman finns nog egentligen inte, och är avståndet tillräckligt kort har "Chicken" dessutom en avsågad hagelbössas att ta till. Hans problem är bara att han är så feg. När kulorna börjar vina sätts hans självbehärskning på svåra prov. Då Tex ensam stred mot de tre prisjägarna stod "Chicken" och gömde sig bakom uthuset...

Han vågade sig inte fram förrän striden var så gott som över.

J.D. Cooper är den självklare ledaren för stadens försvar, han har blivit omvald till stadssheriff tre gånger och alla är övertygade om att han kommer att behålla sin post tills han pensioneras. J. D. Cooper är en taktiker av rang, men en försiktig general.

Han sätter alltid stadsbefolkningens säkerhet i första rummet. Vicesheriff George Parker skulle utan problem kunna bli stadssheriff själv i de flesta städerna i området, åtminstone är San Felipes befolkning övertygade om att så är fallet. George vet dock själv bättre, han är ingen ledartyp som kliver fram för att bli skjuten. Han föredrar att ta sig runt sina motståndare och överrumpla dem när de minst anar det... George har inga samvetsbetänkligheter mot att skjuta en brottsling i ryggen, hellre än att låta honom komma undan. Jake Williams klev omedelbart fram som frivillig då han hörde talas om den förestående oron. Williams må se halvgalen ut, och är det för all del också. Men faktum kvarstår, det mesta av silvret på banken är hans och han är beredd att försvara sitt silver med sin hagelbössas. Den har fått många giriga skurkar att bita i gräset under åren... Steve Andersson är vakt på banken, men hade egentligen hoppats slippa göra någonting. Han tog jobbet för att det var bra betalt för lite arbete, men när bankrånarna nu närmar sig känner han att modet sviktar. Han vill hjälpa staden så gott han kan, frågan är om han vågar. Kallsvetten gör att greppet om revolvern är sämre än någonsin...

J. D. Cooper har precis gått klart sin runda då han hör ljudet av hästhovar som nalkas i galopp. Han slänger sig in i närmsta hus, redo att ge skurkarna en överraskning de sent skall glömma. Inne på banken väntar \$5.000 i silver.

SAN FELIPES FÖRSVARARE

Fyra modiga män försöker hindra bankrånarna:

J. D. COOPER

J.D. Cooper är den självklare ledaren för stadens försvar, han har blivit omvald till stadssheriff tre gånger och alla är övertygade om att han kommer att behålla sin post tills han pensioneras. J. D. Cooper är en taktiker av rang, men en försiktig general. Han sätter alltid stadsbefolkningens säkerhet i första rummet.

GEORGE PARKER

Vicesheriff George Parker skulle utan problem kunna bli stadssheriff själv i de flesta städerna i området, åtminstone är San Felipes befolkning övertygade om att så är fallet. George vet dock själv bättre, han är ingen ledartyp som kliver fram för att bli skjuten. Han föredrar att ta sig runt sina motståndare och överrumpla dem när de minst anar det... George har inga samvetsbetänkligheter mot att skjuta en brottsling i ryggen, hellre än att låta honom komma undan.

JAKE WILLIAMS

Jake Williams klev omedelbart fram som frivillig då han hörde talas om den förestående oron. Williams må se halvgalen ut, och är det för all del också. Men faktum kvarstår, det mesta av silvret på banken är hans och han är beredd att försvara sitt silver med sin hagelbössa. Den har fått många giriga skurkar att bita i gräset under ären...

STEVE ANDERSON

Steve Andersson är vakt på banken, men hade egentligen hoppats slippa göra någonting. Han tog jobbet för att det var bra betalt för lite arbete, men när bankrånarna nu närmar sig känner han att modet sviktat. Han vill hjälpa staden så gott han kan, frågan är om han vågar. Kallsvetten gör att greppet om revolvern är sämre än någonsin... Måste slå T20 i början på varje Stridsrunda. Blir resultatet då 1 vågar han inte agera.

GRAY'S BUSHWACKERS

Joseph Gray och hans Bushwackers är ökända allt sedan Inbördeskriget. De är brutala män, mördare kända för att aldrig låta en motståndare leva.

JOSEPH GRAY

Joseph Gray själv kan se nog så charmerande och ofarlig ut, enbent och allt som han är, men skenet bedrar. En farligare man får man leta efter, han är känd för att avrätta sina motståndare på nära håll med sitt avsågade hagel.

COLE STANTON

Grays närmaste man är Cole Stanton, en systerdotter som växte upp i krigets skugga. Cole var inte äldre än tretton år första gången han dödade en motståndare.

Väldets väg är det enda liv han känner till, för honom är det döda eller dödas som gäller. Ingen har någonsin visat honom barmhärtighet och han kommer aldrig att vända andra kinden till...

MIKE PETERSON

Mike Peterson är inte fullt lika blodtörstig som sina kumpaner, även om han är minst lika hänsynslös. Hans uppgift är alltid given, att hitta en bra utsiktsplats från vilken han kan täcka sina kumpaner med sitt Enfieldgevär.

MILLER'S KILLERS

Jack Miller leder det andra bandet. En reporter har försökt göra dem till hjältar, men det hjälper inte. Bandet har i folkmun blivit kända som Miller's Killers.

JACK MILLER

Jack Miller är den mest beslutsamme av de tre. Utan tvekan är det han som väljer mål och lägger upp deras strategi. Att han valt att slå till mot banken i San Felipe är ingen slump, Miller har svurit att hämnas på stadssheriffen där J. D. Cooper. Förra gången de båda möttes träffade Coopers kula Miller så illa att han blev tvungen att amputera en arm...

TEX ROSS

Tex Ross har blivit vida känd som behärskad och kallblodig. Det finns vittnesuppgifter som berättar att Tex fått fyra kulor i sig, men ändå stått upp och skjutit ner de tre prisjägarna som angrep honom ur ett bakhåll. Han lät ingen av dem undkomma levande.

CHARLIE "CHICKEN" JONES

Charlie "Chicken" Jones är Tex Ross' motsats. En skickligare revolverman finns nog egentligen inte, och är avståndet tillräckligt kort har "Chicken" dessutom en avsågad hagelbössa att ta till. Hans problem är bara att han är så feg. När kulorna börjar vina sätts hans självbehärskning på svåra prov. Då Tex ensam stred mot de tre prisjägarna stod "Chicken" och gömde sig bakom uthuset... Han vågade sig inte fram förrän striden var så gott som över. Måste slå Stridsvana varje gång det är hans tur. Misslyckas han törs han inte agera, annat än genom att springa bort från striden.