

EN DILIGENS FÖR FYRA

WESTERN-ÄVENTYR AV NIKLAS HALLGREN

En lönetransport till ett sydstatsregemente lastad med 8000 silverdollar har blivit rånad. De ansvariga är alla döda, bortsett från en man. *Michael Bordas*, eller Mike i folkmun, har dödat sina kumpaner och gömt bytet i en gammal övergiven gruva i bergen väster om Hillsboro. Efter detta har han flytt från platsen i väntan på att saker och ting ska lugna ned sig lite. Mike har tagit sig till El Paso där han kopplat av med glädjeflickor och pokerspel.

Hade allt gått som det skulle vore han snart en rik man, men ödet ville annorlunda. De fyra rollpersonerna har alla på olika sätt fått nys om skatten. I slutet av *En diligens för fyra* finns fyra färdigskapade rollpersoner: Kortspelaren *Richard Heart* spelade skjortan av Mike och tog kartan till gömstället som betalning. Indianen *Warm Wind* agerade tolk när ett vittne till rånet förhöordes. Den deserterade soldaten *George Farmer* blev snuvad på sin

soldatlön och visste vad hans kamrat Mike hade gjort. Glädjeflickan *Laura McWiedan* fick reda på ett och annat sängvägen.

En diligens för fyra går dock att spela med egenskapade rollpersoner, bara intrigen med skatten integreras med rollpersonernas bakgrund.

Nu sitter alla dessa personligheter i samma diligens på väg mot Hillsboro, givetvis helt ovetande om att de alla har samma mål...

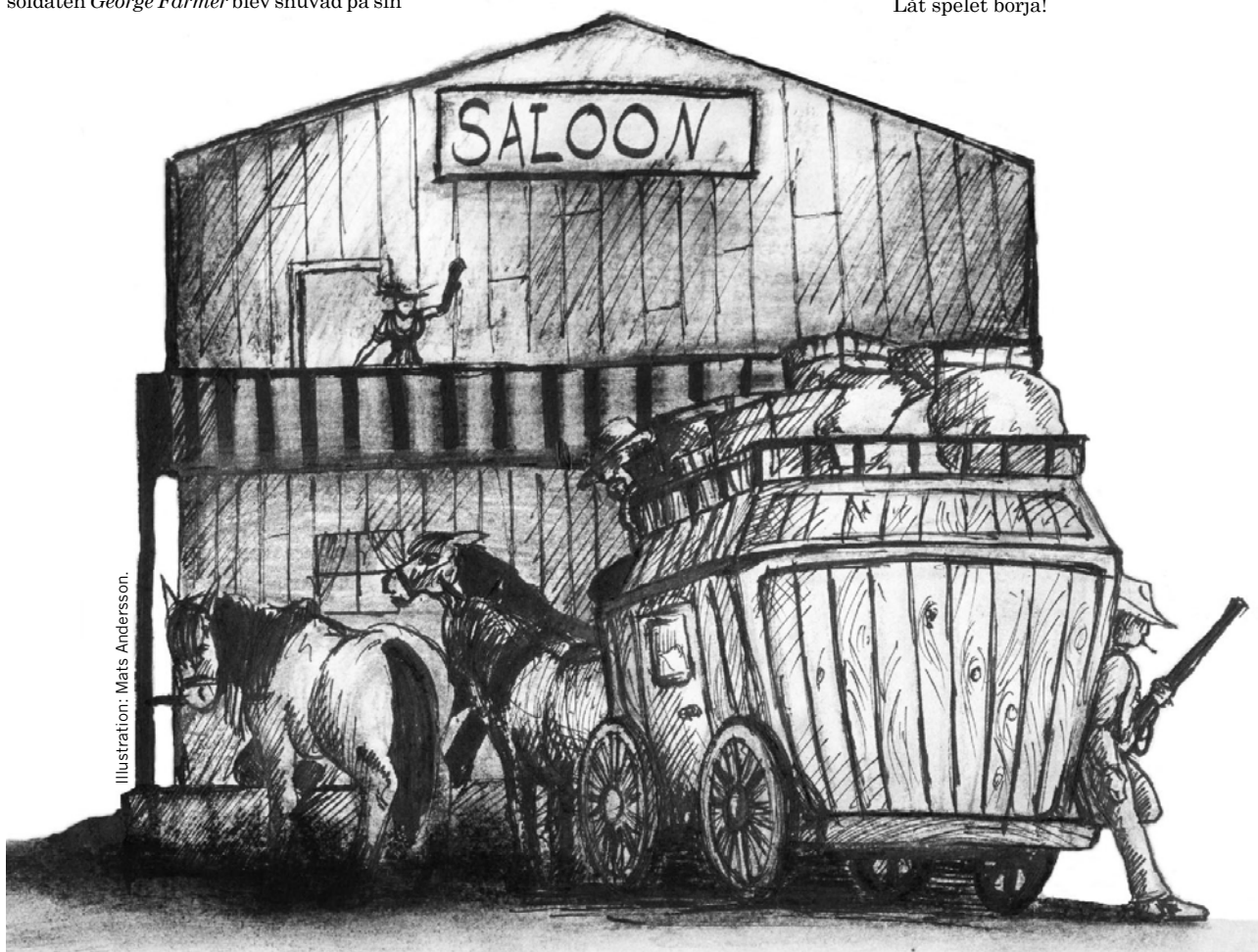
TIPS TILL SPELLEDAREN

Genom att låta mycket bygga på rollpersonernas intriger lämpar spelledaren över mycket av bördan till spelarna. Dessutom känner sig spelarna därmed mer fria och kan iträda sina roller på ett mer realistiskt sätt. Nackdelen med denna spelupp-

byggnad uppdagas utifall spelarna är oerfarna och inte kan hantera intrigerna och ansvaret som detta medför. Meningen är att det är spelarna som naturligt ska föra spelet framåt, men spelledaren har fyra sidointriger att slänga in på vägen mot skatten.

Kom ihåg att du som spelledare måste i det längsta se till att rollpersonerna (och fördelaktigast även spelarna) förblir ovetande om att de alla har samma mål. Ju längre in i äventyret de får reda på detta desto mer intressant blir det. Spelarna kan välja att samarbeta, för att vid rätt tillfälle roffa åt sig allt. En annan möjlig utväg är att upptäckten resulterar i en strid vilket medför att gruppen splittras – i två eller flera fraktioner – som sinsemellan slåss om bytet. Som SL bör du dock försöka att hålla samman gruppen. Det är också viktigt att SL läser igenom alla karaktärerna och förstår de inre intrigen.

Låt spelet börja!



FÄRDEN BÖRJAR

Den torra och heta luften känns än värre när man tvingas sitta i en obekväm, men ändå billig diligens timme efter timme. Den nya diligenslinjen mellan El Paso och Hillsboro löper genom varierande landskap på västra sidan av Rio Grande, men man tröttnar snart på att sitta tyst och titta ut. Det finns inte mycket annat att göra än att prata, försöka sova eller kanske spela lite poker?

De vidsträckta ängarna av torrt gräs och enstaka buskar och träd byts snart ut mot en stenig och ännu torrare omgivning då diligensen närmar sig bergen nordväst om El Paso. När kvällen faller och hästarna frustar av utmattning är man framme vid Bobs station.

BOBS STATION

Väl framme vid Bobs station blir rollpersonerna inhysta i samma rum, vilket förövrigt är det enda som är ledigt. På bottenvåningen serveras en blaskig soppa med okänt innehåll, men tillsammans med tequila är den ätbar. Ett ungt par, förmodligen nygifta, på väg österut sitter vid ett bord och tycks inte ta notis om omgivningen. Efter ett tag försvinner de upp till sitt rum. I övrigt är det bara rollpersonerna och de två paren av kuskar som befinner sig i lokalen.

Plötsligt blåser dörren upp och den fetlagda Bob springer snabbt fram och stänger den. *"Det blir oväder ska ni få se"* säger han och regler fönsterluckorna.

Kvällen lider mot sitt slut och vid det laget har nog de flesta gått och lagt sig. Det är när de få kvarvarande är som tröttast som dörren sakta öppnas och en dammig och trött filur hasar sig in. Bob (som aldrig själv tycks bli trött) är snabbt framme och hjälper mannen att sitta vid en stol. Whiskey serveras till främlingen som verkar vara runt 40 år gammal. Hans dammiga kläder är antagligen svarta i vanliga fall och det är inte svårt att gissa sig till att detta är en revolverman. Han pratar sakta och tyst med Bob, som satt sig bredvid mannen.

En observant, helst vaken rollperson kan med lite tur höra något pratats om en belöning och namnet Heart.

Om ingen lägger märke till detta kommer mannen, som mycket riktigt är prisjägare, smyga sig in i rollpersonernas rum under sena natten. Om han lyckas smyga in till Richards säng utan att bli upptäckt ämnar han sätta handklovar på boven och sedan bryskt slita med honom. Om detta inte lyckas har han inget emot att använda våld.

Det skulle antagligen vara tråkigt om Richard hamnade i denne prisjägares kedjor och inte fick vara med om resterande äventyr, så förslagsvis upptäcks mannen och en tumultartad strid tar vid. Om mannen dör under denna kommer rollpersonerna upptäcka främst två saker: En vicesheriff-stjärna under rocken visar att man begått ett riktigt grovt brott. I hatt-

brättet, om man är noggrann, hittas en wanted-affisch med Richard Hearts ansikte. Belöningen har trappats upp och ligger nu på 500\$.

Bob ogillar vad som hänt och beslutar att alla rollpersonerna måste låsas in på rummet och vaktas av kuskarna. Detta i väntan på att Bobs son ska hämta sheriffen i El Paso för att föra dessa skurkar och kallblodiga mördare till rättvisan. Gissningsvis vill inte någon av rollpersonerna vänta på detta då brottet att mörda en vicesheriff inte ses mellan fingrarna. De kan vänta långa fängelsestraff eller rent av galgen...

I sandstormen som ryter utanför skulle de kunna undkomma, men det är svårt att styra diligensen och hästarna är allt annat än lugna. Om man dock väljer detta sätt, vilket konstigt nog är det enda tillgängliga medlet, kommer stormen att bedarra efter en dags helvete.

Vid det laget har sheriffen och hans män blivit underrättade av Bobs son om vad som hänt, men de är hopplöst efter.

Rollpersonerna tvingas till slut slå läger för natten eftersom hästarna är utmattade. När dagen gryr stiger temperaturen snabbt och hettan känns olidlig när vagnen sakta rullar genom en canyon. WeWe kommer snart upptäcka att de är förföljda av indianer, men innan han hinner göra något hörs vilda tjut och ett tiotal unga apache-indianer rider nerför sluttningarna. Nu är goda råd dyra!

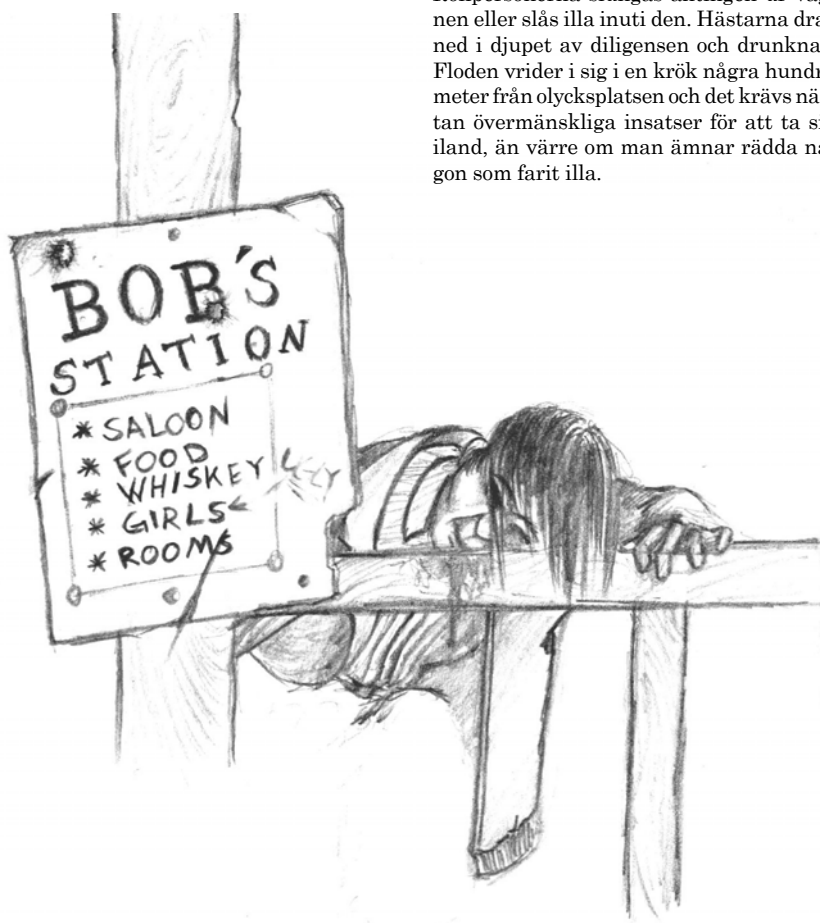
INDIANÖVERFALLET

Canyonerna är dryga hundra meter bred och flera kilometer lång. Runt om den usla vägen, om den nu får kallas det, ligger klippblock och här och var växer kaktusar. WeWe är den enda i sällskapet med kunskap om indianer, av naturliga skäl, och han kommer förstå att detta är unga utbrytare som vill skaffa ära och skalper.

Vad kan man göra i detta underläge? Jo, diligensen kan kanske komma undan om man väjer av vägen och sick-sackar mellan klippor och kaktusar. Om man dessutom släpper all barlast (läs: bagaget) kan man ha en hygglig chans. Indianerna är alla unga och oerfarna och vid motgångar kommer de skrikande vika av och slicka sina sår.

Har man klarat sig så här långt kan rollpersonerna tyvärr ännu inte slappna av. Hästarna skenar och vagnen börjar ramla sönder, medan färden allt mer närmar sig stupet i änden av canyonen. Alla försök att kasta sig ut kan betecknas som meningslösa. Mardrömsfärden går genom ett sönderslitet landskap och att hoppa ut i denna fart medför rollpersonens förkrossande död mot valfritt klippblock. Trots allehanda desperata och heroiska insatser rasar diligensen nedför stupet...

Ett dryga tjugo meter fall rakt ned i Rio Grande kan sluta riktigt illa. SL kan med fördel dra ut på de sekunder fallet varar. Dilligensen hinner vrida sig ett halvt varv innan den slår mot vattenytan på floden. Rollpersonerna slungas antingen ur vagnen eller slås illa inuti den. Hästarna dras ned i djupet av diligensen och drunknar. Floden vrider i sig i en krök några hundra meter från olycksplatsen och det krävs nästan övermänskliga insatser för att ta sig iland, än värre om man ämnar rädda någon som farit illa.



Väl iland inser nog rollpersonerna att man är illa ute. Allt bagage är borta, inga hästar finns kvar, och för den som tänker på sitt krut kan man lugnt konstatera att detta är dyngsurt. Bärgningsförsök är knappast någon idé med tanke på hur strömt det är och förmodligen har vagnen redan hunnit forslas iväg en bit. Det börjar mörkna och ett tips är att rollpersonerna slår läger på sandbanken nedanför stupet i väntan på dagsljus. För oturligt nog är denna sandbank, precis nedanför stupet, den enda plats som erbjuder torra land. Längs med floden, i alla fall på rollpersonernas sida, går klippväggen rakt ned i vattnet. Man måste således klättra tjugometer rakt upp på en porös bergvägg utan bra utrustning...

Förhoppningsvis klarar våra hjältemodiga rollpersoner detta och kan kravla sig upp på vägen som ringlar längs med bergväggen. Det blir till att gå på om man inte vill att sheriffen och hans uppbåd ska hinna ikapp. När rollpersonerna, trötta av utmattning, törst och hunger slutligen lämnar det bergiga området efter sig är det sedan länge mörkt. Just när spelarna tänker slå läger kan de höra sång och en vagn som närmar sig. En sjungande man i fina kläder styr sitt ekipage nästan rakt in i lägret. Detta är Frank Loudmille som är på väg tillbaka till sin och broderns ranch, några kilometer här ifrån, efter att ha handlat i Hillsboro. Frank är pratsam och vänlig och rollpersonerna kan nog pusta ut och inte känna något hot när man märker att mannen antagligen är alkoholpåverkad. När den trettioårige Frank får syn på unga Laura vill han absolut att rollpersonerna ska följa med honom till ranchen för att äta gott och vila ut.

LOUDMILLE'S RANCH

Det är sena natten när rollpersonerna kan stiga av vagnen och sträcka på sig. Även i detta mörker inser de nog att det är en mycket påkostad ranch med flera hus och stall. Frank visar rollpersonerna till var sitt rum på ovanvåningen i den stora huvudbyggnaden. Efter att ha frächat upp sig, och vid behov fått låna kläder, bjuds rollpersonerna på en ytterst sen middag i salongen på bottenvåningen. Franks bror

lyser med sin frånvaro, men gissningsvis kommer ingen reflektera över detta då allihanda läckerheter serveras.

Alla rollpersoner väcks samtidigt vid middagstid dagen efter av ett häftigt gräl på bottenvåningen. Glas krossas, bord välts och svordomar flyger tätt. Väl på bottenvåningen kan man se de båda bröderna i ett våldsamt slagsmål. Vid synen av rollpersonerna avstannar tumultet. Frank reser sig och borstar av sin kostym för att sedan presentera sin yngre bror William. Den yngre brodern verkar vara strax över de tjugio och är mycket välskapt. Till skillnad mot sin äldre brors kultiverade sätt har William ett äkta vilt drag hos sig och han torkar bort blod från sina läppar innan han får syn på Laura. SL kan beskriva honom extra noga för Laura när han kliver fram till henne. Han kysser hennes hand och går sedan utan vidare ord ut ur huset.

Lite eftersökningar visar att de båda bröderna ärvt ranchen av sina rika föräldrar sedan dessa dött under en olycka några år tidigare. Frank beskriver deras situation som tråkig trots enorma tillgångar. Om någon får tag på William ger han en annan bild av det hela. Han sliter dagarna i ända för att få allt att gå ihop och kunna betala av lånen till banken. Detta medan hans arroganta bror gärna förspiller pengarna på glädjeflickor, spel och sprit. SL bör få rollpersonerna att känna sig hemma och utnyttja gästfriheten. För varje timme som går kommer nämligen uppbådet allt närmare. Spåret är tydligt och sheriffen ser gärna dessa mördare fångade...

Om rollpersonerna stannar hela dagen, vilket de blir tvungna till om de vill låna hästar, blir de bjudna på en hejdundrande middag. Middagen kommer dock att urarta eftersom bröderna tävlar om Lauras gunst. Till slut drar Frank en liten revolver och siktar på sin bror. William ser klenroget på honom och kan inte förstå hur de kunnat glida ifrån varandra på detta sätt. Förut var de en familj, men nu styr Franks vansinne över allt och alla. Längre än så hinner han inte eftersom Frank kallblodigt skjuter honom i bröstet. William faller hostande ihop och Frank står helt handfallen. När han samlat sig skriker han på hjälp. Rollpersonerna borde nu förstå vem som kommer få skulden för det här...

Den kvarvarande brodern vänder sig mot valfri rollperson och siktar med revolvern. Antagligen utbryter strid och Frank kommer att få samma slut som sin bror. Just i denna stund kommer manskapet, dvs valfritt antal kofösare, stormande till brödernas undsättning. Laura kommer märka att William inte är död och hon får en nyckelknippa av honom. Den går till stallet och William ber henne att skynda sig undan innan de alla dör. William sjunker ihop och det börjar banka på dörren till salongen.

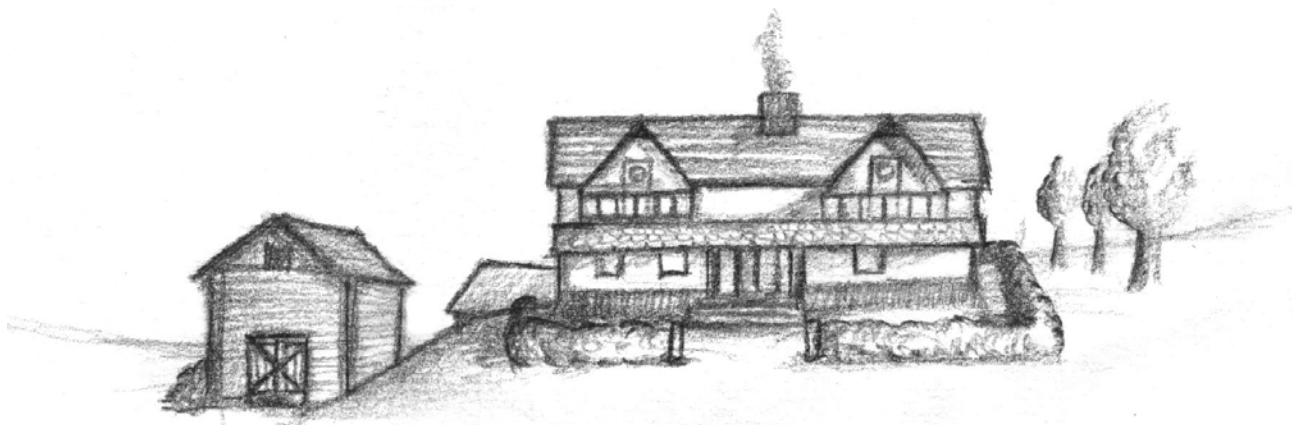
Man kan ta sig ut på verandan för att vidare springa till stallet. När alla fått en häst har manskapet hunnit ut från huset igen och skjuter vilt efter de flyende rollpersonerna. Färden går mot nordväst och om rollpersonerna inte tidigare förstått att de alla har samma mål borde detta rätt snart gå upp för dem. De har hamnat i värre knipa än förut och det logiska vore att splittras och att definitivt inte fortsätta färden mot Hillsboro.

HILLSBORO

Efter en kaotisk ritt, som antagligen tog en omväg förbi Fort Thorn, närmar sig rollpersonerna gruvstaden Hillsboro. Redan på avstånd kan man se att allt inte är som det borde vara i en sådan liten håla som staden trots allt är. Mängder av tält är resta på östra sidan av staden och stora skaror sydstatssoldater marscherar till synes planlöst. Detta torde bara innebära problem för en i gruppen, George Farmer. Dessertören känner rätt snart igen sitt regementes fana och borde inse faran i att fortsätta in i staden.

Resterande rollpersoner förstår antagligen, eller i annat fall bör i alla fall SL få dem att förstå, att de behöver utrustning för att kunna ta sig in i en gruva. Till exempel rep, facklor och varför inte spadar?

I staden kan man lätt uppfatta den nervösa stämningen. Nordstatarna har vunnit stora segrar i öster och detta regemente, som hittills inte sett någon större batalj då det finns utposterat så pass långt i väster, har blivit beordrat att genast ge sig av österut för att förstärka sydstatarnas linjer. Den befälhavande generalen har dock sett till att manskapet fått rejäla fyllor och



rundor i de mer syndiga tillhållen i staden innan avfärd. Och just när rollpersonerna kommer inridande/smygande/gående eller annat passande råder det tumult. Många av soldaterna har ingen direkt lust att färdas österut mot slaktfälten och särskilt inte nu när fyllan och glädjeflickorna är som bäst.

Rollpersonerna är inte ensamma om att vara i Hillsboro och dessutom veta om skatten, eftersom Michael Bordas efter en vansinnesritt kommit fram till staden. Nu är han här av samma anledning som rollpersonerna, men eftersom han vet hur mycket silvret väger har han valt att stjäla en vagn från armén för att kunna frakta bort allt i säkerhet. Nåväl, Mikes otur håller i sig och han blir upptäckt och stoppad av en grupp på fyra infanterister. En smord tunga och löften om enorma delar silver gör att soldaterna helt sonika hoppar upp på vagnen för att färdas till gruvan. Mike ämnar givetvis inte dela med sig, men det

vet ju inte dessa alkoholpåverkade unga soldater om...än. Han kan ju behöva lite hjälp att bära först.

När allt detta händer har rollpersonerna precis lämnat staden efter att ha fått tag på det de önskat. Nu börjar letandet och i de kvarvarande rollpersonernas huvuden börjar antagligen små planer smidas för att få behålla silvret själva.

GRUVAN

De trasiga brädorna som barrikerat ingången till den övergivna gruvan talar sitt tydliga språk. Någon har för en tid sedan tagit sig in här. Inne i gruvan är det lågt i tak och på vissa håll har bjälkarna i taket rasat ner tillsammans med grus och sten. Fackelskenet avslöjar att dammet på marken tidigare vispats upp av många fötter som släpat på tunga säckar. Innan någon hinner tänka mer på hur man ska bli av

med de andra, trillar förste person ner i ett gruvschakt. Personen faller fem meter och landar i bottenlöst iskallt vatten. Det finns ännu en gruvgång här i nivå med vattenytan, och simmar man in i den kan man snart stå på marken igen. Här ligger för övrigt liken efter Mikes kumpaner. Och i slutet av gången, blockerad av ett kraftigt ras, ligger 16 säckar klingande dollar i silver. Säckarna må vara mycket stryktåliga, men de är också fruktansvärt tunga...

Som SL kan du nu låta pengafebern frossa. Låt rollpersonerna jobba hårt för silvret, för snart anländer Mike och han vill definitivt inte dela med sig! En strid tar vid och skjutandet gör att gruvan sakta men säkert börjar rasa samman. När rollpersonerna besegrat Mike och hans nyvunna "vänner" och kommit ut med silvret blir man beskjutna igen. Uppbådet har slutligen sparat upp banditerna och hunnit i kapp dem...

Illustration: Petter Skarin.



SLUTET?

Sheriff Jason Grant har kommit med tio man för att primärt hämnas sin broders död. De har lugnt iakttagit striden i gruvan och lagt sig till ro med gevären redo runt om bland klippor och berg för att skjuta alla som kommer ut ur gruvan. Jason är nitisk, men hans män har trots allt moral och kommer inte skjuta ner någon kallblodigt i första taget.

Har rollpersonerna redan avverkat varandra är denna situation nästan lika med döden, men har de hittills samarbetat har i alla fall någon en chans att undkomma.

Kulorna viner runt rollpersonernas åtråvärda skallar och goda råd är verkligen dyra. Att gå in i gruvan igen kan ses som självmord, men vad är det att springa ut skjutandes och kasta sig upp på sadeln? Faktum är att om någon väljer att försöka finna en utväg i gruvan, finner man en! Gräver man bort de stenar som täcker gången nere vid det vattenfyllda schaktet fortsätter den ringliga och tränga vägen ut på andra sidan berget. Men vem tänker springa tillbaka in igen när allt håller på att rasa samman?

Om man väljer att vänta kanske allt löser sig av sig själv, eftersom Jasons raseri över att inte komma åt banditerna snart går ut över hans egna män.

Nu är det du som SL som avgör vad som händer...

SPELLEDARPERSONER

Bob Fisher

Yrke: Sköter och äger diligensstationen "Bobs station"

Utseende/Beteende: Bob är på gränsen till fetlagd. Han går klädd i grova och tåliga kläder, men dessa är alltid garanterat rena. Hans svarta och lurviga kalufs påminner om ett fågelbo och tycks passa hans personlighet. Han är pratsam och ofta rolig, men om någon bryter mot hans regler blir han med ens väldigt förgrymmad.

Färdigheter som en Bartender.

Jason Grant

Yrke: Sheriff

Utseende/Beteende: Jason är en stilig man i medelåldern, men har ett hetsigt temperament. Han går alltid klädd i kostym och är mycket mån om sitt yttre. Få är de som kommit honom nära och färre är de som skulle vilja trots hans fördelaktiga utseende. Hans enda familj är brodern Morgan och de kommer konstigt nog väldigt bra överens. Det bör tilläggas att mordet på hans bror slår hårt mot honom och han gör det till sin livsuppgift att hänga mördarna. (Den dödade mannen är sheriffs bror och detta har blivit högst personligt!) Jason kan vara mycket envis...

Färdigheter som en Stadssheriff.

Morgan Grant

Yrke: Prisjägare (officiellt vicesheriff)

Utseende/Beteende: Morgan ser ut som en sliten version av sin yngre bror Jason. Han har en förkärlek till svarta kläder trots den uppenbara hetta det medför. Morgan är fullständigt nitisk och har hittills aldrig misslyckats med ett uppdrag. Han har fått stryk, blivit skjuten och knivhuggen, men han har alltid kommit igen och gett tiofalt tillbaka. Han är tystlåten och uppskattar inte att folk lägger sig i hans angelägenheter.

Färdigheter som en Prisjägare.

Frank Loudmille

Yrke: Ranchägare

Utseende/Beteende: Frank både ser ut och beter sig som en rik aristokrat. Hans svarta hår är välklippt, och ingen kan klaga på hans välansade mustasch. Under detta yttre döljer sig en mano-depressiv man, som ena stunden klarar allt galant och med ett leende för att i nästa ynkligt gråta ut sin oduglighet hos någon glädjeflicka. Vid vissa tillfällen har kvinnorna skrattat och förnedrat honom, men det har de snabbt fått ångra när sorgen övergått i vrede. Han ser ner på sin yngre bror och njuter av att slösa bort de pengar William drar in till gården.

Färdigheter som en Boskapsbaron.

William Loudmille

Yrke: Ranchägare

Utseende/Beteende: William är raka motsatsen till sin äldre bror. Han klär sig i funktionsdugliga kläder och jobbar hårt. William har långt mörkt hår och rakat ansikte och ser mycket bättre ut än Frank. En romantiker fängslad i en hård tillvaro. Att hans bror ständigt kör med honom gör inte situationen bättre.

Färdigheter som en Kofösare.



RICHARD HEART



Ålder: 32 år

Yrke: Spelare/Lycksökare

Familj: Ingen han vill veta av

FYS 12, STY 10, KOR 15, MOT 14,
SNA 12, INT 16, BIL 12, SDP 17, VAK 15

Färdigheter

Förklädnad 12, Förfalska 12, Försvar 9,
Hasardspel 15, Kortspel 19, Sprängämnes-
teknik 10, Rida 10, Simma 8, Projektil-
vapen 15, Träffsäkerhet Revolver 18,
Vapensnabbhet Revolver 22.

Personlighet och utseende

Richard är en snobb utåt sett, men han har det svårt ekonomiskt. Att försörja sig på spel är både farligt och osäkert. Han tar alltid första bästa chans att lura av någon stackare sina pengar, om han ser en möjlighet. Richard är en lugn man, som hellre tänker först och agerar sedan. Hans ansikte är ärrat och han har börjat att tappa sitt hår. Haltar gör han också och om någon frågar varför, svarar han "krigsskada".

Utrustning

Tre fina kostymer med tillhörande skor och hattar. Underkläder, tvål etc. 5 kortlekar, modifierade. Armékarta. Axelhölster med en Colt Police (dold). Bälte med hölster och en Starr Armérevolver. 19\$ och 7 cent.

BAKGRUND

Richard hade inget val när han växte upp. Familjen var för stor för att kunna försörjas och Richard lämnades på ett barnhem. Han rymde från det efter två år och livnärde sig på olika små stölder. Han kom i kontakt med mer kriminella män och blev medlem i ett rånargäng. Skadan i höger höft är inte en krigsskada, utan ett splitter från en misslyckad kassaskåpsprängning. Efter det kunde han inte hålla samma tempo som de andra och efter ett rån slogs han ned av sina "kamrater" och lämnades åt rättvisan. Ett medborgargarde kom dock före och straffade honom med tortyr. Piskad och knivskuren sattes han fängelse. För ett år sedan flydde han från det och nu försörjer sig Richard på spel och allehanda luren-drejeri.

Härom veckan spelade han skjortan av en karl och denne erbjöd sig berätta om en förmögenhet som låg gömd - en skatt. Skeptisk tog han emot en karta av mannen, som sedan snabbt försvann. Det är inte så att Richard Heart är korkad, tvärtom. Kartan, i ögonen hos en van förfalskare, måste vara äkta. Det var en armékarta över området runt Hillsboro och i en bergssluttning fanns ett kryss. Mannen hade sagt att han stulit kartan från en soldat som i sin fylla av misstag berättat om ett rån på en penga-transport. Krysset skulle visa vart pengarna låg gömda nu. Men det var bråttom eftersom kartans ägare antagligen ville behålla sitt byte. En skatt var precis vad Richard behövde. Han skulle kanske kunna öppna en egen saloon? Skadan i höften tillåter inga längre sträckor till häst och därför köpte han en biljett till Hillsboro. En diligens är bekväm...

TYCKER OM LAURA MCWIEDAN

En vacker kvinna, men hon vet om det och är van att få som hon vill. Mer besvär än nytta, men det skulle inte vara fel att få henne på rygg. Hon verkar lite skrämmd av ärret i ansiktet. Richard är dock en gentleman numera och låter inte en sådan peti-
tess reta upp honom.

TYCKER OM WARM WIND

En indian som alla andra? Nej. Varför går han klädd i cowboykläder? En man som antingen förnekar den han är, eller försöker att dölja det. En sak är säker, nu får man sova med ett öga öppet!

TYCKER OM GEORGE FARMER

En kaxig typ. Tror han är något speciellt. Skryter och har sig. Hmm, påminner om mig själv som ung. Haha, borde kanske testa honom? Varför inte ett parti poker...

GEORGE FARMER

Ålder: 17 år

Yrke: Infanterist i sydstatsarmén

Familj: Mor Sue-Ann och far Billy-Bob bor på den lilla gården i Alabama. Bröderna Edmond och Lester är 20 och 22 år gamla och gick med i kriget långt före George själv. De är saknade i strid.

FYS 12, STY 11, KOR 14, MOT 14, SNA 16, INT 10, BIL 10, SDP 11, VAK 13

Färdigheter

Första hjälpen 10, Försvar 12, Kortspel 10, Köra vagn 10, Militär exercis 12, Rida 15, Simma 15, Projektilvapen 15, Träffsäkerhet revolver 15, Träffsäkerhet gevär 16.

Personlighet och utseende

George är en ung man som vill bli behandlad som en fullvuxen sådan. Han har ett hetsigt temperament och är väldigt egoistisk när det verkligen gäller. Han ser ut som en pojke, är kortväxt och har en löjlig skäggväxt. Men han klär sig som en karl och försöker att tala med myndig stämma.

Utrustning

Revolvermans kostym och en uniform. Tvål, underkläder etc. Stor svart hatt. Bälte med revolverhölster. Remington armérevolver. Sharpkarbin. Dolk (dold i höger stövel). Filt och andra campingting. Stor tygsäck. Pengar: 4\$ och 6 cent.



BAKGRUND

George har alltid kommit i sista hand och han hatar sina två bröder för det. Han gick med i kriget bara för att visa föräldrarna att han minsann var en man, och dessutom en mycket bättre sådan än sina bröder. Skol- och bondelivet tilltalar inte George, som längar efter spänning och rikedom. Lönen i armén är usel, men för ett tag sedan pratade han med en kamrat från ett annat regemente. Denne Mike berättade i fyllan att han och några andra planerade att råna en lönetransport. Detta lät givetvis lockande, men innan han hade hunnit följa med Mike färdades hans regemente mot norr. De skildes åt och det enda George visste var att Mike skulle ta allt silver själv och gömma det i bergen väster om Hillsboro. Några dagar senare när han skulle få sin efterlängtnade lön visade det sig att transporten blivit rånad. Toppen, hans kamrat hade stulit Georges lön. Nä, nu jävlar!

Han deserterade för att få tag i Mike och pengarna. Efter några dagars ritt kom han till El Paso, där han bytte sin häst som var märkt för armén mot pengar till en diligens mot staden Hillsboro. Han aktar sig för att berätta om deserteringen och silvret, men låter alla veta att han är rik. Ja, snart i alla fall.

TYCKER OM LAURA MCWIEDAN

En vacker kvinna, som kan få vem som helst. George hoppas att han har chans, men retar sig fruktansvärt mycket på hennes moderliga sätt när hon pratar med honom. För fasiken, han är ju en riktig karl – att ingen kan fatta det!

TYCKER OM WARM WIND

Ännu ett rödskinn. Dödar nybyggare gör de asen! George fattar inte varför indianen går klädd i vanliga kläder och inte ett höftskynke och fjädrar i håret. Han har långt hår. Hmm, en skalp kanske skulle sitta fint.

TYCKER OM RICHARD HEART

En man som han inte vet var han har honom. Hans lugna och kalla sätt att studera George gör honom lite rädd. Nä, rädd. Mr Farmer rädd för en gubbstrutt! Ha, har lite respekt bara. Undrar hur han fick äret i fejset?

WARM WIND "WE WE"

Ålder: 24 år

Yrke: Spårare och tolk i sydstatsarmén

Familj: Alla, förutom brodern Running Bear, döda efter pälsgärrädd mot hembyn.

FYS 17, STY 12, KOR 15, MOT 15, SNA 17, INT 11, BIL 10, SDP 14, VAK 14

Färdigheter

Språk (ute=modersmål) Athapascan 10, Engelska 10, Försvar 15, Första hjälpen 11, Spåra 15, Orientering 14, Smyga/Gömma sig 16, Rida 18, Simma 18, Närstrid 15, Kastvapen 15, Projektilvapen 14.

Personlighet och utseende

Warm Wind är en comanche-indian som är en duktig krigare och tjänar armén, men vad han mer än något annat vill är att hämnas på alla vita. We-We och hans broder Running Bear försöker organisera en indianstyrka som skall driva bort alla förhatliga vita. Warm Wind döljer sina egentliga mål för de vita. Han är en ståtlig indian som utstrålar styrka och mod. Han har svart hår till axlarna och stilrena ansiktsdrag och klär sig ofta i de vitas kläder.

Utrustning

Kostym och uniform i en stor väska. Underkläder, tvål etc. Springfieldgevär. Krut och kulor. Indiankniv modell större. Snaror och jaktprylar. Pengar: 3\$ och 2 cent

BAKGRUND

Warm Wind lever för hämnden. De vita äter upp mer och mer av moder jord - de måste stoppas och om det kräver våld så är inte We-We emot det. Han levde länge i harmoni med naturen på sitt folks sätt, men när byn blev bränd och alla dödades tvingades Warm Wind acceptera att man med våld kan lösa alla situationer. När kriget mellan de vita i norr och syd började såg han och hans bror sin chans. De skulle låta vita döda vita sedan skulle de döda dem som var kvar. Detta kunde de ju inte göra själv, så brodern Running Bear rider ofta långt och länge för att få med sig så många krigare som möjligt från olika stammar. We-We tog i början av kriget anställning hos armén för de vita i söder. Han låtsades stödja dem i deras kamp, men ledde dem oftast i fallor.

För en vecka sedan var han i Fort Thorn för att agera tolk när en kapten skulle förhöra en indian. We-We visste inte vad det rörde sig om, men efter ett tag förstod han. En transport med soldatlöner på väg till fortet hade plundrats och alla dräpts. Det var tydligt att det var ett indianöverfall och denne stackare de fångat i närheten av platsen för händelsen darrade av rädsla. Warm Wind översatte inte allt och en del hittade han på. Fången berättade att han var oskyldig till dådet. Han hade varit på jakt i bergen nära Hillsboro, när han hörde skottlossning. Försiktigt hade han rört sig närmare och sett en grupp vita män i cowboykläder skjuta ned soldaterna som bevakade vagnen. Efter ett tag var alla soldater döda och männen hade börjat lasta över säckar till sina hästar. Därefter hade de skjutit indianpilar i de dödas kroppar och tänt eld på vagnen. We-We sade till kaptenen att de skyldiga var nordstatare som klätt ut sig till indianer. Att fången berättade att han sett männen gömma säckarna i en gammal gruva i bergen väster om staden talade Warm Wind inte om för befälet. Han tog avsked ur armén nästa dag och for till El Paso för att träffa sin broder, men denne var inte där som avtalat. We-We bestämde sig då för att själv resa till grottan och lägga beslag på pengarna, kaptenen hade sagt att det rörde sig om 8 000\$. För de pengarna kan man köpa många gevär! Han tog diligensen eftersom hans häst blivit halt under den snabba rit-ten till El Paso.

TYCKER OM LAURA MCWIEDAN

Ännu en korkad vit kvinna som tror hon kan få vad som helst och vem som helst. Att hon verkar intresserad av We-We irriterar honom lite, men han spelar med. I alla fall för tillfället, de ska ju åt samma håll.

TYCKER OM RICHARD HEART

En skum figur. Han försöker dölja sitt förflutna, men We-We känner igen typen - skurk! Richards tystnad och tänkande stör honom, antagligen är han en listig och farlig fiende.

TYCKER OM GEORGE FARMER

En ung man som ännu inte lärt sig att gruppen är viktigare än den enskilde. Om alla de kommer kriga mot är som han kommer hans indianer att vinna lätt. Han är alldeles för kaxig för att leva länge.

LAURA MCWIEDAN

Ålder: 19 år

Yrke: Glädjeflicka

Familj: Alla döda efter en brand på gården i Texas

FYS 11, STY 10, KOR 14, MOT 14, SNA 15, INT 13, BIL 11, SDP 15, VAK 15

Färdigheter

Fingerfärdighet 14, Försvär 7, Akrobatik 14, Rida 14, Skådespeleri 10, Uppmärksamhet 15, Simma 7, Närstrid 10, Projektivvapen 12.

Personlighet och utseende

Laura är oberäknelig och gör allt för att få det hon vill ha. Envis som en åsna, men charmig som få. Hon skäms över sitt "yrke" och försöker alltid dölja sitt förflutna när hon möter nytt folk. Laura har halvlockigt, kastanjebrunt hår till halva ryggen. Hon är smal och ganska kort. Många "kunder" har sagt att hon är vacker, men dem kan man ju inte lita på. Eller?

Utrustning

Fem uppsättningar kläder i två stora väskor. Parfym i massor. Raffiga underkläder. Plunta med whiskey. Sharp Derringer. Pengar: 13\$ och 5 cent.



BAKGRUND

Lauras familj var som alla andra och hon gick i skola ända tills för fyra år sedan. Då brann familjen inne - själv var hon på logdans. Envis som hon är tänkte hon klara sig själv och flyttade till El Paso. Hon ansågs inte respektabel och hade svårt att få jobb, men när hon tröstade sig själv med en whiskey på en saloon förstod hon var man kunde tjäna gott om pengar. Laura blev glädjeflicka och hon blev snabbt väldigt populär. Men egentligen vill hon vara respektad och rik.

För en vecka sedan hade hon en "kund" som i fyllan berättade, för vad han trodde var sin mor, om en pengatransport som han kapat. Laura blev givetvis intresserad och spelade med som "mor" och lyckades tyda mannens fylle-sludder. En transport på väg till ett sydstatsregemente med löner i silverdollars, hela 8000\$, hade blivit rånad. Man hade gjort så det såg ut som ett indianöverfall. Mannen som kallade sig för Mike hade sedan dödat de andra och gömt pengarna. När mannen somnat visste Laura bara att pengarna låg gömda i bergen väster om Hillsboro. Det var inte vidare precist! Men hon hade aldrig gett upp hittills, så hon letade igenom mannens kläder efter en karta, eller bara pengar. Hon fann inget och svärande packade hon sina väskor under natten. På morgonen gick hon till diligensen som skulle gå mot Hillsboro och i diligensen satt också tre män.

TYCKER OM RICHARD HEART

Han ser läskig ut, men är alltid hjälpsam. Han verkar varit med om mycket, sådant han inte vill tala om. En gentleman om det inte vore för utseendet.

TYCKER OM WARM WIND

Den mannen har allt! Stark och stolt och har en mystisk sida också. Han verkar intelligent, till skillnad mot vad hennes far alltid sade om indianer.

TYCKER OM GEORGE FARMER

En pojkspoling som borde veta hut. Vem tror han att han är? Alldeles för kaxig för sitt eget bästa. Men samtidigt har Laura en moderlig känsla för George och inser att han behöver hennes stöd och hjälp.