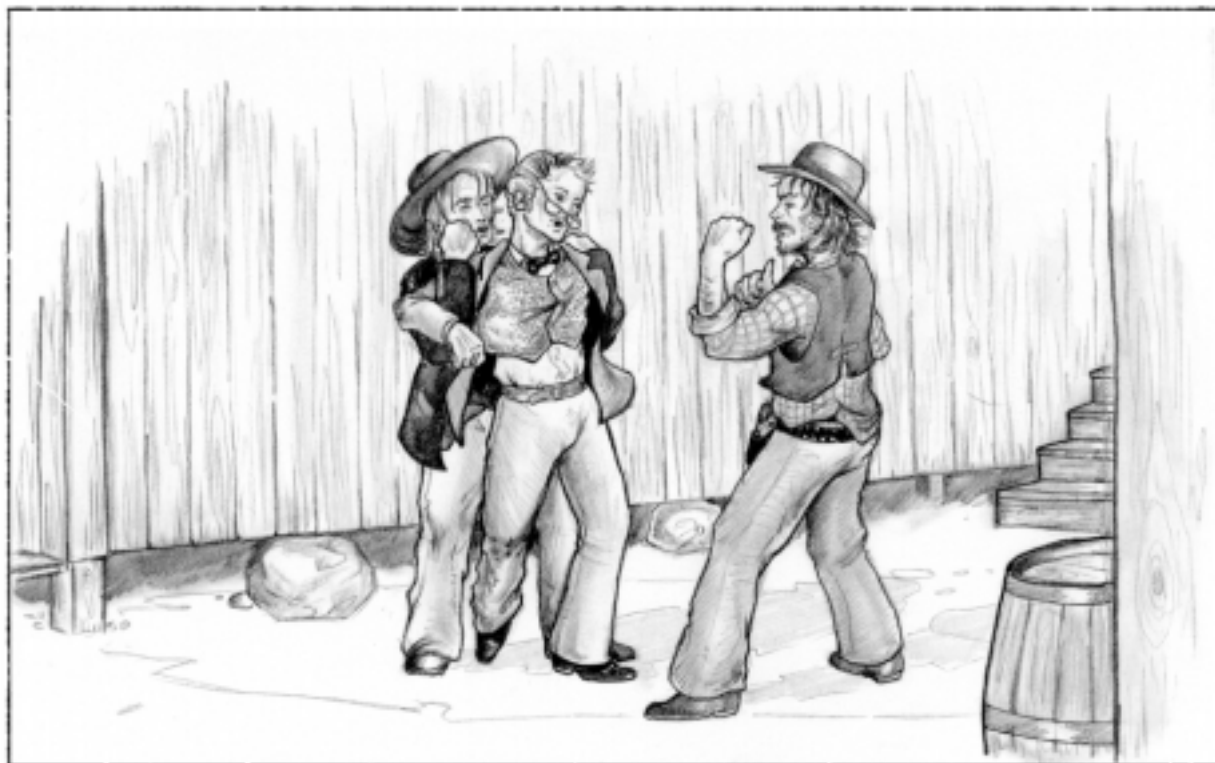


1856: HALLA VINDAR ÖVER KANSAS DE KOM FRÅN LAWRENCE

TEXT: ANDREAS WILLIAMSSON

ILLUSTRATIONER: NICKLAS LUNDQVIST



Som ni kanske redan har gissat så utspelar sig det här äventyret i Kansas, närmare bestämt i och omkring staden Lawrence i Douglas County. 1856 är Kansas en delad stat. Slaverianhångare och slaverimotståndare kämpar om makten. Problemen börjar 1854. Den amerikanska regeringen skrev 1820 på ett fördrag som delade upp USA i två delar, det slavägande syd och det icke slavägande nord. Det föredraget rivs delvis upp 1854 och Kansas som är på väg att bli delstat och ligger på gränsen mellan nord och syd måste rösta om vilken sida de ska tillhöra. Majoriteten är motståndare till slaveriet men det finns en stor minoritet som förespråkar det, även om slavägande är relativt ovanligt. Massivt valfusk förekommer på båda sidor, men det slutar med att slaverianhångarna drar det längsta strået. De lyckas få många av sina anhängare på betydande poster i samhället och blockerar effektivt alla omröstningsförsök. Slaverianhångare och slaverimotståndare ifrån resten av USA dras till Kansas som flugor till en sockerbit vilket leder till mängder av bråk och stridigheter. Bråken i delstaten blir något av ett förspel till inbördeskriget. Lawrence är ett centrum för slaverimotståndarna och en nagel i ögat på deras motståndare. Här samlas mängder av intellektuella ifrån New England och mer våldsbenägna personer som t.ex. John Brown och hans familj. Trots bråken och våldet strömmar det fortfarande nybyggare till Kansas. Det görs många försök att kväsa folket i Lawrence, men man lyckas aldrig riktigt trots att det ibland ser illa ut.

KANSAS

Kansas är platt och består till största delen av prärie. Marken är ganska bördig och djurlivet består av bland annat. bufflar, bisonoxar, coyote, antiloper och rävar.

1856

1856 ser det riktigt illa ut. En stor del av stadens prominenta och ledande medborgare är arresterade på lösa eller påhittade grunder och staden har blivit plundrad av sydstatsmilis. Stadens stolthet "Free State Hotel" har blivit nedbränt då man påstod att det i själva verket var en militärinstallation. Olika halvkriminella rövarband härjar på landsbygden och staden är omgiven av fiender. Slaverianhängarna har byggt ett antal mindre fort runt staden och försöker på alla sätt hindra att fler slaverimotståndare samlas. Stadens invånare är desillusionerade och allting känns hopplöst.

ROLLPERSONERNA

Rollpersonerna är invånare i Lawrence eller något närliggande område. De har kommit hit antingen för att bekämpa slaveriet eller bara hitta en bit land att slå sig ner på. De bör vara ganska unga, kanske mellan 17 och 22 år, då detta är tänkt att vara första delen i en äventyrskampanj som tar dem från 1856 till 1870. De börjar som ganska gröna och oerfarna men kommer mot slutet att vara härdade veteraner. Kampanjen är gjord för 3-6 spelare. De kan spela nästan vilka yrken som helst även om sheriff eller prisjägare kanske inte är de mest lämpliga. Rollpersonernas familj och släkt bor i och i närheten av Lawrence.

LAWRENCE

Lawrence är en ganska stor stad med cirka 2000 invånare. Den har dock inte existerat särskilt länge så många av husen är ganska dåligt byggda. En del av de mer nyanlända människorna bor fortfa-

rande i tält. Invånarna är ganska religiösa och flera kyrkor existerar. Det fanns en tidning också men redaktionen blev nyligen nedbränd och tryckpressen förstörd. Lawrence är en stad som har existerat och som fortfarande existerar. Jag har förgäves försökt hitta någorlunda tidsmässigt korrekta kartor över staden utan framgång. Rollpersonerna kommer inte att tillbringa särskilt mycket tid inne i själva staden och där finns inte något som är nödvändigt för äventyret. Kartor över viktiga platser finns med i äventyret. Det är alltså upp till dig som SL att själv rita en karta över staden om du tycker att det behövs.

Något som kan vara viktigt att förmedla är den tryckta stämningen som råder i staden. Invånarna är deprimerade och uppgivna. De är omgivna av fiender och orättvisor. Att klaga till högre instanser hjälper inte heller då de flesta av dessa är styrda av slaveriförespråkare. Minsta lilla lagbrott blåses upp och används som en ursäkt till våld och plundring. Det är hårda tider. Men invånarna har överlevt hårda tider förut och de flesta är gjorda av ganska hårt virke. Än är de inte knäckta.

TÄNK HÄNDELSEFÖRLOPP - EN SAMMANFATTNING

Äventyret utspelar sig i och omkring Lawrence i början av sommaren 1856. Rollpersonerna lägger märke till en energisk ung man som håller ett passionerat tal stående på stadens huvudgata. Han talar om slaveriets orättvisor och försöker peppa upp invånarna i Lawrence. Rollpersonerna känner igen honom som Philip Monroe, en ung, välutbildad man som kommit till staden från östkusten för bara någon vecka sedan. Senare samma kväll så ser de hur han blir brutalt misshandlad av två män. De hjälper honom och för sedan honom till Doktor William Kimball, en

gammal vän till någon av deras familjer. Doktor Kimball är en hängiven slaverimotståndare och ställer gärna upp och hjälper de som bekämpar det förhatliga slaveriet. Monroe tackar för deras hjälp och undrar om de möjligen vill hjälpa honom att föra lite förnödenheter, biblar, mat och skolböcker till ett litet nybyggarsamhälle en bit utanför staden. Rollpersonerna tackar ja och de lämnar Lawrence några dagar senare. Färden till den lilla byn tar en halv dag med häst och vagn. När de kommer dit så står byn i lågor. De möter George Wainwright och hans två söner Anson och Francis. Wainwright är en ledande slaveriförespråkare och äger själv slavar. Det är han och hans män som har satt eld på byn. De två busar som gav Monroe stryk för några dagar sedan ingår i hans cirka 15 man starka trupp. De är all mycket väl beväpnade och känner igen rollpersonerna. Rollpersonerna och Monroe blir tillfångatagna. De får rejält med stryk av Wainwrights två söner och all deras utrustning, riddjur och förnödenheterna till byn blir beslagtagna. Det enda de får behålla är sina underkläder. De får ta sig hem bäst de kan. Arga, hungriga och hämndlystna påbörjar de vandringen tillbaka till Lawrence. På vägen tillbaka berättar Monroe att det i själva verket var Sharpgevär i lådorna som det skulle ha varit biblar i. Han kan absolut inte tänka sig att låta slaverianhängarna få behålla dem. När de slutligen kommer tillbaka till Lawrence och pratat med doktorn får de veta att vapnen finns på bröderna McMurtys lilla gård. Det verkar inte som Wainwright och de andra känner till dem. Bröderna McMurdy är fanatiska slaverianhängare och en av deras kusiner är tydligen bortrest till Leavensworth för att försöka komma över ammunition till gevären. Monroe förser rollpersonerna med andra Sharpgevär och de beger sig till McMurtys stuga. De övermannar bröderna och tar tillbaka vapnen.

Sheriff Jones besöker staden med sina vicesheriffer och försöker snoka reda på vapnen men lyckas inte.

Rollpersonerna hör talas om ett slavinköp som Wainwright har gjort i Arkansas. De beslutar sig för att förödmjuka Wainwright och hjälpa slaverna fly. De lägger sig i bakhåll. Någoting går snett under befrielsen och Francis Wainwright blir skjuten till döds. Slaverna göms hos doktor Kimball. Den osympatiska prisjägaren Cletus Sims och hans anhang anländer till Lawrence. Han smyger omkring i utkanten av staden och skrämmer slag på rollpersonerna. Alla tror att det är John Brown och hans söner som är skyldiga till mordet på Francis Wainwright. Sims lyckas så småningom lista ut att det är doktorn som gömmer slaverna. Duktorn tillfångatas och för tillsammans med fångarna till familjen Wainwrights gård. Doktor Kimball vägrar tala om vem som har hjälpt honom och alla tror ändå att det är Brown som ligger bakom det hela. Duktorn blir inlåst i väntan på en rättegång. Rollpersonerna befriar honom något senare när Wainwright och deras anhängare firar segern och dricker lite väl mycket. Hela gänget flyr slutligen till Nebraska.

HÄNDELSE DEN 15-E JUNI

Philip Monroe, en 23-årig före detta jurist håller ett passionerat tal stående på en låda på Lawrence huvudgata. Ganska många människor lyssnar på honom, de flesta dock ganska halvhjärtat. Två kraftigt byggda män rider in i staden mitt under hans tal. De stannar en stund för att lyssna på talet, som de uppenbart ogillar. Därefter rider de iväg mot en saloon. När Monroe precis har avslutat sitt tal och folkmassan är på väg att skingras dyker de två männen upp igen. De griper tag i Monroe och för in honom i en närliggande gränd där han blir misshandlad.



De två busarna har värden som SLAGSKÄMPAR om du inte har spelledarskärmen så har de värden som UTKASTARE. De är beväpnade med varsin *Colt Marin* men de kommer inte att dra vapen utan istället fly om de skulle möta överväldigande odds eller en av dem skulle bli nerslagen. Monroe kommer att var mycket tacksam och berömma rollpersonerna något alldeles otroligt. Om inte de själva föreslår det så kommer Monroe att vilja besöka doktor Kimball som han har lärt känna under sin korta vistelse i Lawrence. När han varit hos doktorn och blivit omplåstrad kommer han att bjuda rollpersonerna på något att dricka på en närliggande saloon. När de druckit lite och han uttryckt sin tacksamhet ytterligare så kommer han att fråga dem om de kanske är intresserade av att hjälpa honom lite till. Han berättar att han om ett par dagar ska åka ut till det lilla nybyggarsamhället Prarie Springs med förnödenheter. Han vill gärna att rollpersonerna ska följa med som eskort. Om rollpersonerna vill ha betalt så påpekar han att han är en fattig man, han kan inte betala mer än \$20 per person. Om de

tackar ja så ber han dem att möta honom strax utanför staden 8.00 den 17:e juni

DEN 17-E JUNI

Monroe och rollpersonerna möts utanför staden. Monroe har med sig en vagn som är lastad med en del mat, filter och dylikt, samt ett antal avlånga lådor märkta med en stämpel som säger "biblar". Han säger att det nog inte tar mer än ett par timmar att komma till den lilla byn. De rollpersoner som inte har någon häst få gärna åka med i hans vagn. Vädret är ganska dåligt, det blåser och småregnar. Eftersom det inte direkt finns något lä ifrån vinden så kan det bli ganska kallt för tunt klädda rollpersoner. Om SL vill så kan han låta dem möta något av de halvkriminella milisband som härjar på landsbygden. Det kan vara värt att tänka på att dessa band består av diverse smätjuvar och annat löst folk, de är inte professionella revolvermän. De är med andra ord ganska fega och skjuter hellre än bra.

När rollpersonerna börjar närma sig byn ser de att det stiger upp rök därifrån, inte särskilt mycket dock.

När de kommer fram till byn så ser det att någon har förstört den. Byn bestod ursprungligen av tio mindre byggnader och ytterligare tre som var under konstruktion. Allting har blivit raserat eller nedbränt, en del av husen brinner fortfarande även om det har börjat slockna på grund av regnet. Möbler, husgeråd, kläder och andra personliga ägodelar ligger utspridda överallt. Ett lik av en ung man ligger mellan några hus. Han kläder är sönderslitna och hans kropp är full av blåmärken. Han verkar ha blivit dragen efter en häst. Området kring byn är en aning kuperat. När rollpersonerna närmar sig byn så uppenbarar sig 15 man runtomkring dem. Männena är alla tungt beväpnade, sju av dem är beridna och resten har sina hästar i närheten. Ledaren säger åt rollpersonerna att slänga sina vapen. Vilket de förstås bör göra. Rollpersonerna och Monroe känner igen en del av de 15 männen: George Wainwright, Anson Wainwright, Francis Wainwright, Angus McMurty, Colin McMurty och de två busarna som försökte spöa upp Monroe för några dagar sedan. De resterande åtta känner de inte igen. De två busarna visar någonting i George Wainwrights öra. George beordrar därpå rollpersonerna att ta av sig allting utom sina underkläder. Bröderna McMurty lägger därefter beslag på vagnen, vilket kommer att vara en ganska viktig detalj längre fram. Anson, Francis och några till kommer att turas om att spöa upp rollpersonerna och Monroe. Hur mycket stryk de får är upp till SL, men det bör inte vara för mycket. Wainwright och hans gäng sticker sedan iväg med deras riddjur vagnen, deras kläder, vapen och allt av värde. Rollpersonerna och Monroe får traska hem utan kläder, skor men med massor av blåmärken. De kan hitta ett fåtal plagg ibland ruinerna, men inte så att de räcker till alla. Det blir ingen trevlig tillbakafärd. På vägen tillbaka avslöjar Monroe att lådan

märkt "biblar" i själva verket innehöll Sharp-gevär och att de inte kan låta vapnen falla i slaveriförespråkarnas händer.

18-E JUNI

Strax innan klockan 12 anländer rollpersonerna till Lawrence igen. De är trötta och hungriga. Monroe säger att de måste träffas igen snart. Han vill att de ska träffas hos doktor Kimball klockan 10 nästa dag.

19-E JUNI

Rollpersonerna träffar doktor Kimball och Monroe. Kimball berättar att han har fått reda på att vagnen med vapnen och de övriga förnödenheterna finns på bröderna McMurty's lilla gård en bit utanför Franklin. Det tar några timmar att ta sig ut dit. McMurtyklanen är ganska stor. Enligt uppgift har de skickat någon till Leavensworth, antagligen för att försöka få tag i ammunition till gevären. Monroe och Kimball gissar att det nog inte kommer att dröja mer än några dagar innan de kommit tillbaka med ammunitionen.

Rollpersonerna blir återigen tillfrågade om de kan tänka sig att hjälpa till att återta gevären, om de inte erbjuder sig frivilligt. Som tack får de var sitt Sharpgevär plus ammunition till 20 skott. Om rollpersonerna inte nappar direkt så erbjuder doktorn och Monroe dem \$100 var för att hjälpa till att ta tillbaka vapnen. Totalt är det sex lådor med saknade gevär det rör sig om.

19-E - 23-E JUNI

Under dessa dagar finns bara bröderna McMurty och deras kusiner på gården. Ett bättre tillfälle att återta vapnen kommer rollpersonerna inte att få. Du hittar en beskrivning och kartor över McMurty's gård senare i äventyret.

24-E JUNI

Den 24:e kommer den tredje kusinen Jason tillbaka från Leavensworth med 200 patroner till gevä-

ren, samt en betydande del av familjen (fem personer och klanens överhuvud "Pops" McMurty) med sig. De kommer att slå larm om de på gården är döda. Om någon av personerna på gården skulle överlevt kommer sheriff Jones göra ett besök i staden med ett väpnat uppbud dagen efter anfallet.

UPPBÅDET

Någon gång efter rollpersonernas återtagande av vapnen kommer ett uppbud komma till Lawrence. Uppbådet kommer att bestå av sheriff Jones, bröderna Wainwright, eventuella överlevande ifrån gården, tio medlemmar ifrån McMurtyklanen och "Pops" McMurty. Var rollpersonerna maskerade, eller dödade alla på gården, så kommer ingen att känna igen dem.

Om de skötte det hela någorlunda diskret, men inte var demaskerade och inte dödade alla så kommer de att klara sig om de håller sig undan. Eventuella överlevande kommer att hävda att de blev överfallna av flera dussin personer, alla stora som hus. De kommer att bli fler och fler varje gång den överlevande berättar historien...

Slutligen, om rollpersonerna stordade stället, vilt skjutande, utan att på något sätt dölja sin identitet och lät någon överleva så kommer uppbådet ha ett ganska bra signalement att gå efter. Rollpersonerna har fortfarande rätt stor chans att klara sig, bara de håller en låg profil.

Ingen i hela Lawrence kommer att på något sätt hjälpa uppbådet. Uppbådet kommer att rida runt i staden några timmar och försöka provocera, förnedra och irritera befolkningen så mycket som möjligt. Invånarna i Lawrence har varit med om sådana här kränkningar åtskilliga gånger tidigare och kommer inte att ge Jones och hans anhang någon ursäkt att använda våld. Nu kan det vara lämpligt att skrämman rollpersonerna lite. De flesta i uppbådet tror att det är Brown och hans an-

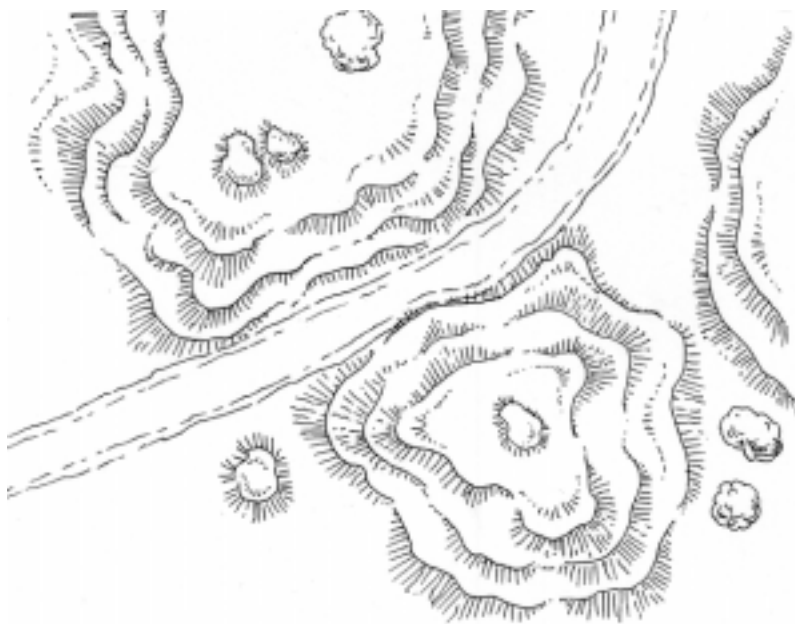
hängare som ligger bakom attacken. Jones kommer att hota invånarna i Lawrence med fängelsestraff, armén, förstörelse av staden och allt han kan komma på. Ingen kommer att säga ett pip och efter några timmar kommer uppådet att rida därifrån, om inte rollpersonerna gör någonting korkat. Rollpersonerna får behålla sina Sharpgevär och kan ta det lugnt i några dagar. Om SL vill skrämma upp dem så kan han låta några McMurty dyka upp i staden igen, börja ställa en massa frågor och uppföra sig allmänt otrevligt.

29-E JUNI

Monroe besöker rollpersonerna igen. Vid det här laget lär de nog vara ganska inblandade i slaverimotståndarrörelsen. Monroe vill gärna ha med dem på ytterligare en grej. Han tycker att någon borde påminna invånarna i Lawrence om vad de faktiskt gör där och ge dem lite ryggrad tillbaka. Han har fått reda på att Wainwrights som är en av få slavägare i trakten, just köpt några slavar i Arkansas som nu är på väg hem till deras gård. Det skulle vara ett hårt slag mot deras prestige om någon var fräck nog att befria slavar mitt framför näsan på dem. Han vill gärna ha med sig rollpersonerna och förklarar att det är jätteenkelt. De ska bara maskera sig, lägga sig i bakhåll för slavtransporten, binda vakterna och sedan gömma slavar hos doktor Kimball några dagar, innan de förs i säkerhet norrut. Om rollpersonerna av någon anledning fortfarande inte nappar så erbjuder han dem \$200 per skalle för deras hjälp. Om de accepterar vill han möta dem utanför staden klockan 8 följande dag. Rollpersonerna som känner till trakten ganska väl vet en utmärkt plats för ett bakhåll. Den ligger ungefär två dagars ritt ifrån Lawrence.

2-E JULI

Rollpersonerna anländer på förmiddagen. Bakhållsplatsen är en liten sänka mellan två små höjder.



Vägen är inte mycket mer än två hjulspår. Monroe förhåller sig passiv och låter rollpersonerna själva bestämma hur bakhållet ska gå till.

Tidigt på eftermiddagen anländer ekipaget. Först rider Francis Wainwright, sedan kommer en öppen vagn där två män och en ung kvinna sitter fastkedjade. På kuskbocken sitter två personer, efter vagnen rider ytterligare en beväpnad person. Francis har värden som *REVOLVERMAN* och är beväpnad med ett *avsäгат hagelgevär* och en *Colt Marin KVALITÉ 22*, övriga vakter har värden som *VAKT* och är beväpnade med *avsä-gade hagelgevär*. Vad som händer nu är mycket upp till rollpersonerna. Hur de än planerat i övrigt så kommer Francis att dra sina vapen och någon kommer att få in ett dödande skott på honom. Vakterna har sammanlagt \$15 på sig och Francis har \$235. Hans häst är av *KVALITÉ 22*. Om det uppstår kaos efter att Francis blivit skjuten så är chansen stor att vakterna försöker dra sina egna vapen.

Slavarna är livrädda och det är mycket svårt att övertyga dem om att rollpersonerna bara vill dem väl. Även när de väl har fattat

detta så betar de sig väldigt försiktigt, som om de var rädda att rollpersonerna ska ångra sig. Slavarna heter Daniel, Michael och Dottie. Det är i alla fall de namn som deras förre ägare har gett dem.

5-E JULI

Rollpersonerna och Monroe anländer till doktorn. Han gömmer slavar i ett lönnrum i sin källare. Han råder rollpersonerna och Monroe att vara mycket försiktiga samt att hålla sig i närheten av staden och varandra den närmsta tiden. Han är säker på att Francis död kommer att få konsekvenser.

7-E JULI

George Wainwright upptäcker överfallet som har lett till hans sons död och förlusten av flera dyra slavar. Precis som tidigare läggs skulden på John Brown och massiva uppbud finkammar landsbygden på jakt efter honom, dock utan större framgång. Den ökände slavjägaren Cletus Sims och hans gäng hyrs in.

8-E JULI

Cletus och hans tre prisjägarkompanjoner anländer till Lawrence. De har alla utnämnts till vicesheriffer av Jones och har med sig ett

antal ganska ospecificerade arresteringsorder. De slår läger en bit utanför staden. Cletus börjar terrorisera lokalbefolkningen. Han har med sig sina två blodhundar som enligt honom själv är "några sjujävla niggerfinnare". Cletus är en uppblåst, arrogant, otrevlig rassist som gärna vädrar sina åsikter i tid och otid. Han njuter av att sätta skräck i människor och är betydligt farligare än hans stinkande uppenbarelse ger sken av.

9-E JULI

Rollpersonerna får besök av Cletus och hans prisjägare. Om någon av dem har lagt beslag på Francis fina häst och Cletus hittar den så blir hans redan obehagliga frågor ännu obehagligare.

Cletus vill dock inte öppet använda våld utan föredrar att försöka provocera rollpersonerna att göra det första draget alternativt att smyga sig på dem någon mörk natt. Även om han börjar misstänka att de är inblandade så vidtar han ändå inga åtgärder. Han behöver tid att tänka på saker och ting. Rollpersonerna har uppenbarligen stöd ifrån resten av befolkning i Lawrence och han vågar inte öppet provocera så många, välbeväpnade människor.

11-E JULI

Cletus, som bevakat doktorn en tid, får sina misstankar bekräftade. Sent på kvällen överfaller han och hans kamrater doktorn och tvingar honom att berätta var slavarna finns. De bakbinder honom och slavarna, lastar dem på en vagn och flyr ut i natten.

12-E JULI

Doktors försvinnande upptäcks av Monroe eller rollpersonerna. Allting tyder på att han har förts in på fiendeterritorium, antagligen familjen Wainwrights gård. Det är nu upp till rollpersonerna och deras vapendragare att försöka befria den gode doktorn. SL kan låta Monroe påpeka att det antagligen bara är en tidsfråga innan Wainwright listar ut vem som står ba-

kom Francis död och slavarnas försvinnande. Det ligger därför även i deras eget intresse att befria slavarna och doktorn.

Därefter tror Monroe att det vore bäst för dem alla att ligga lågt ett tag. Han har släkt i Iowa som sympatiserar med hans åsikter och antagligen ställer upp. Han rekommenderar att de alla ska gömma sig där, åtminstone tills det har lugnat ner sig i Kansas. Han är säker på slaverimotståndarna snart kommer att ta makten i området.

Om det nu skulle vara så illa att rollpersonerna fortfarande vill ha betalt för sina tjänster så blir Monroe mycket besviken på dem. Han kan dock tänka sig att betala \$200 per person för deras hjälp att befria doktorn.

Monroe, som har en juridikutbildning i bagaget, gissar att deras motståndare kommer att gömma doktorn hos Wainwrights tills de har fått ihop en vänligt sinnad jury och domaren. Efter det lär doktorn bli förd till Leavensworth och placerad i fängelset där. Ett betydligt svårare ställe att bryta sig in i. Monroe gissar att de har maximalt en vecka på sig.

WAINWRIGHTS HERRGÅRD

Herrgården är stor och pampig, både maktsymbol och bostad. Man kan se att Wainwright måste vara rik som håller sig med en sådan bostad. Vad som händer nu är mycket upp till rollpersonerna. Om de ägnar lite tid åt att iaktta gården så kan de se att några slavar har tagit fram en vacker vagn på gården som de håller på att putsa upp. Några andra slavar har tagit fram en del bord och stolar i trädgården. Flaggan på gårdsplanen vajar på halv stång. Alla vita människor som de kan se på gården är i stort sett klädda i svart och beväpnade. Vid ettsnäret på eftermiddagen kommer den återstående familjen ut, George, Anson, Mrs Wainwright och Jennifer dottern. De sätter sig i vagnen och åker därifrån med en väpnad es-

kort av två ryttare, en man på kuskbocken och en beväpnad kusk. De kommer att vara borta i två timmar. Rollpersonerna borde kunna räkna ut att familjen har åkt iväg på en begravning. Närmare bestämt en begravning för den äldste sonen Francis. De borde också kunna räkna ut att familjen kommer att återvända med övriga gäster efter en stund.

Det är naturligtvis enklast att slå till när det finns så lite folk som möjligt på gården. En sådan här chans får de inte igen. Beskrivningarna för alla byggnaderna (se avsnittet om Wainwrights Herrgård senare i äventyret) gäller under begravningen. Om rollpersonerna av någon anledning inte slår till förrän Wainwrights och deras gäster kommit tillbaka så får SL räkna med kanske ytterligare 50 personer (27 män och 23 kvinnor, varav samtliga män är beväpnade). De kommer mestadels att sitta i trädgården. Men om skott skulle avlossas så att de hör det så ligger rollpersonerna ganska risigt till.

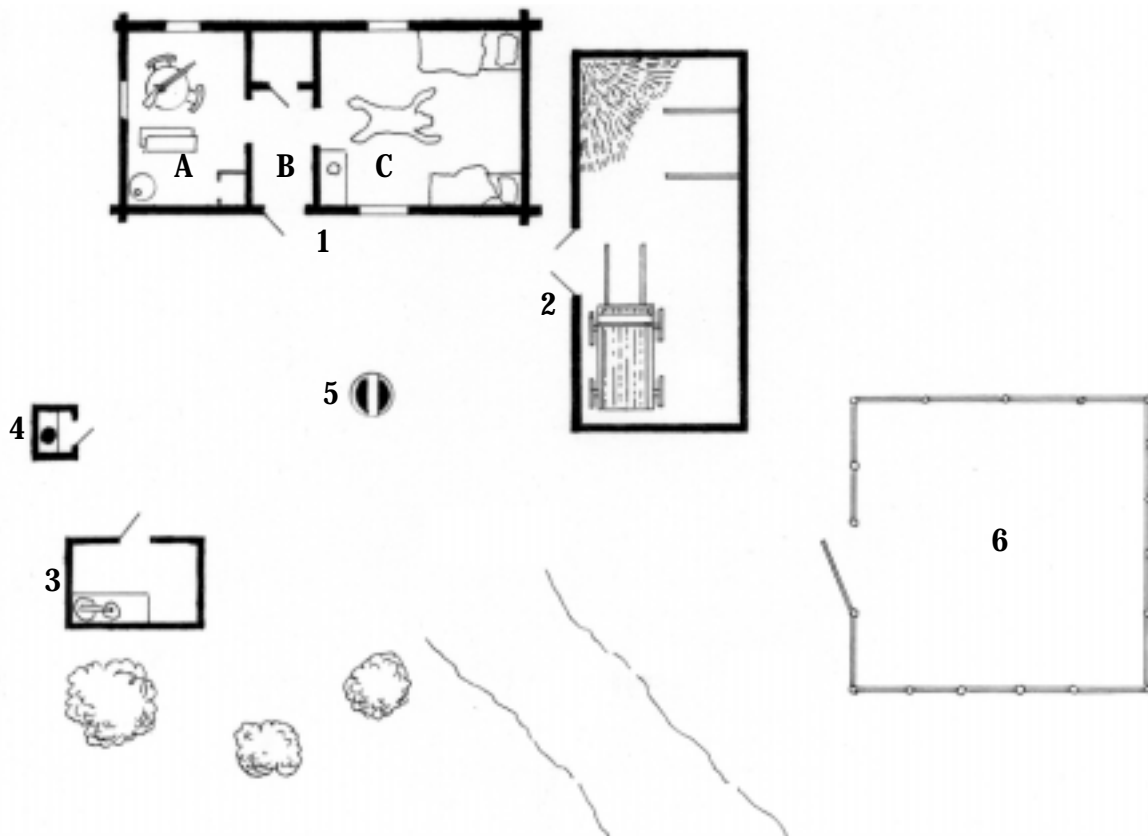
UPPLÖSNINGEN

Rollpersonerna kan nu fly med doktorn och Monroe i säkerhet till Iowa, där Monroes släktingar tar emot dem med öppna armar.

Några år senare har läget i Kansas stabiliserats, Lawrences ledande medborgare har släppts ur finkan och Kansas styrs av mer rättvisa människor. Slaveriförespråkarnas absoluta makt över staten är bruten. Men än är det inte över.

Rollpersonerna kan återvända och återuppta sina vanliga liv igen 1858. 1861 accepteras Kansas som en fullvärdig stat och går med i unionen. Några månader senare bryter helvetet löst. Småstrider mellan olika gerillaförband som sympatiserar med den ena eller andra sidan blossar upp. Rollpersonerna får en chans att slåss för det de tror på och hämnas gamla oföretter. Går de med i nordstatsgerillan får de uppleva många äventyr och mycket ond bråd död. Men det är en helt annan historia...

BRÖDERNA McMURTY'S GÅRD



Mellan den 19:e och 23:e finns bara bröderna McMurty och deras kusiner på gården. Den 24:e kommer den tredje kusinen Jason tillbaka från Leavensworth med 200 patroner till gevären samt en betydande del (fem personer och klanens överhuvud "Pops" McMurty) av klanen med sig. De kommer att slå larm om någon på gården är död. Om någon av personerna på gården överlevt rollpersonernas besök kommer sheriff Jones besöka staden med ett väpnat uppbåd dagen efter anfall.

Neill, Bob, Angus och Colin har värden som HILLBILLY i grundreglerna. Angus och Neill är beväpnade med varsitt hagelgevär och kniv, de andra två har varsin musköt och kniv.

1. BONINGSHUSET

Boningshuset är timrat, det är varken särskilt välgjort eller fint. Taket ser ut att vara otätt och det verkar rent allmänt vara ett fuskbygge.

A. KÖK

Ett smutsigt och ostädat kök. Ett Sharpgevär ligger på köksbordet och resten ligger i en låda på golvet. I ett skåp finns det en del torkat kött, salt och en del oidentifierbara före detta matvaror. Här befinner sannolikt Colin sig.

B. HALL

Här hänger en del smutsiga ytterkläder och några stinkande stövlar. Ett Hawken-gevär står lutat mot väggen.

C. SOVRUM

Här sover de två bröderna. Rummet stinker svett och smuts. Kläder finns slängda lite här och var. På golvet ligger ett gammalt skabbigt vargskinn. Under en av de dåligt snickrade sängarna finns en låda med diverse blandad ammunition till brödernas olika vapen och några till. Om SL är snäll så kan han låta några av rollpersonernas vapen och ägodelar finnas här.

2. STALL

Här finns Monroes vagn och några av de saker som Monroe hade med sig till byn. I ett hörn finns en del halvrutten halm.

3. SKJUL

I detta skjul finns en hembränningsapparat som producerar knappt drickbar sprit. Här inne finns troligtvis Angus. Skjulet är fullt med spritkrus som bröderna tänkt sälja. Om någon skjuter mot skjulet blir det sannolikt en mycket intressant explosion.

4. UTEDASS

Här kan man ibland hitta någon av bröderna eller deras kusiner.

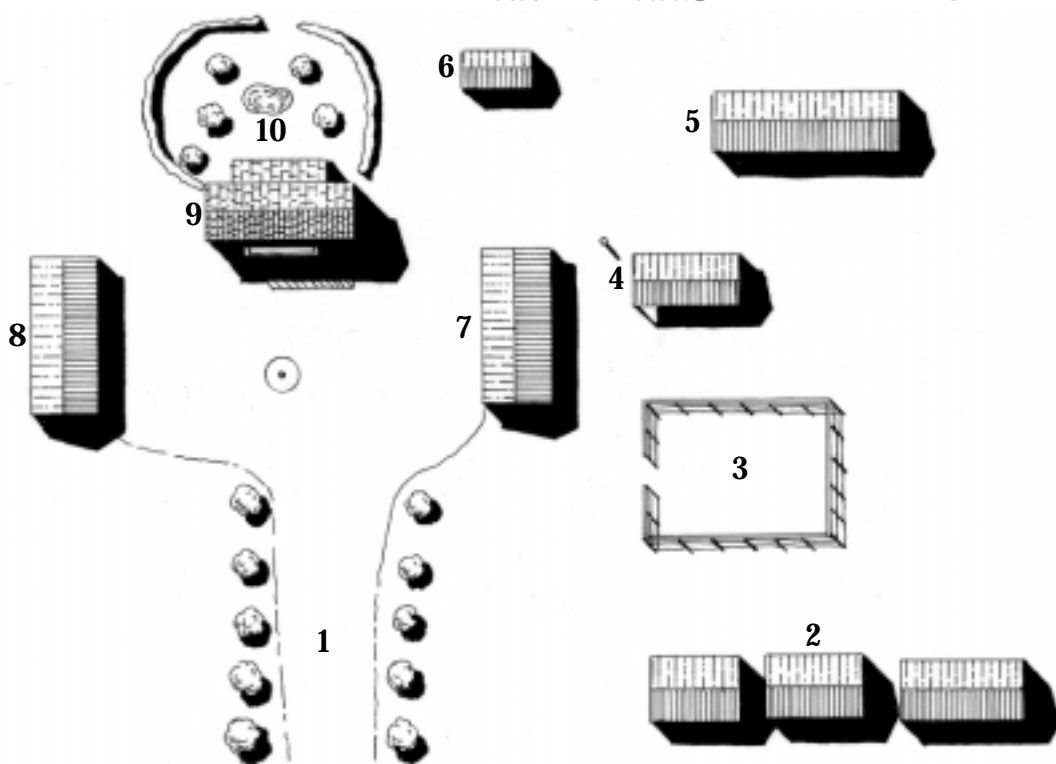
5. BRUNN

Bröderna McMurty's två kusiner, Neill och Bob står här. De snackar skit, skryter för varandra och spottar tuggtobak.

6. HAGE

Här finns två hästar, en har KVALITÉ 19 och den andra 20. Om SL är snäll så kan någon av rollpersonernas hästar finnas här.

WAINWRIGHTS HERRGÅRD



Herrgården är stor och pampig, både maktsymbol och bostad. Man kan se att Wainwright måste vara rik som håller sig med en sådan bostad. Vad som händer på herrgården är mycket upp till rollpersonerna.

Om de ägnar lite tid åt att iaktta gården så kan de se att några slavar har tagit fram en vacker vagn på gården som de håller på att putsa upp. Några andra slavar har tagit fram en del bord och stolar i trädgården. Flaggan på gårdsplanen vajar på halv stång. Alla vita människor som de kan se på gården är i stort sett klädda i svart och beväpnade. Vid ettsnåret på eftermiddagen kommer den återstående familjen ut, George, Anson, Mrs Wainwright och Jennifer dottern. De sätter sig i vagnen och de rider därifrån med en väpnad eskort på två ryttaren, en man på kuskbocken och en beväpnad kusk. De kommer att vara borta i två timmar. Rollpersonerna borde kunna räkna ut att familjen har åkt iväg på en begravning. Närmare bestämt en begravning för den äldste sonen Francis. De borde också kunna räkna ut att familjen kommer att återvända med övriga gäster efter en stund.

Det är naturligtvis enklast att slå till när det finns så lite folk som möjligt på gården. En sådan här chans får de inte igen. Beskrivningarna för alla byggnaderna gäller under begravningen. Om rollpersonerna av någon anledning inte slår till förrän Wainwrights och deras gäster kommit tillbaka så får SL räkna med kanske ytterligare 50 (27 män och 23 kvinnor, varav samtliga män är beväpnade) till. De kommer mestadels att sitta i trädgården. Men om skott skulle avlossas så att de hör det så ligger rollpersonerna ganska risigt till.

1. ALLÉ

En vackert planterad och välkött allé.

2. FÖRMÄNNENS BOSTÄDER

Här bor Wainwrights tre förmän, Daryl Jones, Peter Salk och Neill Grady tillsammans med sina familjer. Det är deras jobb att hålla ett öga på slavar. Övriga vita arbetare som Wainwrights använder sig av bor längre bort på deras ägor. Just nu är de tre husen tomma då familjerna är på begravningen och de tre förmännen har vakttjänst.

3. HAGE

Här finns sex stycken hästar. Fyra normala och två av KVALITÉ 22. Hästarna känner inte igen rollpersonerna och kommer att bli oroliga om de skulle se eller lukta rollpersonerna.

4. SMEDJA

Det här är herrgårdens egen lilla smedja. Här kan man utföra enklare reparationer. Det är inne i smedjan som doktorn hålls fänge. En bit ifrån smedjan står en trä-

påle där man brukar spänna fast de slavar som varit "olydiga" och piska dem.

Först är det själv smedjan som bara är ett öppet utrymme med tak över. Daryl Jones står här, han är beväpnad med en *Colt Dragoon* och ett *avsågat hagelgevär*. Han har värden som en VAKT. Den andra delen består av ett förvaringsutrymme. Här inne finns det kedjor till slavarne samt en hel del verktyg. Utrymmet har använts som "fängelse" förut när någon slav inte uppfört sig. Doktorn är fastkedjad i vägen. Daryl Jones har nyckel till kedjan. Inne i förrådet finns ytterligare en vakt, även han är utrustad med ett *avsågat hagelgevär* och har värden som en VAKT. Doktorn har blivit ordentligt misshandlad och kan inte gå på egen hand utan måste ha hjälp.



5. SLAVBARRACK

I denna betydligt mer anspråkslösa byggnad finns 18 slavar, inklusive Daniel, Michael och Dottie. Åtta män (mellan 20 och 40 år), sju kvinnor (mellan 20 och 40 år) och tre barn (4, 8 och 12 år gamla). De är klädda i trasor och har fått lite halm att sova på. Det innebär en betydligt större risk för rollpersonerna om de ska föra med sig slavarne tillbaka till Lawrence och försöka hjälpa dem i säkerhet. Om de bara öppnar dörren så kommer slavarne att betrakta dem ytterst misstänksamt. Om de lyckas övertyga dem om deras vänliga avsikter och att de verkligen är fria, så kommer de så snabbt som möjligt att bege sig ifrån gården. Dörren är kraftigt byggd och låst. Utanför dörren står förmannen Peter Salk beväpnad med ett *hagelgevär* och en *Colt Marin*. Han har värden som en ERFAREN VAKT och har nyckeln till dörren i sitt bälte.

6. HUSSLAVARNAS BOSTAD

Här bor de fyra slavar som har tjänstgöring inne i själva herrgården. De har en betydligt bättre bostad, som till och med innehåller möbler och ordentliga kläder.

Dörren till husslavarnas bostad är inte låst. Husslavarna har en helt annan inställning till slaveriet än de andra slavarne. De har det bättre ställt och högre status. På sätt och vis är de mer mentalt nedbrutna än de andra. Om rollpersonerna försöker tala om för dem att de är fria händer något av följande:

- De vägrar att förstå vad rollpersonerna pratar om
- De springer iväg och gömmer sig
- De börjar skriker efter vakterna.
- De säger "Yes mastah" och tittar ner i marken, men rör inte på sig

7. STALL

Härinne finns det fem kor och två hästar, samt utrymme för en vagn.

8. MAGASIN

Här förvaras spannmål och annat som odlas på gården.

9. FAMILJEN WAINWRIGHTS BOSTAD

Familjen Wainwrights pampiga tvåvåningshus. är byggt i sten. Mycket fint och dyrt. Antagligen det finaste och dyraste huset i trak-

ten. På den imponerande trappan upp till dubbeldörren i ek sitter Neill Grady och en ytterligare en vakt och pratar. Grady har värden som en ERFAREN VAKT och den andra värden som en VAKT. Båda är beväpnade med *Colt Marin* och *hagelgevär*.

10. TRÄDGÅRD

En mycket vacker och välskött trädgård. Den är fru Wainwrights stolthet, hon är mycket förtjust i den. Trädgården sköts av husslaven Joseph som håller på och klipper häcken. Han kommer att reagera på samma sätt som de andra husslavarna om rollpersonerna försöker kontakta honom. Förutom Joseph sitter här två vakter och röker pipa. De har båda värden som VAKT och är beväpnade med varsitt *hagelgevär*.

Andra saker som kan vara värda att notera är att det egentligen inte är meningen att rollpersonerna ska bryta sig in i huset. Vakterna är varken blinda, döva eller dumma utan kommer så klart att skynda till hjälp om de skulle höra skottlossning någonstans. Det står också SL fritt att dra ifrån eller lägga till vakter.

PHILIP MONROE



Philip föddes i New York 1833. Han var det enda barnet i ganska förmögen och välutbildad familj. Hans föräldrar och familj var alla troende och slaverimotståndare. När han var tio år flyttade han och hans familj till Missouri för att mer aktivt kämpa för slavarnas rättig-

heter. Detta gillades inte av lokalbefolkningen och när Philip var tolv år så blev hans fader lynchad. Hans moder tog den återstående familjen och flyttade till Iowa där hon hade släkt. När Philip var 18 gick han i sin fars fotspår och började läsa juridik. 1854 var han en färdigutexaminerad advokat och börja ägna sig åt att försöka stoppa slaveriet. Han åkte runt i det olika gränstaterna och talade till befolkningen, utan större framgång. Nu har han kommit till Lawrence Han ser det som sin plikt att återingjuta mod i invånarna och få dem att resa sig upp ur tyranniets bojar.

Philip är en ganska naiv och blyg ung man. Han är en stadspojke och har egentligen ganska svårt att finna sig tillrätta ute i ödemarken. Han är väldigt påläst och intelligent men saknar egentligen den pondus och karisma som krävs för

att bli en riktigt bra talare. Han sprudlar av energi och har en väldigt stark känsla för vad som är rätt och fel.

BESKRIVNING

23 år; 176 cm; 79 kg, Blå ögon; Blont hår; Födelseort; New York, New York; Högerhänt
FYS 10 STY 10 KOR 10 MOT 14 SNA 13
INT 17 BIL 17 SDP 18 VAK 13

RYKTE 54/10

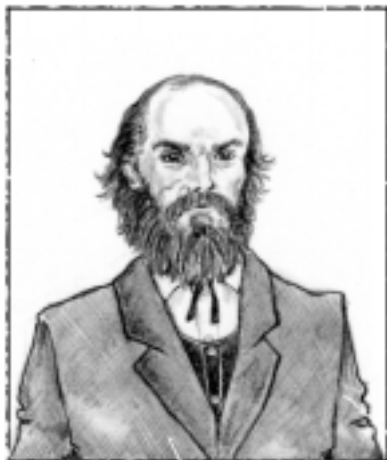
STRID OCH VAPEN

Tålighet 0	Chock 3	Stridsvana 1		
Vapen		TC	VS	KV
Sharpgevär		25	20	20
Derringer, Philadelphia		27	25	20
Knytnäve		25	25	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Etikett 14, Dansa 12, Första Hjälpen 5, Försvar 7, Författarskap 12, Juridik/civil 17, Köra vagn 10, Läsa/Skriva 15, Religion: Kristendom 15, Rida 6, Räknelära 12, Smyga/Gömma sig 5, Språk/franska 10, Teori/administration 12, Uppmärksamhet 5, Vältalighet 8

CLETUS SIMS



Cletus Sims föddes i Missouri 1824. Hans mor var en prostituerad och fadern okänd. Cletus var mer eller mindre dömd till ett liv i kriminalitet, vilket han själv inte direkt protesterade mot. Vad som hände under hans tidiga uppväxt

och tonår är det ingen mer än han själv som vet och om man frågar så får man den mest fantastiska historia till svar. Någon gång i 20 årsåldern började Cletus som skalpjägare, ett område som han var mycket framgångsrik inom. Så småningom övergick han till diverse småbrottslig verksamhet och började bygga upp ett rykte som en någorlunda pålitlig och skrupelös prisjägare. Numera har han specialiserat sig allt mer på att spåra och fånga in förrymda slavar. Ett smutsigt, men synnerligen välbetalt jobb.

Cletus saknar skrupler, heder och moral. Han är en smutsig, ovärdad och stinkande man på alla tänkbara sätt och vis. Ingen hederlig människa skulle vilja ta i honom ens med tång. Han är stor, brutal och skoningslös men är samtidigt mycket smartare och listigare än

många tror att han är. Han är en fullblodsrasist och delar gärna med sig av sina åsikter vare sig han har villiga åhörare eller ej.

BESKRIVNING

32 år; 184 cm; 85 kg, Bruna ögon; Svart hår; Födelseort; Någonstans i Missouri; Högerhänt

FYS 15 STY 15 KOR 10 MOT 14 SNA 18
INT 14 BIL 8 SDP 15 VAK 20

RYKTE 13/158

STRID OCH VAPEN

Tålighet 4	Chock 12	Stridsvana 10		
Vapen		TC	VS	KV
Hagelbössa, avsågad		47	30	20
Colt Marin (hölster)		34	32	20
Colt Dragoon (Bälte)		34	27	20
Bowiekniv		41	30	20
Knytnäve		45	30	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dressyr/Hundar 15, Första hjälpen 12, Försvar 14, Kortspel 12, Köra vagn 8, Läsyrkning 12, Läsa/Skriva 8, Orientering 15, Rida 15, Smyga/Gömma sig 17, Spåra 18, Vapendrill/Kniv 20, Överlevnad/Prärie 15

DR W. KIMBALL



Doktor William Kimball föddes 1801 i Maine. Hans far var präst och hans mor lärarinna. När han var tio år flyttade familjen till en missionsstation i Indianterritoriet. Tanken var att de skulle göra indianerna till bättre människor genom att lära dem läsa och skriva. Missionsstationen var inte särskilt framgångsrik. Williams mor dog i feber tre år senare. Williams far ville att han skulle bli präst, men William vägrade och rymde hemifrån några år senare. Blott 16 år gammal tog han värvning i armén. Han var inblandad i en hel del stridigheter mot indianer. En dag när en av fältskärerna behövde hjälp

råkade William vara den enda som var i närheten. På något sätt fastnade han i rollen som fältskär och blev en mycket bra sådan dessutom. 27 år gammal tog han avsked ifrån armén och började studera medicin på egen hand. Vid 30 års ålder var han slutligen en färdig läkare. 1832 öppnade han en praktik i Texas. Där mötte han även sin blivande hustru Mary. Tycke uppstod och 1834 gifte de sig. Innan kriget bröt ut så flyttade det Virginia. Kimball kom snabbt på kant med en del av de rasistiska invånarna. 1837 hade bråket eskalerat till en öppen konflikt. 1837 dog Kimballs hustru i barnsäng, liksom barnet de väntade. Då det hände var doktorn hos en annan patient, vilket gjorde honom djupt deprimerad. Några berusade unga män hänade honom några veckor efter hustruns död. Han såg rött, dödade en av dem och skadade de andra två. Tyvärr var de söner till lokala stormän och doktorn tvingades lämna Virginia. Kimball blev allt mer engagerad i den spirande ant-slaverirörelsen och började hjälpa slavar fly till Kanada eller norrut. Han lärde känna familjen Monroe och blev god vän med dem. 1854 var han

en av de första som var med och grundade Lawrence.

Doktor Kimball ger ett ganska buggigt och bistert intryck. Han är tämligen cynisk och desillusionerad. Han är inte särskilt talför och är svåra att komma nära. Men han har väl blivit vän med honom så har man en vän för livet. Han har en ganska lång stubbin, men när han väl kokar över så kan han vara mycket farlig. Han hatar sydstatarna och allt de står för och drar sig inte för att använda våld om det skulle vara nödvändigt även om han är långt ifrån lika våldsbenägen som John Brown.

BESKRIVNING

55 år; 182 cm; 83 kg, Bruna ögon; Grått hår; Födelseort; Wilkington, Maine; Högerhänt
FYS 13 STY 10 KOR 10 MOT 13 SNA 15
INT 17 BIL 14 SDP 13 VAK 17

RYKTE 58/76

STRID OCH VAPEN

Tålighet 3	Chock 12	Stridsvana 10		
Vapen		TC	VS	KV
Sharpgevär		32	25	20
Colt Dragoon		30	25	20
Hagelbössa		40	25	20
Knytnäve		35	30	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 3, Etikett 9, Första hjälpen 25, Försvar 10, Kirurgi 15, Köra vagn 12, Ledarskap 12, Läsa/skriva 15, Rida 8, Räknelära 12, Smyga/Gömma sig 8, Teori/Medicin 16, Uppmärksamhet 12, Vältalighet 9

A. WAINWRIGHT



Anson Wainwright är familjen Wainwrights yngste son, och den smartare av de båda. Anson gör sitt bästa för att vara sydstatsgentleman, även om han hatar den

jäkla hålan Kansas som de befinner sig i nu. Han struntar i hur viktigt Kansas är, han vill bara därifrån. Han är tämligen engagerad i sin fars planer och är något av en rådgivare till honom. Han och hans far kommer överhuvudtaget ganska bra överens. Han ser sig själv som den man som ska förverkliga sin fars politiska ambitioner. Han är lugnare, smartare, och i vissa lägen även känslökallare än sin far. Han ser bra ut och kan vara mycket charmerande när han vill. Ansons mål är att bli så rik och mäktig som möjligt. Han har ett djupgående förakt för färgade, förvekligade nordstatsbor och alla som går honom emot. Han är känslökall, behärskad och arrogant. Han är också långsint och kan ligga och ruva på hämnd näs-

tan hur länge som helst. Han är ganska vältalig och har trots sin ungdom vunnit mycket respekt ibland sin fars vänner.

BESKRIVNING

22 år; 183 cm; 79 kg, Grå ögon; Brunt hår; Födelseort; Wrightsburg, Georgia; Högerhänt

FYS 13 STY 16 KOR 12 MOT 13 SNA 18
INT 18 BIL 16 SDP 17 VAK 16

STRID OCH VAPEN

Tålighet 2	Chock 4	Stridsvana 1		
Vapen		TC	VS	KV
Colt Marin		32	28	22
Hagelbössa		35	25	20
Enfield		25	25	20
Knytnäve		30	30	-

FÄRDIGHETER

Akrobatik 12, Dansa 10, Etikett 16, Första hjälpen 5, Försvar 8, Köra vagn 10, Ledarskap 13, Läsa/Skriva 15, Orientering 10, Rida 14, Räknelära 12, Uppmärksamhet 10, Vältalighet 10

G. WAINWRIGHT**BESKRIVNING**

48 år; 179 cm; 82 kg, Grå ögon; Gråbrunt hår; Födelseort; Wrightsburg, Georgia; Högerhänt

FYS 13 STY 13 KOR 10 MOT 15 SNA 17
INT 16 BIL 18 SDP 13 VAK 18

RYKTE 42/112**STRID OCH VAPEN**

Tålighet 4	Chock 14	Stridsvana 12		
Vapen	TC	VS	KV	
Colt Marin	37	30	22	
Philadelphia Derringer	34	29	20	
Enfield	30	28	20	
Hagelbössa	40	28	20	
Tung sabel	44	26	20	
Knytnäve	30	25	-	

I Normala fall är han bara beväpnad med sin Colt Marin och Derringer.

FÄRDIGHETER

Akrobatik 5, Dansa 10, Dressyr/Hästar 12, Etikett 18, Första hjälpen 10, Försvar 16, Juridik/Civil 7, Juridik/Militär 12, Köra vagn 12, Ledarskap 16, Läsa/Skriva 15, Militär Exercis 12, Orientering 12, Rida 20, Räknelära 13, Smyga/Gömma sig 8, Språk/Franska 10, Teori/Slavar 18, Teori/Armén 10, Teori/Militär strategi 12, Teori/Vapen 10, Uppmärksamhet 16, Vältalighet 13

George Preston Wainwright är en äkta gentleman från södern. Han kommer ifrån ett långt led av sydstatsöverklass och ser ner på de flesta andra människor som saknar hans egen bakgrund. Han föddes 1808 i Wrightsburg Georgia, den yngste av tre syskon (han har en bror och en syster). Hans föräldrar var de rikaste i trakten, han far i alla fall. George ägnade aldrig särskilt mycket tanke åt sin mor. Under hela sin barndom var han bortskämd och skyddad. Han fick aldrig höra att han hade fel och han blev aldrig straffad för sina otaliga hyss. Han växte upp övertygad om sin egen överlägsenhet. Vita människor var jordens herrar, och fanns det någon finare än just George Wainwright av de vita? Givetvis inte.

Det enda som inte stämde överens med hans världsbild var att han inte var äldste sonen, Att hela familjens egendom en dag skulle falla i hans brors händer var svårt att smälta. Som så många yngre Wainwright söner före honom så skulle George gå på West Point. Det var nu George fick sin första kontakt med verkligheten. West Point var svårt och hårt. Plötsligt var George inte längre smartast och störst. Tvärtom tillhörde han de sämsta i sin klass och klarade endast utbildningen tack vare sin fars pengar och kontakter. 1830 tog han examen ifrån West Point. Hans far ryckte åter in och lyckades fixa en befattning åt honom. George var en bra skytt, ryttare och fäktare, men endast ett medelmåttigt befäl. Han var inte särskilt populär heller. De flesta skratade åt honom bakom hans rygg. 1832 gifte hans sig med något menlöst fruntimmer som hans föräldrar grävt upp. Mycket pengar hade hon i alla fall. George tog avsked ifrån armén ett år senare och köpte en gård i Georgia för sin hustrus pengar. Han var bättre på att sköta

gården än att vara officer och började snart tjäna hyggligt med pengar. Senare samma år föddes hans förste son Francis och två år senare föddes han favoritson Anson. Några år senare föddes hans dotter. Vad ska man med en dotter till egentligen? Ett strategiskt giftermål kanske?

I Georgia började han bygga upp ett rykte som en brutal men effektiv man. Han började skaffa sig kontakter i det politiska toppskiktet. Han politiska ambitioner hade blivit väckta. Vem vore bättre lämpad att styra än just han? Alla hans politiska planer slutade 1838 när han hamnade i ett infekterat gräl med en granne med stort politiskt inflytande. Grälet handlade om hur George behandlade sina slavar. Aldrig att Han kunde acceptera kritik ifrån en okunnig vekling. De hela utmynnade i en duell som George vann enkelt. Följderna blev att han var politiskt död i flera år. 1846 kom vändningen. George tog värvning i armén igen i kriget mot Mexiko och tilldelades en officersgrad. Han skötte sig ovanligt bra och fick lovord ifrån flera höga militärer och flera medaljer. När han kom hem var han en krigshjälte. Hans politiska karriär tog åter fart och 1855 flyttade han med sin familj till Kansas för att förvandla området till ytterligare en del av det ärorika södern. Arrogant, smäsint och självgod är bara en handfull av de drag som kännetecknar George. Envis, oemotsäglich och brutal är andra. Han har blivit något av en ledare för slaveriförespråkande krafter i Kansas. Han är smart, men egentligen inte tillräckligt diplomatisk och kompromissvillig för att kunna ha någon chans i den högre politiken. Snar till våld och hårda ord gör honom fruktad men samtidigt respekterad bland de hårdförda slaverianhängarna.

ÖVRIGA

SPELLEDARPERSONER FRANCIS WAINWRIGHT

En brutal och tämligen korkad buse. Bryr sig inte om mycket mer här i livet än sprit, kvinnor och vapen. Värden som en REVOLVERMAN.

MCMURTYS

McMurty är en stor hillbilly klan som leds av patriarken "Pops" McMurty. De kommer att dyka upp mer i nästa del.

SHERIFF JONES

Sheriff Jones är en historisk person och invånarna i Lawrence ständiga plågoande. Han är en racist och slaveriförespråkare. Han gillar inte att agera på egen hand utan vill helst ha stöd av ett uppåd och göra några lagar hur konstiga och obskyra de än må vara. Hans roll i äventyret är inte särskilt stor.

TIPS

- Som SL kan du vända och vrida på det hela hur mycket du vill eftersom det är du som bestämmer. Tänk bara på att mycket av det som händer är historiskt korrekt eller har en historisk bakgrund, så det kan vara bara att inte ändra allt för mycket.
- Vissa personer som: Anson Wainwright, Cletus Sims och McMurty klanen får gärna framställas som så otrevliga och osympatiska som möjligt. Dock vore det att föredra att rollpersonerna inte dödade Anson och Cletus eftersom det är tänkt att dessa ska vara återkommande plågoandar. McMurty klanen kommer också att vara en återkommande nemesis, men den är så pass stor att det inte gör så mycket om

några av medlemmarna stryker med. Detta gäller även George Wainwright, även om chansen att de skadar honom inte är särskilt stor.

- Rollpersonerna kommer att vara beväpnade med Sharpgevär. Dessa tillhör de mest effektiva vapen som finns 1856 och borde ge rollpersonerna ett rejält försprång i de flesta strider.
- Det vore bra om rollpersonerna har familjer som bor i, eller i närheten av, Lawrence. Dels för att äventyret blir mer realistiskt och dels därför att jag har en del framtida planer för deras familjer.
- Rollpersonerna behöver inte använda särskilt mycket våld i äventyret så de kan mycket väl spela yrken som kanske inte är så vapeninriktade, även om de flesta yrken som finns passar.
- Det vore bra om doktorn och Monroe överlevde. Doktorn fyller en viss funktion i framtida delar av kampanjen och Monroe kommer att bli något av en hjälpreda och rådgivare till rollpersonerna. Låt honom ge dem viktiga ledtrådar, eller tips om de skulle missa något viktigt eller glömma bort sig.

INTRESSANTA HEMSIDOR

Härifrån har jag fått mycket av mitt material och här kan SL få ytterligare information. Låt inte spelarna kolla in dessa sidor dock då de innehåller information om vad som kommer att hända i kommande delar av kampanjen.

www.ukans.edu/carrie/kancoll/galbks.htm

www.pbs.org/weta/thewest/wpages/wpgs400/w4quantr.htm