

Foromtale

Texas, 1867. Fem brutale lovløse står bag et blodigt bankrøveri. De kunne ikke være mennesker. Han havde mistet tidsfornemmelsen, og sækken var stadig trukket over hans hoved. Den stank. Smerten og hestens vuggende bevægelser under ham fyldte hele hans verden. Han kunne høre deres latter. Den var rå og skurrende. Han tænkte på det, der var sket. På det de havde gjort. Han skulle dø, åh Gud, han skulle dø. Eller det der var værre.

Han havde set deres øjne i banken. Han havde set, hvad de var i stand til. Åh Gud. De kunne ikke være mennesker. Salvation var det perfekte skjulested. Her i den forladte mineby kunne de holde lav profil med deres gidsler. Bare et par dage. Man sagde, at byen var hjemløst, og de lokale skyede den som pesten.

Det stjalne guld glimter, sandet fyger hen over den forladte hovedgade, og mørket trænger sig langsomt, men sikkert, på. Coyotens sørgmodige hyl gennemtrænger prærienatten. Ondskab venter på dem i Salvation, og snart vil de stå ansigt til ansigt med fortidens synder.

Et barskt og voldeligt scenarie om ondskab og om fem forbryderes indre og ydre dæmoner.

Salvation (2010)

For en spilleleder og 5 spillere

Salvation (Steen Hansen, 2010)

Fem lovløse i det vilde vesten kommer til spøgelsesbyen Salvation efter at have begået et blodigt røveri. Hver lovløs bringer både mørke hemmeligheder og et gidsel med sig. I byen tvinger en række mystiske hændelser og konflikter om behandlinger af gidslerne de lovløse til at se deres mørke hemmeligheder i øjnene og med hjælp fra en drilsk coyote vælge mellem frelse eller fortabelse.

På overfladen er *Salvation* et simpelt og klassisk scenarie: man skriver fem roller med dystre hemmeligheder og interne konflikter, isolerer dem et øde sted og bombarderer dem med hændelser, der skubber til disse hemmeligheder og konflikter indtil de er tvunget til at tage et valg, der bestemmer hele deres fremtid. Der er blevet skrevet utrolig mange af denne type scenarier til conner rundt omkring i Danmark i løbet af de sidste femten år. Hvad der får *Salvation* til at hæve sig over alle lignende scenarier er en sans for detaljen, der gør, at hvert eneste klassiske element fremstår dugfrisk og vedkommende.

Denne sans for detaljerne ses tydeligt i rollerne, der bliver formidlet med en så stort et flair for både genren og hver enkelt rolles psykologi, at man som spiller læser dem igennem og ikke blot forstår, men næsten sympatiserer med, at rollen er voldtægtsforbryder, mordbrænder eller spiser børnehjerner for at redde børnenes uskyld. Det er roller, der i næsten alle andre hænder ville ende som tamme klicheer, men som gennem Simon Steen Hansens skarpe sprog og sans for detaljen bliver til en perfekt blanding af beskidt realisme og en grotesk tegneserie.

Salvations tema om valget mellem frelse og fortabelse er også gennemtænkt integreret i alle scenariets facetter, hvilket gør, at spillerne har langt mere indflydelse, end normalt i denne type scenarier. Ved at lade rollernes konflikter blive afgjort gennem et særligt system af pokerhænder, der bliver bedre jo mere man udforsker sin rolles mørke side, tvinger scenariet spillerne til at bringes rollernes mørke i spil fra starten. Dette gør, at det endelig valg mellem frelse og fortabelse bliver langt sværere og langt mere meningsfuldt i forhold til scenariets fortælling.

Når man kommer under overfladen og ned i detaljer, så er *Salvation* hverken så klassisk eller så simpelt som det ser ud ved første øjekast.

SALVATION

Idé og tekst: Simon Steen Hansen

Illustrationer: Johanne Sorgenfri Ottosen

Layout: Niels Jensen og Simon Steen Hansen

Tak til Mette Finderup, Kristoffer Rudkjær, Anders Troelsen, Niels Jensen, Frikard Ellemand, Martin Qwist og Nina Runa Essendrop for hjælp og sparring

Tak til spiltesterne: Kåre Andersen, Tobias Demediuk Bindslet, Mikkel Bækgaard, Nina Runa Essendrop, Jesper Heebøll-Christensen, Rasmus Malling Skov Jeppesen, Troels Overgaard, Martin Qwist, Ida Tjell og Anders Troelsen

Fastaval 2010

© Simon Steen Hansen

Indholdsfortegnelse

S. 4	Introduktion
S. 5	Synopsis
S. 6	Tematik og fortælling
S. 7	Struktur
S. 9	Scenariets ramme
S. 11	Spilpersoner
S. 13	Bipersoner
S. 17	Pokermekanikken
S. 19	Indledende fortælleelement
S. 20	Første del: McDougallbanden
S. 24	Anden del: Fortidens skygger
S. 29	Tredje del: Slutspil
S. 30	Om appendikset

Introduktion

'Salvation' er et westerngyser-scenarie med vægten lagt på karakterspil og spilpersonernes udvikling, fremfor investigation og action. Scenariet handler om fem brutale og grusomme forbrydere godt på vej mod fortabelse, der under et ophold i den forladte mineby Salvation, måske, måske ikke, finder en form for frelse. Dramaet ligger i, hvorvidt de fem vælger at ændre deres liv eller ufortrødent at forsætte som hidtil. Det er et scenarie, hvor det er karakterernes indre rejse, der er vigtig, frem for den ydre.

Scenariet er delt op i tre dele, der hver især har et bestemt fokus. Første del handler om fortabelse og spilpersonernes forbrydelser, anden del handler om en konfrontation med deres indre dæmoner og tredje del handler om deres endelige valg. Som spilleleder har du også en forskellig funktion i hver del. I første del skal du sætte stemning, puste til konflikter og tirre spilpersonernes ondskab, i anden del skal du føre dem gennem en stramt struktureret drømmerejse og sidenhen skubbe til de indre konflikter, den skaber, og i tredje del skal du give spillerne plads til at træffe deres valg og afrunde deres historier. En simpel pokermekanik belønner de spilpersoner, der begår onde handlinger, og i scenariets tredje del afgøres skuddueller af den bedste pokerhånd.

Scenariet trækker på tematisk såvel som visuel inspiration fra westernfilm som 'Unforgiven', 'Dead Man' og 'Once Upon a Time in the West' samt tv-serien 'Deadwood'. Af rollespilmæssig inspiration kan også nævnes Matt Snyders 'Dust Devils'.

Synopsis

Scenariet starter med, at **McDougallbanden** ankommer til den forladte mineby **Salvation**. De fem forbrydere er på flugt fra loven efter et blodigt bankrøveri i Fall Pines, og i Salvation vil de holde lav profil med deres **gidsler**, indtil de ubemærket kan krydse Rio Grande. Det eneste levende væsen de møder i Salvation, er den indianske trickstergud **Coyote** i skikkelse af en mølædt og forhutlet coyote.

I første del: McDougallbanden er der fokus på konflikter mellem spilpersonerne, karakterspil og spilpersonernes grusomhed, som de får mulighed for at få i spil overfor gidslerne. Samtidigt begynder foruroligende ting at ske. Gullet forsvinder, hestene slagtes og små genstande til minde om forbrydernes fortid begynder at dukke op rundt omkring i byen. Banden får en stigende fornemmelse af, at noget er helt galt, og at de ikke er alene i den forladte mineby.

Anden del: Fortidens skygger starter med, at Coyote sender spilpersonerne ud på en drømmerejse, hvor de vil blive konfronteret med deres egne indre dæmoner. Med udgangspunkt i den oplevelse, begynder spilpersonerne at bevæge sig mod enten fortabelse eller frelse. Drømmerejsen vil også rette deres opmærksomhed mod byens mine, der giver yderligere mulighed for at presse forbryderne i den ene eller anden retning.

I tredje del afrundes karakterernes fortællinger, og det afgøres, hvad deres skæbne bliver i forhold til temaet om fortabelse og frelse.

Tematik og fortælling

Fortabelse og frelse er de to grundlæggende modsætninger i scenariet, og det er i spændingsfeltet mellem disse, at spilpersonernes fortællinger skal finde sted. Frelse skal i scenariet ikke forstås udelukkende som i en kristen sammenhæng, hvor frelse er noget der bliver skænket af en udefrakommende magt. I scenariet kan spilpersonerne finde deres egen fortabelse eller skabe deres egen frelse.

Da fortabelse og frelse er nogle abstrakte begreber, er det vigtigt at tage en snak med spillerne om tematikken inden spilstart. Fortabelsen kan ses som en overgivelse til mørket, grusomheden, selvretfærdigheden og ondskaben. Frelse kan eksempelvis handle om at få andres tilgivelse, at tilgive sig selv eller at tilgive andre, at modtage sin retfærdige straf, at gøre bod, at opnå en erkendelse, at se sandheden i øjnene, at gøre noget godt, at angre eller at finde fred.

Det er vigtigt, at det er spilleren selv, der tager beslutningen og definerer, hvornår og hvordan fortabelse eller frelse er opnået. En anden vigtig pointe at formidle til spillerne er, at de ikke skal løse scenariet eller gøre noget bestemt, for at opnå fortabelse eller frelse. De bliver ikke dømt af en udefrakommende gud eller djævel til sidst, og fortabelsen og frelsen er altså noget, de selv skal skabe.

Som spilleleder er det vigtigt at huske på, at den centrale fortælling handler om karakterernes indre udvikling. Jeg har med vilje ikke lavet nogen detaljeret baggrundshistorie om byen, minen

og Coyote. Hvad der præcist er sket med byens befolkning, står hen i det uvisse, og spillerne skal altså ikke regne plottet ud eller lære den sande historie om Salvation at kende. Der er som sagt ikke tale om et investigationsscenarie. Scenariet arbejder med et princip om gennemsigtighed i spillet, således at scenariets hovedlinjer er kendte af spillerne på forhånd, og at der ikke er hemmeligheder imellem spillerne, kun imellem spilpersonerne. Alle overværer alle scener, og ingen scener spilles uden for døren.

Struktur

Scenariet består af et indledende fortælleelement og tre hoveddele. Fortælleelementet markerer overgangen til selve scenariet, og her skal hver af spillerne på skift fortælle om den værste forbrydelse, deres karakter har begået. Inden hver af de tre dele får spillerne udleveret en præsentation af delen, som du skal starte med at læse højt. Præsentationen slår tonen an, og fortæller spillerne, hvad de skal fokusere på: altså hvad de skal spille. Dermed kan spillerne selv opbygge deres egen personlige historie, og de har stor frihed inden for de faste rammer. Scenariet strækker sig højest over to dage, fra solnedgang den første dag til solopgang den tredje dag.

Første del: McDougallbanden handler om fortabelse og ondskab. Fokus er på karakterspil og interne konflikter i banden, og spillerne kan udforske deres spilpersons ondskab, både i forhold til gidslerne og de andre bandemedlemmer. Første del er den eneste, der har en fast tidsramme og varer fra solnedgang til solopgang. På den måde

Se appendikset for strukturoversigt til både spillere og spilleleder og for præsentationerne af de tre dele

ved spillerne, hvilket tidsrum de har at gøre med. Første del varer ca. 1½-2 timer.

Anden del: Fortidens skygger har fokus på spilpersonernes indre konflikter, samtidigt med at de ydre også kan eskalere. Spillerne skal begynde at bevæge deres karakterer mod enten fortabelse eller frelse, men de må ikke tage noget endeligt valg endnu. Anden del starter med en drømmerejse, der er med til at sætte skub i karakterernes indre udvikling, og denne scene udgør scenariets vendepunkt. Efter drømmerejsen, kan de også begynde at udforske minen. Anden del varer ca. 1-1½ time.

Tredje del: Slutspil er scenariets korteste del, og fokus er på at få afrundet de forskellige historier. Spillerne må først forsøge at dræbe hinanden i denne del, og det får de at vide allerede inden spilstart. Tredje del varer ca. ½ time.

Overgangen til de forskellige dele er ikke bundet op af bestemte begivenheder (udover den første solopgang), så det er op til dig at vurdere, hvornår spillerne er klar til at gå videre til næste del.

Især mellem første og anden del, kan det være en god idé at lade spillerne skimme deres roller igennem, efter at de har fået læst præsentationen af anden del op, da det er helt andre sider af rollerne, de kan vælge at fokusere på i denne del.

Scenariets ramme

Salvation

Salvation er en spøgelsesby, og det har den været i over 10 år. Der er ikke tegn på, at nogen form for vold har fundet sted. Indbyggerne er simpelthen bare forsvundet. På bordene i saloonen ligger der kort, jetoner og dollarsedler fremme. I en spisestue er der dækket op til middag. Døre er ikke låst, jakker er hængt over stolerygge ... tænk torneroseslot i en westernsetting.

En bred hovedgade med verandaer langs husenes facader skærer sig midt igennem Salvation. Jeg har med vilje ikke udpenslet byen, så du og spillerne kan finde på de lokationer, I har brug for, og tilpasse byen jeres fortælling. Når du beskriver Salvation for første gang, kan du som inspiration inddrage følgende steder: en saloon, et kinesisk vaskeri, et bordel, en stald og en landhandel. Eftersom det ikke er et investigationsscenarie, er det en fordel ikke at kortlægge byen alt for grundigt, men hele tiden holde en mulighed åben for, at spillerne og du selv kan finde på.

Minen

Det vigtigt, at du i din første præsentation af byen beskriver selve kulminen, da den kan komme til at spille en central rolle. Mineselskabets jordlod er placeret midt i byen og, og byen er tydeligvis bygget omkring minen. Minearealet støder op til hovedgaden, og på et faldefærdigt skilt står der 'Salvation Mining Company'. Indgangen til minen er en 20 meter dyb, lodret skakt ned i mørket, som et gabende sår i jordoverfladen. En vakkelvorn stige

og et hejseværk giver mulighed for nedstigning. På bunden af skakten fører der tunneler i alle retninger, og som et spindelvæv forgrener de sig under byen.

Hvis spillerne skulle finde på at undersøge minen i løbet af første del, vil de ikke finde noget bemærkelsesværdigt, men efter drømmerejsen i anden del vil minen fungere som et redskab, spillerne kan bruge til at udvikle deres karakterer og drive dem mod frelse eller fortabelse. Se afsnittet "Anden del: Fortidens skygger" for yderligere information om minens funktion.

Tiden

Scenariet foregår i 1867, men du skal ikke lade dig begrænse af historiske fakta. Hent inspiration i diverse westernfilm fremfor historiebøger. Bid dog mærke i, at vi befinder os to år efter borgerkrigen, som to af spilpersonerne deltog i.

Stemning

Salvation er et uhyggeligt sted. Alt er forladt og tomt, og her hersker en ildevarslende stemning af, at alt ikke er, som det burde være. Prøv at bruge alle sanserne i dine beskrivelser for at få Salvation til at stå levende frem i spillernes fantasi. En gyngestol der knirker. En dør der klapper i prærievinden. Vindhekse der langsomt triller hen over hovedgaden. Whiskey der brænder i halsen. Sand der fyger ind i stuerne og dækker gulvbrædderne til. Skyggerne er altid lange i Salvation.

Musik kan også være effektivt til at opbygge den rette stemning, og Ennio Morricones western soundtracks er meget

velegnede til 'Salvation'. Jeg vil især anbefale 'The Man with the Harmonica' og 'Goodbye to Cheyenne' fra 'Once upon a Time in the West.' Det første nummer giver en dyster og skæbnesvanger grundstemning, der er passende for den forladte mineby. 'Goodbye to Cheyenne' er oplagt at bruge under drømmerejsen, da det markerer et markant skift i scenariet, og giver en syret, drømmeagtig stemning uden at miste westernsærpræget.

Spilpersoner

Jake McDougall

Jake er bandens intelligente og kyniske leder, der er drevet af udsigten til et liv i rigdom og frihed. Han lever ikke efter andre love end sine egne, og er tynget af, at han har brudt to af de vigtigste: en mand holder sit ord, og en mand beskytter sin familie. Det gjorde han, da han slog sin lillerbror Dave og dennes familie ihjel over byttet fra et togrøveri, og dermed brød et løfte til sin gamle, afdøde far.

Donnie McDougall

Donnie er Jakes anden lillebror, og han har et problem med kvinder. Han er overbevist om, at den sande kærlighed venter på ham derude et sted, men han ender for det meste med at voldtage kvinderne og slå dem ihjel. I et års tid fandt han ro med Annabelle, som fødte ham en lille pige, men til sidst slog han også sin hustru ihjel. Donnie har

hverken indset, at det han gør, er forkert, eller at Annabelle måske virkelig elskede ham.

‘Smallpox Nellie’ Logan

‘Smallpox Nellie’ er et kopparret bjerg af en kvinde, der som barn slog sin søster Amy ihjel for at redde hende fra verdens grusomhed. Nellie forsøger nu at redde andre børn ved at slå dem ihjel. Ved at æde deres hjerter, tror hun, at hun kan tage del i børnenes sjæl, og på den måde vinde sin uskyld igen og holde op med at være et monster.

Earl Crenshaw

Earl er en overlever fra vildmarken, der retfærdiggør sine forbrydelser med en forestilling om, at han kæmper den lille mands kamp. Han bliver provokeret af rige og veluddannede mennesker med kompliceret tale, han ikke forstår. Earl får afløb for sine frustrationer ved at torturere den slags folk, og han finder stor nydelse deri. For nylig torturerede han en læge og efterlod ham til sin død i overbevisning om, at denne var et dumt svin. Efterfølgende mærkede Earl dog for første gang et lille stik af tvivl.

‘Black Tom’ Cullen

‘Black Tom’ er en bastard, og er søn af en sort mand og en cherokeeindianer. Han hader sig selv for, hvad han er, og han har aldrig lært at acceptere sin herkomst. Han får afløb for sin vrede ved at myrde niggere og andre fejlfarver og har især en forkærlighed for mordbrand. Engang satte han ild til en hel hytte fyldt med slaver, og

stod og så ilden fortære dem og hørte dem skrigende uden så meget som at blinke.

Jakes plan

Siden McDougallbanden fandt sammen for et års tid siden, har de trukket et blodigt spor efter sig. Bankrøveriet i Fall Pines har nu fyldt Jakes to saddeltasker med guld. Røveriet gik som planlagt, på trods af at en del kunder og ansatte i banken måtte lade livet undervejs. Jakes plan er at holde lav profil et par dage i den forladte mineby Salvation, der er det eneste sted i omegnen, hvor de lokale med garanti ikke vil lede. Når deres forfølgere har tabt sporet, kan banden så i al ubemærkethed krydse Rio Grande. Med sig har de en håndfuld gidsler, der kan bruges som forhandlingsgrundlag, hvis de alligevel skulle blive fundet. Derudover har Jake kendskab til en sending penge, som stadig skulle være at finde i byen.

Jeg vil anbefale dig at læse spilpersonerne, før du læser videre herfra.

Bipersoner

Gidslerne

Banden har taget fem gidsler, som du kan bruge til at påvirke dem med. Alle gidslerne har to sider i sig, så de enten kan lede spilpersonerne i fortabelse eller anspore dem til at finde frelse, alt efter hvad der er brug for i den givne situation. Gidslerne giver også mulighed for at bringe spilpersonernes ondskab i spil i især første del, og i scenariets tredje del, kan de bruges af spillerne til at give udtryk for, hvorvidt deres rolle har overgivet sig til fortabelsen eller har fundet frelse.

Undgå at spille mere end ét gidsel af gangen, da det bliver svært at holde styr på. Det er også tilrådeligt at undgå alt for mange én til en scener imellem en spilperson og et gidsel oven i hinanden. Sådan en rytme kan du bryde ved at lade en anden relevant spilperson bryde ind i scenen, så der kan opstå en konflikt over gidslet, og du kan også klippe til en scene, der sætter fokus på de interne konflikter i banden.

Mary Ann Chapman - den lille pige

En lille, lyshåret pige med kyse og blå øjne. Hun er som udgangspunkt skræmt fra vid og sans, men kan også ende med at knytte sig til sine kidnappere.

Funktion: Mary Ann kan især bruges til at bekræfte Nellie i hendes fantasier om, at hun gør det gode. Hvis Mary Ann f.eks. har brug for at blive reddet fra en voldelig far derhjemme eller et af de andre bandemedlemmer, vil det tilskynde Nellie til at slå hende ihjel. Ved at ødelægge Nellies fantasiverden kan Mary Ann modsat også bruges til få Nellie til at indse, at det er mordene der gør hende til et monster.

Russel Franklin - den sorte vicesherif

En ung sort, mand med hvide tænder og kruset hår, der har gjort sig fortjent til en vicesherifstjerne.

Funktion: Han kan både være ynkelig og indfri alle Toms fordomme om niggere, men han kan også finde en indre styrke og stolthed, der står i skærende kontrast til Tom. Vil en stolt nigger provokere Tom

endnu mere, eller vil det påvirke ham, at han har fundet en nigger, han ikke kan knække?

Frederick Butler - den veltalende bankmand

Frederick er klædt i et jakkesæt med broderet vest og lommeur. Han vil prøve at tale til forbrydernes fornuft og prøve at købe sig fri.

Funktion: Frederick kan bruges til at provokere Earl med kompliceret tale, men kan også i anden og tredje del forsøge at tale direkte til Earl som én mand til en anden med en umiddelbarhed og ærlighed, der måske vil nå ind til Earl.

Catherine Fanning - den smukke rigmandsdatter

Catherine er klædt i en moderigtig, blå kjole og har opsat nøddebrunt hår. Hun er datter af fabriksejer fra Connecticut og var på forretningsrejse med sin far, da hun blev kidnappet under bankrøveriet i Fall Pines.

Funktion: Catherine giver først og fremmest Donnie mulighed for at voldtage igen, men også en mulighed for at han modstår fristelsen og lader hende være. Donnie tror altid, at pigerne gerne vil, og at de er den eneste ene, indtil han allerede er i gang med at voldtage dem. Hvis det passer ind, kan du lade Catherine tale æggende og flirtende til Donnie, selvom det hele i virkeligheden kun foregår oppe i hans hoved.

Norman Cooper – den fordrukne staldejer

En rødmosset og vejrbidt mand, der påstår at vide, hvor i Salvation der befinder sig en større mængde af mineselskabets penge. Han vil gøre alt for at redde sit liv. Han er klar over, at så snart han røber skjulestedet, eller at forbryderne bliver overbevist om, at han ikke ved, hvor pengene er, vil de slå ham ihjel. Om Norman rent faktisk ved, hvor pengene er gemt, er op til jeres historie.

Funktion: Det er kun Jake, der kender til pengene, og Norman kan primært bruges til få Jakes kompromisløshed og brutalitet, når der er penge inden for rækkevidde, i spil. Norman er ikke så dum, som han ser ud, og kan også forsøge at skabe splid mellem de to McDougallbrødre i håb om, at det kan købe ham tid til at undslippe. Han vil forsøge, at få Jake til at mistro sin lillebror, og måske kan det drive Jake til at gøre sin anden bror fortræd.

Coyote

Coyote er et mølædt, lurvet dyr med savl ud af gabet og en halsende tunge. Da den i virkeligheden er en trickstergud, er dens mål og midler ikke til at forudsige. Det er Coyote som får alt overnaturligt i løbet af scenariet til at ske, og den kan i princippet gøre lige, hvad du har brug for til at presse spilpersonerne. Det vil aldrig lykkes for dem at dræbe Coyote, og skud rammer altid ved siden af og revolvere går i baglås, når man sigter efter den. Den kan ikke tale, og forsøger derfor at kommunikere med spilpersonerne af kringlede omveje, f.eks. drømmerejsen. Coyote er et redskab, med hvilket du kan påvirke spilpersonerne og drive handlingen fremad, hvis det er nødvendigt.

Pokermekanikken

Inden spilstart får hver spiller udleveret en pokerhånd på fem kort. Hvis de vil forsøge, at slå en af de andre spilpersoner ihjel i scenariets tredje del, som jo er den eneste, hvor de kan gøre det, skal begge de to involverede parter afsløre deres pokerhånd. Den med den bedste hånd vinder situationen, og den tabende spiller får retten til at fortælle, hvordan hans karakter taber. Det er vigtigt, da den tabende spiller således får mulighed for at bestemme om vedkommendes karakter dør, bliver hårdt såret eller noget helt tredje. Man kan således altid kun fortælle sin egen karakter ud af historien. En vigtig pointe er, at en spilperson ikke kan dø, før han/hun har fået forløsning (fortabelse eller frelse).

Spillerne må selvfølgelig gerne bluffe og bruge deres hænder til at lægge vægt bag trusler spilpersonerne imellem, men de må ikke afsløre, hvad de rent faktisk sidder med på hånden. I løbet af scenariet får spillerne mulighed for at bytte kort fra deres hånd ud. Hver gang en karakter opfører sig ondt, skal du give den spiller det øverste kort fra bunken. Spilleren må kigge på kortet, inden han beslutter sig for, om han vil bytte eller ej, for han behøver nemlig ikke at tage imod det, hvis han ikke vil. Det overskydende kort, lægger du i bunden af bunken.

Kortene er i virkeligheden pakkede, således at alle spillerne starter med en dårlig hånd. Alle de kort som de efterfølgende kan trække ved at gøre onde handlinger, er til gengæld kun høje kort. Mekanikken belønner således spilpersonerne for at opføre sig ondt og gå imod fortabelsen. Jo ondere en karakter opfører

I appendikset er der vedlagt en oversigt over rækkefølgen af, hvilke pokerhænder der vinder over hinanden. Den skal udleveres til spillerne inden spilstart

Under afsløringen af to hænder, så lad spillerne vise ét kort ad gangen for at trække spændingen ud.

sig i løbet af spillet, jo større sandsynlighed er der altså for, at vedkommende ender med at slå en anden spilperson ihjel.

Hver spillers pokerhånd kan kun bruges én gang i løbet af scenariet. Første gang en part i et opgør allerede har brugt sin hånd, skal du samle alle de hidtil afslørede kort ind og blande dem sammen med bunken. Dem der mangler en hånd i konflikten, får nu en ny tilfældig hånd af dig. Det kan således kun lade sig gøre at bygge sin første hånd op, så den skal bruges med omtanke. Det skal spillerne selvfølgelig vide på forhånd.

Således pakker du kortene:

De fem starthænder består af følgende kort (det er tilfældigt hvilken spiller, der starter med hvilken hånd):

Hånd 1	Hånd 2	Hånd 3	Hånd 4	Hånd 5
Spar 4	Ruder 3	Spar 2	Hjerter 2	Klør 7
Hjerter 4	Klør 3	Ruder 2	Hjerter 6	Ruder 4
Ruder 7	Klør 5	Hjerter 7	Klør 2	Spar 3
Hjerter 3	Klør 8	Ruder 8	Spar 9	Hjerter 8
Klør 9	Hjerter 9	Ruder 9	Hjerter 5	Klør 4

Kortene skal pakkes, så spillerne hver især kommer til at sidde med en af de fem hænder, når du deler kortene ud, som man normalt ville gøre, dvs. et kort til en spiller ad gangen. Disse 25 kort kommer således til at udgøre den øverste del af bunken. Tag derefter alle tiere, billedkort og esser og bland dem. De udgør den midterste del

af bunken. Bland til sidst de resterende kort, og læg dem nederst i bunken. Det skal være hemmeligt, at kortene er pakket, da det vil give spillerne en usikkerhed om, hvorvidt alle andre end dem selv sidder med en god hånd. Hvis spillerne spørger direkte til det, så stik dem en hvid løgn: "Ja, kortene er blandede". Husk at pakke kortene inden spillerne ankommer.

Se 'Spillerbriefing' i appendikset for en huskeliste over, hvordan spillerne skal briefes om pokermeknikken inden spilstart.

Indledende fortælleelement

Som en overgang til selve scenariet skal hver af spillerne på skift fortælle, om den værste forbrydelse, deres karakter har begået. De skal tage udgangspunkt i det andet afsnit i kursiv i deres rolle. De overordnede rammer er de samme som i teksten, men de kan fylde alle de detaljer på, som de vil, og gøre fortællingen til deres egen. Spillerne skal fortælle i rolle, og der må ikke være det mindste spor af tvivl fra rollens synsvinkel om, at det var det rigtige han eller hun gjorde i den givne situation. Læg op til, at rollerne skal nyde deres handlinger.

Den viden som spillerne får om de andre rollers dybeste hemmeligheder, ved deres egen rolle selvfølgelig ikke, men spillerne må meget gerne spille på deres off-gameviden, og på den måde prikke til de andre karakterers indre konflikter. Når du har præsenteret fortælleelementet, er det en god idé at give spillerne et par minutter til at skimme deres tekst igennem og samle tankerne, inden den første går i gang med at fortælle. Når en spiller er færdig med at fortælle, giver du ordet videre til næste osv. Hvis nogen har problemer med at komme i gang eller går i stå undervejs, kan du

hjælpe med ledende spørgsmål i stil med, "Hvad gjorde DU så, da din bror gjorde sådan...?" eller "Hvad følte du, da du trak kniven frem...?"

Formålet med det indledende fortælleelement er dels at føre spillerne ind i deres roller og sætte dem i gang med at beskrive grusomme handlinger, dels at give de andre spillere et overblik over de andre karakterers indre konflikter og hemmeligheder, så de bedre kan bidrage til de andres historier i løbet af scenariet.

Første del: McDougallbanden

I første del er din funktion som spilleleder at skabe grundstemningen i Salvation og sætte scener, der giver spilpersonerne mulighed for at opføre sig grusomt, og som prikker til deres interne konflikter. Spillerne har initiativet i denne del, og du skal primært følge op på deres indskud, og guide dem i den rigtige retning, hvis der er brug for det.

Ankomst

Scenariet starter med, at McDougallbanden rider ind i Salvation med den nedadgående sol i ryggen. Beskriv byen for dem, som de rider op ad hovedgaden, og husk at nævne minen. Når de gør holdt, får de øje på coyoten, der sidder midt på hovedgaden og stirrer på dem. Den viser slet ikke tegn på frygt, og den holder øje med dem, indtil de jager den væk, eller de går ind i en bygning. Spilpersonerne står

nu overfor en række praktiske problemer. De skal finde et sted at være, sadle hestene af, og måske tjekke, at byen virkelig er forladt, og de skal finde ud af, hvad de gør med gidslerne og guldet. Lad spillerne drive handlingen frem herfra.

Du har to faste scener, du kan sætte ind på et passende tidspunkt i løbet af delen. Derudover er der en række sceneforslag, som du kan bruge eller blive inspireret af. De har til formål at puste til de interne konflikter i banden eller skabe spil mellem spilpersonerne og gidslerne. Brug sceneforslagene til at sætte spil i gang, hvis der er brug for det. Det er vigtigt, at det her i første del aldrig må blive så overnaturligt, at det ikke kan have en naturlig forklaring.

Faste scener

- Guldet forsvinder. Uanset hvad de gør af guldet, vil Jakes to saddeltasker forsvinde sporløst. Optimalt sker det på et tidspunkt, hvor flere forskellige kunne have fået fingre i det. Det vil give anledning til at undersøge byen nærmere og rode de andres ting igennem, samtidig med at mistroen og paranoiaen i banden vil vokse.
- Hestene forsvinder. Det er oplagt, hvis det sker lige efter, at nogen har talt om at forlade Salvation. Du kan også vælge, at lade dem finde hestene slagtede og skinnede, enten hvor de efterlod dem, eller på et senere tidspunkt et helt andet sted i byen.

Sceneforslag

Her er en række forslag til scener, du kan bruge i løbet af første del, hvis der er behov for at komme med indspark:

- Earl lægger mærke til, at der er gået betændelse i sår efter sporer på Toms hests flanker. Dyret er udpint og bange for selv Earl. (Stikker til konflikten mellem Earl og Tom).
- Den lille pige græder. Gør nogen noget ved det? (Ansporer Nellie til at tage kontakt til hende).
- Frederick Butler forsøger med mange komplicerede ord og vendinger at købe sig fri, og tilbyder at underskrive en kontrakt som sikkerhed. Han har også familie østpå, der kan sende løsepenge. (Det kan provokere Earl).
- I et stort spejl bag baren i saloonen stirrer Tom tilbage på sig selv. (Stikker til Toms racisme og selvhad).
- Jake eller Nellie finder Donnie siddende bøjet over det kvindelige gidsel. (Det kan skabe en konflikt om behandlingen af gidslerne).
- Skygger i mørket. Et af bandemedlemmerne får en fornemmelse af, at en skikkelse holder øje med ham/hende i mørket, men det er nok bare indbildning. Der er ingenting, hvis sagen undersøges nærmere. (Kan skabe paranoia og mistro i banden. Er der nogen af de andre, der har folk i baghold?)

- Ting fra spilpersonernes fortid begynder på mystisk vis at dukke op rundt omkring, hvor det vil give en fed scene. (Disse ting er med til at rette fokus mod de indre konflikter, der kommer til at spille en stor rolle i anden del. Desuden kan det skabe splid i banden. Er der nogen af de andre, der kender til ens fortid, og kan de have anbragt tingene?)

Følgende ting kan dukke op:

Jake: Fire træfigurer – to voksne og to børn alle med et D ridset ind i bunden ligesom på Donnies dukke.

Nellie: En pokerhånd bestående af fire esser og hjerter dame. Hjerter dame kan evt. blive ved med at dukke op.

Tom: En sort, død hanekylling.

Donnie: En mudret og iturevet underkjole.

Earl: En lægetaske med tuberkulosevaccine.

- Hvis nogen endnu ikke har haft mulighed for at være onde ved gidslerne, når banden går til ro, kan de måske få muligheden i løbet af natten.

Afslutning af første del

Når alle har haft mulighed for at spille fortabelsen, og de interne konflikter er kommet godt i spil, kan du klippe til den første solopgang i Salvation. Hvis nogen holder vagt på dette tidspunkt, vil de blive overmandet af søvnen. Når de alle sover, slutter første del.

Anden del: Fortidens skygger

I anden del skifter scenariet fokus, og drømmerejsen markerer scenariets vendepunkt, hvor spilpersonerne for første gang kan vælge at sætte en anden kurs end den, som de hidtidigt har fulgt. Din funktion som spilleleder i anden del er at sætte spilpersonernes indre konflikter i gang med drømmerejsen, og i resten af anden del kan du især bruge gidslerne til at trække spilpersonerne mod enten fortabelse eller frelse.

Drømmerejsen

Anden del starter med drømmerejsen, som Coyote sender dem ud på. Scenen er stramt styret af dig, og det kan du ligeså godt fortælle spillerne inden. Drømmen starter med, at alle fem spilpersoner står og kigger på hinanden i den bygning, hvor de har overnattet. Enten drømmer de alle sammen det samme, eller også er de alle med i hinandens drømme. Coyoten kommer ind i huset og kigger på dem. Så gør den af dem, men det lyder som om den taler. "Kom, kom, kom", bjæffer den. De følger efter den ned ad hovedgaden, og i mørket inde i husene, synes de at kunne ane skygger, der betragter dem i stilhed. Coyoten fører dem ud over prærien, og de går i flere dage, selvom det samtidigt kun føles som et enkelt hjerteslag. Coyoten bjæffer sit "Kom, kom, kom" igen og igen. Farverne og konturerne begynder at glide sammen.

Så står de midt ude på prærien. Sandet er skinnende hvidt og blænder øjnene. Coyoten er væk, og i stedet står der en nøgen, indiansk mand med coyotehoved. Manden er stum, men

giver dem tegn til at følge med ham. De bliver hver for sig ført et forskelligt sted hen. Nu følger fem individuelle scener, hvor spilpersonerne bliver konfronteret med fortidens synder og deres egne indre dæmoner og inderste væsen. Du kan med fordel klippe mellem de forskellige scener, så de glider ind og ud mellem hinanden. Scenerne skal være forholdsvis korte og skarpskårne. Mine oplæg nedenunder er først og fremmest tænkt som udgangspunkter for scenerne, og du kan i høj grad lade spillerne forme scenen alt efter deres handlinger. Spillerne har frihed til at reagere, som de vil i disse konfrontationsscener i modsætning til resten af drømmerejsen, og det kan være, at de lige skal gøres opmærksomme på det. Spillerne overværer som altid hinandens scener.

Jake: Jake ser et stengærde midt på prærien. Der sidder hans gamle far og drikker af en flaske whiskey med jagtbyttet foran sig. Dave og Donnie som drenge sidder på hver sin side af ham. Gamle Emmet McDougall vil ikke kendes ved Jake, og fortæller ham, at han ikke hører til her.

Earl: Earl kommer til en stor mine midt på prærien, og han opdager at han har en pisk i hånden. Blandt arbejderne der pukler med hakker og skovle, ser han blandt andet Phil og dennes far, mineformanden, den fine herre fra Boston, lægen fra Big Find, og utallige bankdirektører, spekulanter og høje herrer fra øst. "Pisk dem, lyder en stemme i hans hoved. Pisk dem, pisk dem". Hvis Earl pisker løs, river han deres hud til blods, mens de falder om af udmattelse, men så opdager Earl også andre skikkelser iblandt dem.

Hans afdøde far og gamle, blinde mor, hotelmutteren og drengen med tuberkulose. Deres hud er også revet til blods. "Pisk dem", siger stemmen. "Pisk dem til de segner".

Tom: Tom sidder på en hest med et reb om halsen. Rundt omkring ham står en flok opildnede mennesker med fakler og råber. Sheriffen skal til at slå hesten bagi, og kigger så op på Tom og siger. "Giv mig bare én god grund til, at vi ikke skulle dræbe dig, nigger?"

Donnie: Donnie bliver ført ind i en skov af trædukker i menneskestørrelser midt på prærien. En af dem har træk, han kan genkende, og mens han ser på, forvandles dukken til Annabelle. Hun fortæller, at hun elsker ham, og beder ham om at passe på hende, holde om hende og elske hende. Hvis han rører ved hende, bliver hun til sand der blæser bort i vinden. Alle de andre dukker er nu Annabelle og situationen gentager sig igen og igen.

Nellie: Midt uden på prærien står der en seng, og Amy ligger i den iklædt sin hvide natkjole. Amy beder Nellie om at passe på sig, men jo mere Nellie gør får at hjælpe hende, jo værre får Amy det. Hun begynder at bløde, og bliver skræmt fra vid og sans af Nellie. Hun råber grædende til sin storesøster, at hun skal holde sig væk, samtidigt med at hun lider en grusom død for øjnene af Nellie.

Når alle fem scener har nået en konklusion, klipper du til Salvation igen. Spilpersonerne står nu midt på hovedgaden sammen med

manden med coyotehovedet. Han peger tavst mod minen. De fem medlemmer af McDougallbanden går nu hen mod mineskakten og kravler ned ad stigen. De står et kort øjeblik i mørket. Så vågner de.

Opvågning

Det er nu op til spillerne, hvordan de vil reagere på drømmerejsen, og spillerne kan gå i forskellige retninger. Måske vil deres indre konflikter betyde, at de ydre konflikter i banden eskaleres. Måske vil de begynde at undersøge minen. Måske vil de opsøge et af gidslerne for at spille en scene med dem. I resten af anden del kan gidslerne bruges i spilpersonernes udvikling, og gidslerne kan både trække dem mod fortabelse eller frelse, som beskrevet under bipersonerne.

Ned i minen

Minen tjener som metafor for mørket i spilpersonernes sind, og her kan de både bekæmpe deres egne indre dæmoner og falde for dem. Alt hvad spilpersonerne oplever i minen, er spillerne selv herrer over, og således kan spillerne bruge minen til at påvirke deres spilperson i en bestemt retning.

Til at begynde med skal du sætte en uhyggelig stemning der antyder, det ikke er nogen helt almindelig mine. Luften er lidt for tung, lyset er lidt for svagt og vinden oppe fra mineskakten er isnende kold. Skyggerne der bliver kastet op på tunnelvæggen, er også forvredne, men de kan ikke sætte fingere på hvordan. Tunnelerne er lange, snor og drejer sig, og spilpersonerne får en fornemmelse af, at minen ændrer sig.

Hvilke syn og oplevelser spilpersonerne får i minen, er op til spillerne. I løbet af forbrydernes ophold i minen skal du stille åbne spørgsmål til den enkelte spiller, som vedkommende så skal digte videre på. Hjælp spillerne på vej til at fortælle med opklarende og vejledende spørgsmål. Herunder er der en række forslag til sådanne spørgsmål, og du kan selv finde på flere. Det er vigtigt, at spørgsmålene er åbne og forholdsvis neutrale og både kan bruges til at skubbe spilpersonerne mod fortabelse og frelse alt efter, hvordan spilleren vælger at bruge det.

- Du hører en stemme fra mørket, som du genkender - hvad siger den til dig?
- Du finder noget foran dig, som du har set før - hvad er det?
- Nogen kalder på dig et sted i minen - hvem?
- En lugt, du kun kender alt for godt fylder dine næsebor - beskriv den.
- Du stivner af skræk ved det syn, du ser for enden af tunnelen - hvad er det?
- Du kan høre en lyd, der får det til at risle koldt ned ad ryggen på dig - fortæl om lyden.

I løbet af spilpersonernes ophold i minen, skal du gøre kraftigt brug af klipning, så det skaber en fragmenteret og surrealistisk oplevelse. Nogle gange er de alene, andre gange sammen med de andre.

Hvis spilpersonerne først vælger at gå ned i minen i tredje del, foregår det på nøjagtig samme måde.

Afslutning af anden del

Anden del slutter ikke med en bestemt begivenhed, men når handlingen har nået et bestemt punkt. Alle spilpersonerne skal have bevæget sig mod frelse eller fortabelse, og når konflikterne er bygget så meget op, som de kan uden at eksplodere, er det på tide at gå til tredje del. Kort fortalt: scenariets klimaks kommer først, når spilpersonerne og historien er klar til det. Hvis du er i tvivl om, hvorvidt spillerne er klar til at gå videre, kan du spørge om nogen af dem har noget, de gerne vil gøre, inden I fortsætter med tredje del.

Tredje del: Slutspil

Tredje del handler primært om at få afsluttet fortællingerne på en passende måde. I tredje del skal alle spilpersonerne ende med enten fortabelse eller frelse, og de må nu slå hinanden ihjel. Din funktion som spilleleder i tredje del er at hjælpe med at få afrundet historierne, hvis der er behov for det. Det handler primært om at give spillerne mulighed, for at vise, hvilken vej deres karakterer ender med at gå.

Hvis en spilperson for eksempel slår en anden ihjel, og den der dør endnu ikke har fået spillet sit endelige valg om fortabelse eller frelse på tilfredsstillende vis kan spilleren holde en indre monolog, det splitsekund, hvor kuglen gennemborer hjertet og hele verden står stille. Dermed kan spilleren fortælle, de sidste tanker der ryger gennem karakterens hoved, og dermed få fortalt dennes historie helt til ende. En anden mulighed er, at karakteren ligger og forbløder på jorden, og får en sidste mulighed for at tale til en af de

andre, eksempelvis den, der lige har dræbt ham eller en anden der ligger og bløder ved siden af. Måske kan karakteren nå at foretage en sidste handling med gidslerne, inden han forbløder.

Måske ender nogen med at gøre gidslerne grusomt meget fortræd, mens andre vælger at slippe dem fri. Der er rigtig mange muligheder for, hvordan den enkeltes historie om fortabelse eller frelse kan blive fortalt, og spillerne ved godt, at det er det, de skal have fokus på. Lad derfor spillerne tage initiativet, og grib kun ind, hvis nogen har brug for hjælp eller vejledning.

Når slutspillet er ovre, og historien er fortalt til ende, skal du afslutningsvis lade eventuelle overlevende fortælle, hvad deres spilperson nu gør, og hvad der siden hændte dem.

Se appendikset for et referat af tredje del fra en spiltest for et eksempel

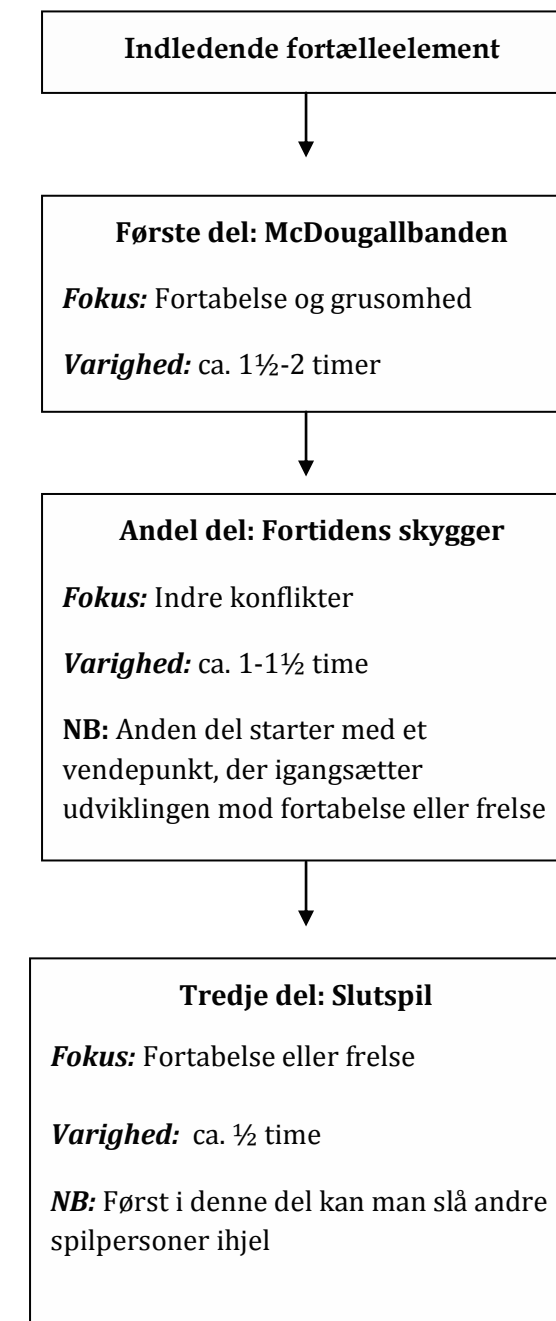
Om appendikset

I appendikset finder du rollerne, de ark, du skal udlevere til spillerne før og under scenariet, et referat af tredje del fra en spiltest samt forskellige oversigtsark, som du selv kan bruge under scenariet. Der er også en vejledning til briefing af spillerne inden spilstart, som opsummerer, hvad spillerne har brug for at vide.

Appendiks

Scenariets struktur - til spillerne
 Delpræsentationer - til spillerne
 Pokerhændernes rangorden - til spillerne
 Roller - til spillerne
 Spillerbriefing - til spillederen
 Referat af tredje del fra en spiltest - til spillederen
 Oversigtsark - til spillederen

Scenariets struktur



Første del: McDougallbanden

“And behold a pale horse, and his name that sat on him was Death, and Hell followed with him.”

- Megan Wheeler i Clint Eastwoods 'Pale rider'

I første del skal der være fokus på karakterspil, indbyrdes konflikter og spillet med gidslerne.

Første del varer ca. 1½-2 timer, eller til den første solopgang i Salvation.

Andel del: Fortidens skygger

“Work out your own salvation”

- Skilt på døren til en øde landhandel i Jim Jarmuschs 'Dead Man'

I anden del skal der være fokus på indre konflikter og karakterernes mørke fortid, samtidigt med at de interne konflikter gerne må eskalere. Karaktererne begynder at bevæge sig i retning af fortabelse eller frelse, men intet er endnu afgjort, når anden del slutter.

Anden del varer ca. 1-1½ time.

Tredje del: Slutspil

“I ain’t like that no more”.

- William Munny i Clint Eastwoods ‘Unforgiven’

I tredje del skal fokus være på at få afrundet karakterernes fortællinger. Hvem er fortabt i mørket og hvem formår at finde frelse?

Tredje del varer ca. ½ time eller til der ikke er mere at fortælle...

Pokerhænders rangorden



Royal Flush, Ace high
Hearts

Royal Flush

De fem højest rangerende kort af samme slags.



Straight Flush, Five high

Straight Flush

5 tilfældige kort i rækkefølge og af samme slags.



4 Konger

4 ens

4 ens kort med samme rangorden (for eksempel 4 Konger) med et forskelligt kort.



Fuldt hus, Damer over to'ere

Fuldt hus

3 ens plus et par. Damer over to'ere slår f.eks. Knægte over Esser, fordi værdien af de 3 ens tælles først.



Flush, King high

Flush

5 tilfældige kort af samme slags men ikke i rækkefølge.



Straight, Ace high

Straight

5 kort i rækkefølge men af forskellig slags. Esset kan være højt (ved siden af en Konge) eller lavt (ved siden af en to'er), men kan ikke være begge dele på en gang.



Tre 5'ere

3 ens

3 ens kort samt 2 forskellige. Har 2 eller flere spillere "tre ens" vinder den, hvis 3 kort har den højeste værdi.



To par, 7'ere og 4'ere

To par

To vilkårlige par. Hvis to hænder har det samme høje par, afgøres hånden af det andet par. Hvis begge par er lige høje, afgøres hånden af de sidste kort.



Et par ti'ere

Et par

To vilkårlige kort af samme værdi. Når to hænder har det samme par, afgøres hånden af de resterende høje kort.



King high

High Card

Det højeste kort vinder, hvis ingen andre værdier er opnået. Hvis to hænder holder det samme høje kort, afgøres hånden af de resterende høje kort.

Kortenes rangorden

Kortenes rangorden fra det højeste kort (Es) til det laveste (To) er:



Bemærk: Der er i poker ingen rangorden indenfor de forskellige farver. Spar Es har f.eks ikke højere værdi end Klør Es, de har begge samme værdi.

Spillerbriefing

Dette er tænkt som en huskeliste for dig som spilleleder over hvad, spillerne skal have at vide inden spilstart.

Præsentationsrunde og forventningsafstemning

- Det er altid en god idé, at starte med at høre spillernes forventninger til scenariet. Så kan du se, om der evt. er noget, du skal lægge særlig fokus på i din briefing for, at deres forventninger kommer til at stemme bedre overens med det scenarie, I skal spille.

Genre

- Blanding af western og gys. Tag en snak om westerngenren med udgangspunkt i de westernfilm, du og spillerne kender. Gyset i scenariet skal spillerne primært selv være med til at skabe gennem deres spilpersoner.
- Det er ikke et investigationscenarie, dvs. de skal ikke regne plottet ud eller finde en bestemt sandhed om den forladte mineby.
- Det er ikke et actionscenarie, dvs. at det eksempelvis er spillet op til og efter en skududveksling der er i centrum, frem for selve kamphandlingen.
- Det er ikke et fangeflugtscenarie, hvor forbryderne skal forsøge at slippe væk fra byen, dvs. hele handlingen kommer til at foregå i Salvation.
- Scenariet handler om spilpersonernes indre udvikling i løbet af deres ophold i Salvation.
- Scenariet arbejder med et princip om gennemsigtighed i spillet, således at scenariets hovedlinjer er kendt af spillerne på forhånd, og der ikke er hemmeligheder imellem spillerne, kun imellem spilpersonerne. Alle overværer alle scener, og ingen scener

spilles uden for døren. Man må bruge sin off-gameviden til at trykke på de rigtige knapper på det helt rigtige tidspunkt, så fortællingen bliver så god som muligt.

- Spillerne kommer i høj grad til at drive handlingen fremad, og de har store frihed inden for nogle fastlagte rammer (præsentationerne af de enkelte dele). Spillederen kan dog også hjælpe med at sætte scener undervejs. I scenariets vendepunkt (starten af anden del), er der tale om en stram spillelederstyring, inden initiativet igen bliver givet tilbage til spillerne.

Grænser

- Tag en snak med spillerne om scenariets barske sider og hør om nogen på forhånd ved, om de vil have svært med at spille bødler og tackle emner som vold mod børn, racisme, tortur og voldtægt. Gør det klart for spillerne, at det er helt ok at melde fra undervejs. Det vil også give spillerne større trykthed til at give den los, hvis de ved, at de andre vil sige fra, hvis deres grænser overskrides.

Rolleuddeling

- Dette er et godt tidspunkt til at dele roller ud på og give spillerne tid til at læse dem. Det er en god idé at give bandens leder Jake til en forholdsvis stærk spiller.

Tematik og fortælling

- Tag en snak med spillerne om scenariets overordnede tematik: fortabelse og frelse.
- Fortabelsen kan ses som en overgivelse til mørket, grusomheden, selvretfærdigheden og ondskaben.
- Frelse kan eksempelvis handle om at få andres tilgivelse, at tilgive sig selv eller at tilgive andre, at modtage sin retfærdige straf, at gøre bod, at opnå en erkendelse, se sandheden i øjnene, at angre, at gøre noget godt eller finde fred.

- Det er spillerne selv, der tager beslutningen og definerer, hvornår fortabelse eller frelse er opnået.
- Spillerne skal ikke løse scenariet eller gøre noget bestemt for at opnå fortabelse eller frelse. De bliver ikke dømt af en udefrakommende gud eller djævel til sidst, og fortabelsen og frelsen er altså noget, de selv skal skabe.
- Spillerne skal være opmærksomme på, hvordan de kan bidrage til, at de andres historier bliver så fede som muligt.

Scenariets opbygning

- Gennemgå bilaget 'Scenariets struktur' med spillerne, så de får et overordnet overblik, som de kan bruge til at opbygge deres historier med. Fortæl at de inden hver enkelt del vil få udleveret en præsentation af delen, der oplyser, hvad de skal fokusere på i den del.

Pokermekanikken

- 1) Hver spiller bliver givet en pokerhånd ved spilstart.
- 2) I løbet af scenariet kan man få mulighed for at få nye kort af spillederen, når ens spilperson gør onde handlinger. Man må selv bestemme om man vil bytte det nye kort ud med et fra sin hånd eller ej.
- 3) Hvis man vil prøve at dræbe en anden spilperson, afslører de to involverede spillere deres hænder. Den med den bedste hånd vinder, og den anden får fortællerretten over udfaldet – ens karakter behøver ikke dø med det samme, men kan blive dødeligt såret. En spilperson kan ikke dø før vedkommende har fået forløsning (fortabelse eller frelse).
- 4) Der kan først slås andre spilpersoner ihjel i scenariets tredje del.
- 5) Man kan kun bruge sin hånd én gang. Hvis man får brug for en hånd til udover den første, bliver man givet en hånd fra bunken, som man ikke har mulighed for at bygge op som den første.

- 6) Udlever oversigten over pokerhændernes rangorden. Spørg om spillerne har spørgsmål til mekanikken eller poker generelt.
- 7) Del hænder ud til spillerne.

Indledende fortælleelement

- Fortæl spillerne, at de skal fortælle om deres spilpersons værste handling. Det er det andet afsnit i kursiv i deres rolle. De skal bruge de skrevne afsnit som overordnet ramme, og de må fylde alle de detaljer på, som de vil. De skal fortælle i rolle, og der må ikke være det mindste spor af tvivl fra rollens synsvinkel, om at det var det rigtige han eller hun gjorde i den givne situation. Rollen må meget gerne nyde det.
- Den viden som spillerne får om de andre rollers dybeste hemmeligheder, ved deres egen rolle selvfølgelig ikke, men spillerne må meget gerne spille på deres off-gameviden, og på den måde prikke til de andre karakterers indre konflikter.
- Giv spillerne lidt tid til at skimme teksten igennem og samle tankerne, inden den første går i gang. Dernæst fortæller de øvrige fire spillere på skift.
- Hvis nogen har problemer med at komme i gang eller går i stå undervejs, kan du hjælpe med ledende spørgsmål.

Præsentation af første del

- Læs præsentationen af første del højt for spillerne, og udlever den til dem.

Referat af tredje del fra en spiltest

Da tredje del er meget åben, har jeg her vedlagt et referat af tredje del fra en spiltest, så du kan få en idé om, hvordan den sidste del *kunne* komme til at udspille sig, og hvordan en gruppe spillere valgte at lade deres spilpersoners fortabelse eller frelse komme til udtryk på forskellig vis.

Jake, Donnie og Tom var alle tre draget ned i minen. Tom havde taget den sorte vicesherif med derned. Oppe i byen havde Nellie taget Mary Ann med hen på en veranda for at redde hende fra resten af banden ved at slå hende ihjel. Da Nellie åd hendes hjerte, havde hun igen fornemmelsen af, at hun lige præcis ikke formåede at fange uskylden, og hun rettede sin vrede og frustration mod Donnie. Da Jake og Donnie kom tilbage til bunden af mineskakten, stod de derfor ansigt til ansigt med Nellie, der havde blod løbende ned over hagen som et frådende monster. Hun kastede sig over Donnie, der trak sin seksløber, og da Donnies spiller havde den bedste hånd, var det Nellies spiller, der fik fortælleretten over situationen. Nellie faldt om ramt i brystet, og som hendes liv ebbede ud, lyttede hun forgæves efter glade børnestemmer, der bød hende velkommen, men der var ingenting at høre. Spilleren valgte altså at bruge scenen med den lille pige og sin fortælleret fra kampen med Donnie til at afslutte Nellies historie med fortabelse.

Tom kom nu ud af minen uden vicesheriffen, som han havde dræbt derinde, og erklærede fraværende, at han nu havde dræbt sin sidste nigger, og at han ville slippe gidslerne fri og melde sig selv. Det kunne Jake ikke tillade Tom at gøre, så han stillede sig i vejen for ham. De trak, og Tom var hurtigst, så Jakes spiller fik fortælleretten og lod Jake blive hårdt såret, da han ikke havde fået sin forløsning endnu. Donnie trak nu mod Tom for at hævne sin bror. Da både Tom og Donnies spillere allerede havde brugt deres første hånd, blev alle brugte kort blandet sammen med bunken, og de fik hver en ny hånd. Tom var igen hurtigst på aftrækkeren. De to McDougallbrødre lå nu og forblødte side om side

på bunden af skakten. Donnie havde tidligere været lige ved at voldtage den smukke rigmandsdatter, men havde ladet været i sidste øjeblik, og Donnies forløsning kunne gå begge veje. Spillederen spurgte Donnies spiller, hvad Donnies sidste tanker om Annabelle var. Donnie følte ingen anger over at have dræbt hende, og Donnies spiller gik tydeligvis efter fortabelsen. Donnie fortalte sin bror, at han elskede ham, og dertil svarede Jake, at han havde dræbt Dave. Så døde de begge to. Jake nåede at få frelse ved at lette sit hjerte og bekende i sidste øjeblik, mens Donnie var fanget i fortabelsen.

Oppe på overfladen havde Earl stået og betragtet det hele. Tom og Earl delte et øjeblik i tavshed, inden Earl smed en stang dynamit ned i mineskakten og dermed begravede resten af banden. Tom og Earls spillere fortalte nu på skift, hvad der skete med de to sidenhen. Tom slap de to overlevende gidsler fri, og drog tilbage over prærien til fods for at melde sig selv. Earl prøvede at nå over Rio Grande alene. Han vidste godt, at han ikke ville klare det, men det var egentligt også okay... Han blev indhentet i en bjerghytte, hvor han efter en lang skudkamp, sprængte sig selv og en håndfuld af sheriffens mænd i luften. De opnåede begge en form for frelse. Tom mest tydeligt fordi han angrede, reddede gidsler og meldte sig selv. Earls var mindre tydelig, men af spillerens beskrivelse fremgik det, at Earl havde fundet en form for afklaring og fred med sig selv, der bl.a. gjorde, at han følte sig parat til at dø. Mere skal der ikke nødvendigvis til.

Spilpersoner

Jake McDougall

Indre konflikt: Har brudt sine to vigtigste regler om at holde ord og passe på sin familie ved at slå sin bror Dave ihjel.

Personer: Gamle Emmet McDougall, Dave, Joanne, Caroline og Erica McDougall

Donnie McDougall

Indre konflikt: Donnie vil så gerne elskes, at han voldtager kvinder og dræbte sin hustru, der måske virkelig elskede ham.

Personer: Dave, Annabelle

Earl Crenshaw

Indre konflikt: Retfærdiggør sine forbrydelser med, at han kæmper den lille mands kamp. Mordet på en læge har skabt tvivl i hans sind.

Personer: Phil, lægen fra Big Find, drengen med tuberkulose

'Smallpox Nellie' Logan

Indre konflikt: Slog sin søster ihjel for at redde hende, og æder nu børns hjerter i en forestilling om at hun vil få del i deres uskyld.

Personer: Amy, Mr. Gibbs

'Black Tom' Cullen

Indre konflikt: Kan ikke affinde sig med sin herkomst og brænder niggere for at dulme sit selvhad.

Personer: Faren, sheriffen, de indebrændte slaver

Primære indbyrdes konflikter i banden

Earl – Tom: konflikt om Toms behandling af sin hest

Tom – Donnie: kamp og jalousi om pladsen som Jakes højre hånd

Donnie – Nellie: Konflikt om behandling af gidslerne (den lille pige og den smukke rigmandsdatter)

Nellie – Jake: Gensidig mistillid – hver har de sine grunde til ikke at stole på hinanden

Jake – Earl: Jakes tale og lederskab provokerer Earl

Pokermekanikken

- Husk at give kort, når spilpersonerne gør noget ondt
- Hver opmærksom på at give Jake kort, hver gang han gør andre ondt for egen vindings skyld
- Husk at spillerne må vælge, om de vil have kortet eller ej
- Når en spiller skal bruge en hånd for anden gang, skal du indsamle alle afslørede kort, blande dem sammen med bunken, og give en ny, tilfældig hånd til dem, der mangler.

Coyote

Funktion: Kan bruges til at presse spilpersonerne og drive handlingen fremad med overnaturlige kunster.

Stikord: Lurvet, mølædt, halsende tunge

Gidslerne

Mary Anne Chapman
- den lille pige

Funktion: Kan give **Nellie** mulighed for at forsætte sine makabre børnemord, eller måske få hende til at indse, at det er mordene, der gør hende til et monster.

Stikord: Lyshåret, blå øjne, kyse

Russel Franklin
- den sorte vicesherif

Funktion: Kan give **Tom** mulighed for både at dræbe eller at redde en nigger.

Stikord: Kruset hår, vicesherifstjerne

Frederick Butler
- den veltalende bankmand

Funktion: Kan provokere **Earl** til at torturere ham eller overbevise ham om, at Frederick ikke er et dumt svin

Stikord: Velklædt, bange, vil forsøge at tale sig ud af situationen

Catherine Fanning
- den smukke rigmandsdatter

Funktion: Kan give **Donnie** mulighed for at bukke under for sine lyster eller modstå dem

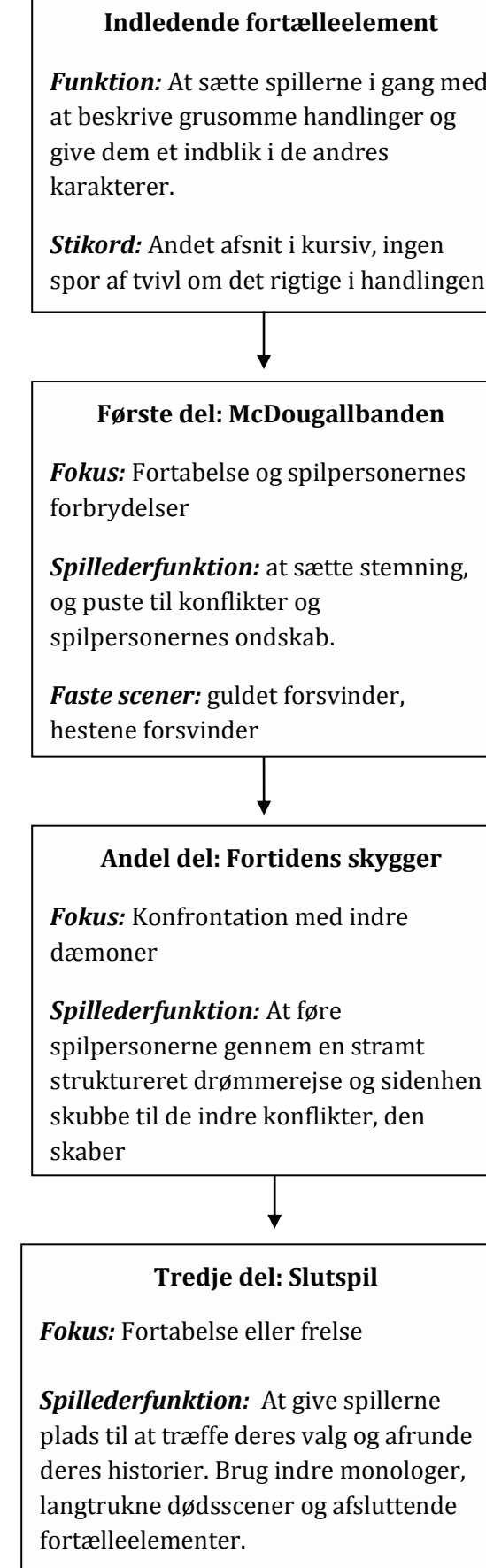
Stikord: Blå kjole, skræmt

Norman Cooper
- den fordrukne staldejer

Funktion: Kan give mulighed for at vise, hvor kynisk og kold **Jake** er, og kan skabe splid mellem McDougallbrødrene

Stikord: Rødmosset, vejrbitd, påstår at han kender til mineselskabets skjulte penge

Scenarieoversigt



Første del: McDougallbanden

Faste scener:

Guldet forsvinder

Formål: At skabe splid og paranoia i banden

Stikord: Jakes saddeltasker, tidspunkt hvor flere kunne have gjort det

Hestene forvinder

Funktion: At afskære banden fra at ride fra byen, skabe uhygge

Stikord: Hestene kan både forsvinde sporløst eller findes slagtede og skinnede.

Sceneforslag:

Toms hest

Funktion: Stikker til konflikten mellem Tom og Earl

Stikord: Udpint, skræmt hest med betændelse i sårene efter sporer mod dens flanker

Den lille pige græder

Funktion: Ansporer Nellie til at tage kontakt

Stikord: Grådkvalt hulken

Løsepenge

Funktion: At provokere Earl

Stikord: Frederick Butler, komplicerede ord, kontrakt som sikkerhed

Afslutning af første del

Funktion: Når alle har haft mulighed for at spille fortabelsen, og de interne konflikter er kommet godt i spil, markerer det overgangen til anden del

Stikord: Solopgang, alle falder i søvn

Toms spejlbillede

Funktion: At stikke til Toms racisme og selvhad

Stikord: Stort spejl i saloonen eller et andet sted

Donnie og det kvindelige gidsel

Funktion: At skabe konflikt om behandlingen af gidslerne

Stikord: Jake eller Nellie finder Donnie siddende bøjet over kvinden

Skygger i mørket

Funktion: At skabe paranoia og mistro i banden

Stikord: En skikkelse i mørket, overvåget, nok bare indbildning

Minder fra fortiden

Funktion: At rette fokus mod de senere indre konflikter og skabe utryghed og splid i banden.

Stikord: Fire træfigurer (Jake)

En sort, død hanekylling (Tom)

En mudret og iturevet underkjole (Donnie)

En lægetaske med tuberkulosevaccine (Earl)

En pokerhånd bestående af fire esser og hjerter dame (Nellie)

Nattevagt

Funktion: At give mulighed for at være onde ved gidslerne om nødvendigt

Stikord: Stille og mørk nat i Salvation

Andel del: Fortidens skygger

Drømmerejsen

Funktion: Scenariets vendepunkt, der sætter gang i spilpersonernes bevægelse mod fortabelse eller frelse

Stikord:

- Coyoten viser vej gennem byen
- De går flere dage ud over prærien på et øjeblik
- Skinnende hvid prærie
- Nøgen indianer med coyotehoved
- De fem konfrontationsscener
- Tilbage i Salvation:
- Manden peger på minen, og spilpersonerne går derned
- De står i mørket
- Opvågning

Ned i minen

Funktion: Giver spillerne mulighed for at bevæge deres karakter mod fortabelse eller frelse

Stikord: Tung luft, svagt lys, mærkelige skygger, spørgsmål til deres oplevelser dernede, lugte, lyde, syn

Afslutning af anden del

I resten af anden del skal spilpersonerne bevæge sig mod frelse eller fortabelse, og når konflikterne er bygget så meget op, som de kan uden at eksplodere, er det på tide at gå til tredje del.

Tredje del: Slutspil

Fokus: Fortabelse eller frelse

Spillefunktion: At give spillerne plads til at træffe deres valg og afrunde deres historier. Brug indre monologer, langtrukne dødsscener og afsluttende fortælleelementer.

\$2000 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF JAKE McDOUGALL

DEAD OR ALIVE



Age, 30 years (1867)

Height, 5 ft 8 in

Build, Medium

Occupation,

Cowboy

Soldier

Criminal occupation,

Bank robber

Highwayman

Deserter

Murderer

JAKE McDOUGALL

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Gamle Emmet McDougall tog en slurk af den fedtede flaske og gned sig om munden med håndryggen. Solen var ved at gå ned, og fra stengærdet, hvor de sad, havde de godt udsyn til dagens fangst. Grågæs, et par kaniner og en buk. Emmet så først på sine to yngste sønner, der sad til venstre for ham. Dave var ved at snitte en kvinde af en gren, mens Donnie ivrigt fulgte sin storebrors kniv med øjnene. På den anden side sad Jake. Hans ældste søn havde geværet hvilende i sit skød. Det var ham, der havde skudt bukken. "Sådan her skal det være" mumlede Emmet for sig selv. "Herude er vi vores egne herrer. Herude gælder ingen love, og herude kan ingen forpulede sheriffer eller dommere fortælle os, hvordan vi skal leve vores liv". De tre drenge så op, da de hørte alvoren i deres fars stemme. "Vi skylder ingen noget, og vi har ikke brug for nogen. Vi er familie, og vi dækker hinandens rygge. Er I med, drenge?" En kort pause. "Og når jeg er væk, har I hinanden". De tre drenge nikkede, og Emmet rakte så med en langsom bevægelse whiskeyflasken ud mod Jake for første gang. "Drik med din gamle far, Jake. Drik og giv mig dit ord på, at du vil passe på dine brødre, når jeg ligger i min forpulede grav." Jake tøvede et øjeblik, mens han betragtede flasken i den udstrakte hånd. Så tog han imod den. "Jeg giver dig mit ord, far", sagde han, og satte flasken for læberne.

Jake havde aldrig glemt den dag. Nogle gange ville han sværge på, at han stadig kunne mærke whiskeyen brænde i halsen. Et år senere var den gamle død, og Jake var manden i huset. Tuberkulosen havde taget deres mor for længe siden, så de tre drenge var alene i verden. Det første stykke tid levede de af jagt og det magre udbytte fra marken, men det rakte ikke langt, og en streng vinter var de sultedøden nær. Donnie var syg. Bleg og afmagret lå han og rystede i sengen. Han ville dø, hvis han ikke fik medicin, så meget var Jake sikker på. Den vinter begik Jake sit første røveri. Han var 16. Det var i landhandlen i den nærmeste by, og det forløb uden problemer, indtil han havde måttet skyde ejeren og hans søn i hovedet. Men det betød ingenting, for Donnie blev rask og levede. Det forår rejste de tre drenge sydpå, og deres liv som lovløse var begyndt. Det skete lidt efter lidt. Som den ældste var Jake den naturlige leder. Deres forbrydelser steg støt men roligt i størrelse, og de efterlod flere og flere lig i deres fodspor, men kun når en idiot fandt på at stå i vejen for dem. Jake var i stand til at dræbe uden at blinke, og han var kynisk og kompromisløs. Der var dog ingen pointe i at dræbe for sjov, eller hvis man ikke fik noget ud af det. Det skabte bare unødvendige problemer. Modsat skulle ingen stå i vejen for Jakes frihed. Og penge var lig med frihed, fandt han snart ud af.

Jake havde lært ikke at tro på andre love, end dem han selv levede efter. De uskrevne regler. Sin fars regler. Man beskyttede sin familie. Og et ord var et ord. For hvis en mands ord ikke var noget værd, hvad var manden da selv?

Fem år senere var de hærdede forbryder. Eftersøgt for voldelige røverier af banker, diligencer og toge. McDougalldrene. Tre frie brødre, der gik deres egne veje,

og tog hvad de ville. Men sådan skulle det ikke blive ved. Dave fandt en pige i Alabama, og ville slå sig ned dér. Jake ville videre, og efter et langt skænderi red han væk alene. Donnie blev lidt hos Dave, indtil han også red sin vej, og således havde Dave og hans kælling fået splittet dem ad.

Da borgerkrigen brød ud meldte Jake sig under konføderationens faner, og hans overblik, iskolde hjerne og færdighed med en riffel skaffede ham snart titel af korporal. Jake udnyttede sin position til at lede en gruppe af sine mest hårdkogte mænd på plyndringstogter, og det endte med, at hans deling til sidst deserterede. Den eneste af sine mænd Jake ikke nærede direkte mistro til var 'Black Tom' Cullen, der endte med at blive Jakes makker og højre hånd. Sammen plyndrede de mange plantager, gårde og landsteder, og for et års tid siden plyndrede de to et tog i Alabamba. Tom blev alvorligt såret, og Jake så sig nødsaget til at ride til Daves gård. Her blev de budt velkomne af Dave og hans hustru. De kunne bo i laden, indtil Tom var kommet sig.

Horisonten flimrede i middagssolen, og fluerne summede dovent over de fire lig på gårdspladsen. Et par forvirrede høns trissede forsigtigt frem og tilbage, og begyndte så ivrigt at pikke til sheriffens hjernemasse, der flød ud over gruset. Jake ladede langsomt sin Colt igen. De havde vidst, at han var her. Nogen havde fortalt dem, at de kunne finde ham her. Jake slog tromlen ind med et klik. Han gik med langsomme, faste skridt ind i hytten igen. Dave stod bag ved bordet med hans tæve af en hustru ved sin side. Foran dem stod pigerne med hver sin træfigur, som deres far havde snittet til dem. Caroline holdt sin mor i hånden, og lille Erica sin far. De søvte som sovin. Jake blev stående i døråbningen og lod sit blik vandre rundt i den usle rønne. Hans sadeltaske med byttet stod ikke længere ved ildstedet, hvor han havde sovet indtil for ganske kort tid siden. Jake lagde hovedet let på skrå, og så sin bror i øjnene. "Var det ikke nok med dusøren, Dave? Det var vel Joannes idé?" Dave sendte et hurtigt blik til sin hustru. Han prøvede at sige noget, men ordene forsvandt i struben på ham. Jake nærmede sig langsomt den lille familie. "Selvfølgelig var det smatsoens idé. Udover dusøren for mit lig, kunne I beholde byttet fra togrøveriet ved at gemme det af vejen, før sheriffen kom." Jake mærkede et kort stik i sin brystkasse. Så var det væk. Hans puls var lav og hans bevægelser rolige og kontrollerede. "Du bød mig velkommen som gæst i dit hjem, bror. Du prøvede at få mig dræbt, og bestjal mig og nu... Nu skal du fortælle mig, hvor I har gemt mine penge". Hans skygge faldt ind over spisebordet. Da Jake forlod sin brors hytte, var familien ikke mere.

Jake talte aldrig om den dag, men i de mørke timer inden daggry og i øjeblikket inden søvnen overmandede ham, ville den ikke forlade ham. Mindet ville ikke lade ham være i fred, og af og til frygtede han, at hans døde fars stemme aldrig ville holde op med at plage ham. Da han mødte Donnie igen, fortalte han, at sheriffen og hans mænd havde slået Dave

og hans familie ihjel, men at han selv var kommet tids nok til at tage hævn. Donnie ville aldrig kunne forstå, hvorfor Jake havde været nødt til at gøre, som han gjorde.

Donnie havde på det tidspunkt slået følgeskab med Earl Crenshaw og 'Smallpox Nellie', og sammen med 'Black Tom', blev de fem berygtede som McDougallbanden. Pengene fra deres mange røverier er for længst brugt op, og dusøren på Jake, har efterhånden vokset sig så stor, at han frygter den dag, hvor en kujon lister sig ind på ham og skyder ham ned bag fra. Eller endnu være, at han ryger bag tremmer. Så var det, han fik nys om en stor guldbeholdning i First National Bank, Fall Pines, Texas, og hørte spøgelseshistorierne om Salvation. Det var en staldejer i Fall Pines ved navn Norman Cooper, der fortalte om den forladte mineby, som ingen af de lokale kunne finde på at sætte sin fod i. Cooper fortalte også om den sidste betaling for en stor leverance kul, der stadig skulle være et sted i byen. Coopers far, der havde arbejdet som fragtmand for mineselskabet, havde vidst, hvor pengene var, men da han var reddet til Salvation efter dem, var han aldrig kommet tilbage. Ligesom alle andre der havde nærmet sig byen. Cooper påstod hårdnakket over et glas whiskey, at han havde fået fortalt af faren, hvor pengene var, men at han ikke skulle nyde noget af, at sætte sine ben i Salvation. En plan begyndte at forme sig i Jakes hoved. Et par dages lav profil i den forladte mineby med gidslerne og tid nok til at finde pengene, og så videre sydpå, når deres forfølgere havde tabt sporet. Han er ligeglad med, hvad der sker med gidslerne, så snart de har krydset Rio Grande, men indtil da, har de brug for dem, hvis deres forfølgere skulle finde dem. Et dødt gidsel er ingenting værd. Han har også brug for de andre i banden, hvis det skulle komme til kamp med loven, men igen kun til de har krydset grænsen. For Jake handler det om guld. I sidste ende er det guld, der er vigtigt. Guld betyder frihed. Guld betyder uafhængighed. Jake har på ingen måde tænkt sig at dele med hele banden, når de først er i Mexico. Indtil da er det op til ham, at det hele går som planlagt. Han er, når alt kommer til alt, den eneste i banden, der kan tænke klart og rationelt.

McDougallbanden

Donnie McDougall: Jake elsker sin lillebror uendelig højt. Eller det tror han i hvert fald, at han gør. Han ser sig selv som Donnies beskytter, og det er op til ham, at Donnie ikke kommer til skade eller får rodet sig ud i situationer, han ikke kan håndtere. Donnie har fra en tidlig alder haft problemer med kvinder, og har aldrig har kunnet holde fingrene fra dem, om de ville det eller ej. Voldtægterne har ofte skabt unødige komplikationer under et røveri, og hvis det havde været enhver anden, havde Jake skilt sig af med ham for længst, men Donnie er hans bror. Dog er det ikke helt det samme som før, for efter Daves

forræderi stoler Jake ikke længere blindt på sin anden bror, og Jake frygter, at den dag skal oprinde, hvor han må bryde sine regler endnu engang.

‘Black Tom’ Cullen: Tom er den eneste udover Donnie, som Jake tilnærmelsesvis stoler på. Tom er en bastardsøn af en nigger og en indianer, og både hans tilnavn og hans ophav er et ømt emne, Jake søger at undgå om muligt. Tom er en professionel røver og morder, så længe han holder sin trang til mordbrand i skak. Der ingen grund til at efterlade unødige signaturer i forbindelse med ens forbrydelser, der kan bringe loven på sporet af én, som dengang da Tom satte ild på en hytte fyldt med slaver under et plantagerøveri. Jake kom for sent til at stoppe ham, og måtte nøjes med at betragte Tom i skjul af platantræernes skygger. Tom lå i laden, da Jake dræbte Dave og hans familie, og enten har Tom ikke set, hvad der virkelig skete, ellers også har han indtil videre været klog nok til at holde kæft omkring det.

‘Smallpox Nellie’ Logan: ‘Smallpox’ er lig med problemer, og det har Jake vidst fra første gang, han så hendes kopperarrede ansigt. Hun er utilregnelig og opfarende, og Jake passer på med at vende ryggen til hende. Selv Jake må dog indrømme, at hun er effektiv. Hun er et stort lokum af en kvinde, og han har engang set hende splitte en saloon ad med de bare næver. Så længe man ikke pisser hende unødigt af, kan hun bruges.

Earl Crenshaw: Ligesom ‘Smallpox’ er Earl farlig at have omkring sig. Psykopater er ikke til at stole på, og det er ikke til at forudsige, hvad de kan finde på i en given situation. Det hader Jake. Earl er sadist og har flere gange givet sig i kast med at torturere et gidsel unødvendigt. Under planlægningen af et bankrøveri i Big Find, Missouri, var det hele ved at gå galt, fordi Earl ud af det blå fandt på at kidnappe og torturere en eller anden tilfældig læge. Jake ved, at han især skal holde øje med Earl, for at sikre sig at gidslerne ikke bliver værdiløse. Earl er heller ikke alt for skarp, og skal have beskeder forklaret flere gange og med store bogstaver, men fordi Donnie har udviklet en form for venskab med ham, tolererer Jake ham indtil videre.

Gidslerne

Den fordrukne staldejer: Efter bankrøveriet i Fall Pines, kidnappede Jake Norman Cooper fra byens saloon. Ingen af de andre i banden kender til mineselskabets glemte penge, og under opholdet i Salvation har Jake tænkt sig, at få Cooper til at afsløre pengenes skjulested med alle nødvendige midler.

Den lille pige: Nuttet, lyshåret unge, der ville få Jakes hjerte til at smelte, hvis han havde haft et.

Den smukke rigmandsdatter: Hendes familie har tydeligvis penge, og i en forhandlingssituation vil hun klart være det mest værdifulde gidsel. Jake har lagt mærke til Donnies blik, når han kigger på hende, og måske han skulle tage sig en forebyggende snak med sin lillebror?

Den sorte vicesherif: En nigger med stjerne på. Jake bryder sig ikke om at have en selvretfærdig lovmand som gidsel, og hvis et af gidslerne vil give dem problemer, er det nok ham.

Den veltalende bankmand: En ynkelig stodder i jakkesæt, der ligner han er ved at pisse i bukserne hvert andet øjeblik.

Opsummering

Jake er bandens intelligente og kyniske leder, der er drevet af udsigten til et liv i rigdom og frihed. Han lever ikke efter andre love end sine egne, og er tynget af, at han har brudt to af de vigtigste: en mand holder sit ord, og en mand beskytter sin familie. Det gjorde han, da han slog sin lillebror Dave og dennes familie ihjel over byttet fra et togrøveri og dermed brød et løfte til sin gamle, afdøde far.

Om ‘Salvation’

‘Salvation’ er en fortælling om fortabelse og frelse, og Jakes historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Jake, er i sidste ende op til dig.

\$1000 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF DONNIE McDOUGALL

DEAD OR ALIVE



Age, 25 years (1867)

Height, 5 ft 5 in

Build, Small

Occupation,

Farmer

Drifter

Criminal occupation,

Bank robber

Highwayman

Rapist

Murderer

DONNIE McDOUGALL

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Donnie var 12 år, og han skulle dø. Han rystede under tæpperne i sengen, og hans hud føltes klam og varm. Uden for hytten kunne han høre vinden hyle, og når han var vågen, lyttede han efter hestehove uden nogen egentlig forventning om at høre nogen. Jake, hans ældste storebror, var reddet efter medicin, men de havde ingen penge, og det var alligevel for sent. Det kunne Donnie mærke. Han skulle snart dø. Han kunne ikke rigtigt fokusere med sine øjne, og hyttens konturer flød sammen til en ukendelig masse. Han havde svært ved at trække vejret, og mens han lå og vendte og drejede sig i sengen, fik han fat i en hård genstand med den ene hånd. Det var en figur af træ, som Dave, hans næstældste storebror, havde snittet til ham. Den forestillede en kvinde, og hun talte til Donnie. "Du skal ikke dø endnu", smilede hun. "Du har jo ikke mødt mig endnu. Jeg venter på dig derude. Kun på dig. Og når du finder mig, så bliver alting godt. Jeg elsker dig nemlig". Donnie kunne fornemme hendes silkebløde hænder mod sin hud. Han kunne næsten se hende. Hun var smuk. "Jeg elsker også dig", hviskede han.

Donnie vidste ikke, hvad hendes navn var, men han vidste, at hun ventede på ham derude et sted. Hun var hans livs store kærlighed, og han havde aldrig opgivet at finde hende. Donnie overlevede sygdommen den vinter. Jake var kommet med medicin. Han fortalte ikke, at han havde myrdet for at skaffe den, ikke til at starte med. Det reddede Donnies liv. Men det var kvinden, der havde holdt ham i live til Jakes ankomst. Hun var hans engel. Og han vidste, at han ville finde hende en dag.

Donnies mor var død for længe siden, og de tre brødre havde lagt deres far i graven et års tid før. Faren havde altid lært dem, at de kunne gøre, hvad de ville herude vestpå, og at de kun havde hinanden at stole på. Familie passer på hinanden. Og de holder sammen. Da foråret kom, og Donnie var helt rask, red de alle tre sydpå. I starten gik de til hænde på forskellige gårde, men der gik ikke lang tid før Jake foreslog, at de overfaldt en øde gård og plyndrede den. De gik fra gårde til diligencer og videre til toge og banker. Tre brødre der red over prærien med vinden i ryggen. Det føltes naturligt for Donnie, og han havde ingen problemer med at trykke på aftrækkeren, når situationen krævede det. I sin rygsæk havde Donnie træfiguren, og han har sovet med den lige siden. Den gør ham tryk.

Donnie troede første gang han mødte kærligheden et par år efter. De var ved at plyndre en øde gård i Nevada, da Donnie fik øjenkontakt med landmandens ældste datter. Hun var smuk, og hun smilede hemmelighedsfuldt til ham. Da Jake og Dave havde travlt med at bagbinde resten af familien, trak hun Donnie i ærmet og hviskede i hans øre. "Jeg har ventet på dig". Hun så ham dybt i øjnene, og Donnie tog hende med ind i sovekammeret, smed hende på sengen og trak kjolen op. Det var første gang, han lå med en kvinde, og først halvvejs inde i akten, lagde han mærke til, at hun skreg. "Elsk mig", hviskede han, men hun skreg bare endnu højere. Hun var ikke den pige han søgte alligevel, det kunne han se nu. Hun var falsk og fuld af løgne. Han bandede højlydt, men

fortsatte alligevel med at kneppe hende. Han mærkede vreden og frustrationen boble op i sig, og hans hænder sluttede sig om hendes hals. Donnie har taget fejl mange gange siden da. Han slog dem næsten altid ihjel bagefter. Det var det bedste. Så var det ovre, afsluttet, og han kunne komme videre. Han kunne glemme dem, og han kunne begynde at drømme om sin elskede igen.

McDougalldrengene var i lang tid, tre frie brødre, der gik deres egne veje, og tog hvad de ville. Men sådan skulle det ikke blive ved. Dave fandt en pige i Alabama, og ville slå sig ned der. Jake ville af sted igen, og efter et langt skænderi red han videre alene. Donnie blev lidt hos Dave, indtil han også red sin egen vej. Efter et stykke tid mødte han Annabelle. Hun gjorde noget ved ham. Fik ham til at ligge sprutten på hylden og stoppe med at bruge bandeord. Hun fik ham til at glemme alt om hans fortid, og alle de andre kvinder, han havde haft. Han troede faktisk, han elskede hende. Og at hun elskede ham. For en tid fik Donnie fred.

"Hjælper du ikke med at hænge tøjet op?", spurgte Annabelle og gav Donnie et puf i siden. Han nikkede og fulgte med hende ud til tørresnoren. Hendes lyse hår flagrede i vinden, og hun smilede til ham, da hun stillede kurven med vasketøj. Donnie kyssede hende, og vendte så ryggen til hende, så han havde udsyn til deres lille hytte. Det var forkert det her. Inderst inde vidste han godt, at det var forkert. De havde lavet et hjem sammen. En familie. Donnie kunne høre sin nyfødte datter kalde på sin mor inde fra hytten, men det var forkert. Det var ikke sådan, det skulle være. Da han vendte sig om mod hende igen, var hans ansigt udtryksløst. Hun var ikke den rigtige, ikke den havde søgt efter gennem alle de år. Hun havde holdt ham for nar og fået ham til at glemme. En sidste gang. En sidste gang ville han mærke hendes forkerte krop og lytte til hendes falske ord, så han aldrig ville glemme dem og blive narret igen. Annabelle tabte en nyvasket underkjole ned i mudderet, da Donnie greb fat i hende og tvang hende ned. Bagefter rystede Donnie over hele kroppen. Han græd. Men det var godt, det han havde gjort. Han ville jo bare elskes, var det så forkert? Donnie vidste ikke, hvad han skulle gøre med barnet. Han kunne ikke få sig selv til at gøre det af med det også. Det var jo familie. Man kunne ikke slå børn ihjel. Han sad og græd over vuggen, mens hans datter kaldte på sin mor.

Hjælpen var kommet fra en uventet kant. En lurvet fremmed ved navn Earl Crenshaw var dukket op. Hans intention havde været at plyndre hytten, men da han så liget ved tørresnoren vidste han, at andre var kommet ham i forkøbet. Donnie kunne godt lide Earl fra starten af. Der var noget simpelt og ærligt over ham. Earl havde også hjulpet ham med pigen. Han havde taget ham med til en lille landsby udenfor Sacramento, hvor han havde efterladt spædbarnet hos en gammel, blind kvinde uden et ord. To gange siden var Donnie taget tilbage til den lille landsby. Han henvendte sig aldrig til den gamle dame,

men holdt øje med sin datter fra skyggerne. Af og til fik Donnie ondt i maven, når han tænker på Annabelle og deres datter.

Donnie og Earl slog pjalterne sammen, og dusøren på dem voksede støt og roligt. På et tidspunkt blev de hyret sammen med 'Smallpox Nellie' af en rig kvægbaron i Arkansas til at skaffe den lokale sherif af vejen. Nellie var et bjerg af en kvinde og et dumt svin, men Earl kunne lide hende, så hun fulgte med dem. Kort derefter krydsede Donnies vej igen med Jakes, og sammen med Jakes makker fra borgerkrigen, 'Black Tom', udgjorde de fem det, der skulle blive kendt som MacDougallbanden. Under deres genforening, trak Jake Donnie til side og fortalte, at de kun var to brødre nu. Han og Tom havde skjult sig på Daves gård efter et togrøveri. Den lokale sherif havde sporet dem dertil og havde myrdet Dave og hans familie. Jake havde været ude og ride, og var kun kommet tilbage tidsnok til at tage hævn, og Donnie kan mærke, at det piner ham.

Bankrøveriet i Fall Pines gik glat. Et halvt dusin mænd, måtte lade livet, men den slags sker. I den forladte mineby Salvation skal banden nu holde lav profil de næste par dage, indtil deres forfølgere har opgivet eftersøgningen, og de i skjul kan krydse Rio Grande. Udbyttet var stort, men Donnie ser ingen grund til at skulle dele guldets med alle de andre. Når først de er ovre floden, kunne det godt være tiltrængt at skaffe er par af de andre af vejen. Med sig har de fem gidsler fra banken, og Jake har givet ordre til, at de skal være i live, så længe de er i 'Salvation'. Døde gidsler er nemlig intet værd.

McDougallbanden

Jake McDougall: Donnie ser ubetinget op til sin storebror, der altid har passet på ham og raget kastanjerne ud af ilden, når Donnie har lavet noget lort. Brødre passer på brødre. Donnie ville nogle gange ønske, at han var mere lige som Jake.

'Black Tom' Cullen: Et forpulet niggersvin, der er lidt for glad for blod til Donnies smag. Han deserterede fra borgerkrigen sammen med Jake, og opfatter sig selv som Jakes højre hånd. Donnie kan mærke misundelsen gnave, og han har svoret, at det skal blive løgn. Jake er hans bror, og ingen skal stå imellem dem. 'Black Tom' hader sit tilnavn lige så meget som sit ophav. Han er en bastardsøn af en nigger og en indianer, og det er lige præcis de knapper, man skal trykke på, hvis man vil gøre livet surt for 'Black Tom'. Det vil Donnie gerne.

Earl Crenshaw: Earl er en forbandet effektiv røver, og Donnie er helt kommet til at stole på ham som den eneste i verden udover Jake. Da Earl hjalp med at få afsat Donnies pige,

skabte det et særligt bånd imellem dem, og Donnie føler, at han står i gæld til ham. Earl er ikke særlig god til at have med andre folk at gøre, og det skaber ofte spændinger i banden.

'Smallpox Nellie' Logan: 'Smallpox' er ikke rigtig i hovedet, og Donnie holder hende kun ud på grund af Earls venskab med hende. Hun er et kæmpe, kopperarret lokum af en kvinde, og så er hun børnemorder. Donnie er far, og ved, at man ikke gør børn fortræd. Det er forkert. En fyr fortalte engang Donnie, at 'Smallpox Nellie' æder børnene efter, at hun har skåret halsen over på dem.

Gidslerne

Den smukke rigmandsdatter: Selv om Donnie gerne vil gøre, som Jake siger og lade gidslerne være, har han ikke kunne undgå at lægge mærke til kvinden i den blå kjole. Hun smiler til ham på en helt speciel måde. Måske det er hende, der kan elske ham? Måske han endelig har fundet hende? Eller er hun fuld af løgne ligesom alle de andre?

Den lille pige: Donnie kan ikke lade være med at tænke på sin egen datter, når han ser den lille, lyshårede pige. Hvorfor helvede skulle de også tage et barn som gidsel?

Den sorte vicesherif: Donnie har aldrig i sit spildt en tåre over en død lovmand, men nigger eller ej, er en vicesherif et værdifuldt gidsel.

Den veltalende bankmand: Manden er tydeligvis skræmt fra vid og sans, og det har han måske også grund til. Donnie har i hvert fald lagt mærke til, hvordan Earl leger med sin kniv, når han sidder og stirrer på manden i jakkesættet.

Den fordrukne staldejer: Jake tog ham personligt som gidsel efter selve bankerøveriet i Fall Pines. Donnie har på fornemmelsen, at Jake skjuler noget for ham, men det kunne Jake da ikke finde på? De er jo brødre...

Opsummering

Donnie har et problem med kvinder. Han er overbevist om, at den sande kærlighed venter på ham derude et sted, men han ender for det meste med at voldtage kvinderne og slå dem ihjel. I et års tid fandt han ro med Annabelle, som fødte ham en lille pige, men til sidst slog han også sin hustru ihjel. Donnie har hverken indset, at det han gør, er forkert, eller at Annabelle måske virkelig elskede ham.

Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Donnies historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Donnie, er i sidste ende op til dig.

\$1000 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF TOMAS LEROY CULLEN

DEAD OR ALIVE



Age, 28 years (1867)
 Height, 5 ft 9 in
 Build, Medium
 Occupation,
 Cowboy
 Soldier

Criminal occupation,
 Bank robber
 Deserter
 Arsonist
 Murderer

TOMAS LEROY CULLEN ALIAS
"BLACK TOM"

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Natten blev oplyst af mere end et dusin fakler, der kastede lange skygger henover den mudrede hovedgade. Højrystede stemmer og fordrukne tilråb blandede sig med den rumlende torden i det fjerne. Uden for saloonen sad der en nigger på et gammelt øg. Om halsen havde han et reb, der førte op til saloonens altan over ham, og rundt om var en større menneskemængde samlet. "Hæng det forpulede niggersvin!", råbte en. "Fandme ja, dræb den dovne, uduelige nigger, og gør verden en tjeneste! Han dur ikke til en skid!", råbte en anden. Tom stod i skyggerne på den modsatte side af gaden. Han var 11 år, og han havde aldrig før set en mand blive hængt. Han så flammerne fra faklerne slikke op mod nattehimlen, og han så ilden genspejlet i den skræmte mands øjne. Han smilede. Sheriffen gav hesten et klap bag i, og den satte af sted med et sæt. Niggeren faldt under hujen og jubelråb, men hans hals knækkede ikke med det samme. En våd plet bredte sig foran på hans bukser, og et latterbrøl slog op. Han var stadig i live, da en mand kastede en tændt olielampe op på ham. Flammerne fik hurtigt fat, og uden luft til at skrigede dinglede han i lys lue mellem himmel og jord. "Forpulede, uduelige nigger", mumlede Tom for sig selv. Hans øjne veg ikke fra flammerne, der fortærede farens lig.

Tom Cullen var en bastard. Hans far var en dum nigger, der knap nok kunne finde ud af drive den stald, han havde lejet. Hans mor var en forpulet cherokeeindianermær, der stak af med en anden nigger et par år efter, at hun havde skidt Tom ud. Engang, da Tom havde været fire eller fem, havde han taget en spand med vand ud i stalden, og fundet en strigle i høet. Han havde skrubbet sig med den, til hans hud var revet til blods, men den mørke farve ville ikke gå væk. Den ville aldrig gå væk.

Niggere var dovne og dumme, uden ambitioner og planer for livet, og det var Toms far et levende eksempel på. Tidligt i sit liv blev Tom nødt til at hjælpe sin far med stalden, og da han var otte, var det praktisk taget ham, der drev den. Faren sumpede hen med en evig flaske whiskey i hånden, og jo ældre Tom blev, jo mindre havde han til overs for sin far. Tom fældede ikke en eneste tåre den dag, hans far blev hængt. Tværtimod havde det føltes godt. Rigtigt. Han havde fortsat med at drive stalden et par år, mest fordi han ikke vidste, hvad han ellers skulle gøre, men til sidst kunne han ikke holde stedet ud mere. Det mindede ham hele tiden om, hvor han kom fra. Inden Tom forlod byen, satte han ild til stalden, og stod længe og betragtede de buldrende flammer og lyttede til hestenes skræmte vrinsken.

Tom klarede de næste mange år som daglejer og cowboy, men begyndte efterhånden at foretage forskellige småøverier. Da borgerkrigen brød ud meldte han sig til konføderationens hær med udsigt til at skyde niggere og niggerelskere fra nord - og så endda få penge for det. Et års tid inde i krigen deserterede han sammen med en flok soldater fra sin deling, anført af korporal Jake McDougall. Under dække af at være soldater fra konføderationen plyndrede de utallige diligencer, landsteder og plantager, og

de efterlod mange snittede halse og sønderskudte lig på deres vej. Og nedbrændte bygninger. Det var i denne tid pressen gav Tom det tilnavn, som han hadede som pesten, fordi det hele tiden mindede ham om hans afstamning: 'Black Tom'. De gav ham det på grund af hans hudfarve, og fordi hans ofre blev efterladt sorte og forkullede. Tom havde udviklet en forkærlighed for mordbrand.

"Kom nu for helvede", råbte Jake fra døråbningen til sovekammeret. Tom sendte ham et hurtigt nik, tømte det sidste smykkeskrin ned i sin taske og fik øje på sig selv i spejlet over kommoden. Instinktiot trak han sin revolver. Kuglen smadrede spejlet i tusind stykker, der regnede ud over liget af plantageejeren på gulvet. Fruen i huset sad stadig i sengen med dynen skræmt trukket op til ansigtet. Tom lettede på hatten med et udtryksløst "Ma'm", og fulgte så efter Jake ud på gårdspladsen. Jake sprang op på sin hest og klappede smilende den fyldte sadeltaske. Han satte hesten i galop, og Tom jog sine sporer ind i hestens flanker og fulgte efter ham. De red ned ad en stor allé, og Tom sagtnede farten, da han fik øje på en bygning, han ikke havde set i første omgang. Abeburet. Tom tvang hesten til højre, og nærmede sig smilende det sidste stykke til fods. Der sad en stor slå for døren, og ved siden af den, hang en død, sort hanekylling og et par afskallede rangler. Han kunne høre slavernes skræmte stemmer inde fra mørket. De måtte have hørt skyderiet oppe på plantagen, og nu var de ved at skide i bukserne. Som om nogen gad at spille kugler på dem. Niggere var sgu ligeså nemme at skræmme som dyr. Han skræbede hø sammen langs den ene væg, og hældte olie fra sin lampe ud over det, mens de bad for deres liv. Så fandt han sit fyrstøj frem. Black Tom Cullen stod i plantantræernes skygge og så den rensende ild brænde slævehytten ned til grunden. Ved hvert et skrig der blev bragt til ophør af flammerne, spillede der et lille umærkeligt smil på hans læber, og hans øjne lyste.

Som Tom så det, gjorde han verden en tjeneste. Ved at rense verden for niggere, rødhuder og andre forpulede fejlfarver, gjorde han den til et bedre sted. Hver gang han brændte et af de sorte svin, var det som om han dræbte lidt af niggeren inden i sig selv. Det var som om, ilden kunne gøre det, som striglen ikke havde kunnet for alle de år siden i hans fars stald. Tom ville altid være en forpulet bastard, det vidste han godt, men for hver gang han dræbte én af dem, følte han sig lidt bedre tilpas. For et års tid siden slog Tom og Jake pjalterne sammen med Earl Crenshaw, 'Smallpox Nellie' og Jakes bror Donnie. Sammen blev de fem kendt som McDougallbanden, og dusøren på deres hoveder steg i takt med antallet af byer, de plyndrede. Kuppet i Fall Pines skulle være det sidste i staterne for en tid. Med guldet fra bankrøveriet, kunne de ride over grænsen til Mexico og leve det søde liv. Tom har bare ikke i sinde at dele med alle de andre, når de når så langt, men indtil videre kan han bruge dem i live. Så længe de skjuler sig i den forladte mineby Salvation, er der risiko for, at deres forfølgere finder dem der, og så er et par ekstra revolvere altid

brugbare. Men når de først er nået over Rio Grande, er det en helt anden sag. Det samme er tilfældet med de gidsler, som de tog i Fall Pines, og som skal bruges som forhandlingsgrundlag, hvis nødvendigheden opstår. Når de først er i Mexico, har de ikke brug for gidsler længere...

McDougallbanden

Jake McDougall: Jake er en barsk, beregnende og professionel røver, og Tom er godt tilfreds med at være hans makker og højre hånd. Jake er den eneste mand, som han tager imod ordrer fra. Kort før han og Jake sluttede sig sammen med resten af banden, blev Tom skudt under et togrøveri i Alabama. De søgte tilflugt hos Jakes bror Dave, og Tom fik lov til at ligge i laden og komme sig. En dag blev Tom vækket af skyderi og skrig. Jake fortalte senere, at en sherif og hans mænd havde sporet dem til gården og slået Dave og hans familie ihjel. Jake var reddet ud efter forsyninger, og var kun kommet tilbage tidsnok til at hævne mordene. Tom så kun ligene af sheriffen og hans sønderskudte mænd på gårdspladsen, og han kan ikke huske, at Jake nogensinde var inde i laden for at hente sin hest den dag. Tom har på fornemmelsen, at Jakes historie ikke helt holder vand. Han er dog klog nok til aldrig at have bragt det på banen, da det tydeligvis ikke er noget, Jake ønsker at tale om.

Donnie McDougall: Donnie er Jakes lillebror, og han har tydeligvis et problem med Tom. Han er en provokerende lille satan, og hvis det ikke var for Jake, skulle Tom nok sætte ham på plads for alvor. Tom har været Jakes højre hånd i mange år nu, og det skal Donnie ikke få lov til at lave om på. Man kan ikke lade svinet være alene med en kvinde, førend han har revet hendes kjole af og stukket pikken op i hende, og det er heller ikke gået Toms øjne ram forbi, at Donnie sover med en forpulet trædukke som en anden lille tøs.

Earl Crenshaw: Earl er en idiot. Han er langsom i opfattelsen, utilregnelig og i det hele taget en belastning. Earl har på det sidste brokket sig over, at Tom rider sin hest for hårdt, men sådan nar skal fandme ikke komme her og lære ham at ride. Earl tager sig altid af bandens heste, når de slår lejr, og Tom har tit spekuleret på, om han knepper dem i røven, så glad som han er for de skide dyr.

'Smallpox Nellie' Logan: Tom kan sgu ikke rigtig blive klog på Nellie. Der er tydeligvis noget, der ikke helt fungerer, som det skal, men han er også imponeret af hende. Engang da de plyndrede en lille flække, slagtede hun samtlige mænd, der befandt sig på bordellet. Det var overstået på få minutter, og uden at hun fik en skramme. En kvinde, det giver god mening, at holde sig på god fod med. Hun er dog for grim og for stort et læs til, at Tom kunne finde på at prøve på noget med hende, og han er ellers ikke kræsen.

Gidslerne

Den sorte vicesherif: Jake har givet ordre til, at gidslerne skal holdes i live, så længe de har brug for dem, men hver gang Tom får øje på det bagbundne niggersvin af en vicesherif, kan han ikke lade være med at tænke på, hvordan hans brændende hud vil lugte. Så søger Toms hånd automatisk ned til det blanke fyrtøj i lommen.

Den lille pige: En køn, lyshåret lille pige, hvis klynkeri er begyndt at gå Tom en anelse på nerverne.

Den smukke rigmandsdatter: Ingen skal komme og sige, at Tom ikke kan finde ud af at behandle en dame som en gentleman, i modsætning til Donnie, der sikkert allerede har fået stiv pik over hende.

Den veltalende bankmand: Har garanteret røven fuld af penge, men herude hjælper det ham ikke en skid.

Den fordrukne staldejer: Jake løb en risiko ved at kidnappe fyren her fra saloonen efter selve bankrøveriet, selvom de havde gidsler nok. Jake ved altid, hvad han gør, og har nok haft sine grunde til det. De grunde føler Tom stærkt for, at han bør indvies i.

Opsummering

'Black Tom' er en bastard, og er søn af en sort mand og en cherokeeindianer. Han hader sig selv for, hvad han er, og han har aldrig lært at acceptere sin herkomst. Han får afløb for sin vrede ved at myrde niggere og andre fejlfarver, og han har især en forkærlighed for mordbrand. Engang satte han ild til en hel hytte fyldt med slaver, og stod og så ilden fortære dem og hørte dem skrigende uden så meget som at blinke.

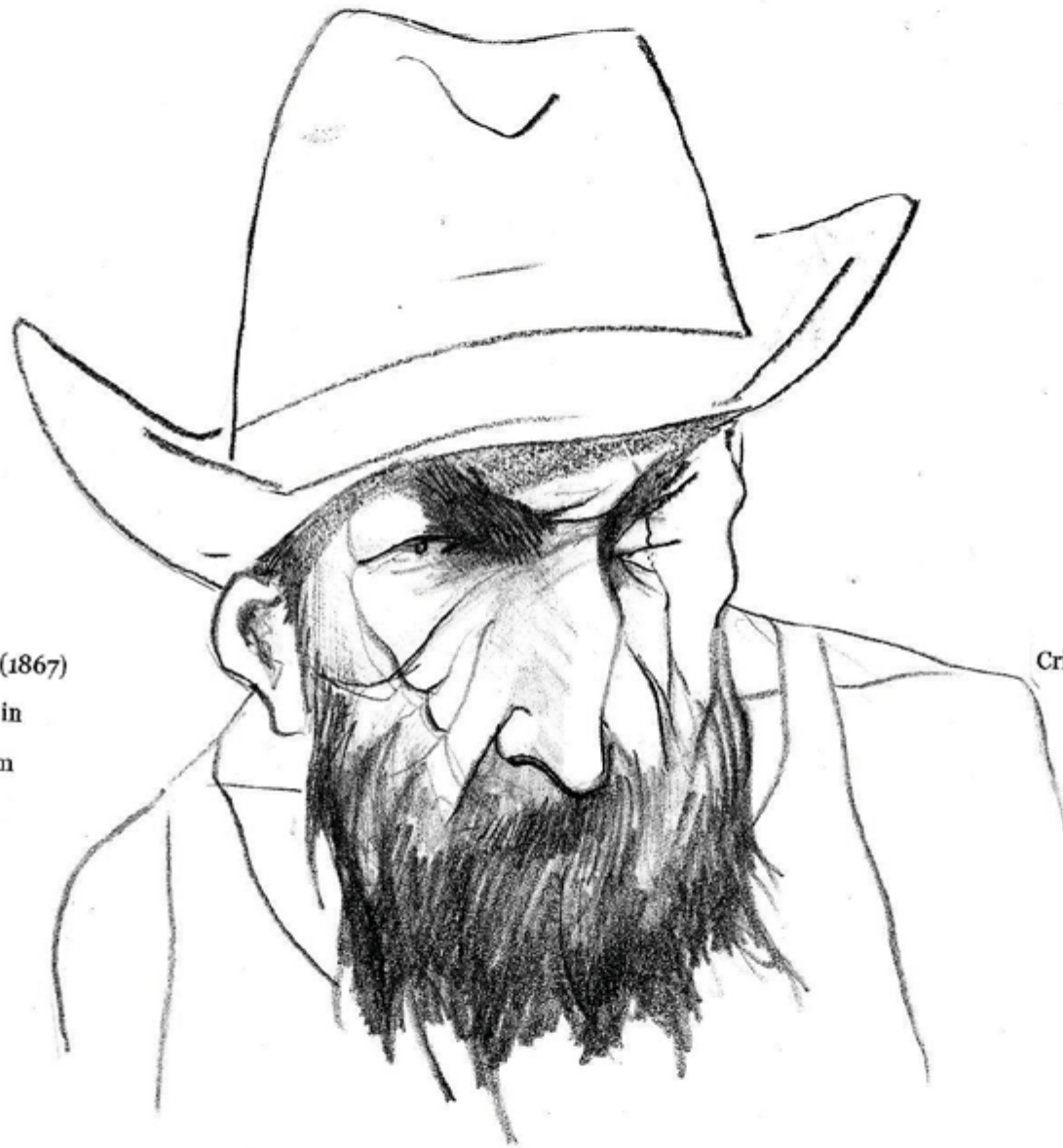
Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Black Toms historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Tom, er i sidste ende op til dig.

\$1500 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF EARL CRENSHAW

DEAD OR ALIVE



Age, 35 years (1867)

Height, 5ft 8 in

Build, Medium

Criminal occupation,

Bank robber

Highwayman

Murderer

EARL CRENSHAW

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Kirkeklokkernes kalden gennemtrængte formiddagsstilheden, og den grå himmel hang trykkende over børnene, der havde samlet sig bag ved kirken. Earl så rundt på børnene omkring sig. De fleste af dem var ældre end ham. De var klædt i deres fineste søndagstøj. Drengene havde jakker på, og pigerne var klædt i nydelige kjoler med bånd og flæser. De lo ad ham og sagde ord han ikke forstod. Så lo de endnu mere. "Min far siger du er imbecil", sagde Phil, mineformandens søn. "Det betyder dum", tilføjede han til sit publikums udelte begejstring. Earl prøvede at finde på noget smart at sige, men der kom ingenting. Phil betragtede smilende Earls forgæves kamp med ordene "Du er bedre til dyreløse ikke sandt? Jeg har set dig tale med muldyrene nede ved minen... Kom nu og skryd for os. Ligesom din far gjorde nede i den tunnel". Earl for hylende på ham, men Phil sprang elegant til side og fældede ham. Det var lige det Phil havde ventet på. "Så du vil gerne slå? Det skal du få lov til." Han piftede, og en af drengene smed en sæk ned foran Earl. En bule i sækken bevægede sig, og en svag piben lød dernedefra. En hundehvalp. Phil vred armen om på Earl og gav ham en kæp i den anden hånd. "Kom så, slå nu", hviskede han. Alle børnene omkring dem kom med tilråb, Phil blev ved med at tale i en uendelig strøm, og alle ordene flød sammen og eksploderede i Earls hjerne. Så gjorde han det. "Undskyld" tænkte Earl hver gang han lod kæppen ramme den pibende klump i sækken. "Undskyld... Undskyld... Undskyld..."

Earls familie var oprindeligt fra Ohio, hvor de havde en lille gård. Hans far arbejdede hårdt for at skaffe føde til sin familie, men da moren begyndte at blive blind, blev det sværere og sværere at klare det. Så var der kommet en fin mand fra Boston. Han repræsenterede en stor sammenslutning af rigmænd på østkysten, der var ved at starte minedrift op udenfor Sacramento. De hyrede folk, og lønnen var høj og arbejdsforholdene gode, sagde han. Den fine mand fra Boston havde løjet. Da de først havde forladt alting og var flyttet vestpå, havde lønnen vist sig at være ussel. Earl hadede mineselskabet. De piskede muldyrene til blods, og lod dem arbejde til de segnede om. På samme måde så Earl, hvordan hans far sled sig selv op, indtil den dag en sammenstyrtning spærrede ham og to andre minearbejdere inde i en sidegang. Mineselskabet turde ikke forsøge at grave dem fri, da risikoen for en sammenstyrtning, der ville begrave en nylig opdaget guldåre, var for stor. De havde råbt på hjælp en hel dag, sagde man. Så var de blevet kvalt. Earl hadede de fine folk med deres penge, de ikke selv havde arbejdet for, fine uddannelser og sleske tale. Deres tale var det værste. Med alle deres fine ord, kunne de lokke jævne folk til hvad som helst. Ligesom de havde gjort med hans far.

Earl fik arbejde som cowboy, så han kunne forsøge sin mor, men det holdt ikke længe. Earl havde altid været god til dyr. Det var som om han havde en eller andet form for bånd med dem. Han var tryk i dyrenes selskab, dem kunne han stole på, og med dem var det nok bare at være sammen uden ord. Men Earl var ikke særlig god med mennesker. Han kunne aldrig finde de rigtige ting at sige, og det førte ofte til konflikter og

slagsmål. Til sidst indså han, at han måtte skaffe penge på anden vis, og Earl blev lovløs. Han lærte at klare sig selv i vildniset og blev hurtigt en dygtig sporfinder og jæger. Livet i ødemarken bekom ham godt. Han startede med at plyndre guldstøv fra det mineselskab, hans far havde arbejdet for, og senere blev det til banker og tog. Han gik altid efter de rigeste steder, han kunne finde. Fra hans synspunkt havde de rige røvhuller ikke gjort sig fortjent til pengene i første omgang. Earls vrede voksede i disse år, og under et bankrøveri prøvede bankdirektøren at tale Earl til ro. Han prøvede at narre ham med sin sølvtunge. Fine, komplicerede og uforståelige ord strømmede ud af hans kæft og ind i Earls hoved. Han blev ved og ved med sine løgne, og Earl tog ham med sig og hang ham op i fødderne i et træ. Han skar hans sølvtunge ud, og skamferede hans ansigt. I de efterfølgende år efterlod Earl mange fine folk hængende med hovedet nedad. Skamferede og torturerede, men for det meste i live, så deres ydre svarede til deres indre, og alle kunne se, hvor rådne de var på trods af alle deres fine ord og tomme løfter. Tungen var altid det første, han skar ud. Han tog sig god tid, så det varede så længe som muligt.

Da Earl en dag havde sat sig for at plyndre en øde gård, fandt han Donnie McDougall grædende ved siden af en vugge med et spædbarn. Ude på gårdspladsen lå liget af kvinde. Donnies kone, fandt Earl senere ud af. Earl kunne lide Donnie fra starten af. Han var simpel. En god mand, der prøvede at gøre sit bedste, og engang imellem begik en fejl. Earl hjalp ham med spædbarnet, og afleverede det hos sin gamle mor med et tykt bundt pengesedler. De har aldrig talt om det siden. De to blev makkere, og under likvideringen af en lokal sherif for en kvægbaron, sluttede også 'Smallpox Nellie' sig til dem. Det var en god tid. Earl påtog sig hurtigt at se til deres heste, og de holdt sig for det meste til prærien og vildniset og lagde kun vejen forbi en by for at plyndre den. Det var sådan Earl foretrak det: at have så lidt med andre mennesker at gøre som muligt. Nogle måneder efter stødte de ind i Donnies storebror Jake og hans makker 'Black Tom' Cullen. Jake tog hurtigt lederrollen på sig, og snart blev de fem berygtet som McDougallbanden, og de trak et blodigt spor efter sig.

Big Find, Missouri. De havde været i denne her forpulede by alt for længe. Earl havde sovet i hotellets stald med hestene de sidste par nætter, og han savnede den stjerneklare himmel over sig. Han sad og stak i en ubestemmelig gryderet inde på hotellet, og hans øjne var fæstnet på den fine læge med hans jakkesæt og bowlerhat. Lægen talte med kvinden, der drev hotellet. Hendes kinder var våde af tårer, for hendes søn skulle dø. Tuberkulose. Lægen så grådigt til, mens hun lagde den ene hårdt tjente dollarseddel efter den anden i hans udstrakte gribbehånd. Earl kunne se lige igennem ham. Han vidste godt, hvad han var ude på. Lægen var ikke nået langt væk fra hotellet, før Earl slog ham ned bagfra med sin riffelkolbe, bagbandt ham og red ud i skoven med ham. Earl hang svinet op i et træ med hovedet nedad, og pjaskede vand i hovedet på ham til han vågnede. "Dit

forpulede svin", sagde Earl. "Du har ribbet den stakkels kone for penge, og du gør ikke hendes søn rask. Du lader ham dø. Svin". Lægen begyndt skræmt og forfjamsket at tale. Fine ord. Dyr ord. Falske ord. De fyldte Earls øre, men han lukkede dem ude. Han fandt sin kniv frem og smilede. Han ville tage sig god tid med ham her. Da Earl efterlod ham i træet, var lægen stadig i live. Da McDougallbanden forlod Big Find et par dage senere, havde drengen alligevel fået det bedre, men hans mor var fortviolet, for byens eneste læge var forsvundet. Earl tog ud til stedet i skoven, men da var lægen for længst død. Mens Earl betragtede liget, slog det ham at han i virkeligheden ikke vidste en skid om manden. Ikke engang hans navn.

Earl føler sig ikke rigtigt tilpas i banden efter at Jake har taget lederrollen på sig. Men der er lys forude. Bankrøveriet i Fall Pines var så indbringende, at man kunne klare sig længe for det guld. Og Earl har ikke tænkt sig at dele med alle de andre. Så længe de skjuler sig i den forladte mineby, er der brug for de ekstra par revolvere, hvis deres forfølgere skulle finde dem her, men når de først er kommet sikkert over Rio Grande, er der ingen grund til at være så mange længere. De har en håndfuld gidsler med fra banken, og Jake vil bruge dem som sikkerhed, hvis det skulle blive nødvendigt at forhandle med deres forfølgere. Earl kan dog ikke se, hvorfor fire gidsler ikke er lige så godt som fem. Især når en af dem er et dumt svin af en bankmand.

McDougallbanden

Jake McDougall: Earl bryder sig ikke om Jake. Fyren er uhyggeligt intelligent og beregnende, og han formår at kontrollere sine omgivelser med sin tale. Det gør ham farlig, og Earl har en fornemmelse af, at Jake hele tiden er et skridt foran ham. Earl er kommet frem til, at det er bedst at træde varsomt omkring Jake.

Donnie McDougall: Donnie er sgu god nok, han kan jo ikke gøre for, at han har et røvhul til storebror. Der er vist ikke andre end Earl der ved, at Donnie slog sin hustru ihjel, men Earl skal være den sidste til at bebrejde ham det. Nogle gange går der bare lort i den. Det kender Earl kun alt for godt.

'Smallpox Nellie' Logan: Earl har aldrig mødt en kvinde som Smallpox. Hendes kopperarrede ansigt bevidner tydeligt, at hun er af samme støbning som ham selv. En af de udstødte. Og så kan kællingen slå på tæven. Han kommer forbavsende godt ud af det med hende i betragtning af, at han stort set ikke kommer godt ud af det med nogen, og han er sikker på, at hun kan forstå ham som ingen anden. Der er ikke noget seksuelt imellem dem, men Earl vil gå så vidt som til at kalde hende en ven.

'Black Tom' Cullen: En nigger hvis hjerte er lige så sort som hans hud. Han har ikke respekt for noget levende og river sin hests flanker til blods med sine sporer. Earl kan ikke holde ud at se Tom mishandle et væsen, der er så meget mere værd end svinet selv, men de gange han har brokket sig over det, har han ikke fået andet end hånlige kommentarer smidt i hovedet. Måske Earl bare skal gøre sig forståelig på en anden måde...

Gidslerne

Den veltalende bankmand: Fra første øjekast kunne Earl se, at der var tale om et dumt svin i jakkesæt og broderet vest. Earl ved, hvor farlige ord kan være, og han har tænkt sig at holde godt øje med ham her.

Den lille pige: På afstand er hun egentlig en meget sød, lille størrelse, men Earl har aldrig været god til det med børn.

Den smukke rigmandsdatter: En lille forkælet og højrøvet tøs, der er vant til at træde på andre. Nu er kortene byttet rundt.

Den sorte vicesherif: Earl har altid anset lovens mænd for at være korrupte og i hånden på de fine folk. Han kan ikke se, hvorfor det skulle være anderledes med niggeren her.

Den fordrukne staldejer: Hvad pokker Jake vil med denne her jævne mand, går over Earls forstand. Han er ikke noget værd som gidsel. Enten stikker der noget under, eller også nyder Jake bare at sparke til dem, der ligger ned.

Opsummering

Earl er en overlever fra vildmarken, der retfærdiggør sine forbrydelser med en forestilling om, at han kæmper den lille mands kamp. Han bliver provokeret af rige og veluddannede mennesker med kompliceret tale, han ikke forstår. Han får afløb for sine frustrationer ved at torturere den slags folk, og han finder stor nydelse deri. For nylig torturerede han en læge og efterlod ham til sin død i overbevisning om, at denne var et dumt svin. Efterfølgende mærkede Earl dog for første gang et lille stik af tvivl.

Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Earls historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Earl, er i sidste ende op til dig.

\$1500 Reward

**WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF NELLIE LOGAN
DEAD OR ALIVE**



Age, 28 years (1867)

Height, 6 ft 5 in

Build, Large

Occupation,
Drifter

Criminal occupation,
Highwayman
Bank robber
Child murderer

NELLIE LOGAN ALIAS

"SMALLPOX" NELLIE

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Nellie kunne se sin lillesøster ligge i sengen i skæret fra olielampen. Nellie var 12 og Amy 7. Amy havde lukkede øjne og trak vejret sagte. Der var noget fredfyldt over hendes ansigt, og Nellie kunne ikke slippe det med øjnene. Amy havde altid været smuk, altid været så fin. Så uskyldig. Ikke som Nellie. Nellie var beskidt, grov og syndig. Saloonejeren stønnede højlydt oven på hende, og hun mærkede hans lem fylde hende ud. Han stank af sved og sprut, men Nellie så ikke på ham. Hun så på Amy. Og drømte. Amy ville blive smuk, når hun voksede op. Og så ville der komme en fin herre fra øst, og han ville tage hende med væk herfra til en stor plantage, hvor hun skulle drikke te af porcelæn og danse i fine kjoler, mens alle smilede til hende. Nellie ville ønske, hun var som Amy.

Nellie Logan voksede op i en lille flække i Arizona. Hendes mor var luder på Four Aces Saloon, og der delte hun et værelse med de to døtre, som hun var nødt til at sprede ben for at kunne forsørge. Mr. Gibbs, der ejede saloonen, besøgte tit værelset om natten, men han gjorde aldrig Amy noget. Han havde engang sagt til en af sine mænd, at hun var for fin til at ødelægge. At han ikke kunne få sig selv til det. Nellie var en anden sag. Nellie var hverken smuk eller fin, og hendes ansigt var yderligere skæmmet af de kopperar, der sidenhen ville give hende tilnavnet 'Smallpox'. Hun var heller ikke særlig kvik. Hende kunne man bruge uden at få samvittighedskvaler. Så det gjorde mr. Gibbs. Moren forlod altid værelset, når han kom.

Allerede i en tidlig alder havde Nellie accepteret, at hun skulle være luder, når hun blev stor. Hun duede ikke til andet, sagde mr. Gibbs. Nellie havde affundet sig med et smudsigt liv i synd, men fantaserede altid om, at Amy ville få et andet liv, og ville forblive lykkeligt uvidende om, hvad der var sket med hendes storesøster på Four Aces Saloon. Men så oprandt den dag, hvor mr. Gibbs begyndte at kigge interesseret efter Amy, når hun gik forbi. Nellie kunne læse hans beskidte tanker, og hun vidste, hvad han havde i sinde at gøre, hvis ikke nogen stoppede ham.

"Fortæl mig en historie", hviskede Amy til sin storesøster, der sad i fodenden af sengen. Nellie var 15 og Amy 10. "Der var engang en pige, som i virkeligheden var en god og smuk prinsesse, men det var der ingen der kunne se", begyndte Nellie. "Så en dag kom der en rig og flot mand fra østkysten, og han tog pigen med sig hjem til sit landsted, hvor han giftede sig med hende. Hver dag holdt de baller med flotte kjoler, og alle smilede til pigen og holdt af hende". "Levede de lykkeligt til deres dages ende" spurgte Amy, allerede halvt i søvne. Hun lignede en lille engel i skæret fra lampen. Nellie smilede til hende. Hun var så smuk og så fin. Aldrig skulle verden få lov til at fordærve hende. Aldrig skulle verden få lov til at dræbe hendes uskyld. Hun skulle aldrig opdage, hvor onde menneskene var, og hvor mange der i virkeligheden var monstre. "Ja, de gjorde" hviskede Nellie og løftede kniven med begge hænder, mens tårerne strømmede ned ad hendes kinder. Hun ville redde sin søster og hulkende stødte hun kniven ned. Amy døde uden en lyd, og til Nellies overraskelse, var

det hverken forførdeligt eller gruopvækkende. Det var nærmest smukt. Nellie kunne ikke forklare, hvad der skete, men hun var sikker på, at hun oplevede noget helligt og smukt.

Som 15-årig var Nellie allerede stor af bygning, men i løbet af de næste par år udviklede hun sig til et bjerg af en kvinde. Hun var ikke fed, men kraftigt bygget med lemmer som en okse, og hun gik over hovedet på de fleste mænd. Efter drabet på Amy, stjal hun en hest og red væk. Hun arbejdede et stykke tid i et kalkbrud, men oplevelsen i det lille kammer på Four Aces, ville ikke forlade hende. Hun tænkte på det dag og nat, og til sidst faldt brikkerne på plads. Nellie havde engang fået fortalt, at når indianerne dræbte en bison, så åd de hjertet for at få del i dyrets ånd og styrke. Hun havde også hørt fra en præst, at uskylden hos et af Guds små børn bor i hjertet. Det var det, der var sket hos Amy. Nellie havde set uskylden forlade hendes krop, da hun gennemborede hjertet. Og hvis man kunne tage del i en bisons ånd ved at æde dets hjerte, måtte man også kunne få del i et barns uskyld på samme måde. Og det var det Nellie ønskede allermost her i verden: at genvinde den uskyld som Mr. Gibbs tog fra hende alt for tidligt.

Nellie tog et liv for anden gang, da hun var 20. Det var en lille dreng, hun havde kidnappet fra en øde gård. Han var smuk. Hun græd, mens hun skar halsen over på ham, og skyndte sig febrilsk at skære hans lille brystkasse op og bøje ribbenene til side. Hun skar det dampende, varme hjerte ud og satte grådigt tænderne i det. Siden fulgte andre børn. Hun tog sig altid tid til at bedømme børnene grundigt og blive venner med dem. Hun slog kun de uskyldige og gode ihjel. På den måde kunne hun redde dem, der endnu kunne reddes, fra en grusom og korrumperende verden, og de ville aldrig finde ud af, hvad ondt der ventede dem i livet. Samtidigt prøvede hun at få del i deres uskyld, men det lykkedes aldrig rigtigt. Det var altid lige ved, og Nellie følte hver gang, at hun lige akkurat ikke kunne nå at fange, det hun søgte. Næste gang, tænkte Nellie så, næste gang ville det lykkes.

Når Nellie stirrer på sit grimme fjæs i spejlet, er alt hun ser et monster udenpå. Hun kan godt forstå, at børnene er bange for hende i begyndelsen. Nellie ved ikke, hvor man kommer hen, når man dør, men hun er sikker på, at alle de børn, hun har reddet, vil vente på hende der. Også Amy. Da vil hun være uskyldig som dem igen, og de vil lege sammen for altid.

Det startede med mordene, men da der først kom en dusør på Nellies hoved, begyndte hun at ernære sig ved røverier og overfald, og hun blev kendt og frygtet i flere stater som 'Smallpox Nellie'. Hun mødte Earl Crenshaw og Donnie McDougall, da de blev hyret af en kvægbaron i Arkansas til at skaffe en genstridig sherif af vejen. Donnie var et lille, beskidt svin, man ikke kunne stole på, men Earl var anderledes. Earl var ikke god

med mennesker, men det var Nellie heller ikke selv. Hun havde altid været aggressiv og opfarende, og hun havde siden Four Aces aldrig fundet sig i noget som helst pis. Senere sluttede de tre sig til Donnies bror Jake og niggeren 'Black Tom' Cullen, og selvom der var fire mænd i banden, følte Nellie sig ikke utryg. Hun var den største og stærkeste af dem, så det kom til at stå for deres egen regning, hvis nogen prøvede på noget. Bankrøveriet i Fall Pines var Jakes idé. De skulle gemme sig i en eller anden forladt mineby med deres gidsler, indtil deres forfølgere havde opgivet jagten, og så skulle de prøve at komme ubemærket over Rio Grande. Udbyttet fra røveriet var stort, men Nellie ser alligevel ikke nogen grund til at dele med røvhuller. Når først de er i sikkerhed på den anden side af floden, vil der ikke være brug for fem par revolvere længere, og så vil det være på tide at tynde lidt ud i bandens rækker.

McDougallbanden

Jake McDougall: Nellie bryder sig på ingen måde om Jake. Hun stoler ikke på ham og kan ikke lide at få ordrer fra ham. Med hans udspekulerede og kyniske væsen, ville det dog være dumt ikke at nære en vis portion respekt og agtpågivenhed over for ham. Til Jakes fordel skal det også siges, at hans planer stort set altid er velgennemtænkte og vellykkede, og at det er hans skyld, de nu er i besiddelse af to saddeltasker fyldt med guld.

Donnie McDougall: Jakes lillebror. Det lille svin er en forpulet voldtægtsmand, der ikke kan holde pikken for sig selv. Heldigvis for ham, har han ikke gjort tilnærmelser til Nellie, for så ville hun skære pikken af ham og tvinge ham til at æde den. Forpulede svin.

Earl Crenshaw: Nellie var tryk i Earls selskab lige fra starten. Det er som om, han slet ikke ser hende som en kvinde. Hun har aldrig siden mr. Gibbs ladet en mand røre sig, og dem der har prøvet er døde nu. Earl prøver ikke på en skid, selvom hun på sin egen måde har knyttet sig til ham, og det kan hun lide ham for. De to har fundet en form for forståelse.

'Black Tom' Cullen: Tom er søn af en nigger og en rødhud, men det kan han jo ikke selv gøre for, og Nellie har faktisk ikke det store imod ham. Han er ligefrem, og der er ikke noget pis med ham. Tom bryder sig hverken om sit tilnavn eller om at tale om sit ophav, og det irriterer Nellie lidt. Hun kunne nemlig godt tænke sig at høre mere om, hvordan indianerne tager del i deres byttes ånd.

Gidslerne

Den lille pige: Nellie sørgede for at få et ganske særligt gidsel med fra banken. En lille, lyshåret pige med blå øjne, der så så hjælpeløs og fortabt ud under røveriet. Nellie ved ikke, hvad hun hedder endnu, men hun er sikker på, at de nok skal blive gode venner.

Den smukke rigmandsdatter: En rigtig dame og en forkælet fars pige, som Nellie intet har tilfælles med. Derfor er Nellie nu ikke sikker på, at hun vil lade det lille svin til Donnie røre ved hende, hvis han skulle få den slags tanker.

Den sorte vicesherif: Nellie bryder sig ikke om lovmænd, og den eneste nigger hun nogensinde har kunnet lide er Tom. Ham her er ingen undtagelse.

Den veltalende bankmand: Der er et eller andet ved manden i det fine jakkesæt, der irriterer Nellie, men hun kan ikke helt sætte fingeren på hvad.

Den fordrukne staldejer: Jake gjorde sig ekstra store anstrengelser for at få denne her fordrukne sut med fra Fall Pines, hvilket undrer Nellie. Som gidsel er han intet værd.

Opsummering

'Smallpox Nellie' er et kopperarret bjerg af en kvinde, der som barn slog sin søster Amy ihjel for at redde hende fra verdens grusomhed. Nellie forsøger nu, at redde andre børn ved at slå dem ihjel. Ved at æde deres hjerter, tror hun, at hun kan tage del i børnenes sjæl, og på den måde vinde sin uskyld igen og holde op med at være et monster.

Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Smallpox Nellies historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil hun ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes hende at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Nellie, er i sidste ende op til dig.