

Case #1

Baggrundshistorie / Hvad er det der sker

I Sandwell er der to indianerstammer. Mohaca'erne og Hopi'erne. Hopi'erne holder sig for sig selv og vil ikke have noget med den hvide mand at gøre, hvorimod Mohaca'erne er fascinerede af alle de ting som de hvide har, og er derfor på klassisk vis gået i hundene og mange er alkoholiseret. Det er der i sig selv ikke noget besynderligt i.

En gruppe indskrænkede racister begår en række forbrydelser på en minoritetsgruppe, en stamme af indianere hvis reservat ligger op til racisternes hjemby. Byen er en støvet dead-end hick town i Arizona kaldet Sandwell, fordi der engang var mange vandbrønde, men de blev udtømte. (Faktisk blev brøndene fyldt op med sand af indianerne som ville have de hvide væk, men det er der ikke nogen der husker mere.)

Disse forbrydelser på den uheldige Mohaca stamme (i familie med Navajo'erne) går uopklarede, ja til dels ubemærkede hen. Til sidst bliver det for meget for en gruppe indianere der tager sagen i egen hånd og begynder at hævne sig på de hvide.

Kendetegnende for begge grupper er at de er dybt uprofessionelle og impulsive i deres forbrydelser. Forbrydelserne er ikke et udtryk for en sammensværgelse blandt indianere (med mindre nogen har sat gang i gruppen af de unge indianere og det kan jo altid tænkes, i hvert fald er de unge indianere ikke udtryk for en velorganiseret sammensværgelse. De tager såmænd bare chancen da de ser en af deres plageånder på tur i ørkenen.)

Indianerne slår deres ofre ihjel på gamle indianer torturmåder. To er døde og en forsvundet når gruppen involveres. Det må være nok til at gøre sagen alvorlig.

Den mystiske FBI Agent Brian Atwell, halvt indianer. Kan nævnes af sheriffen eller US Marshall

Altså i bund og grund ikke på overfladen en sammensværgelses sag, men en forholdsvis nem sag. Den henvender sig til FBI fordi den involverer raceuroligheder og rødes mord på hvide.

Gode ting ved ideen

Lange veje gennem USA

Store biler

Seje indianeritualer

Den flinke sheriff, som ikke er med i svineriet

Støvet by med tumbleweeds

Sagen skal kunne løses via hand outs og spillernes reaktion derpå

De skal have nogle potentielle allierede og fjender

- En sheriff der er på deres side så længe de behandler ham med respekt
- En læge som er ret uduelig og i hvert fald ikke kan gennemføre et post mortem (Enemy in Ignorance)
- Gruppen af racister som er FBIs fjende med mindre de selv farer frem som racister
- Indianerne som ikke vil anholdes

Det skal laves kort, så det kan spilles på seks timer

Der skal indbygges nogle konflikter, moralske spørgsmål og muligheder for at gøre det rigtigt eller forkert.

Der skal indbygges vigtig beslutningstagen, hvor der er mulighed for at begå fejl

1. Start. Gruppen får udleveret Case File med diverse handouts, som skulle være nok for at sætte dem i gang.
2. Handout fra gruppens overordnede, hvor han fastslår hvad det er gruppen skal undersøge og afsløre og hvad de ikke må gøre

Handouts

- Sheriffs brev til US Marshall
- Sheriffs rapporter over de forsvundne personer
- Notat fra marshall da han sender det videre til en FBI agent
- Billeder af indianere og den slags shit. Må findes på bib eller net

- Endnu et notat fra FBI agent, da han sender det videre til gruppens overordnede

Bøllernes aktivitet

1. maj 1949

Butch Holden, Mark Trewaine, Bert Kudrow og Martin Stantz kører ud i deres pickup, finder et par indianere og plaffer løs på dem med deres rifler på 100 meters afstand. Her dør en Mohaca indianer og to bliver såret. Dette foregår i udkanten af byen, i nogle af de nye dårlige huse.

8. maj 1949

De samme fire + Michael Johnson som senere bliver taget, brænder to huse ned i indianernes bydel. Det er de to yderste huse, og de sætter ild til dem med molotow cocktails. Ingen dør, men en indianer bliver forbrændt.

15. maj 1949

Denne gang kører de rundt i byen indtil de ser to indianere. Dette er en ung mand på 17 år ved navn Boulder og en ukendt. De banker ham ihjel med baseball bats. Dette ser et ungt par, Jimmy Lafonte og Mary Larsson.

22. maj 1949

De samme fem overfalder endnu en indianer, men han løber fra dem og skjuler sig i et forladt hus. Han hedder Black Pete, og er både vred og bange.

29. maj. 1949

Der sker ikke noget, for da er de alle til football i Phoenix. Billy-Bob er med og de fortæller ham om gruppen og han siger han gerne vil med.

5. juni. 1949

De kidnapper og voldtager en ung indianerpige. Voldtægten står på i nogle forladte huler og de slår hende til sidst ihjel. Billy-Bob bliver meget bange og får det bagefter meget meget skidt. Han overvejer at sige noget til sheriffen men tør ikke.

12. juni. 1949

Endnu en kvinde kidnappes og voldtages. Hun gemmes det samme sted, men dog i en anden hule. Billy-Bob vil ikke være med.

14. juni. 1949

En gruppe indianere får nok og bortfører Butch da de ser ham gå på jagt. De torterer ham og dræber ham og får smag for mere.

Spillet start

Gruppen får udleveret filen og kan tage af sted med det samme

Sandwell

Ankomst i bil til sheriffens kontor, den lokale station. Her er en detention med otte celler, et forhørslokale, et mødelokale, en skydebane. Stationen ligger midt i byen, ved torvet.

Fra torvet kan man se byens biograf, en milk bar, to værtshuse (The Snakepit og Beer & Liquer), en liquershops, en general store og en apoteker. Mange af byens borgere ser hvem det er der kommer til sheriffen.

Dalton foreslår at de slår et smut over til Snakepit og får en snak der. (Det er en prøve. Hvis de ikke er med på den, så synes han at de er nogle svagpissere og er dårligere stemt over for dem)

Snakepit

Baren er slet ikke slå slem som man skulle tro. Lædermøbler og enkelte sofaer. En stor lækker børk bar. O'Hara står bag baren. Han er irsk og han er rødhåret. Han hilser på Dalton og spørger om det er kaffe til alle, eller om nogen vil have et glas kold kool-aid eller en øl.

Dalton fortæller nogenlunde hvad det er han har fortalt. Han har tolv ryttere ude og lede efter Billy-Bob. Han er meget bekymret, for han kan lide Billy-Bob. Han fortæller også at BB er lidt dum, men er en god dreng. Der har været flere

frivillige byboere, men han siger at han kun sender folk ud, som han ved kan klare sig og som ikke farer vild. Han gider ikke stå med fem missing persons.

Hvad Så

Efter denne snak er det op til agenterne hvad de vil gøre.

- Billy-Bob er forsvundet.
- Michael Johnson ligger i lighuset og er noget værre noget. Det kan kun fortælle, hvad de allerede ved.
- Marc Trewaine siger at han har set noget. Marc forsøger først at undgå at tale med dem, men hans mor synes nu at han skal komme ned. Marc er meget fåmælt, virker skyldig eller bange eller begge dele. Han svarer undvigende, og han siger at han ikke kan huske noget.
- De tre vidner som siger de så indianere køre bort (Mary-Joe Bobbins, Lisa Peters & Sammy-Jo). De siger alle tre, at de så Michael stige ind i en gammel grim pickup, og der var en langhåret ung indianer. Lisa fniser og siger at han så sød ud, men Sammy-Jo siger at de er nogle ulækre svin som skulle jages ud af byen som skadedyr) Sammy-Jo Stantz er selvfølgelig datter af Martin Stantz.
- Søge efter indianere. Det er nemt nok at tage ud i reservartet og snakke med Hopierne. De kan kun komme til at tale med høvdingens talsmand. Han ved at nogle hvide har generet Mahoco'erne, men det vil han ikke sige, fordi han tror at alle hvide holder sammen og derfor kommer han i problemer. Han siger kun at de ikke har noget at gøre med Mahoco'erne hvilket også er tilnærmelsesvist sandt. Mahoco'erne er en anden sag. De bor i de usle rønner, men der er ingen der vil snakke med de hvide. De lader alle som om de ikke kan snakke engelsk.
- Den bevæbnede indianergruppe skjuler sig ude i en spøgelsesby der ligger otte miles fra Sandwell. De er fire stykker, alle unge og bevæbnede med gamle rifler og et par tromlerevolvere. De har ikke meget mad og de er ved at være desperate. Et par dage efter at FBI er kommet, kører de ind i byen og røver den lokale bank. Måske kan de få fat på dem.

Muligheder for at løse sagen

- Den bedste løsning af sagen er, hvis de afslører de overlevende medlemmer af LWD, anholder dem, samt finder og anholder de fire indianere.
- Den næstbedste løsning er, at de i det mindste finder ud af at det ikke kun er indianernes skyld, men stadig anholder eller skyder dem
- En ok løsning er, hvis de bare finder eller anholder indianerne

Hvordan løses sagen

Tages der fat på Marc på den rigtige måde vil han til sidst fortælle alt hvad han ved, især hvis de lover at han ikke kommer ud i problemer. Så er første del af sagen løst. En anden måde at finde ud af hvorfor indianerne gør som de gør er at tænke sig om. Selv om de ikke får tilståelser, kan de snakke med vidner og finde ud af at de implicerede havde en fodbold klub og at de hver fredag tog til Phoenix for at se fodbold. Dette er løgn. De var efter indianere hver fredag. Dette kan afsløres ved at spørge dem om resultaterne til kampene. Endnu bedre så blev en kamp d. 12 juni aflyst.

Anden del af sagen er sværere. Indianerne skal narres til at overgive sig. De kan snakke engelsk, og hvis agenterne har fundet ud af at der er blevet begået forbrydelser imod indianerne, kan de lokke dem til at overgive sig. De er ikke videre snedige, og kan godt narres. Forsøger man med vold, vil de gemme sig ude i ørkenen, og det bliver svært at finde en lokal guide. Her kan National Guard indkaldes og det bliver et smukt cirkus som uden tvivl vil ende i fem indianeres død og måske en Guard med et skudhul gennem hovedet.

Alt i alt kommer det meget an på spillernes opførsel

Musts

- Obduktion af de døde, Michael Johnson og Billy-Bob. Billy-Bob har været bedøvet.
- Forhør af Marc Trewaine, Bert og Martin Stantz
- Forhør af de tre tøser der siger de har set noget
- Besøge stedet hvor Michael blev fundet for at se stenene
- Forhør af de to fængslede indianere
- Forhør af indianere, måske deres ledere
-

Resume af første spilaften

Spillerne modtog sagen ti minutter over fem d. 25. Juni.

- Doug søgte lidt oplysninger på Brian Atwell hos tre ældre agenter. Aftalte med agent "George" at han ville kontakte Doug hvis han fandt ud af noget
- Sleeter søgte oplysninger på Atwell i kartoteket, men fandt ikke den sag der var. Ville søge i Phoenix.
- Carl satte sig grundigt ind i sagen og tog notater.

Klokken 21.00 fløj de fra Portland til Phoenix, hvorfra de tog direkte til det lokale FBI kontor. Her søgte Carl og Collins oplysninger i kartoteket, og fandt et dossier på en Brian Atwell sag. De aftalte at ville mødes med den lokale chef klokken 07.00 næste morgen.

På hotellet brugte Carl, Doug og Collins en halv time på at drikke kaffe med bourbon og snakke om sagen.

Klokken 06.00 stod gruppens medlemmer op og klokken 07.00 besøgte de den lokale chefs kontor.

Her var det især Doug der snakkede og var lige ved at komme at skændes med den lokale S.O. (B.) Han synes at de brokkede sig for meget i stedet for bare at gøre noget ved det. Han synes det spillede alt for smarte og hårde efter at de er grønne i faget, og det lod han skinne klart igennem.

Det lykkedes dem heller ikke at skaffe to biler, men de måtte nøjes med en enkelt jeep. Det var Sleeter som fornærmede requisition officer ved at omtale Sandwell som et hul.

Efter at have spist på en Diner kørte de til Sandwell som de ankom til klokken 14.00 hvis jeg huske ret. Straks opsøgte de den Sheriff Dalton som satte dem kort ind i sagen.

De bookedede ind på byens eneste motel, The Big Ox, hvor Atwell også havde boet i nummer 12.

Carl tog en slags ledelse og satte i første omgang Sleeter til at følge op på Atwell og Doug samt Carl selv ville besøge lægen og inspicere liget af Michael Johnson. Collins så nærmere på byen.

Sleeter fandt den retsmediciner der havde foretaget obduktionen på de to indianere, og han kunne fortælle at de var pint og plaget ihjel. Han fortalte også at ligene var indleveret af Atwell. Han fandt også ud af at Atwell havde taget imod sagen i Phoenix, hvilket undrede ham en del da Atwell var agent i Portland. Ligene er stadig på køl i Phoenix.

Doug og Carl besøgte den lokale læge og så liget af Michael Johnson. Doug foretog ikke nogen undersøgelse af liget selv, hvilket var ærgeligt da der var ting at opdage her. Det må siges at være en brøler.

Efter dette mødtes agenterne på motellet. Efter en kort disputs over hvad der var klogest, endte Doug og Sleeter med at ride ud i ørkenen sammen med sheriffen. En tilsyneladende besynderlig beslutning da ingen af dem kan ride, og sheriffen kun rider ud i frustration, men som tingene jo går, viser det sig at de er heldige (100.)

Carl og Collins vil i mellemtiden besøge Martin Stantz og Marc Trewaine. Carl udfører to kompetente forhør af dem begge og holder en meget professionel og ufølsom facade og lader folk snakke i stedet for selv at gøre det. Det giver det bedste resultat hos Stantz, men hans forsigtige fremgangsmåde sikrer at Marc ikke klapper i, og det var flot gjort. Carl Og Collins erfarer at Stantz er ultraracist, men ellers må forhørsreferat tilfalde Carl.

Ude i ørkenen ser Doug i sin kikkert de fem indianere, og ud fra den opdagelse finder de liget af Billy-Bob som de fragter tilbage tilbage til byen. De leder ikke så grundigt i området at de finder hans efterladte tøj med et par ting hvor indianernes fingeraftryk er på. Men opdagelsen af liget er helt klart en STOR fjer i hatten til dem begge.

Generelt så klarer agenternes sig godt.

FBI Evaluation

Sleeter: Kritisk og tvivlende. Stiller spørgsmål ved opgaven og virker som om han egentligt ikke gider. Er dog grundig i tilfældet med Atwell. Ikke så dedikeret, men dedikeret nok.

Doug: Reagerede ærgeligt ved udsigten til at skulle lave noget, og er ikke god til at sætte sig ind i rapporter. Undlod at obducere men fandt til gengæld Billy-Bob.

Carl: Dedikeret og systematisk. Sætter sig ind i tingene, og tog initiativ til at uddelegere opgaver. God forhørsteknik.

Måske skulle Doug og Carl have et BP for at finde BB

Rollepils Evaluation

Sleeter: Var som spilmester lidt ærgerlig over den tvivl og ærgrelse der blev udtrykt over opgaven. "Hvorfor skal vi have den sag. Den er da indlysende." "Den sag har ikke noget med sammensværgelser at gøre" Det er muligt at Sleeter siger sådan noget, men det er stadig et udtryk fra spilleren og virker irriterende når man har brugt en hel weekend på at lave en sag så den ser lækker og indbydende ud. Kan lide karakteren da han står i stærk kontrast til min egen og det er godt. Virker som en type der kan lave lort i det og som ikke følger procedurer. Det er også en god ting.

Doug: Per kører allerede nu et rigtigt godt spil med sin kone. En god konflikt han har fået sat op. Jeg tror Per blev lidt overvældet over mængden af handouts og bestemte sig for at hans karakter ikke er til at læse rapporter og den slags. Et plus på rollespilssiden men et minus på FBI siden da det ikke er videre prof. Drikker bourbon i kaffen.

Carl: Meget korrekt og dedikeret. Har ikke mærket så meget til Carls personlighed da han er MEGET på arbejde.

Planer for anden spilaften

Denne sag skal afsluttes i aften. Hvis spillerne ikke bliver færdige bliver de taget af sagen. (Åhh, jeg ælsker denne måde at spille rollespil på. "You're off the case!")

Natlig mob

Vi starter hvor vi slap. Det er mørkt i byen. Folk kommer ud fra den sidste biografforestilling, foran sheriffen står 14 bevæbnede mænd. De har rifler og en del af dem bærer seks-løbere. Der er en stemning af at gå ned til indianerne og finde ud af hvem der har ordnet Billy Bob. Sheriffen kan ikke snakke dem fra det. Hvis de ikke bliver standset sker der et mindre blodbad som nok ender i et par døde indianere som ikke har gjort noget.

Lederen af gruppen er ingen ringere end Martin Stantz. Han har en Winchester og to seksløbere. Han taler til folket.

- Er det ikke vores land. De opfører sig som om det er dem der kører det. De er ligeglade med den hvide mand, hell de tror at de er bedre end os. De ser ned på jer. De griner af jer bag jeres ryg. I dag var det Billy-Bob i morgen er det jer. Skal vi lade dem gøre det eller gøre noget ved dem.

Det er ulovligt at opfordre til uroligheder og forbrydelser, men anholder de ham får de offentligheden på nakken og vil blive kaldt for grimme ting.

Den bedste måde at stoppe dem på er at lade Martin råbe og så råbe at:

- Det er ulovligt det de gør og de vil blive straffede
- FBI er her og de skal nok fange de skyldige og sørge for at de bliver straffede af det amerikanske system
- Loven skal ikke tages i egen hånd, for så er de ikke bedre end indianerne

Marc stikker af

Marc Trewayne panikker og hugger sin fars pick-up og stikker af. Han kører ind til Phoenix hvor han gemmer sig hos et par venner på campus. Han bliver kun fundet hvis de gør noget ud af det, ellers dukker han op engang når det hele er overstået. Måske kan de være heldige at se ham køre ud af byen. Han kører klokken 03.00. Hans forældre opdager det ikke.

Næste dag

De Fem Indianere er blevet mere forsigtige. I løbet af dagen gemmer de sig i den forladte by Dead Tree. Når det er ved at blive mørkt kører de ind i byen for at hente mad hos de andre indianere og for at bortføre Stantz.

Forhør af Bert

Bert er en halvdebil psykopat. Han arbejder på et lager hvor han slæber kasser og den slags. Han er stærk og dum. Det har moret ham at ordne indianerne. Derudover har han selv slået to vagabonder ihjel og begravet dem i hans baghave. Han bor i en grim lille træbungalow. Der er ikke rodet men meget beskidt og der lugter grimt. Det er døde rotter. Han har lagt store mængder rottegift ud. I et køkkenskab står der 40 pakker rottegift. Han hader rotter.

I et klædeskab står et blodigt baseball bat.

I baghaven er resterne af et ret kraftigt bål. Om natten brændte Bert på Martins opfordring det tøj som han havde taget fra indianerne, samt de skalpe han havde.

Ellers er der ikke planer for at der skal ske noget i løbet af natten

Ideer til fede scener

Obduktionen af Billy-Bob forestået af Doug

Besøget hos Bert, som altså er en psykopat og måske vil forsøge at slå agenterne ihjel. Der skal findes væmmelige ting hjemme hos ham. Det kan godt ende med mordet på ham.

Natlige uroligheder da indianerne forsøger at bortføre Martin Stantz

Bipersoner

Legion of White Decency

Butch Holden: 24 årig arbejder. Racist og hadsk. Arbejdsløs trucker. Er med i Legion og White Decency som han rent faktisk dannede. Gift med ??? og bor i en rønne i udkanten af byen.

Mark Trewaine: 18 high school studerende. Presset med i LWD, og tør ikke gå ud. Er meget bange for indianerne og for at blive straffet for det som han er med til. Bor hjemme hos far og mor i et pænt træhus.

Bert Kudrow: Halvdebil 30årig mand. Bor alene. Har kidnappet børn. Pædofil. Er med i LWD fordi det giver mulighed for at slå nogen ihjel. Psykopat. Bor i en lejlighed. Har gemt et lig i kælderen.

Martin Stantz: Samme type som Butch. Sælger i den lokale bilhandel. Smart klædt. Overskæg. Kold i røven men bekymret. Bevæbnet hele tiden.

Billy-Bob Boynton: En lidt langsom fyr, men egentligt flink nok. Havde ikke mange venner, så han synes det var sjovt at komme med i LWD.

Sheriff Simon Dalton: Omkring de fyrre. Intelligent, men tænker langsomt. Ugift og bor på stationen.

Deputy Alan Handsome: Doven hund som ikke kommer så godt ud af det med sheriffen