DE UDSTØDTE

en moderne Horror-Western af Merlin P. Mann

Variety, 1. november, 1966

ALONSO KLAR TIL AT DØ FOR SIT MESTERVÆRK

Antonio Alonso, den berømte (eller berygtede) italienske Hard Western instruktør, er klar til at sætte både sit eget og filmholdets liv på spil, for at gøre sin nye produktion, ***"De Udstødte"*** til filmhistoriens største Western.

Trods alle advarsler om den hårde vinter drager hele holdet til en forlængst forladt mineby i det nordlige Nebraskas bjerge, for at optage udendørsscenerne til filmen. Studieoptagelserne har allerede været så forfulgt af uheld, at Alonso er måneder bagefter planen, men han påstår selv, at beslutningen om at tage til Nebraska nu kun skyldes et kunsterisk krav om den helt rigtige baggrund til hans nye barske Western.

- *"Jeg vil skide på udsigterne og forudsigelserne. Hvis man ikke er klar til at dø for sin kunst, har man intet at gøre i en Alonso produktion!"*, sagde han på vej ind i flyet til Nebraska.

Eksperter i Hollywood mener at budgettet er vildt overskredet, og det menes at Alonso har sat sin personlige formue ind i projektet. Blandt de ledende skuespillere er det unge talent, **Harry T. Stone**, der fik hovedrollen efter **Clint Eastwood** sprang fra 10 dage inde i optagelserne. Desuden medvirker **Mario Van Heel** som en ond sheriff, og den kvindelige hovedrolle spilles af den smukke, unge **Rita Strawhurst**.

Med vilde ulve, snestorme og temperaturer langt under frysepunktet i udsigt, får Alonso og hans hold masser af muligheder for at vise deres vilje til at dø for kunsten...

De Udstødte er et moderne Horror-scenarie om en filmskaber og hans største mareridt. Slå poncho'en til side og gør dig klar til Spaghetti-Horror, når den er barskest.

INDHOLD

Foromtale	Forside
Indhold & Credits	0
Hovedpersoner	1
Forhistorie	1
Baggrund	2
Sådan køres "De Udstødte"	2
"De Udstødte" - Manuskriptet	3
Mysteriet om Poker Valley	4
Fase Et: Opstarten	
- Begivenheder	4
- Steder	5
- Personer	6
Fase To: Mystificeringen	
- Begivenheder	6
Fase Tre: Vendepunktet	
- Begivenheder	8
- Personer	9
Fase Fire: Kulminationen	
- Begivenheder	9
- Personer	10
Epilog	10
Appendix A: Spor	11
Appendix B: Research	11
Appendix C: Manuskriptet	12
Appendix D: Ændrede Scener	13

Yderligere Bilag
a) Kort over Poker Valley
b) Kort over Sheriffens Bygning
c) Kort over minen
d) 6 spilpersoner

Fastaval 1996:

DE UDSTØDTE

Skrevet 1995-96 af
Merlin P. Mann

Tak til Paul Hartvigson for råd og vejledning

Specielt tak til mine spiltestere:

Hold 1: Espergærde Ungdomsskoles Rollespilshold
Hold 2: Palle Schmidt, Kasper Eskildsen & Peter Frost
Hold 3: Mads Lunau Madsen, Gorm Bentsen, Jacob Schmidt-Madsen & Christian PK Sørensen

Uden jer havde det hele været en sølle undskyldning for et scenarie...

Inspiration

"Hearts of Darkness - A Filmmaker's Apocalypse"
dir. Fax Bahr/George Hickenlooper

"The Outcasts of Poker Flat"
Bret Harte

Produceret af Fønix
Under the strict supervision of Ronni the Rat...

HOVEDPERSONER

Antonio Alonso (39)
Berømt italiensk filminstruktør, kendt for sine hårdkogte westerns. En visionær og viljefast mand, der lægger stor vægt på det autentiske og impulsive. Han lytter gerne til sine medarbejdere, men kræver til gengæld det umenneskelige. It's his way og the highway.

Aaron Goldstein (45)
Benhård Hollywood-producent af jødisk herkomst. Regelret, urokkelig og kynisk. Filmindustrien handler om een og kun een ting: Bucks - Big Bucks.

Mario Van Heel (34)
Eminent og rutineret skuespiller med nederlandske rødder, der grundet sit ubehagelige udseende altid spiller skurke-roller. Selvom han aldrig har været en medie-star, er han indflydelsesrig og magtfuld i Hollywood. Han spiller ikke westerns - han er westerns.

Harry T. Stone (22)
Det nye potentielle stjerneskud i Hollywood. Skræddersyet til at spille helt. Han er uden de helt store evner, men han har 'the looks'. Han er ung, følsom, men totalt besat af drømmen om at blive Hollywoods 'leading man'.

Rita Strawhurst (28)
Hollywoods yndlings-skønhed og en perfekt afstøbning af den klassiske heltinde. Det til trods er hun intelligent og en moderne kvinde med social bevidsthed og engagement i de nye strømninger på vestkyst-universiteterne. Desværre er hun komplet umulig som skuespiller.

Federico Nero (29)
Italiens førende B-filmsskuespiller og på vej mod sit gennembrud i USA - håber han. Hans skuespil halter desværre lige så meget som hans engelsk, og hans tilstedeværelse skyldes primært, at Alonso er hans fætter. Til gengæld har han en stærk udstråling og et stædigt sind.

FORHISTORIE

Poker Valley er i 1866 en minestation med stor succes. Den ejes af mineselskabet, *'Graham, Nicholson & Bennett'*, og er vokset betydeligt i størrelse i løbet af de sidste par år. Derfor har selskabet overtalt staten til at stationere en sheriff på stedet for at kontrollere balademagere.

Sheriffen, **Jonah Palace**, er en dygtig mand, og han får hurtigt sat skik på stationen, men samtidig går han med en drøm om en dag at få en rigtig by ud af den. Folkene er begejstrede og få år efter fungerer stedet som en rigtig nybyggerby.

Palace lader sig i 1869 udnævne til borgmester og ansøger staten om registrering som selvstændig by. GN&B er efterhånden så trætte af balladen med stedet, at de i 1870 sælger området til det langt større, og mere magtfulde, *'Cooper & Sons' Mining & Railroads'* - og de har nogle helt andre idéer om minedrift!

Cooper & Sons' trækker i de politiske tråde og får afslået Palace's ansøgning. Samtidig sender de en repræsentant, **Walter F. Lake**, til området for at få ryddet op i den sløsede administration.

Palace kommer naturligvis på kant med Lake, og en dag beslutter han sig for at nakke ham. Liget begraves under arresten og Palace anholder 3 negere og en indianer for mordet.

C&S bliver rasende over affæren. De er ganske udmærket klar over, at der er noget lusk ved det hele, og de får nedsat en undersøgelseskommission, ledet af **Marshall Jeremiah Roberts**, som straks begiver sig mod Poker Valley med sine mænd.

Før Roberts ankommer, overflytter Palace imidlertid de 4 syndebukke til et 'eksternt fængsel' - dvs. en nedlagt mineskakt - og ved et uheld braser den sammen få dage efter. Da byens indbyggere samtidig bakker op om Palace, har Roberts en nærmest umulig opgave foran sig.

Mens en lang og udmattende nervekrig mellem Palace og Roberts udspiller sig i byen, sker der mystiske ting i minen. De 4

blev ikke slået ihjel ved sammenstyrtningen, men til gengæld spærret inde til en langsom død. Indianeren er magtfuld shaman og gennem sære ritualer og ofringer (af de tre negere), søger han hævn over Palace.

Shamanen træder ind i åndeverdenen og hidkalder et frygteligt uhyre, kaldet Sjælesuger. Denne djævelske ånd lever af angst, smerte og had - den er immateriel, men den kan besætte menneskekroppe, der er tilpas opslugt af vrede. Det gør Palace til et let offer for dæmonen...

Sjælesuger sætter sig på Palace's sjæl og provokerer hans hadske raseri til nye ekstremer - og selvom Palace stadig opfatter hvad, der sker omkring ham, slår det en dag klik for ham - og med Sjælesugers hjælp dræber og skalperer han Marshall Roberts og siden udrydder han hele byen!

Da Palace indser, hvad han har gjort, søger han fortvivlet op i minen, hvor han vandrer i evig smerte og sorg. Sjælesugers tilstedeværelse gør ham udødelig og forbandelsen endnu mere pinefuld.

Da det går op for C&S' at hele Poker Valley er blevet udryddet, får de gennemført en straffeaktion mod de lokale indianere, som de tror er de ansvarlige. Hele affæren kan give ødelæggende omtale, så C&S' sælger straks området til staten, der flere år senere gør det til naturreservat.

I løbet af de næste mange år i ensomhed, svinder kræfterne ind hos Palace, og hans krop falder i dvale. Sjælesugers tilstedeværelse har dog givet ham så store åndelige kræfter, at hans krop beskyttes mod tiden og hans sjæl bliver i stand til at vandre. Vandre og vente - på den dag, hvor hadet og frygten vender tilbage til Poker Valley. Den dag Palace igen kan suge kræfterne til sig.

BAGGRUND

Antonio Alonso er en berømt filminstruktør, der især er kendt for sine barske Westerns. Nu er han igang med sit hidtil største projekt, *"De Udstødte"*. Produktionen har gennem hele forløbet været ramt af uheld, hvilket blot har udfordret Alonsos stædighed. Hans 'Location Manager' har fundet et perfekt sted til de udendørsoptagelser, som Alonso insisterer på skal optages 'on location'. Spøgelsesbyen, Poker Valley.

Holdet består af 15 lastbiler (5 til udstyr, 10 til beboelse - alle spillere har egne kabiner), 1 helikopter (med plads til 8 mand), 15 chauffører, 1 helikopterpilot, 20 teknikere (lys, lyd, special FX, sprængstof, make-up, kamerafolk), 15 skuespillere, 2 assistenter (Mary Dolores, instruktør-ass.; Gilbert Dancy, producer-ass.) og naturligvis - Spillerne.

Udstyret omfatter alt indenfor filmskabelse, bla. kostumer, våben (løst krudt - men skarpe skud kan udleveres), moderne radioudstyr og en absurd mængde sprængstof!

Holdet drager mod Poker Valley 1. november, og de skal være færdige 2-3 uger senere, hvor den eneste vej formentlig vil begynde at sne til. Eventyret tager sin begyndelse, da filmholdet er på vej mod Poker Valley.

SÅDAN KØRES "DE UDSTØDTE"

Kære spilleder - Dette er et svært scenarie at køre!

Umiddelbart handler scenariet om indspilningen af *"De Udstødte"*. Spillerne skal rollespille en masse indbyrdes, og alle Hollywood-intrigerne skal vokse sig større og større. Desuden skal filmens scener gennemspilles "Live" - det vil sige, at alle spillere skal ud på gulvet og spille teater, mens den, der spiller Alonso, instruerer.

Alt imens filmoptagelserne udspiller sig, skal scenariets egentlige historie snige sig ind på spillerne - tilstedeværelsen af had, vrede og smerte vil først vække og siden i stigende grad styrke scenariets hoved-rædsel. Hver gang medlemmerne af filmholdet slår sig, hader hinanden (og de lokale indianere) eller føler angst, suger Palace lidt flere kræfter til sig, indtil han til sidst er stærk nok til at

genopstå i sin egen krop - og optræde i rollen som den sorgfulde bøddel..

Scenariet består altså af tre historier:

1) Filmoptagelserne, der spilles som en art 'Live'-rollespil, hvor spillerne skal ud på gulvet og skuespille filmens scener, som om det var rigtige optagelser. Alonso instruerer begivenhederne, mens resten spiller deres respektive roller (bi-rollerne må besættes af spillere, hvis personer ikke selv er med i scenen).

Alonso har fra starten en grov skitse over udendørsscenerne (Appendix C), men det er meningen, at han efterhånden skal få idéer til ændringer af manuskriptet - inspireret af stedet og begivenhederne. Disse ændringer opstår ved hans traditionelle morgenmøder med de andre spilpersoner og hans assistent Mary Dolores. Hvis det er nødvendigt, kan hun løbende stille ændringsforslag (Appendix D).

2) Kampen om Hollywood, der kun består af rollespillet mellem spillerne. Der er nemlig mere på spil for de implicerede end denne ene film. Spilpersonerne hader hinanden på kryds og tværs, men de kan indgå alliancer alt efter hvilke problemer de står overfor.

Det er meningen at der skal sprede sig en stemning af mistro, jalousi og had på hele holdet, og det er ikke alle spillere, der er med på det spil. I så fald kan du forsøge at sprede mistro ved hjælp af samtaler udenfor døren, små sedler og bemærkninger til folks handlinger. Den dårlige stemning udspringer også andre steder på filmholdet, og når de først begynder at brokke sig og kræve mere i løn, er spillerne tvunget til at tage stilling.

Kampen om Hollywood skal selvfølgelig tjene til at styrke Palace og Sjælesuger - husk at både angst og had er høj-oktan brændstof for deres sjæle.

3) Mysteriet om Poker Valley, der kører som et Horror-scenarie i traditionel forstand, er scenariets egentlige historie. Efter filmholdet har opholdt sig et par dage på stedet, er der kommet liv i Palace's spøgelse, som i stadig stigende grad vil hjemsøge optagelserne for at suge flere kræfter til sig. Dette vil også gøre hans udseende stadig tydeligere - fra en besynderlig tåge til en høj, tynd skikkelse i sheriff-outfit.

Når han til sidst har samlet nok styrke, kan han igen bosætte sig i sin krop og bevæge sig som menneske i de dødeliges verden. Han vil myrde filmholdets medlemmer een efter een, indtil nogen stopper ham. Han er dødelig igen, men jo mere had og smerte Sjælesuger har opsamlet, desto farligere modstander bliver han.

Palace kan slås ihjel, men Sjælesuger er i stand til at udsøge sig en ny vært, der er tilpas hadefuld. For at stoppe væsenet, må man have hjælp af Shamanens ånd, som stadig bor i den nedstyrtede minegang - det var jo ham, der hidkaldte Sjælesuger i sin tid.

Det kan være svært pludselig at skulle give sig i kast med et traditionelt Horror-scenarie, hvis man har været godt i gang med at spille 'Hollywood' - og derfor kan du tidligt introducere små overnaturlige hændelser, så de får fornemmelsen af genren. Men de skal helst lulles ind i en falsk tryghed i mellemtiden.

"DE UDSTØDTE" - MANUSKRIPTET

I en isoleret mineby er en ond Sheriff (Van Heel) begyndt at røve guld til sig selv og arbejderne - tidligere straffefanger - mens han bruger de lokale indianere som syndebukke.

Den navnløse Fremmede (Stone) kommer til byen, i al hemmelighed som mineselskabets mand. Han redder Heltinden (Strawhurst) fra en voldtægt og de forelsker sig. Desværre er Sheriffen hendes forsørger (hendes mand er død i minen).

Den Fremmede redder diskret en masse indianere og pløkker (også diskret) en masse 'bad guys', og Sheriffen begynder at få mistanke til ham. En klapjagt indledes, og den Fremmede starter en guerilla-agtig krig imod byen.

Det hele ender i et 'showdown' ved den gamle mine, hvor Sheriffen holder Heltinden som gidsel. Den Fremmede redder naturligvis Heltinden, men da han afslører, at han er fra mineselskabet, bliver hun bitter og forlader ham. Han må ensom ride ind i solnedgangen.
The End...

Det meste af filmen er optaget i studierne i LA, og Alonso har en foreløbig plan for udendørsoptagelserne (Appendix C), men det er vigtigt for ham at suge inspiration fra både de medvirkende og selve stedet - så han kan give filmen det impulsive, improviserede og autentiske 'feel'.
I løbet af scenariet vil Alonso holde manuskriptmøder med de andre spillere og sin assistent, Mary Dolores, og her kan der komme nye idéer på bordet - Dolores kan også løbende stille nogle ændringsforslagene (Appendix D), men kun hvis holdet ikke selv har bedre idéer.
Forslagene skal ikke presses ned i halsen på spillerne, men det er fedt, hvis spillerne får fornemmelsen af en mystisk sammenhæng mellem byens historie og manuskriptets drejning.

MYSTERIET OM POKER VALLEY

Plottet kører ikke efter en fast tidslinie. Handlingens udvikling bestemmes i høj grad af filmholdets aggressivitet og kontroverser. Til gengæld er plottet inddelt i nogle faser, som altså er afhængige af, hvor meget 'kraft' Palace har suget til sig.

1. OPSTARTEN (ca. 2-3 dage)
Her skal stedet blot introduceres og spilpersonerne skal løbe ind i småkonflikter med de lokale indianere, som af en eller anden grund vil have dem væk fra stedet. I denne periode skal der primært skydes scener.

2. MYSTIFICERINGEN (1-2 uger)
Nu er Palace vågnet og hans ånd begynder at hjemsøge filmholdet for at suge vrede, had og smerte til sig. Spilpersonerne kan finde spor i byen og bede deres researchers i LA om at finde oplysninger til dem.
Indianerne vil blive mere pågående og spilpersonerne vil blive vidner til Palace's udvikling fra tåge til spøgelsesagtig skikkelse, der vandrer i byen.
Perioden vil selvfølgelig også byde på flere filmoptagelser.

3. VENDEPUNKTET (2-7 dage)
Når Palace bliver i stand til at bevæge sig i sin krop, tager scenariet en skarp drejning. Nu kan han nemlig påvirke den fysiske omverden - og det vil han gøre ved at myrde og mishandle. Samtidig vil uvejret sætte meget brat ind og adskillige ubehagelige hændelser vil ramme filmholdet. Der er formodentlig stadig et par scener, der skal skydes.

4. KULMINATIONEN (den sidste dag..)
På et tidspunkt må spillerne beslutte sig for at konfrontere Palace. Spilpersonerne kan indhente hjælp hos indianerne, selvom der ikke ligefrem er opbygget et tillidsforhold under scenariet - men spillerne skulle på dette tidspunkt have forstået, at Palace er en fælles fjende. Palace kan nakkes med fysisk vold, men ånden af den indianske shaman må assistere, når slaget mod Sjælesuger skal stå.

FASE ET: Opstarten

BEGIVENHEDER

1) Det er den 1. november 1966 om eftermiddagen. Hele filmholdet er på vej til Poker Valley (en konvoj på femten lastbiler og en helikopter med alle spillerne og de to assistenter), da vejen pludselig er blokeret af store træstammer. En masse indianere hopper rundt og råber: *"Yankee, Go Home!"*.
En snak med indianernes leder, **Wahalakiki**, fører ikke til noget (han siger stedet er helligt land for deres stamme), men man kan over radioen få kontakt til områdets lov-mænd, **Ranger-Bob** og hans slæng. Hvis de bestikkes med en kasse sprut, fjerner de

effektivt demonstranterne og træstammerne kan flyttes. Kort efter ankommer holdet til Poker Valley. Den første dag går med at rigge til og snuse til locations.

2) Næste dag og et par dage frem, går med at optage scener og tilrettelægge de næste ugers forløb. Alonso har en tradition med at afholde møde hver morgen før optagelserne med produceren, de ledende skuespillere og sin assistent (altså alle spillerne samt Mary Dolores) for at opsamle idéer og indtryk. Alonso tror meget på at udnytte folks personlige ressourcer, og derfor er han altid interesseret i at høre på idéer - selvom det altid er ham, der træffer den endelige beslutning.
Lad endelig spillerne få tid til at falde ind i deres roller og sørg for, at der bliver skudt scener lige fra starten.

3) Når filmholdet har indspillet den første scene (dvs. omtrent på den tredje dag), vil Wahalakiki og hans mænd opsøge dem igen. Denne gang er de til hest og i traditionelle klædedragter. De vil tilbyde filmholdet, at de kan flytte alle deres optagelser over til deres boplads, som ligger en times ridt mod vest. Blot skal de forlade byen, og så vil Wahalakiki og hans mænd hjælpe med filmen.
Projektet ville kræve, at man lavede en vej og flyttede alt udstyret, hvilket ville koste mindst 4 dage og $10-15.000! Når Alonso eller i hvert fald Goldstein takker nej, vil Wahalakiki bede dem om, i det mindste at holde sig langt fra minen (*"Dållig ånde! Pas Po! Dållig ånde!"*).

STEDER

Poker Valley
Byen har huset 250 minearbejdere og bestod primært af barakker. Nogle få havde bygget egne huse, men de eneste stenhuse er sheriffens kontor (med arresten) og mineselskabets bygning. De er ret velbevarede, men resten er hårdt slidt af vind og vejr. Gulvene i de to stenbygninger er dog i forfalden tilstand, og hvis man vil opstille filmudstyr derinde, skal gulvene forstærkes (en dags arbejde pr. stk.). Hvis man i øvrigt er grundig i sin gennemgang af byen, kan man adskillige steder finde meget gamle skudhuller i væggene.

Sheriffens Kontor
Hvis det ikke havde været for vintrenes frygtelige snestorme, ville stedet se ud, nøjagtigt som det gjorde til dagligt for 100 år siden. Der er masser af western-memorabilia (Heel går amok!) og dagligdagsudstyr. Desuden indeholder skufferne i skrivebordet en masse papirer (se "Spor"). Arresten har sin dør direkte ind til kontoret, men der er intet at se derinde. Hvis gulvene brækkes op, er der til gengæld ting at finde begge steder (se "Spor").

Mineselskabet
Formentlig har det været et usædvanligt nydeligt kontor, beliggenheden taget i betragtning, men nu er det ret hærget. Hvis man ser meget grundigt efter, kan man finde gamle skudhuller i væggene. I skrivebordet kan man finde en journal (se "Spor"), og i et pengeskab, der kan blæses op med dynamit, finder man et beskedent antal guldklumper (samlet værdi: 3.000$).

Minen
Dette er forbudt område i følge Ranger-Bob. Der er overhængende sammenstyrtningsfare, og Bob gider ikke at skulle forklare sine overordnede, hvorfor folk har fået mast deres kranier i hans område! Indgangen er derfor spærret med solide planker - det tager 2 mandetimer at fjerne barrikaden.
Bag afspærringen fører en gang 15 meter ind i bjerget til en naturlig hule. Der løber tre minegange fra denne hule, men den ene er styrtet sammen. Den kan graves fri, men det kræver mindst 48 mandetimer. Alle tre gange snor sig ind i bjerget med adskillige små skakter ud til siderne. De er tomme, bortset fra den sammenstyrtede gang, der huser 6 skeletter iført laset tøj. Den ene har højst

sandsynligt været indianer. Hvis man er heldig, og helst i selskab med Wahalakiki, kan man her blive opsøgt af Shamanens ånd.

PERSONER

Mary Dolores (34)
Alonsos assistent og meget dygtig. Hendes far var velhavende mexikaner, men Mary tror på 'the American way'. Hun er 100% til at stole på, men hun har en svaghed for marihuana og astrologi. Hun har været hos Alonso i 8 år - det er uhørt lang tid i Hollywood.
Gilbert Dancy (29)
Goldsteins lille, spinkle assistent og en total tal-nørd. Statistik er for Gilbert, hvad Vodka Martini er for James Bond. Selvstændigt initiativ er til gengæld ikke en af hans stærke sider. Han er historiens første bud på en bærbar computer.

Wahalakiki (67)
Indianernes leder. En meget mild og harmonisk person, der er sat på en umenneskelig opgave - at holde Sjælesuger fanget og resten af verden væk!
For 100 år siden blev næsten hele hans stamme udryddet af den hvide mand som syndebuk for Poker Valleys besynderlige skæbne, men som høvding har han arvet pligten til at holde 'dæmonen i minen' i ave.
Han ved, at den ernærer sig ved had og frygt, og derfor leder han er fredselskende stamme, der gennem deres harmoni søger at danne et åndeligt skjold mellem omverdenen og dæmonen i minen.
Wahalakiki har hørt om dæmonens magt, og han vil derfor gå langt, for at skræmme filmholdet væk, så 'den hvide mands aggressioner' ikke når at gøre ulykke - men vold vil kun gøre dæmonen stærkere.

Ranger-Bob (43) og hans slæng (12 mand)
En rå bande! De holder til på en Ranger-station en halv dags ridt syd for Poker Valley, og de er ansvarlige for lov og orden, samt naturens opretholdelse.
Filmholdets tilstedeværelse er clearet med Bob (ingen kan huske, hvad han hedder til efternavn), men han holder altid et vågent øje med balademagere.
Bob er ca. 5 kilo lettere end en grizzly-bjørn - men til gengæld er han dobbet så farlig for helbredet! Sålænge filmholdet opfører sig civiliseret amerikansk (og holder sig til at skyde indianere), har de dog intet at frygte. De skal bare ikke tænde bål udenfor de afmærkede områder...
Man kan altid komme i kontakt med Bob på stationen, som kan nås med radioen, medmindre vejret er for dårligt.

FASE TO: Mystificeringen

BEGIVENHEDER

1) Nu er Palace vågnet, og Wahalakiki og hans folk kan mærke forstyrrelserne i åndeverdenen. De vil derfor på ny opsøge filmholdet, for at få dem til at forsvinde. Wahalakiki er klar over, at det skal gøres så fredeligt som muligt, så dæmonen ikke styrkes.
Indianerne vil benytte stadig mere insisterende metoder for at blíve af med spillerne. Benyt nedenstående begivenheder i rækkefølge med intervaller på ca. en dags tid.

INDIANERNES METODER
a) Fredelig modstand: Wahalakiki vil med jævne mellemrum opsøge filmholdet, for at tale dem til fornuft, men hvis han bliver afvist, vil han få sine folk til at gå i vejen under optagelserne. De vil ikke gøre modstand, når de bliver smidt væk - men de er snart tilbage.
b) Egern: Under en optagelse stimler en flok egern sammen omkring nogle kabler - man skal være meget årvågen for at lægge mærke til det, før de bider dem over.
c) Sære drømme: Wahalakiki vil opsøge en eller flere af spilpersonerne i deres drømme og vise dem fortidens synder mod indianerne, i form af straffeaktionen i 1871. Du kan evt. lade dem opleve det, som om de dengang var en del af soldaterne.

d) Ulve: Flokke af ulve vil samle sig på klippeafsatser eller oppe ved minen, hvor de vil forsøge at forhindre filmholdet i at komme ind. De kan skræmmes væk med ild eller høje lyde, men de vil hele tiden holde øje med folk. Hvis de trænges op i en krog, vil de forsvare sig.
e) Talende Ravn: En spilperson vækkes om natten af en banken på døren, og ind vil flyve en kulsort ravn, der efter lidt flaksen vil sætte sig og udstøde frygtelige hvæs: "Bliv fra minen!" "Døden vil ramme os alle!" "Åndernes hævn vil ramme jer!" osv. Bagefter vil den, om nødvendigt, smadre ud gennem et vindue i traileren.
f) Bjørne: Hvis filmholdet bevæger sig i eller omkring minen, kan de risikere at blive opsøgt af en eller flere brune bjørne. De er store og barske, men vil kun angribe folk i minen, eller i selvforsvar. Hvis de bliver beskudt, vil de forsøge at flygte. Hvis Palace på dette tidspunkt er i sin krop, kan du lade ham plaffe bjørnene fra et skjul i minen. Spilpersonerne vil ikke ane, hvor skuddene kom fra - bjørnene er bare pludselig skudt i smadder.

2) Som sagt, er Palace vågnet til live igen, men indtil han har samlet kræfter nok, vil han kun kunne bevæge sig som en ånd.
I starten vil han kun optræde som en svag tåge, men efterhånden, som han får suget mere had og smerte til sig, vil tågen begynde at forme en skikkelse, og til sidst vil han fremstå som en svagt gennemsigtig, høj, tynd person iført sort tøj og hat samt en sølvstjerne på brystet.

Allerede efter de første par dage, vil han komme ned til filmoptagelserne i sin tågeform. I starten vil ingen lægge mærke til ham, men når der opstår situationer, som kan nære ham, vil han stå lige i nærheden og mens han suger til sig, vil hans skikkelse blive klarere. Folk, hvis had eller frygt bliver suget, vil bagefter være meget udmattede.
Sålænge han kun optræder i spøgelsesform, er han helt usårlig, men også ufarlig. Han er blot en ånd.

Det er op til spillets gang, hvilke situationer Palace kan nære sig ved, men her følger nogle vejledende forslag:

PALACE'S NÆRINGSMIDLER

a) Uheld: Nogle teknikere er i gang med at rigge til, da den ene taber en meget tung ting over den andens fod. Han hyler og skriger og forbander vedkommende langt væk.
b) Indianer-rydning: En flok indianere har stjålet nogle hængelåse og har låst sig fast til noget af udstyret. En eller flere af spilpersonerne vil formentlig være med til at få dem fjernet, og den, der siger de groveste ting til indianerne, vil på et tidspunkt ikke kunne lade være med at stikke den nærmeste rødhud et par flade. Vedkommende vil først kunne mærke et enormt had vælde op i sig, men lige bagefter føler han sig tom og meget udmattet. Opmærksomme spilpersoner kan måske få øje på spøgelset, der synes at blive klarere samtidig med.
c) Kunstnerisk debat: Ved et morgenmøde opstår der heftig uenighed om enten en scene, budgettet eller en kontrakt. Sørg for at piske stemningen op, og når der bliver råbt rigtigt højt, kan een af spilpersonerne simpelthen ikke lade være med at stikke den anden part en lussing. Samme følelse som beskrevet ovenfor vil komme over spilpersonen.
d) Stunt-drop: Under indspilningen af en risikabel scene, vil en stuntmand komme meget slemt til skade, og gennem sine skrig og hyl vil han bebrejde Alonso eller Goldstein affæren. Hvis nogen af dem bliver stødt, kan du lade tingene udvikle sig, indtil een af dem begynder at sparke til den sårede stuntmand - og derefter falder udmattet om. Dette vil naturligvis sprede en dårlig stemning på holdet.
e) "Vi er rige!": Hvis nogen finder guldet i byen, er der selvfølgelig en oplagt guldfeber under opsejling. Rent juridisk tilhører guldet nok staten og skulle gå til naturparkens drift. Strawhurst er den eneste, der synes, at det er en god idé, og da der vil være mange

forskellige meninger om guldets anvendelse, er der lagt i kakkelovnen til en masse konflikter og opgør.

3) Når Palace efterhånden bliver mere tydelig, vil man ved flere lejligheder kunne se ham hjemsøge byen - naturligvis for at sprede skræk og rædsel. Benyt nedenstående eksempler i rækkefølge, efterhånden som Palace styrkes.

PALACE'S MANIFESTATIONER

a) Sære lyde: Spore-klædte støvletramp forskellige steder i byen. En pistol, der lades. Et skud i det fjerne. Tunge åndedrag lige bagved folk, der bevæger sig alene rundt.

b) Glimt af fortiden: Ved flere lejligheder, vil man ud af øjenkrogen bemærke en mere eller mindre tydelig skikkelse (alt efter hvor meget styrke, han har suget til sig), der enten koldblodigt skyder, eller ligefrem skalperer et sagesløst offer og forsvinder. Hvis man reagerer meget hurtigt, vil man kunne se, at skikkelsen forsvinder op i minen. Her er han umulig at opspore. Offeret var til gengæld blot et syn, og der er intet at finde.

c) Ondskabens ansigt: (NB: Denne scene er bedst at spille udenfor døren, så kun offeret ved, hvad der sker) Efter Palace flere gange har vist sig i glimt, kan du lade ham opsøge en spilperson, der har været tilpas aggressiv. Han vil bære et tørklæde for ansigtet og ikke ænse spilpersonen. Istedet vil han sætte sig ned, og af en blodig sæk vil han trække en skalp, som han begynder at rense.

Hvis ikke spilpersonen selv forsøger at fjerne tørklædet, vil han selv gøre det på et tidspunkt - og spilpersonens eget ansigt vil afsløres. Efter chokket, vil spilpersonen være så udmattet, at han intet kan gøre, og Palace vil rejse sig og forsvinde uden et spor.

4) Selvom det begynder at spøge, og indianerne fortsat er en pestilens, skal der jo indspilles nogle scener. Morgenmødet vil også fortsat være en fast bestanddel af dagen.

FASE TRE: Vendepunktet

BEGIVENHEDER

1) Nu strammer nettet til. Palace har suget så meget had og frygt til sig, at han kan genopstå som menneske. Hans spøgerier vil stoppe, men til gengæld vil han indlede en guerilla-agtig krig mod filmholdet.

Folk vil begynde at forsvinde, for senere at dukke op som stærkt mishandlede lig: blodet er suget væk, indvolde er skåret ud, huden er flået af og så fremdeles. Indianerne og deres dyrevenner vil iøvrigt også være mål for Palaces angreb.

2) Samtidig med at Palace genopstår i sin krop, sætter et voldsomt uvejr ind. Radiokontakten vil svigte og vejene bliver hurtigt ufarbare.

Folkene er mest stemt for at tage hjem, men i så fald må udstyret efterlades - et tab på omtrent 2 millioner dollars! Desuden er filmen ikke færdig endnu - og man kan jo også håbe på opklaring i vejret.

3) To chauffører og et par teknikere forsøger at komme væk en nat. De stjæler en lastbil og drøner derudaf.

Man kan optage forfølgelsen med ti minutters forsinkelse, og man vil hurtigt indhente dem. Lidt væk fra lejren er bilen nemlig kørt af vejen og ind i et træ - og traileren ligger og blokerer vejen.

De fleste er slynget ud af vognen, men chaufføren sidder stadig bag rattet, og hvis man kigger grundigt efter, kan man tydeligt se skudhuller i begge hans øjne og i kinden.

Denne scene kan også opstå, hvis filmholdet beslutter at sende et par folk ned for at få fat i Ranger-Bob (radioen er jo død).

4) Hvis man er meget ihærdig, kan man på et tidspunkt opnå en kort radiokontakt med Ranger-Bob. Han vil straks være på vej.

Når nogen bliver utålmodige nok til at lede efter ham eller gå ham i møde, vil man finde ham og hans mænd - skudt og skalperede!

5) Indianerne er godt klar over, at den nu er rivende gal! Derfor sniger de sig ind på våbenlageret og stjæler en bunke rifler og noget sprængstof - der er rigelig med panik i lejren, til at de kan gøre det uopdaget.

Derefter vil det snige sig op til minen, for at blæse det hele i stykker. De fumler naturligvis længe og nyttesløst med sprængstoffet, og før eller siden vil nogen fra filmholdet opdage dem. De vil straks gå i forsvarsposition.

Når Alonso og andre kommer til, vil 25 indianere stå og sigte på dem med rifler og pistoler.

Wahalakiki beklager, at de nu med magt må tvinge filmholdet væk, men ellers vil alle dø! Wahalakiki er ligeglad med, at lastvognene ikke kan køre i dette vejr. Han har klaret sig uden lastvogne i mange år, så de kan jo bare flygte til fods - og efterlade udstyret.

Hvis de nægter, vil indianerne åbne ild! Temmelig løs ild! Alle våbnene er nemlig ladt med løst krudt, uvidst for indianerne. Til gengæld er dette en åbenlys provokation til voldelige spillere, der nu kan få afreageret i et inferno af skud og forvirrede indianere, der ikke kan forstå, at de er så dårlige til at ramme.

Det er vigtigt at i det mindste Wahalakiki overlever, i hvert fald for en stund, da han er den mest direkte vej til Shamanen.

Skulle nogle af spillerne benytte denne lejlighed til at dræbe indianere, er de automatisk åbne for Sjælesugers magt. Han kan besætte dem, når han vil - eksempelvis hvis nogen får ram på Palace.

6) Hvis det hele er blevet lidt for meget for spilpersonerne, er helikopteren den eneste vej ud - og den er meget risikabel. Faktisk nægter piloten at flyve i det vejr, og desuden har han det ret dårligt.

Paniske spilpersoner vil nok ikke acceptere den slags undskyldninger, men piloten vil være så stædig, at det kan ende med, at nogen i arrigskab skyder eller kvæler ham. Vedkommende har trådt over grænsen - og er nu åben for Sjælesugers magt.

PERSONER

Jonah Palace (146)
En tragisk figur. Udødelig som følge af at være besat af Sjælesuger, men dømt til for evigt at leve med smerten, vreden og skammen over sine gerninger. Han valgte at ofre andre for sin egen drøm - at skabe en by - og det kostede ham en skæbne værre end døden.

Hans høje, tynde, dødningeagtige skikkelse, iklædt en lang læderjakke, en mørk hat og sorte læder-handsker kan skimtes ved flere lejligheder. Hvis nogen når at se hans ansigt, ser de et sørgmodigt, smertefuldt og angrende udtryk - medmindre de ser deres eget ansigt, som følge af hans spøgerier (se tidligere).

NB! Palace er ikke forsynet med nogen stats eller specielle evner - det vigtigste er nemlig at han er uhyggelig og meget dødelig.

Derfor må du, som spilleder, indpasse ham og hans evner efter scenariets gang, så han bliver så effektfuld som muligt. Han 'rammer' hver gang du vil have det, han har de evner, du synes, han har brug for, og gennem Sjælesuger kan du forsyne ham med overnaturlige kræfter.

Du kan sagtens rulle terninger bag din skærm alligevel, så spillerne får lov at føle sig fair behandlet.

FASE FIRE: Kulminationen

BEGIVENHEDER

1) Det er nu på tide at søge råd hos ånderne - i særdeleshed den, der i sin tid hidkaldte Sjælesuger. Spilpersonerne har formodentlig endnu ikke stykket alle brikkerne sammen endnu, og selvom man muligvis lige har været i ildkamp med indianerne, er Wahalakiki den mest oplagte person, at spørge til råds. Selvom han hele tiden har ment, at løsningen bare var, at filmholdet forsvandt, kan han efterhånden se, at de har en fælles fjende - der samtidig er en fjende for hele åndeverdenen.

Han kender ikke den egentlige historie, men hans bedsteforældre overlevede angrebet for hundrede år siden - og de pålagde først hans far og siden ham, at bevogte minen. De fortalte, at ånden af en fremmed shaman boede i minen med sin magtfulde dæmon, men at de ville ligge i dvale, sålænge der ikke herskede ufred og angst i nærheden. Wahalakiki har derfor drevet sin stamme som et fredselskende værn mod dæmonen i minen.

Wahalakiki foreslår derfor, at de forsøger at finde Shamanen og overtale ham til at stoppe myrderierne - om ikke andet, så for åndeverdenens skyld.

2) Shamanens ånd bor i den nedstyrtede minegang, men hvis ingen tænker over at opsøge ham der, kan du lade ham komme til spilpersonerne for at hente sin shaman-kæp, som de muligvis har fundet under sheriffens gulv.

Han vil manifestere sig som en lille, halvfed indianer med hat og lædervest. Han vil storgrinende og stolt fortælle om sin tjenende hævner. Nu er det op til spillerne at tale ham til fornuft, da han er den eneste, der kan tvinge Sjælesuger tilbage til åndeverdenen. Shamanen vil kun lytte til argumenter, der understreger faren ved, at Sjælesuger bliver alt for magtfuld. Shamanen er godt klar over, at Sjælesuger er blevet meget stærkere, og hvis det fortsætter, vil den formentlig vriste sig løs af hans greb. Han må være klar til at stoppe den nu, mens han stadig kan.

Desværre kan Shamanen ikke røre den, sålænge den sidder på Palace's sjæl - derfor skal Palace opspores og myrdes.

3) Palace vil formentlig være med på legen, og alt efter spilpersonernes temperament, kan du køre en kortere eller længere jagt, før Palace og en værdig modstander kan mødes i et 'showdown'. Han er en nærmest uovervindelig modstander, men hvis han mødes med frygtløshed, eller måske en tale til hans hjerte, vil hans egen sjæl begynde at kæmpe imod Sjælesuger. Det kan udmønte sig i, at han ved den afgørende skudveksling, lige nøjagtigt rammer forbi.

Mens livet ebber ud af Palace, må Sjælesuger, der fremstår som et tåget billede af et menneske uden hud, 'træde ud' af hans krop og udsøge sig et nyt offer.

Hvis der er nogen emner til stede - altså personer, der har optrådt ekstremt voldeligt, hadefuldt eller frygtsomt - vil Sjælesuger begynde at gå over imod dem, og de vil være ude af stand til at flytte sig.

Selvom Shamanen begynder at messe for at nedkæmpe Sjælesuger, vil han ikke kunne nå at gøre det, før det nye offer er besat - medmindre de andre spilpersoner resolut plaffer vedkommende ned! Hvis en person besættes, bliver han den nye Palace, og spillerne må slå vedkommende ihjel, så Shamanen kan starte forfra.

PERSONER

Shamanen (155)
En lille tæt gut med lædervest og mørk hat. Han griner gerne, på trods af sine manglende tænder - og på trods af det had og den hævntørst han har opbygget, siden han blev uskyldigt dømt for mordet på Walter Lake.

EPILOG

Dette scenarie inkluderer ikke stats på bipersoner, men derfor må du gerne rulle terninger og notere hitpoints. Det er noget, du selv afgører løbende. Spilpersonerne er alle udstyret med stats - primært for vejledningens skyld, men også så du kan afkræve 'skill'-checks, hvis du er usikker på udfaldet af deres handlinger.

Good Luck, Stranger

venlig hilsen,

Merlin P. Mann

APPENDIX A: SPOR

Sheriff-kontor - skuffer i skrivebord:

1) En fængselsjournal. Een arrestation vækker opmærksomhed, da ingen løsladelsesdato er noteret. Påtegningen lyder: *"12. december 1870: Sam Phoenix, Leeroy Mississippi, Zekiel Washington, Ukendt indianer - Overfald og manddrab"*. En note er skrevet til nedenunder: *"16. januar, 1871: Overført til eksternt fængsel"*.

2) Et brev fra staten Nebraska, dateret 4. maj, 1870, der kort afviser en ansøgning om status som selvstændig by.

Sheriff-kontor - under gulvet:

1) En kasse med guld! Værdi ca. 50.000$

2) En kasse med nogle personlige ejendele. Det meste må have tilhørt nogle meget fattige mennesker, men kassen indeholder en mærkværdig indiansk stav og enkelte fornemme genstande, bla. et guldur med en indgravering: Walter F. Lake.

Arresten - under gulvet:

1) En kiste med et skelet. Vedkommende var fornemt klædt.

2) Et lommetørklæde i kisten bærer initialerne WFL.

Mineselskabet - skrivebordsskuffer:

1) Regnskaberne. De fortæller at minen gav et godt og stabilt udbytte - men flere steder er der anmærkninger, der udtrykker mistanke om tyveri.

2) En journal, der bla. fortæller om en sammenstyrtet minegang, d. 20. januar, 1871.

3) En hærget samling af vidneudsagn, der på utroværdig vis stempler 3 negere og en indianer for mordet på Walter F. Lake. Det tager mindst et døgn at stykke teksterne sammen

APPENDIX B: RESEARCH

Det er helt op til dig, i hvilket tempo du vil fodre spillerne med disse oplysninger, men husk at researcheren kun svarer på de spørgsmål, han bliver stillet..:

..om Poker Valley

a) 12. august, 1866 tildeles Poker Valley en statsansat sheriff - Jonah Palace.

b) 23. oktober, 1869 ansøger Poker Valley om at blive anerkendt som selvstændig by.

c) Minen og Poker Valley sælges af 'G,N&B' til 'C&S' med effekt fra 1. januar 1870.

d) 10. september, 1871: Områdets indianere udsættes for en 'straffeaktion' af en sammensat civilgarde. Der nævnes ingen årsag.

e) 1. januar, 1872: 'C&S' sælger minen og området til staten.

..om Jonah Palace

a) 16. oktober, 1869 udnævner han sig selv til borgmester i Poker Valley. 4. maj 1870 trækkes titlen tilbage.

b) 1. januar, 1871: Palace og hans område sættes under ledelse af Marshall Jeremiah Roberts indtil 'Walter Lake-sagen' er afsluttet.

c) Meldes død i tjenesten, august, 1871, som følge af et indianeroverfald.

..om Walter F. Lake

a) 'C&S'-repræsentant i Poker Valley fra 15. januar 1870.

b) Meldes savnet 1. december, 1870.

..om Jeremiah Roberts

a) Udnævnes 17. december 1871 til midlertidig lovmand i Poker Valley - indtil sagen om "W.F. Lake's forsvinden" er opklaret.

b) Meldes død i tjenesten, august, 1871, som følge af indianeroverfald.

APPENDIX C: MANUSKRIPTET (Udleveres til Alonso fra starten)

DE UDSTØDTE: Udendørsoptagelserne

[NB! spillere, der ikke skal spille deres egen rolle i en scene, må fylde ud, når der optræder biroller. Både Goldstein og for så vidt Alonso kan springe ind i roller, så de alle bliver besat - de skal selvfølgelig forestille at være nogle af de andre skuespillere]

Scene 1: I udkanten af byen (ca. 1 dags optagelser)

Den navnløse Fremmede (Stone) kommer ridende til byen. Heltinden (Strawhurst) ved at blive voldtaget af tre minebøller (biroller). Den Fremmede straffer på overlegen manér de tre udskud, og den Fremmede og Heltinden stirrer hinanden dybt i øjnene - men hendes mands død er for tæt på, og hun løber fra stedet - uden at sige tak.

Scene 2: Ved minen (min. 2 dages optagelser)

Den onde Sheriff (Van Heel) står og er modbydelig overfor en minearbejder (birolle), der er ved at læsse noget guld på en vogn. En af sheriffens kumpaner (birolle) kommer slæbende med en såret indianer (birolle). Kumpanen rider afsted med vognen, og sheriffen løslader og bevæbner indianer, som meget fortumlet går til angreb. Sheriffen lader minearbejderen blive slået ihjel af indianeren, for bagefter at pløkke ham - og få det hele til at se ud som et indianeroverfald.

Scene 3: Ved et gravstedet (ca. 1 dags optagelser)

Heltinden (Strawhurst) står og sørger ved sin mands grav, da Sheriffen (Van Heel) kommer forbi. Han begynder at være sjofel overfor hende, og true hende med ikke at udbetale mandens løn til hende, hvis hun ikke yder tjenester... Den Fremmede (Stone) ankommer og giver Sheriffen en røvfuld. Han kravler væk, mens han sværger hævn.

Scene 4: I skovene, udenfor byen (ca. 1 dags optagelser)

To af sheriffens kumpaner (biroller) er ved at gennemtæske en indianer (Nero). Den Fremmede (Stone) sniger sig ind på dem, banker og pløkker dem. Indianeren sværger troskab som tak.

Scene 5: I byen, om aftenen (min. 2 dages optagelser - sent på eftermiddagen)

Sheriffen (Van Heel) er ved at organisere en jagt efter Den Fremmede. Tre mand er til stede (biroller). Den Fremmede (Stone) ligger på et tag og nakker to af dem. Sheriffen og den sidste jagter ham, men han slipper væk.

Scene 6: Ved og i minen (min. 2 dages optagelser)

Alle sheriffens kumpaner er blevet udryddet, og nu har han (Van Heel) bortført Heltinden (Strawhurst) op til minen, jagtet af Den Fremmede (Stone). Ude foran minen truer Sheriffen med at myrde Heltinden, men Indianeren (Nero) springer på ham bagfra. Heltinden slipper væk, og Sheriffen slår Indianeren ihjel og flygter ind i minen. Den Fremmede jagter ham derinde og ender med at nakke ham i en dramatisk scene. Bagefter kommer han ud fra minen og fortæller Heltinden, at han arbejder for mineselskabet. Hun mister alt for ham, fortæller ham hvor onde mineselskabet er og flygter fra ham for altid. Han rider ensom væk i solnedgangen.

APPENDIX D: FORSLAG TIL ÆNDREDE SCENER

Erstatter scene 2: Bag Sheriffens kontor (1-2 dages optagelser)

Sheriffen (Van Heel) er ved at grave en kasse med guld ned sammen med vice-sheriffen (birolle), da en af minearbejderne (birolle) dukker op. Han siger, at han vil have ekstra penge, hvis han ikke skal sladre til mineselskabet, og sheriffen forsøger at forklare ham, at det skjulte guld er deres eneste chance for at få en hæderlig løn. Minearbejderen er ligeglad, og sheriffen må nakkeskyde ham og få det til at ligne et indianer-overfald.

Ny scene mellem 2 og 3: Udenfor byen (ca. 1 dags optagelser)

Den Fremmede (Stone) mødes med vice-sheriffen (birolle) som fortæller om det nedgravede guld. Han beder den Fremmede om at fremprovokere en krig med indianerne - som dække for at pløkke sheriffen og tage guldet. En minearbejder (birolle) har overhørt samtalen, men den Fremmede opdager ham og plaffer ham.

Erstatter scene 4: I skovene (min. 2 dages optagelser)

Den Fremmede (Stone) er ude at jagte indianere sammen med Sheriffen (Van Heel) - der tror, at han er mineselskabets mand. De deler sig op og sheriffen pløkker et par indianere (biroller), men da den Fremmede får indhentet sin indianer (Nero), ender de i en indædt nævekamp. Den Fremmede vinder til sidst, men indianeren fortæller at han kender sagens sammenhæng, og hvis den Fremmede vil lade ham slippe, vil han kunne hjælpe med at nakke sheriffen. Den fremmede accepterer tilbuddet.

Ny scene mellem 4 og 5: Udenfor sheriffens kontor (max. 1 dags optagelser)

Sheriffen (Van Heel) har opdaget komplottet, så han opsøger vicesheriffen (birolle) og pløkker ham lige i bønnerne (han er i gang med aftensmaden, altså). Mulighed for seje bemærkninger...

Erstatter scene 6: Ved og i minen (min. 2 dages optagelser)

Alle sheriffens kumpaner er blevet udryddet, og nu har han (Van Heel) bortført Heltinden (Strawhurst) op til minen, jagtet af Den Fremmede (Stone). Ude foran minen truer Sheriffen med at myrde Heltinden, men Indianeren (Nero) springer på ham bagfra. Heltinden slipper væk, og Sheriffen flygter ind i minen. Den Fremmede jagter ham derinde, og indianeren påkalder sig åndernes hjælp. Sheriffen bliver vildledt af en ånd og den Fremmede kan nakke ham i en dramatisk scene. Bagefter kommer han ud fra minen og Indianeren beder om del i guldet, men den Fremmede plaffer ham. Heltinden, der har stået i skjul, springer frem og sårer den Fremmede, men han er hurtigere og skyder hende ned. Han må ride ensom væk i solnedgangen.

THE END

Antonio Alonso

Blå bog: Filminstruktør, f. 1927 i Palermo, Italien. Flyttede til New York, N.Y., USA m. familie i 1929. 1952 B.A. School of Fine Arts. Bosat i L.A. siden 1956. Første spillefilm, "Ride of the Terrible Desperados", 1957. Belønnet med Golden Globe, Bedste Instruktør, for "Hangman's Draw", 1963. Oscar-nomineret for bedste instruktør i 1963 og 1965. Gift og har to døtre (hhv. 9 og 12).

STR 10	DEX 10	INT 16
CON 10	APP 11	POW 18
SIZ 16	SAN 99	EDU 14

Damage Bonus: +1D4

Selected Skills:

Oratory 65% Direct Actors 60% Handgun 35% Listen 25% Spot Hidden 30%

Hit Points [13]	Sanity Points [86]

- "Han er viljefast og perfektionistisk i en grad, der er helt malplaceret for den genre han bevæger sig i - det er præcis, hvad der gør ham genial."

Sergio Leone, Filminstruktør

- "Jeg har aldrig arbejdet med så besværligt et menneske i hele mit liv - og jeg har set nogle tilfælde. Manden lider af et storhedsvanvid, der får Hitler og Djengis Khan til at minde om spejderdrenge."

Clint Eastwood, Skuespiller

- "Han er visionær. Ingen andre har i den grad givet Western-filmen en chance som seriøs og kunstnerisk retfærdiggjort genre. Han vil vise os den amerikanske drøm og det amerikanske syndefald på samme tid."

Richard Holgarth, Filmkritiker

- "Han bruger volden som virkemiddel på samme lemfældige måde, som skoledrenge bruger aftershave - og det er ærligt talt en ildelugtende affære!"

Miriam Major, Lederskribent, Women's Hollywood Gazer

- "Hvis jeg skulle indrette mine film efter kritikerne, kunne jeg ligeså godt hyre Beatrix Potter som min manuskriptforfatter. Peter Kanin i poncho - - en skræmmende tanke, hva'?"

Antonio Alonso

Dine egne tanker *[hold dem for dig selv]*

Det skal lykkes denne gang. Det skal ingen grå, jødisk kontor-rotte forhindre. Ærgeligt med Eastwood, men han har ingen sans for autencitet - virkelighed. Kun jeg har fattet, at det skal handle om rigtige mennesker. Det er bare trist at jeg ikke kan få nogen af dem til at være med i min film - ham det unge brushoved, Harry - kors i røven. Alt er facade for ham. Van Heel kan man trods alt stole på - men han begynder sgu' at få stjernenykker. Rita er til gengæld en byld i røven. Alt hendes syreflip - hvis det spreder sig, kan tågerne sgu' lamme hele holdet. Men jeg kan jo ikke få andre sild med herop alligevel. Og hvorfor Fanden skulle Mamma presse Federico ind i filmen?! Jeg kan ikke udstå den flødebolle - desuden forskruer han hovederne på alle kvindelige medlemmer af mit hold! Det kommer til at koste blod, det her projekt - så det skal Fand'me blive årtiets bedste film.

FOLD HER

Aaron Goldstein

Blå bog: Filmproducent, f. 1921, New Jersey. MBA fra Harvard 1942, Officerstjeneste 1943-45 (oplysning og propaganda). Starter 'Solid Movie Production', 1949. Opkøbes af MGM, 1951. Freelance producent siden 1959, med produktionsselskabet, "Movies & Profit". Academy Award nominationer, Bedste Film, "Money Talks", 1954 og "Strictly Business", 1960. Gift og har fire børn.

STR 9	DEX 13	INT 15
CON 9	APP 14	POW 18
SIZ 12	SAN 99	EDU 18

Damage Bonus: none

Selected Skills:

Debate 75% Administration 70% Law 65% Spot Hidden 65%

Hit Points [11]	Sanity Points [90]

- "Han ville kunne sælge is til en eskimo - sammen med en kummefryser til at opbevare det i!"

Sam A. Waldner, Filmproducent, MGM

- "Han har altid været en engel. Hans far døde, da han var 12 år gammel, og han overtog ansvaret for at give husejeren vores husleje - og så fik han den nedsat på grund af et eller andet teknisk! Det fandt jeg godt nok først ud af 6 år senere, da han flyttede på college.."

Ina-Sophia Goldstein, Mor

- "Hvis jeg skal lave en film for ham igen, så vil jeg blive ruineret af salærer til de advokater, jeg skal have med hver dag. Manden er et totalt mareridt!"

Frank Capra, Filminstruktør

- "Manden har en humor, der er så tør og sarkastisk, at han kan skære stålplader over med to kommentarer og et stenansigt. Jeg er totalt lam af beundring overfor ham. Han har altid ærmene fulde af hårde bemærkninger - og det er ikke T-Shirts han går med."

Jocelyne Lee, chef-sekretær, Movies & Profit

- "Om jeg fatter, hvorfor jeg gav mig i kast med filmarbejdet. Folk i denne branche tror allesammen, at de er ved at male det Sixtinske Kapel eller redekorere pyramiderne."

Aaron Goldstein

Dine egne tanker *[hold dem for dig selv]*

Så skulle da Fanden, at jeg tog den opgave. Denne her vinterferie kommer til at koste dyrt, hvis ikke jeg holder Alonso i stram snor. Men hvis lortet ikke vinder Oscars, er vi døde. Jeg håber Stone kan hive nogle af tøserne i biffen - så håber vi Van Heel kan trække drengene. Hvis jeg finder ud af, at han har noget med den affære med Eastwood at gøre - så prygler jeg ham med en træsko, den skide tulipan-gnasker! Strawhurst - tsk tsk - een film mere, så kan hun lige så godt begynde med intellektuelle, europæiske bøsse-dødssejlere. Og hvorfor skal spaghetti-sugere altid slæbe deres familier med alle vegne. Nero's største talent er evnen til at spise ravioli og synge arier samtidig - ikke noget overbevisende CV! Lad os i det mindste håbe, vi kan finde noget guld i den skide mine - kassen er tør som en beduin-røv!

FOLD HER

Mario Van Heel

Blå bog: Filmskuespiller, f. 1932 i Den Haag, Holland. Flyttede til London, 1953. Uddannet på K.T. Drzewiecki Thespian Academy og teaterdebut, 1958. Filmdebut, "A Fine Collection of Gentlemen", UK, 1960. Flytter til Hollywood, 1961. Debuterer i TV-serien, "West they Rode", 1961. Oscar-nomineret, bedste birolle, "Caine rides again", 1964. Optagelse i 'The John Wayne Soceity", 1964.

STR 15	DEX 14	INT 14
CON 14	APP 9	POW 16
SIZ 15	SAN 99	EDU 12

Damage Bonus: +1d4

Selected Skills:

Acting 65% Riding 80% Handgun 70% Rifle 75%

Hit Points [15]	Sanity Points [80]

- *"Ingen har før ham har taget Westerns så seriøst, og ingen andre kan levere så gennemført et udtryk for Amerikas største tidsalder. Det er med stolthed at vores forening har gjort ham til æresmedlem."*

John Wayne, Skuespiller

- *"Det kan godt være, at den gennemsnitlige biografgænger ikke kender hans navn, men det kan bande på at enhver professionel i Hollywood gør - og de frygter det! Han kender tilsyneladende alle - og altid een, der er mere betydningsfuld end du selv er."*

Michael F. Joelson, Filmproducent

- *"Manden er jo bindegal. Han går aldrig på restaurant uden sine sporer, og hvis man vil have ham til at tage hatten af, må man skyde den af ham. Hvis det ikke havde været Hollywood det her, ville han være indlagt!"*

Jackie Warren, Skuespillerinde

- *"Han er en fremragende skuespiller, men af en eller anden dæmonisk årsag er hans hjerne blevet inficeret med denne sygelige fascination af Westerns. Enhver, der vil udskifte Macbeth på Royal Shakespeare med en kalvedasker i en TV-serie, burde få nogle bank."*

William McKilnock, Teaterproducent

- *"Det er interessant, at det er europæere som Leone, Alonso og jeg selv, der skal komme herover og vise jer gyldigheden af jeres egen historie. Western er ikke underholdning - det er opdragelse."*

Mario Van Heel

Dine egne tanker *[hold dem for dig selv]*

At ikke engang et selvproklameret geni som Alonso kan se, at jeg har så meget mere i mig, end to-dimensionale skurkeroller, beviser at ingen i denne åndsvage by har et begreb skabt om skuespil! Men med kunstnerisk mindrebemidlede åndspygmæer, som Goldstein ved rattet, kan det jo heller ikke undre nogen. Og hvad skal den forpulede duksedreng til Stone i samme film som mig. Han burde lave børne-TV lige nu. Jeg fatter ikke hvad Rita ser i ham - men det må hun i hvert fald selv om. Jeg er træt af hendes spil. Hvis hun er til noget, må hun til at være en rigtig kvinde og lægge det der moderne college-pis på hylden. Ellers kan hun jo forlyste sig med supertyren, Nero - kors en idiot. Sidste gang han havde en intellektuel oplevelse, var da han fattede at Humpty Dumpty var et æg.

FOLD HER

Harold T. Stone

Blå bog: Filmskuespiller, f. 1944 Phoenix, AZ. Flyttede til Hollywood i 1961 og påbegyndte model- og statistkarriere. Biroller i TV-serier som "Yahoo, we're a wacky bunch" (stoppet efter 1½ sæson) og "Melvick, the Cocky Trashman" (stoppet efter 4 afsnit). Filmdebut "Jerry's Best Dance", 1964. Kåret som "Hunk with Potential of the Year" i Women's Hollywood Gazer , 1965.

STR 11	DEX 14	INT 10
CON 15	APP 17	POW 14
SIZ 13	SAN 99	EDU 10

Damage Bonus: none

Hit Points [14]	Sanity Points [70]

Selected Skills:

Acting 35% Charm Girls 60% Handgun 40% Rifle 35% Fist 60%

- *"Han bliver stor. Rigtig stor. Vi har hele tiden troet på ham og hans evner - og vi elskede ham i Melvick. Dér hvor han skal dukke op af skraldespanden med bananen på hovedet - vi kan simpelthen ikke holde op med at grine, når vi tænker på det. Gad vide hvorfor de aldrig genudsender den serie"*

Mary-Jo-Ann Stone, Mor

- *"Det ville være synd at kalde ham en skuespiller, men efter pigerne er kommet på banen som et helt fabelagtigt hysterisk drenge-hungrende publikum, må vi jo til seriøst at satse på talentløse spejder-drenge med yndige ansigter."*

Geraldo Verotti, Filmproducent

- *"Om jeg fatter, hvad folk ser i den flødebolle. Han har ikke et begreb skabt om ægte skuespil, ægte følelser. Han har ingen finesse og er totalt usofistikeret. Hvis han dukker op i nogen af mine film, skal jeg personligt sørge for at sparke hans lille, svansede røv ud af vinduet!"*

Charles Bronson, Filmskuespiller

- *"Harry? Harry? WHEEEEEEEEEEEHYYYYYYYLLLLAAAAAAAAAAAAAHHHHH!!!!!!"*

Lucy Jones, ung kvindelig fan

- *"Tusind tak for denne pris. Jeg er især stolt over at modtage hæder fra den eneste gruppe, der forstår at værdsætte mine virkelige kvalifikationer - kvinderne!"*

Harry T. Stone (ved modtagelsen af "Hunk with Potential Award")

Dine egne tanker *[hold dem for dig selv]*

Så sker det! Nu er jeg på vej. Jeg skal vise alle de bonderøve, at jeg er Hollywoods nye førsteelsker - elsker den første, den bedste, hø hø. Han er bare så satans besværlig, ham Alonso. Hvor meget bedre bliver en scene, af at man tager den tyve gange?! Van Heel tror også han er så fandens fornem, fordi han har været ved teateret - hvad helvede laver alle de fisefornemme europæere egentlig i Hollywood. Det er squ' kun Goldstein, der har fattet, hvad film handler om. Surt, at han er så umulig at forhandle med. Men når nu jeg er kommet i bukserne på hende Rita-silden, så begynde det at køre. Pressen elsker den slags, og hun er alligevel så gammel, at jeg kan dumpe hende, uden de lægger mærke til det. Hvis bare den spaghetti-spade til Nero kunne holde sig væk. Der er kun plads til een hane i huset - og det er mig, der har sporerne på her.

FOLD HER

Rita Strawhurst

Blå bog: Filmskuespillerinde, f. 1938, Sacramento, CA. BA fra Berkeley 1959. Gift med TV-producenten Jack Hollis, 1961. TV-debut i serien "Burning Bonanza", 1961. Filmdebut "The Angels of San José", 1962. Skilt 1963. Gift med filmproducenten, Geraldo Verotti, 1964. Skilt 1965. MA fra Berkeley 1966. Bestyrelsesmedlem i United Thespians.

STR 10	DEX 15	INT 17
CON 13	APP 16	POW 16
SIZ 12	SAN 99	EDU 15

Damage Bonus: none

Selected Skills:

Acting 30% Fast Talk 60% Handgun 45% Spot Hidden 60% Listen 35% Psychology 55%

Hit Points [13]	Sanity Points [80]

- *"Smuk, intelligent og behagelig at være i selskab med - men hun er en djævel, og der er altid kun een dum bemærkning mellem et lidenskabeligt kys og en kniv i ryggen. "*

Michael F. Joelson, Filmproducent

- *"Jeg hader den kælling. Hun er den mest egoistiske, selvcentrede tæve, og det gemmer hun i et røgslør af sjov tobak og en påtaget intellektuel facade. Hun siger, at hun vil redde verden med kunst - hun kan gøre sit bidrag med et enkelt tårnspring.!"*

Elizabeth Taylor, Skuespillerinde

- *"I en verden af røvslikkere er det en sensation med så engageret og politisk aktiv kvinde som Rita. Ingen har kæmpet så stærkt for de svages rettigheder i filmbranchen. Jeg ved ikke om hun er idealist, filantrop eller bare enormt glad for at sparke i skridtet!"*

Mia Farrow, Skuespillerinde

- *"Hun har aldrig haft et begreb skabt om skuespil - men hva' Fanden. Det er der sgu' heller ikke andre i Hollywood, der har, og desuden har hun en kæmpe personlighed og det sødeste par baller."*

Geraldo Verotti, Filmproducent

- *"Det er på tide, at de gamle stivstikkere i denne branche finder ud af, at en bølge er på vej ind over landet. En bølge af fred og kærlighed - en bølge, der vil knuse nogle nosser i denne rådne by!"*

Rita Strawhurst

Dine egne tanker *[hold dem for dig selv]*

Jeg er efterhånden ved at brække mig over at være med i de her papmaché drenge-drømme. Men hvis det nogensinde skal kunne lade sig gøre at lave en seriøs Western, skal det være med Alonso. Heldigvis fik jeg kørt Eastwood ud på et sidespor - han var alt for dominerende for projektet - det er mere end man kan sige om Stone. Ha! En vildfaren hundehvalp, på jagt efter een til at holde hans snor. Men han har fand'me en god røv. Jeg kunne til gengæld godt tænke mig at se Van Heel med en lænke om halsen. Han tror sgu' han ejer hele verden. Hvis bare han ikke var så utroligt ubegavet. Selvfølgelig er han ingen konkurrent til Federico, hvad det angår. Hold kæft, mand - en talende mursten. Men han kan helt sikkert være med til at sikre filmholdet nogle gode betingelser - han er jo fætter til Alonso. Vi skal i virkeligheden bare have tromlet ham smovsen - undskyld, jøden. Goldstein er den mest ulækre, kapitalistiske pengepuger i Hollywood - og det har eddermame vægt! Nu skal jeg i øvrigt ha' mig en joint.

FOLD HER

Federico Nero

Blå bog: Filmskuespiller, f. 1937, Palermo, Italien. Forældre døde i 1941, opvokset på børnehjem. Medlem af rejsende teatertrup, Il Gatto, 1947. Filmdebut, "Domani il West", 1950. Hovedrolle i TV-serien, "La Legione di Cinque Uomini", 1953-57. Instruktørdebut og hovedrolle, "Scusi, C'era un Gangster", 1962. Flyttede til Hollywood, 1965.

STR 17	DEX 14	INT 11
CON 25	APP 14	POW 15
SIZ 16	SAN 99	EDU 9

Damage Bonus: +1d6

Selected Skills:

Acting 45% Riding 50% Handgun 75% Rifle 55% Spot Hidden 45%

Hit Points [16]	Sanity Points [71]

- "Han har da helt sikkert en vældig god chance for et gennembrud i Hollywood. Hans europæiske og macho udseende vil passe glimrende ind i den kommende trend for action film. Det eneste han skal vente på, er en bedre synkroniseringsteknik!"

Richard Holgarth, Filmkritiker

- "Han startede på bunden - og der er han så blevet!"

Sergio Leone, Filminstruktør

- "Han er den nye tidsalders ansigt. Han er mandeidealet for en ny generation. Han er barsk, hård, men samtidig barmhjertig og bevidst. Han har set samfundets mørke side og han glemmer den ikke så hurtigt. Og så har han bare en lækker krop!"

Miriam Major, Lederskribent, Women's Hollywood Gazer

- "Han kommer til at fralægge sig sin italienske stædighed, hvis han vil være noget stort i denne by. Han kan sgu' ikke begynde at forhandle lysmændenes løn midt i en filmproduktion!"

Sam A. Waldner, Filmproducent, MGM

- "Jaj skal nok få foden indenfor i denne her filmbiks. De har multo multo masse at lære ennu, men jaj skal nok blive en stygge tid. Jaj skal osse nok få sat lidt ild til de kolde kvinder Americana - de bliver lisså varme som en pizzaovn!"

Federico Nero

Dine egne tanker *[hold dem for dig selv]*

Jeg er selvfølgelig glad for, at min kære fætter har givet mig chancen, men der er en masse ting han ikke har forstået om mennesker, fordi han er vokset op i det her forkælede land. Jeg kommer til at lære ham en masse. Det er til gengæld håbløst med ham høgetuden, Goldstein. Han tænker kun på penge. Han er omtrent så lidenskabelig som en oprullet karklud. Men Rita, Mamma mia, hun er en vulkan af kærlighed. Etna vil være vand i forhold til, når jeg først bringer hende i udbrud. Jeg skal bare lige have tværet ham fanculo Harry! Van Heel er til gengæld ikke til at regne ud. Han er altid pisse sur, men jeg tror, han er okay.

FOLD HER