TA' DEL I CHANCEN

WESTERN SCENARIE

SKREVET OG FORFATTET AF

BO JØRGENSEN & KRISTIAN LIST

TIL SPILTRÆF NR. 9, ODENSE
D. 12. - 14. NOVEMBER 1993

Forord

Du som skal lede dette vestern spil, står her med scenariet "Ta' del i chancen", skrevet til Spiltræf nr. 9 - 1993 af Bo Jørgensen og Kristian List. Scenariet er beregnet til at skulle gennemspilles på ca. 5 timer. Vi har forsøgt at gøre scenariet så overskueligt som muligt, dette indbefatter bl.a. at der er et omfattende stikordsregister, flowchart og forhåbentlig rimelige begrundelser for de ting der skal ske.

Tid og sted
Scenariet udspiller sig for ca. 9700 dage siden, den 10. september 1866. Plottet er, at spillerne hyres til at stjæle en pakke, der indeholder papirformlen til de nye $5 sedler, med motivet af borgerkrigens vinder Abraham Lincoln.

Det er vores ønske (og bøn) til dig som spilleleder at du sætter dig godt ind i de forskellige hoved- og bipersoner i scenariet, så du kan spille mere frit og dermed få pustet liv i byerne og deres indbyggere.

Hvis du skulle have spørgsmål, kan vi træffes på:

Indre Ringvej 193 2. th
7000 Fredericia
Tlf. 75 92 04 17

Må din paprika holde for evigt.
Bo Jørgensen og Kristian List

Indholdsfortegnelse

Forord 2
Tid og sted 2

Før vi starter 4
Stemningen i eventyret 5

Introduktion 5

Overfaldet 5

Udlevering af byttet 6

Cover Creek 6
Hos sheriffen 7
Saloonen - Black Rose 8
Hvis spillerne er flygtet 8
Hvis spillerne har indgået aftale . . . 8

Wathson City 9
Ankomst til Wathson City 9
Spillerne snuser i Wathson City 10
Rettergang 12

Det endelige opgør 13

Persongalleri 16

Appendix A: Efter 1. spiltest 26

Appendix B: Navne, ud af huset 27

Appendix C: Rolleliste 29

Appendix D: Tidsskema 30

Appendix E: Litteratur og inspirationskilder . . 31

Stikordsregister 32

Før vi starter

For at du kan få en idé om scenariets indhold, vil jeg her i notatform gengive den mest sandsynlige gang i scenariet.

Ved spillets start befinder spillerne sig igang med at overfalde en diligence (del-i-chance), de stjæler et paprør, som de afleverer til en mexicansk håndlanger, betalingen for jobbet skal afhentes på den nærmeste bys saloon 4 timer senere. Når Hovedpersonerne ankommer til byen anholdes de af sheriffen, der ønsker at slå en handel af med dem. De skal føre ham til bagmændene bag overfaldet, så vil de blive benådet. Hovedpersonerne kommer som aftalt til saloonen, og manden bag røveriet har et nyt job til vores hovedpersoner. Alt imens der forhandles, plantes paprøret igen hos spillerne, og når sheriffen med sine mænd stormer saloonen, kan der ikke føres noget bevis mod skurkene, derimod må spillerne igen snakke for deres frihed eller flygte, uden betaling. Skurkene flygter til den noget større naboby, hvor spillerne kan starte en optrævling af et større netværk af forbrydere, som til sidst afslører at den virkelige bagmand er byens dommer Brad Strickland.

Der er naturligvis mange muligheder, men vi har lagt vægt på at der er muligheder for at løse scenariet både med og uden vold. Spillerne er ikke kamptrænede og udfører jobbet mere i desperation end af lyst. De er ikke kampudrustede (se vedlagte karakterark) og vil derfor grave en grav for dem selv ved at gribe til "håndfaste" metoder i tide og utide. Vi forudsiger at det kan blive svært at holde spillerne fra at gribe til revolver metoden - de vil sikkert have billeder af Dirty Harry (Dirty Hairry) og Billy The Kid i hovedet. Vi har med vilje udstyret spillerne med ret begrænsede våben, for vi ser hellere rollespil, fremfor vollespil. Desuden har kampsekvenser det med at trække ud og gøre det kedeligt for "ikke-kamp-orienterede" spillere.

Læse guide
Da dette scenarie ikke er skrevet fra ende til anden, men et resultat af en del hoppen rundt i dokumenter og afsnit, kan vi ikke garantere at hele scenariet giver mening ved en almindelig "fra-start-til-slut" gennemlæsning. Skæm derfor hele scenariet igennem en gang eller to, til du har en klar ide om hvad der skal foregå, og hvilke roller de forskellige personer har. Læs derefter hele scenariet igennem, og hvis du for vores og de andre spilleledere (og ikke mindst din egen) skyld, vil tage notater om det du finder direkte forkert eller selvmodsigende. På Spiltræf IX mødes vi

allesammen til en sidste briefing, og der vil det være rart hvis de sidste lus kunne blive fjernet.

Stemningen
Stemningen i eventyret er lagt op til "typisk film-western" uden dog at spillet bør spilles som en film. Vi opfordrer til at der tages meget let på regler, da vores erfaringer er at de bidrager til irriterende afbrydelser i spillet, som ikke tjener noget godt formål på et spiltræf. Se efterskriftet side 26, som er tilskrevet scenariet efter 1. spiltest.

Introduktion

Start med at lade spillerne præsentere sig, og lad dem eventuelt bytte pladser hvis der er nogen fornuft i det. Forklar spillerne hvordan landet ligger ... datoen, årstallet, situationen, og deres aftale med mexicaneren omtalt i karakterbaggrunden.

Spillerne har aftalt at mødes med Mexicaneren, ved Red Peek, klokken ca. 14:00. Red Peek ligger ½times ridt fra overfaldsstedet. (Bemærk: Spillerne bor midlertidigt i Cover Creek, og har efterladt det meste af deres oppakning der. Dvs. saddeltasker, tæpper og andet feltudstyr.)

Overfaldet

Vi starter scenariet hvor spillerne ligger og venter på diligencen. Klokken er 13:30. Spillerne skal have tid til at planlægge deres overfald, da det må synes sandsynligt at det er noget de har ordnet inden de overhovedet tog afsted. Når spillerne er ved at nå til enighed eller hvis de ikke kan blive enige, ankommer diligencen. Personerne i diligencen er 3 næsten vilkårlige personer:

Pierre Floment, 40, diligencens kusk, en lille spinkel fyr med fransk oprindelse, ingen våben.

Jack Elvis Bacmon, 47, er flyttet til Amerika fra Glasgow, Skotland. Jack er med for at beskytte diligencen, dog uden at vide hvad pakken indeholder. Jack er den eneste der er kvalificeret til at forsvare noget som helst, han bærer 1 flot Colt Dragoon og 11 patroner.

Hobes Thomson, 35, er 3. medlem i det lille rejseføl ge. Hobes er konsulent for Darry Trykhus Aps i Chicago. Hobes er født og opvokset i Chicago, og er nu på vej til Vestkysten for at vurdere mulighederne for endnu et

pengetrykkeri. Hobes ligger og blunder når diligencen overfaldes, så det tager ham lidt tid at komme på benene.

Ingen af diligencens medlemmer er rede til at ofre deres eget liv for at redde pakken der befinder sig i Hobes private rejseudstyr. Hvis spillernes røveri/-overfald er lidt barnligt/begynderagtigt vil Jack prøve at spille hård fyr, og overtale dem til at pile af inden nogen kommer noget til.

Overfaldsscenen bør ikke trække ud.

Pakken er et lille forseglet rør. Skriften på papiret indeni, er kodet!

Udlevering af byttet

Når spillerne ankommer til Red Peek, venter Muro dem allerede. Han er ikke særlig snaksaglig, men når han har fået pakken (han insisterer hårdnakket på at få pakken først) fortæller han dem at hans Boss, har givet ham besked på at fortælle dem at han (bossen) har pengene, samt et lidt mere indbringende arbejde til dem. De skal møde ham på Saloon Black Rose i Cover Creek kl. 18:00. Muro kan tørt nævne at der vist er tale om godt og ufarligt arbejde, med en passende betaling. Derfor må de hellere tage det pæne tøj på, og finde de gode manerer frem.

Muro har ingen penge med ud til spillerne.

Spillerne kan i princippet tage deres 50 støvede dollars og smutte til Philadelphia. Men de har stadig et job, hos Muro's boss, *Robert Jeff Jr.*. Få derfor spillerne til at tage tilbage til deres oppakning i Cover Creek. Der venter dem en lille overraskelse - se afsnittet om ankomsten til Cover Creek.

Cover Creek

Her følger en kort beskrivelse af byen.
Cover Creek er en lille farmerby med ca. 200 indbyggere. Den er bygget over et T-kryds bestående af en hovedgade - Hovedgaden - og en sidevej - Sidevejen. Byen har forretninger nok til at kunne opretholde en simpel levevis, men heller ikke mere. Derudover findes et fængsel, en bager, en lille katolsk kirke, en saloon, en smed og en bank - Copper Crack Sparekasse. De fleste af indbyggerne er typiske farmere(få kvægavlere) med blå overalls, bondehatte, træskostøvler og halmstrå i kæften. I Appendix A finder du en række navne som kan

bruges i flæng (Men husk at gemme nogen til Wathson City). Byen bliver ikke regnet for noget særligt, og er da heller ikke afsat på nogen større landkort.

Ankomsten til byen

Ved ankomsten til Cover Creek falder spillerne i baghold. Sheriffen er her totalt overlegen - han har samlet ca. 10 mænd som ganske snedigt har placeret sig strategisk i udkanten af byen. Spillerne bliver givetvis overraskede over situationen - uvidende om det "tip" sheriffen har fået en halv times tid i forvejen. Beskrivelsen af denne situation bør gives så spillerne fatter at de nu er faldet i baghold, og at det at forsøge at trække våben kun vil føre til unødig blodsudgydelse. Sheriffen rider op bag dem, og har dem i sin hule hånd. Totalt overlegent! Spillerne ser - i bedste Hollywoodstil - en masse riffelløb stikke frem her og der. "I er omringet. Overgiv jer!". Hvor godt de end forsøger at snakke for deres syge moster, ryger de i fængsel, sheriffen har nemlig en plan. Se nærmere herom under beskrivelsen af Sonny Wágo.

Hos sheriffen

Fængslet og sheriffens kontor er een og samme bygning. Et hvidkalket firkantet hus, der rummer to celler og et skrivebord til sheriffen. Spillerne er nu blevet frataget deres våben og kontanter.

Sheriffen efterlader en vagt, og forlader dem for at vende tilbage 2½ time senere. Han har nu tænkt over sagen, og sender vagten ud igen. Han lytter ikke til deres evt. forklaring, men foreslår dem at de kan lede ham til bagmanden (som spillerne stadig ikke ved hvem er), mod at de kan gå fri. Hvis de accepterer er det godt. Aftalen må så blive at de vil møde ham på saloonen, og at sheriffen så skal komme og anholde bagmanden.

Hvis nu spillerne ikke vil indgå den aftale, måske fordi de synes sheriffen ikke ser ærlig nok ud, kan han evt. *ultrakort* nævne sin egen fordel af den "handel". Evt. indvie spillerne i datidens retssystem, samt alvoren i deres situation. Men kun som et nødstilfælde - spillerne skal helst gå med til aftalen!(Se afsnittet Rettergang side 12)

Måske vil spillerne vælge at flygte fra fængslet. Herfra har de i teorien kun to muligheder: Enten at flygte for altid, eller at møde op på saloonen for at afhente resten af deres penge. Uanset om spillerne har

indgået en aftale med sherif Wágo eller ej, møder sheriffen op på saloonen og anholder dem igen.

Saloonen - Black Rose

Den helt typiske saloon. En lang bar med et langt spejl bag. Et lettere tilrøget og støvet lokale med ca. 8 borde. I et hjørne sidder mexicaneren Muro, Robert Jeff Jr. (som spillerne møder for første gang), samt to håndlangere i lange frakker. De bliver ikke præsenteret for hinanden, men spillerne bliver budt til at sidde ved deres bord. Derudover sidder der 4 andre tilfældige indbyggere i lokalet.

Hvis spillerne er flygtet, vil sheriffen efter en tid komme ind og forsøge at anholde hele banden. Muro, Jeff Jr. og de to håndlangere vil da forsøge at flygte, det lykkes for Jeff og en af de 2 håndlangere, men ikke for Muro og den anden håndlanger. De 2 flygtende rider hastigt til Wathson City.

Hvis spillerne har indgået aftalen med sheriffen (se afsnittet "Hos sheriffen") bør scenen forløbe som følgende:

Robert Jeff Jr. trækker den lidt, og holder spillerne hen med snak eller evt. et spil poker. Grunden til det er, at en af håndlangerne ubemærket "planter" røret med opskriften på en af spillerne - hvis de har taget vidtgående forhold eller er yderst opmærksomme (nævner at de sidder og checker rummet og personerne tilstede), vil en af håndlangerne forlade lokalet :"..for at vifte med anakondaen" - derpå vil han placere pakken i en af spillernes sadler. Når Robert har fået et vink eller et nik fra håndlangeren om at pakken er tilbage hos spillerne, vil han rejse sig og gå på toilettet. Ca. 1 min. efter han er gået, kommer sheriffen og 3 mænd, bevæbnet med Winchester rifler. Sheriffen henvender sig til Muro og hans slæng, som spiller uskyldige. Da sheriffen ikke finder noget overbevisende på dem, beordrer han alle i lokalet visiteret. Robert, som vitterligt gik på toilettet, hører spektaklet, og smutter ubemærket ud af bagudgangen og i hast til Wathson City.

Her er det så berømte vendepunkt i scenariet.

Muro og håndlangeren taler sig ud af sheriffens kløer(-de var evt. begge hos Red Karen - byens glædespige), og rider afsted til Wathson City. Spillerne må igen en tur hen til sheriffens kontor ... denne gang er tonen en anden. De har sandsynligvis her en fornemmelse af, at de er blevet snydt så det driver af dem. Sheriffen har nu generobret den stjålne formel, men han har stadig

TA' DEL I CHANCEN
af Bo Jørgensen og Kristian List

ikke snuppet bagmanden, hvilket for ham er mere vigtigt end de små fisk. Det er nu sheriffen plan at slæbe dem med til Wathson City's noget større fængsel, hvor de skal stilles for en domstol.

Det vil sige, at hvis spillerne taler vildt godt for deres syge tante i Tyskland, kan de forhandle sig til (som frie mennesker) at tage til Wathson City efter banden, for at fange Robert (som de kun kender af udseende eller omtalt som "bossen"). Spillerne skal selv tage initiativet til denne snak, ellers udspiller den næste handling sig ved bygrænsen til Wathson City kl. 20:00. Spillerne er i håndjern og under opsyn af sheriffen og 4 winchestermænd.

Wathson City

Byen opstod for ca. 65 år siden. Den blev dannet omkring det delta af floder der strømmede ned fra bjergene Wathson's Rock. Den dag i dag har byen omkring 900 indbyggere og 23 hunde. En pulserende handel præger gadebilledet. Bl.a. havde en del guldgravere 'hovedsæde' i byen under det store rush i 1823, hvilket der stadig snakkes om ude i krogene. Wathson City har hvad der skal til for at kalde sig en stor by (efter datidens målestok): Post & Telegrafvæsen, bordel, domstol, rådhus, skole, hotel, avis, apotek osv. Se evt. kortet.

Her skal/må det være spillernes helt klare plan at opsøge Jeff Jr.. Måske har de endda fået en mistanke om at det ikke er ham der står 'allerbagerst'. Alt efter hvordan de er ankommet til byen - se afsnittet "Ankomst til Wathson City" - kan de nu støve forskellige borgere og spor op. Husk det er mandag aften kl. 20-21:00. Forretninger har lukket, og folk vasker op efter aftensmaden - hvis de da ikke lige er ude og gå en aftenspadseretur med børnene, eller hænger på en af de tre salooner.

Ankomst til Wathson City

Hvis spillerne ankommer alene til byen, er der så at sige frit spil. Der er lagt op til lidt 'investigation' for at finde frem til enten Muro eller Jeff Jr.. Klokken er nu 20:00, og spillerne kan "luske" rundt i ly af mørket.

Hvis spillerne ankommer til byen i Sherif Wàgo's varetægt, bliver de hånet godt og grundigt af indbyggerne(-dem der nu måtte befinde sig på gaden på det tidspunkt!). De bliver brutalt smidt i kachotten, hvor

deres fremtid mildest talt ser sort ud... Her overhører de tilfældigvis - efter en times tid - en samtale mellem to mænd: Sherif John Quimber og Brad Strickland. De kan ikke se dem, men blot høre deres stemmer. Et Listen-Check vil afsløre at de har hørt en af stemmerne før.

- Skal de så for retten i morgen?

- Ja, det skal de vel. Men det bliver nu ikke noget problem. Jeg skal nok få dem op og dingle!

Den samtale skal nok få spillerne til at blive desperate. De vil uden tvivl forsøge at flygte fra fængslet (beliggende under retssalen), og det skal da også kunne lade sig gøre. Naturligvis ikke alt for nemt.(Forsøger de ikke at flygte, spring da straks til afsnittet Rettergang side 12) Derefter står de så i nogenlunde samme situation som hvis de var kommet til byen som "frie". (Se yderligere under snusen i Wathson City) Efter flugten fra fængslet vil de selvfølgelig været mere presset/forfulgt end ellers.

Spillerne snuser i Wathson City

Spillerne befinder sig nu i Wathson City. Ligegyldigt hvordan de er kommet her, vil de sandsynligvis være i en eller anden form for knibe. Hvis de har indgået aftale med Sonny, sheriffen af Cover Creek, skal de finde Robert Jeff Jr. for at hænge en ægte bagmand op på røveriet, og hvis de er flygtet ud af sheriffens fangenskab, skal de hurtigst muligt skaffe beviser der kan formilde deres omstændigheder. Prøv her som spilleder at få spillerne til at forstå alvoren i deres situation. Beskyldt for mord?, diligence røveri?, gadeuorden?, tilbageholdelse af vigtigt bevismateriale?, flugt fra lovens tilbageholdelse for at undgå rettergang?, måske uden heste, våben eller kontanter. - Spillerne har nu nået *The Point of no Return*.

Da spillerne stadig kun kender Robert af udseende, eller under omtale som "Bossen", er der ikke meget at gå direkte efter der. Men det er sandsynligt at de vil forsøge Saloonerne - de har Muro, og de 2 håndlangere fra Saloon Black Rose (se side 8). Muro er meget karakteristisk og vil let kunne genkendes, måske ligefrem så karakteristisk at andre også vil kunne huske de har set ham.

Muro sidder hele aftenen og gurgler sin gane i... selvfølgelig Tequila. Han har været henne hos Robert og forklaret følgerne af det der skete, på Black Rose tidligere på dagen. Han har fået sin betaling og 2 dage

fri, med besked på at holde lidt lav profil. Muro er fuld, og kan med list lokkes til at fortælle hvad han ved (se afsnittet om Muro i persongalleriet side 17). Muro kan ikke lokkes med våde varer, dem har han fået [1]rigeligt af. Hvis spillerne trækker Muro med udenfor, for at "trække ham lidt frisk luft", og begynder at tæve ham for oplysninger, vil han blot brække sig i lårtykke stråler, og falde om. Muro har stadigt sit våben på sig, han er dog ikke i stand til at bruge det.

Hvis spillerne er for travlt optaget med Muro, opdager de ikke (vejl. Perception Check) en af de 2 håndlangere, liste ud, med hovedet bøjet og skyggen af hatten godt nede i øjnene. Fyren er aldeles ædru, og kan fortælle langt mere end Muro er i stand til. Hvis spillerne antaster ham, vil han tydeligvis være bange, han tør ikke trække våben, selvom han bærer en Colt Hvadhvedjeg under jakken. Larry C. Bettencourt, 27 (se persongalleriet), som han hedder kan fortælle at manden de leder efter er Robert Jeff Jr. og bor overfor apoteket, i det store gule hus.

Hvis de ikke opdager Larry, vil han alarmere Robert, om at nogen har haft fat i Muro, og udspurgt ham om alt muligt. Robert sender derefter Larry, rundt til nogen af de andre der i sommerperioden arbejder for ham, for at støve en lille "sikkerhedspatrulje" sammen, med andre ord, nogen der kan ordne spillerne, hvis de fortsætter deres snusen.(Dukker evt. først om morgenen)

Når spillerne opsøger Robert Jeff Jr.

Robert skal være den sidste person som spillerne opsøger. Klokken er nu tidligst 24:00. De finder ham i hans store gule hus overfor apoteket.

Når Robert ser spillerne, er han klar over at han er i knibe. Han lukker døren og løber ind i huset efter sin Colt Kaffe og konen som gidsel. Robert er nu desperat! Han vil forsvare sig, og til sidst kravle op i den yderste afkrog af sin balkon. Stadig med konen under armen. Her vil et ægte filmisk gidseldrama udspille sig. Robert er løbet tør for ammunition, men det ved spillerne naturligvis ikke. Der er en god mulighed for at Robert kan blive skudt ned fra balkonnen og lande i gaden, hvor han dog skal holdes i live til spillerne har fået at vide hvilken rolle Brad spiller, hvor Brad bor og at spillerne (efter Roberts udsagn) ikke vil

[1] Det vil her være din store chance som spilleleder at træde dine teater børnesko. Tryk rollen som den fulde Muro af, med savl, lyde og dumme tandløse vitser.

komme langt, "..for Brad har en hel hær". (Fordrejet sandhed).

Efter evt. at have fået nogle tæv, kan Robert jamrende fortælle spillerne, at det er Dommer Strickland der er bagmanden. Han kan endvidere fortælle at hans ranch ligger nord for byen.

Roberts hus er fyldt med lækkerier, som spillerne frit kan benytte, nu Robert ikke længere har nogen magt. Der er mad, våben og ammunition. Desuden ligger der på hans chatol, et brev: Handout #1.

Ude i gaderne ses nu knægte der løber fra skygge til skygge, samt små grupper af fuldvoksne mænd. Enkelte bærer våben. Nogle af borgerne i byen har hørt uroen i Roberts hus, og er ved at skrabe modige folk nok sammen til at finde ud af hvad der foregår. Spillerne skal (igen) presses. Efter ca. 10-15 min. Er der samlet 30 mand udenfor, bevæbnet med alt fra fakler til høtyve, nogle revolvere osv.

Dette KKK-agtige opgør, var ikke med i den testede version af Ta' del i chancen, men er vores bud på hvordan vi holder spillerne fra at tage tilbage til Cover Creek om natten for at tale med Sony. Spillerne er trætte og skal sove. Lav en jagt gennem gaderne, hvor den voksende gruppe vrede borgere deler sig op, og spillerne må skjule sig (på en tilfældigt tag, eller noget i den stil). Dermed skulle Robert scenen glide sikkert over i Morgen opgøret - husk at der i brevet står at Brad vil rejse den 11. (næste dag).

Finalescenen skal først stå næste dags tidlige morgen. Se videre herom side 13.

Rettergang

Vær opmærksom på, at hvis spillerne ikke har forhandlet med Sonny om deres frihed, vil de være så godt som dødsdømte. Det vil nok være en god idé at sætte spillerne ind i situationens alvor. For hvis de ikke snakker godt for deres sag, går skærmen i sort. Spillerne må her vise at de kan 'rollespille', og klare sig ud af denne lidt pinlige episode.

Hvis spillerne kommer til Wathson City som Sonny's fanger, vil de, hvis de ikke forsøgte at flygte, nu opleve at blive stillet for retten i byen. Retten er sat til kl. 12:00, tirsdag d. 11. september 1866. Anklageren er advokaten Mortimer Burnes, 67, som har et godt forhold til både Brad Strickland og John Quimber og den "unge" Sonny. Mortimer vil ikke have problemer

TA' DEL I CHANCEN
af Bo Jørgensen og Kristian List

med at overbevise den lille lokale jury om at spillerne er skyldige, spørgsmålet er her kun hvor meget spillerne har dummet sig. Har de været indblandet i skud episoder, værtshusballader, har de brugt voldelige metoder ... kort sagt det hele kommer tilbage til dem.

Hvis nogle af personerne fra diligenceoverfaldet overlevede (og har nogen reel mulighed for at være ved bevidsthed), vil en eller flere af dem stå frem og vidne mod spillerne.

Hvis spillerne ellers har været rene dydsmønstre, har Brad via Robert Jeff Jr. fået nogle lokale fyre til at træde frem og fortælle hvordan de har set spillerne bruge "ufine metoder" til at indkræve gammel spillegæld.

Brad Strickland er selv på dommerskranken, og lad (hvis ikke før, så nu) spillerne huske samtalen i arresten.

Spillerne vil sikkert blive kendt skyldige i

Overlagt mord eller lemlæstelse ?
(Bevæbnet ??) røveri.
Tyveri mod De forenede Stater.
Ejendomsbeskadigelse af større eller mindre grad.
Vold mod sagesløse, med døden eller invaliditet til følge.

Tilbageholdelse af sandheden(?)
Foragt for Retten.
Foragt for spillelederen.

På dette sted i scenariet er det nat med spillerne. De har øjensynligt dummet sig, og må bøde for det.

> "- Thi kendes for ret. Juryen finder således anklagede skyldige i samtlige forhold. Anklagede dømmes d. 11. September 1866 i byen Wathson City, til døden ved hængning..."

Det endelige opgør

Om Brad's ranch
Lidt idyl:
Brad's ranch er et stort område nord for Wathson City. Se kort over området bagerst i scenariet. Ranchen består af en hovedbygning, hvor Brad, Kasandra, tjenestefolkene og på det sidste Greg Preisler, bor og lever. Derudover er der en stor hestefold 300m2, med 9 flotte heste. Syd for hovedbygningen ligger der en stor lade og overfor den, en stald. En flot birkeallé fører besøgende fra broen ned til ranchen. (Se kortet)

Brad har 10 tjenestefolk, til at passe ranchen, dyrene osv. Når der kommer gæster, bliver det bekendtgjort ud over hele ranchen med en stor triangel på verandaen, så alle er klar over at der er fremmede tilstede. En regel Brad har indført, så ingen af tjenestefolkene kommer til at opføre sig uansvarligt, i gæsters nærvær.

Huset er stort og flot, der er pænt rent og god plads. Laden indeholder en masse halmballer. Inde bagerst i laden har Brad og Greg Preisler lavet et lille "hemmeligt rum". En af halmballerne kan flyttes, og røber derved en krybegang ind til et lille 2x2 meter rum, hvor der står en pressemaskine. I en kasse i rummets gulv befinder der sig 2 klichéer til fremstilling af 5 dollar sedler, som er hele baggrunden for scenariet.

I det lille rum ligger der nogle temmelig gode efterligninger af den nye 5 dollar, men der er noget galt, for man kan tydeligt mærke forskel på papirtypen. I maskinen sidder der en perfekt 5 dollar, som Greg har glemt at fjerne efter han fik eksperimentet til at lykkes sent om aftenen d. 10.

I stalden er der alt muligt værktøj at finde, høstudstyr mm. Der er 3 båse, hvoraf de 2 er besat af muldyr. I den ene side af stalden står en stor vogn, og bag den kan man finde nogle store kar, på 2 lange borde. Det er her Brad og Greg har præpareret det papir de bruger i pengepressen i laden. (se ovenfor).

Floden bag stalden er 2,5 meter på sit smalleste (lidt nord for stalden). Der er klart koldt vand i floden, der kommer fra Wathson Mountains mod nord. Der er ikke er meget fart på floden, som godt kan krydses til fods. Det er dog pænt koldt for "du ved nok".

Slutscenen
Som spillerne ankommer, møder de Brad i døråbningen til hovedbygningen. Han genkender dem hurtigt (fra retsagen, baggrund til spillerne), og skynder sig ind. Samtidig kommer Greg ud fra laden med favnen fuld af friske $5 sedler. Han har store rande under øjnene, eftersom han har arbejdet siden tidlig morgen. Da han ser spillerne og Brad's reaktion, smider han alt hvad han har i hænderne - inkl. en olielampe - og løber over mod hovedbygningen.

Når Brad kommer til syne i vinduet ca. 5 sekunder efter, bryder helvede løs. Spillerne bliver beskudt af Brad, som i de få pauser der er mellem skuddene, vil råbe noget om at de har 10 sekunder til at forlade hans jord, ellers vil han tage dem med i retten. En 22 årig staldknægt, der arbejder i stalden hører naturligvis skyderiet, tilslutter sig med sin Colt Kæmpe. Halmen i

laden bliver langsomt antændt af lampen som Greg smed, men spillerne kan ikke rigtigt komme til at forhindre ilden i at få godt fat i den højre af de store tørre trædøre.

Ca. 2 minutters intens ildkamp!

I løbet af kampsekvensen kommer der 10-15 cowboys ridende op bag ranchen. Spillerne bemærker dem, og bør få et ubehageligt indtryk af at være omringet og i undertal...

Spillerne vil se folk, gennem røgen fra den nu kraftigt brændende lade, trække geværer og pistoler, mens de i en bedre "Frækkere end politiet tillader II-slutscene" kan se skurke rykke tættere og tættere ind. Personligt vil jeg foreslå at spillerne bliver så meget beskudt, at det er umuligt for dem at have hovederne oppe - dermed kan de ikke se præcist hvor "the bad guys" er placeret, og det vil bidrage til en endnu mere hektisk stemning. Træk pinen ud og brug godt med tillægsord indtil ...

... det ser sortest ud for spillerne. Sherif Sonny Wágo og hans "fyrretyve røvere" (helte) kommer ridende over floden bag spillerne. Med sig, har Sonny den gamle sherif John Quimber - som han for øvrigt har stukket een på skallen og fortalt nogle sandheder - samt det lokale byværn fra Wathson City.

Skyderiet bør her holde inde.

Brad Strickland løber i bar desperation og griskhed over i laden, som nu står i lys lue, for at redde klichéerne. Laden eksploderer med et øredøvende brag. Brad's håndlangere og cowboys er pludselig blevet i undertal, og opgiver al videre modstand.

Kommentar til slutscenen
Der skulle være lagt op til det helt store episke show, med kugler, ild og overraskelser. *Scenariets klimax* ...

Persongalleri

Herefter følger beskrivelser af de forskellige personer, deres opfattelse af forskellige ting, og ideer og planer. Du kan bruge dette sted til at notere detaljer om hoved eller bi-personer som naturligvis opstår under spillet. Det er min idé med et separat persongalleri, at du her kan finde al den information som du behøver for at rollespille personen. Du bør selvfølgelig tage højde for i hvilken situation du bruger personen, hvem der ellers er i nærheden og hvad der er sket i løbet af scenariet, som vi af rimelige årsager ikke kan tage højde for på forhånd.

TA' DEL I CHANCEN
af Bo Jørgensen og Kristian List

Mexicaneren Muro Pep Galiva Savgo, 45.

Typisk tandløs mexicaner. Har været inde og spjælde den et par gange. Bærer en stor rød poncho, og slidte militærstøvler.

Bevæbnet med en LeMat Scattergun, som han helst kun bruger til at skræmme med.

Er almindelig håndlanger for Robert Jeff Jr. som han er 100% loyal overfor.

Styrke: 9
Behændighed: 9
Intelligens: 8
Helbred: 11

Færdigheder:

Jumping - 9
Climbing - 11
Sneaking - 14
Black Powder - 14
Brawling - 12
Area Knowledge - 12
Artist - 6
Boating - 8
Computer Operations - 15
Riding - 13
Fast Draw(.38) - 13
Law - 5
Knife - 11
Survival(steppe) - 9

Ulemper: Dumt rygte/udseende
Snøvler let

John "Raccoon" Quimber, 64.

John er sherif i byen Wathson City, og har været det i 31 år. Han er en flink ældre, gråhåret mand, der "slapper" af på sine gamle dage. I løbet af de sidste ca. 10 år har han sparet op til sine "sidste dage".

Tidligere vidt berygtet, nu almindeligt kendt ansigt i Wathson City og omegn. Han har under en nærkamp med en Cherokee-indianer i 1838, fået skudt en del af venstre underkæbe af, og har nu problemer med at tale forståeligt.

Han ved godt hvem i byen der er uldne i kanten - deriblandt Dommer Strickland - , men han hverken orker eller gider at gøre noget ved det. "Så længe der ikke er nogen der brokker sig..." Som regel er det nok at han lige viser sig hvor der er optræk til ballade - folk har gennemgående respekt for ham.

Styrke: 9
Behændighed: 7
Intelligens: 13
Helbred: 10

Færdigheder:

Jumping - 10
Climbing - 9
Sneaking - 12
Black Powder - 15
Leadership - 10
Tactics - 13
Ride - 9
Law - 14
Fasttalk - 5

Kasandra Strickland, 26.

Kasandra er simpelthen gift til Brad Strickland. Hun er barnebarn af en græsk olivenplukker, men det kan hun ikke gøre for. Derudover er hun Wathson City's førstedame og æresmedlem i Strikkeklubben, Skolenævnet, Foreningen til Kirkens Bevarelse osv.osv.

Hun er smuk og sexet og snotdebil, og er lige så lidt klar over hvad hendes mand går og laver, som at hun overhovedet er kommet med i et rollespil. (debutant rolle)

Styrke: 7
Behændighed: 14
Intelligens: 2
Helbred: 10

Færdigheder:

Jumping - 11
Climbing - 7
Sneaking - 12
Sexappeal - 13
Singing - 9
Cooking - 11
Poetry - 8
Teaching - 6
Theology - 10
Ride(!) - 13

Brad Strickland, 42.

Korrupt og pengegrisk dommer i Wathson City. Gift med Kasandra Strickland. Han er manden bag det hele.

Han har for få måneder siden scoret sig en papirpresse. Den står nu i laden på hans ranch uden for Wathson City. Derudover har han - via sine forbindelser - fået fat i nogle kopier af klichéerne til de nye $5 sedler der er ved at blive trykt her efter krigen. Da han så mødte spillerne i sin retssal, så han muligheden for at bruge dem til at skaffe sig den sidste ting han manglede for at kunne trykke sine egne sedler: Opskriften på papirmassen!

Hans videre plan er så at få dem til at røve diligencen med opskriften, kopiere den, plante den tilbage på spillerne, og så til sidst: Selv dømme dem langt væk med noget straffearbejde, med opskriften i deres bagage som bevis.

Brad's fremtoning er i en klasse for sig. Han er godt i stand, noget nær pæreformet. En stemme der giver ekko selv i en gummicelle. Hans bryske øjenbryn og hans stålgrå stikkende øjne får ham til at ligne en olm tyr i brunst.

Styrke: 14
Behændighed: 10
Intelligens: 14
Helbred: 13

Færdigheder:		
	Jumping - 10	Administration - 10
	Climbing - 9	Public Speaking - 12
	Sneaking - 9	Law - 15
	Diplomacy - 12	Politics - 10

Robert Jeff Jr., 34.

Jeff Jr. er Brad Strickland's højre hånd. Han ejer en lille horde kvæg, som ham og hans cowboyteam har drevet til Barclay stepperne for sommeren. Under sig har han bl.a. Larry C. Bettencourt og Muro Pep Galiva Savgo.

Han optræder som Muro's big boss, og i spillernes øjne er han i lang tid 'Bagmanden'. Han er da også den eneste der direkte kender Dommer Strickland og hans planer.

I Wathson City er han kendt som en skummel fyr, men dog ikke som en ordinær kriminel. Forresten stinker han langt væk af billig barbersprit og sur cigar.

Jeff Jr. er bosat i et respektabelt gult hus overfor apoteket i Wathson City. Muro underretter ham om at spillerne stadig er på fri fod. Så når spillerne opsøger ham her, vil han på daværende tidspunkt i scenariet godt være klar over sin egen pressede situation.

Styrke: 11
Behændighed: 11
Intelligens: 8
Helbred: 10

Færdigheder:

Jumping - 12	Fordele: Høj smertetærskel
Climbing - 8	
Sneaking - 10	
Fastdraw(.38) - 9	
Lasso - 11	
Animal Handling - 9	
Acting - 9	

Greg Preisler, 48.

Greg er en nyligt emigreret polak, der har satset på at arbejde som bogtrykker i Amerika. Dommer Strickland har øjnet en fordel i at ansætte ham som et slags arbejdende gidsel.

På Brad Strickland's Ranch har han forberedt og eksperimenteret med trykning af pengesedler. Aftenen før spillerne ankommer, har han modvilligt trykt i hundredevis af dem. Da Brad bliver afsløret, går Greg i panik. Og i bar forskrækkelse taber han sin olielampe, der antænder laden. Han flygter ind i hovedbygningen og gemmer sit hoved under puden. Dette er en typisk handling fra hans side.

Optræder i ca. 15 sekunder af scenariet!

Larry C. Bettencourt, 27.

Født i Wathson City, 12. marts 1839 hen ad middag - af sin mor.

Larry har arbejde på Roberts cowboyteam, men de har drevet kvæget til Barclay stepperne for denne sommer, så nu venter der en vinter med reparationer på Roberts hus, og andet forefaldende arbejde.

Larry tiltaler alle der hæver stemmen overfor ham med "Sir".
Larry er godt klar over at Robert J. Jr. ikke har helt rent mel i posen, men man blander sig jo ikke i arbejdsgiverens metoder.

Styrke: 9
Behændighed: 11
Intelligens: 8
Helbred: 14

Færdigheder:

Jumping - 11
Climbing - 12
Sneaking - 11
Animal Handling - 10
Guns - 7
Riding - 7

Sonny Wágo, 40.
Sheriffen af Cover Creek.

Sheriffen er født i en lille by ca. 80 km fra Cover Creek. Han tjente under borgerkrigen ved Fort Chadbourne, som 1. skytte i 4. artilleri regiment. Han blev såret under et slag d. 9. november 1860, hvorefter han blev tilbudt stillingen som sherif i Cover Creek, et roligt job, som slet ikke kan opfylde Sonny's ambitioner.

Sonny har længe ledt efter en gyldig grund til at forsøge at skubbe sheriffen i Wathson City af pinden. Sonny mener ikke at John Quimber, sheriffen i Wathson City, opfylder kravene om det at være byens lovmæssige og moralske forbillede for en storby som Wathson City.

Sonny vil se nogle muligheder i den situation, som opstår. Han hører fra en af byens indbyggere at nogen er set på vej ud forbi Red Peek området. Sonny snuser kriminalitet og telegraferer til Wathson City for at høre om der er gået noget værdifuld transport den vej ud af området, og et kvarter senere har han besked om at der kun er reddet en diligence ud af byen. Sonny begynder at samle folk fra byens lokalværn, og skal netop til at ride ud efter spillerne, da de bliver set af en udkigspost; Sonny beslutter sig for at snuppe dem i byen.

Sonny smider spillerne i fedtefadet uden at vide hvad de har gjort (hvis de ikke røber sig selv). Som eventyret skrider frem, bliver Sonny klar over at der er tale om en alvorlig forbrydelse (måske mord indblandet ??!?) og vil sikre sig sin belønning ved at stille spillerne for en domstol i Wathson City. Dog er hans altoverskyggende mål, at bevise overfor byrådet og dommeren i Wathson City at han er mere værdig til stillingen som sherif i Wathson City, end John Quimber. Med andre ord, Sonny er villig til at forsøge at gamble lidt med spillerne, deres frihed for de rigtige bagmænd.

Sonny bør spilles som en velovervejet person. En alvorlig mand i sin bedste alder. Ambitiøs, retfærdig, ligeud og til tider meget hård.

Hvis Sonny skal tildeles et ordsprog, bliver det "Jeg vil være Sherif istedet for Sheriffen".

Styrke: 13
Behændighed: 10
Intelligens: 13
Helbred: 9

Sonys Færdigheder:

Jumping - 7
Climbing - 8
Sneaking - 9
Black Powder - 14
Fast Draw - 11
Knife - 11
Gunner - 13
Leadership - 12
SpeedLoad(.38) - 11
Tactics - 15
First Aid - 13
Singing - 11
Running - 3
Riding - 13
Teaching - 9
Telegraphy - 10
Detect Lies - 13
Law - 14

Ulempe: Halter let

Fordel: Combat Reflexes

Appendix A: Efter 1. spiltest

Herefter følger de iagttagelser der blev gjort under testspil den. 8/7 1993.

Testholdet bestod af :

Jesper Riis
Hans B. Petersen
Tony Mogensen
Michael Hjort
Gitte Kjær
Spilleleder: Flemming Sander

Efter sædvanlig forsinkelse kom testholdet igang, og efter præcis 5 timer standsede vi spillet. Spillerne var der kommet til natsekvensen, efter opgøret med Robert, og manglede altså kun finalen. Vi snakkede om hvad de synes der skulle laves om. Vi har selvfølgelig forsøgt at rette "fejlene", men vær opmærksom på at tilføjelserne er ikke afprøvet ved test.

En af de største fejl vi kunne finde, var, at da spillerne endelig havde fundet ud af hvem den egentlige bagmand var, turde de ikke tage kampen op alene, og sendte en mand tilbage mod Cover Creek for at hente Sonny. Det er oplagt at dette vil ødelægge klimaxet, så det må ikke ske.

For at understrege at det er Brad der er bagmanden, skal der falde flere hints om Roberts og Brads forhold til hinanden. Altså at Robert også blot er en brik i Brads spil. Vi har valgt at plante et brev fra Brad til Robert, i Roberts hjem.

Testspillerne var enige om at der var for lidt NPC'ere.

Ligeledes manglede der information om Larry - spillerne opdagede ham ikke på Saloonen.

Det var kritikken efter 1. spiltest.

Appendix B: Navne, ud af huset.

Da det efter egen erfaring kan være svært at skulle stikke spillerne et navn og eventuelt et erhverv på en tilfældig forbipasserende, har jeg her vedlagt en navneliste, som du kan tage navnene fra. Ud for hvert navn er der en blank linje, det er til noter om hvad eller i hvilken forbindelse du har brugt navnet.

Mænd

Jim Hunter . . . . . .
Ed Pillsbury . . . . . .
Pat Cameron . . . . . .
Robert Parkinton . . . . . .
Robin Habriga . . . . . .
James Bullpen . . . . . .
Donald Moore . . . . . .
Larry T. Price . . . . . .
Richard Holloway . . . . . .
Bill Maynard . . . . . .
David Lloyd . . . . . .
Matt Davids . . . . . .
Ken Summers . . . . . .
Tom Charles Bridge . . . . . .
Kevin Gilles . . . . . .
Jeff Beck . . . . . .
Patrick Adams . . . . . .
Joseph Andrews . . . . . .

TA' DEL I CHANCEN
af Bo Jørgensen og Kristian List

Navnelisten for kvinderne er lidt diskrimineret, da kvinderne som hovedregel har gift sig til en af mændenes efternavne. Derfor er der kun fornavne på piger / damer.

Kvinder

Jenny . . . . . .
Jill . . . . . .
Lisa . . . . . .
Gloria . . . . . .
Elieen . . . . . .
Mary . . . . . .
Heather . . . . . .
Claire . . . . . .
Ann . . . . . .
Anni . . . . . .
Tina . . . . . .
Helga . . . . . .
Christine . . . . . .
Kathrine . . . . . .
Carol . . . . . .
Linda . . . . . .
Sally . . . . . .
Sue . . . . . .
Beckie . . . . . .
Sharon . . . . . .
Jenfier . . . . . .

Appendix C: Rolleliste.

Igen som et muligt hjælpemidel til din forberedelse af scenariet, har vi her (igen) skrevet op hvem der er hvem.

Brad Strickland	Dommer og bagmand i Wathson City
Greg Preisler	Polsk pengetrykker i Brad's tjeneste
John Quimber	Sherif i Wathson City
Kasandra Strickland	Brad's kone
Larry C. Bettencourt	Robert's cowboy
Muro Pep Galiva Savgo	Roberts mexicanske højre hånd
Robert Jeff Jr.	Brad's højre hånd
Sonny Wágo	Sherif i Cover Creek

Appendix D: Tidsskema

Her er vedlagt et skema for hvad de forkellige personer, sikkert vil lave, på de angivne tidspunkter. Det kan være en god hjælp til at forklare underlige spørgsmål, og samtidig give den effekt af at spillet ikke kun "lever" der hvor spillerne færdes.

TID	GRUPPEN	SONNY	BRAD	MURO	ROBERT
13:30	Overfalder	Gør klar til arrest	Nusser rundt på sit kontor	Gør klar til mødet på Red Peek	Sammen med Muro, giver sidste info..
14:00	Møde ved Red Peek	Er næsten klar		Møde ved Red Peek	I Bad
14:30 15:00	Anholdes	Anholder	Tager hjem	Ankommer til Wathson City, giver pakke til Robert	Hos Brad, aflevere pakken
16:00	Sidder i arresten	Telegraferer	Er glad	Spiser	Taler stort med Brad
17:45	Spillerne slippes ud (Black Rose)	Samler folk til pågribelsen	I laden sammen med Greg	Black Rose	Black Rose
18:20	Arresteres igen	Black Rose	Spiser hos sin lillebror		
20:00 21:00	Ankomst til Wathson City	Hjemme, venter på telegraf	I laden	Hos Robert, aflægger rapport	Hjemme, aftaler og afregner med Muro
22:00	Rundt i Wathson City	Blunder		Druk	Går en tur
Tidligst 24:00	Hos Robert	Sover	Sover		Går i seng
Natten	Spiser, sover og reloader	Hører om spillerne, og Robert. Tager til Wathson City		Druk eller dør	Bliver kold
Morgen	På Brad's ranch	Alvorlig snak med John Quimber, tager til ranchen	Hans griskhed æder ham op indefra.		Bliver koldere

Appendix E: Litteratur og inspirationskilder

På trods af at westerngenren er så velkendt som den er, vil det alligevel nok være en god idé at sætte sig ned og studere lidt, før man guider spillerne ud i pløret. Her tænker vi ikke på store socialrealistiske værker, men på Hollywoodfilm, tegneserier o.l. Lad os starte med en [2]filmliste.

"StageCoach"(1939) - John Wayne's gennembrud. Måske lidt for gammel.

"They died with their boots on"(1941) - En både historisk og realistisk klassiker.

"High Noon"(1952) - Mere spændende handling og mindre action. Endnu mere realistisk.

"A fistful of dollars"(1964) - Mesteren Sergio Leone gav os spaghettiwesterns-begrebet. Nærbilleder med sved på.

"The good, the bad and the ugly"(1966) - Ja, den er jo en legende.

Også i bøger finder vi go'e billeder/fotos til inspiration. Derudover kan man her ofte i fagbøger, gå i detaljer med ting som man mener måtte være relevante.

Bag kulissen
Til fremstilling af dette scenarie, kort, karakterark mv. er følgende blevet brugt :

Tekst redigering	:	Word Perfect 5.1
Grafik og layout	:	CorelDRAW 4.0
		Go' fantasi 7.2
Regler og baggrund	:	Steve Jackson's GURPS Basic.
		Steve Jackson's GURPS Wild-West
		TRoA's High Noon.

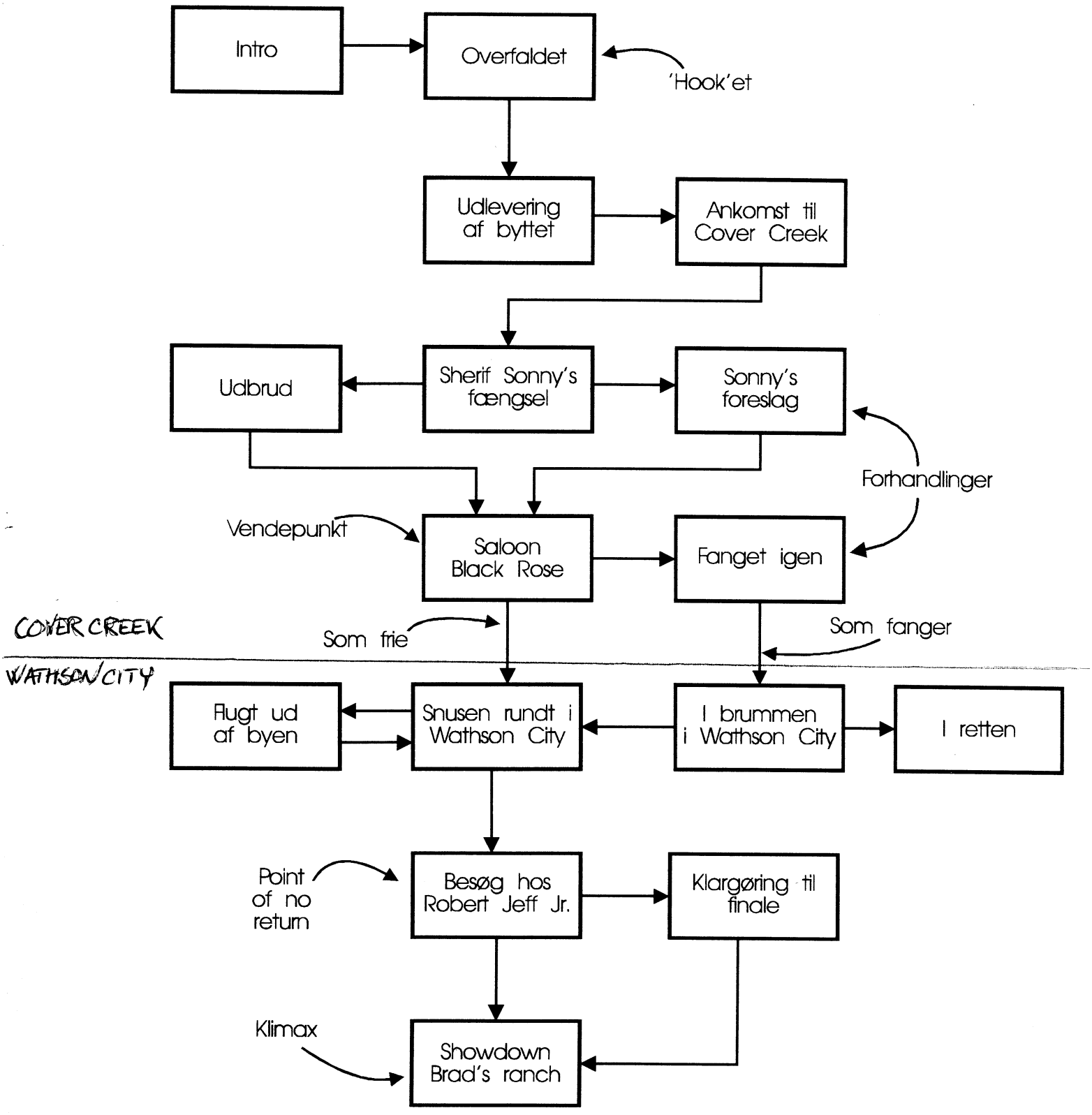
Vi ønsker i denne forbindelse at takke Flemming Sander Jensen for at stille laserprinter til rådighed. Ligeledes en tak til SU-styrelsen, som gjorde det hele muligt.

[2] Kilde til filmliste: "High Noon" - udgivet af TRoA. Kontaktperson: Martin Laursen, Vesterbrogade 25 2.sal, 9400 Nørresundby Tlf.: 98 19 22 09

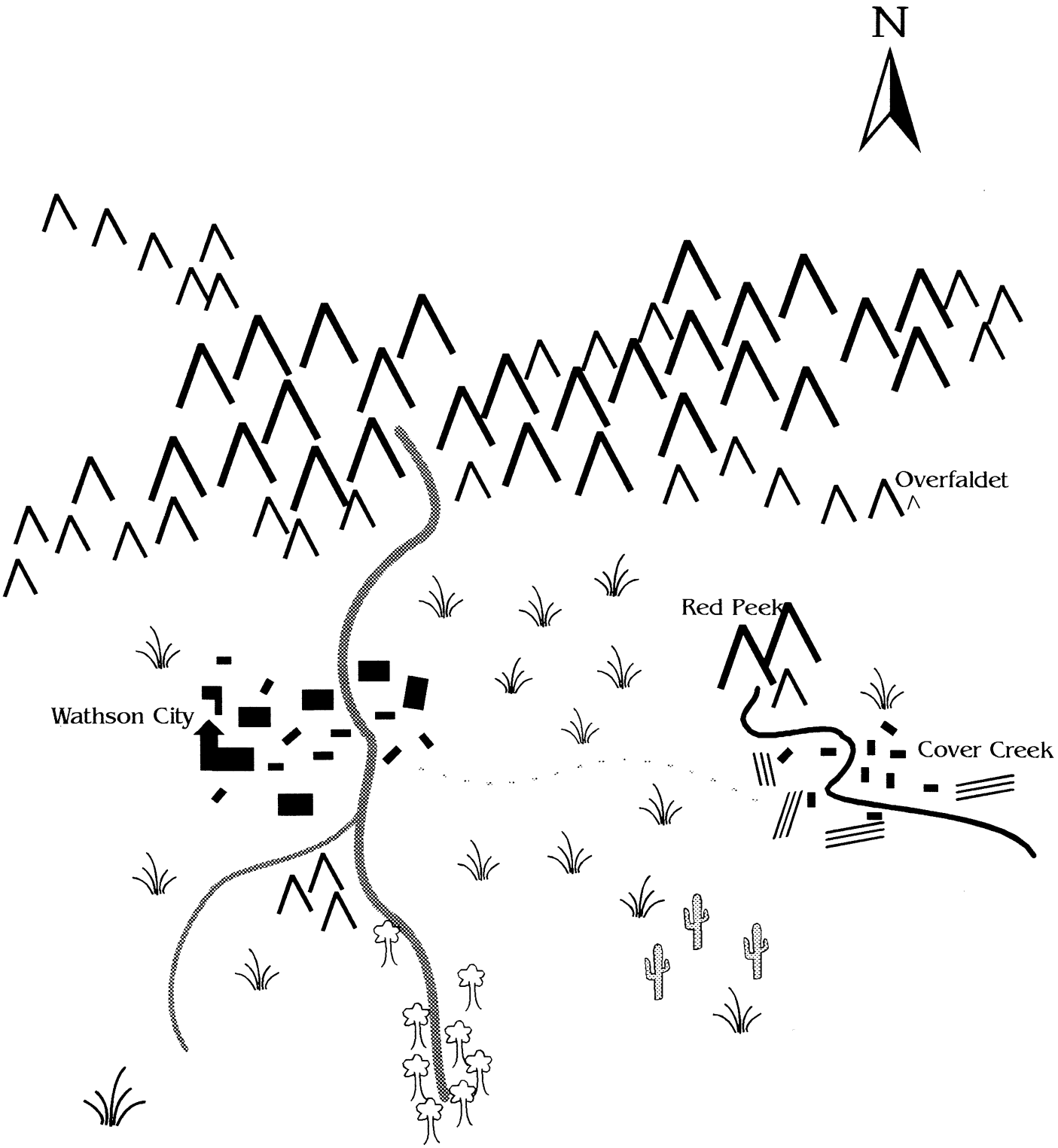
Stikordsregister

Abraham Lincoln 2
Bo Jørgensen 2
Bogtrykker 22
Brad Strickland 20
  Brad's fremtoning 20
  Brad's højre hånd 21
  Brad's ranch 13
  Kasandra Strickland 19
Brad's ranch
  Huset 14
Briefing 5
Cover Creek 6, 7, 24
Darry Trykhus Aps 5
Domstol 9
Fængslet i Cover Creek 7
Greg Preisler 22
  I laden 14
Hobes Thomson 5
Hollywoodfilm 31
Indholdsfortegnelse 3
Inspirationskilder 31
Investigation 9
Jack Elvis Bacmon 5
John Quimber 18
  Samtale med Dommeren 10
  Sonny's synspunkt 24
Kampsekvens 15
Klichéerne 15
Kristian List 2
Larry C. Bettencourt 11
Litteratur 31
Muro 6, 8, 10, 11
Overfald 5
Papirmassen 20
Papirpresse 14, 20
Persongalleri 16
Pierre Floment 5
Plottet 2
Red Peek 5
Robert Jeff Jr. 8, 17, 21
  håndlanger 17
Saloon 8
Sheriffen 8, 9, 24
  Aftalen 7
Spørgsmål 2
Staldknægt 14
Tidspunkter 30
  Tidsskema 30
Vendepunkt 8
Wathson City 8, 9, 24
Wathson Mountains 14

Flowchart for scenariet
TA' DEL I CHANCEN

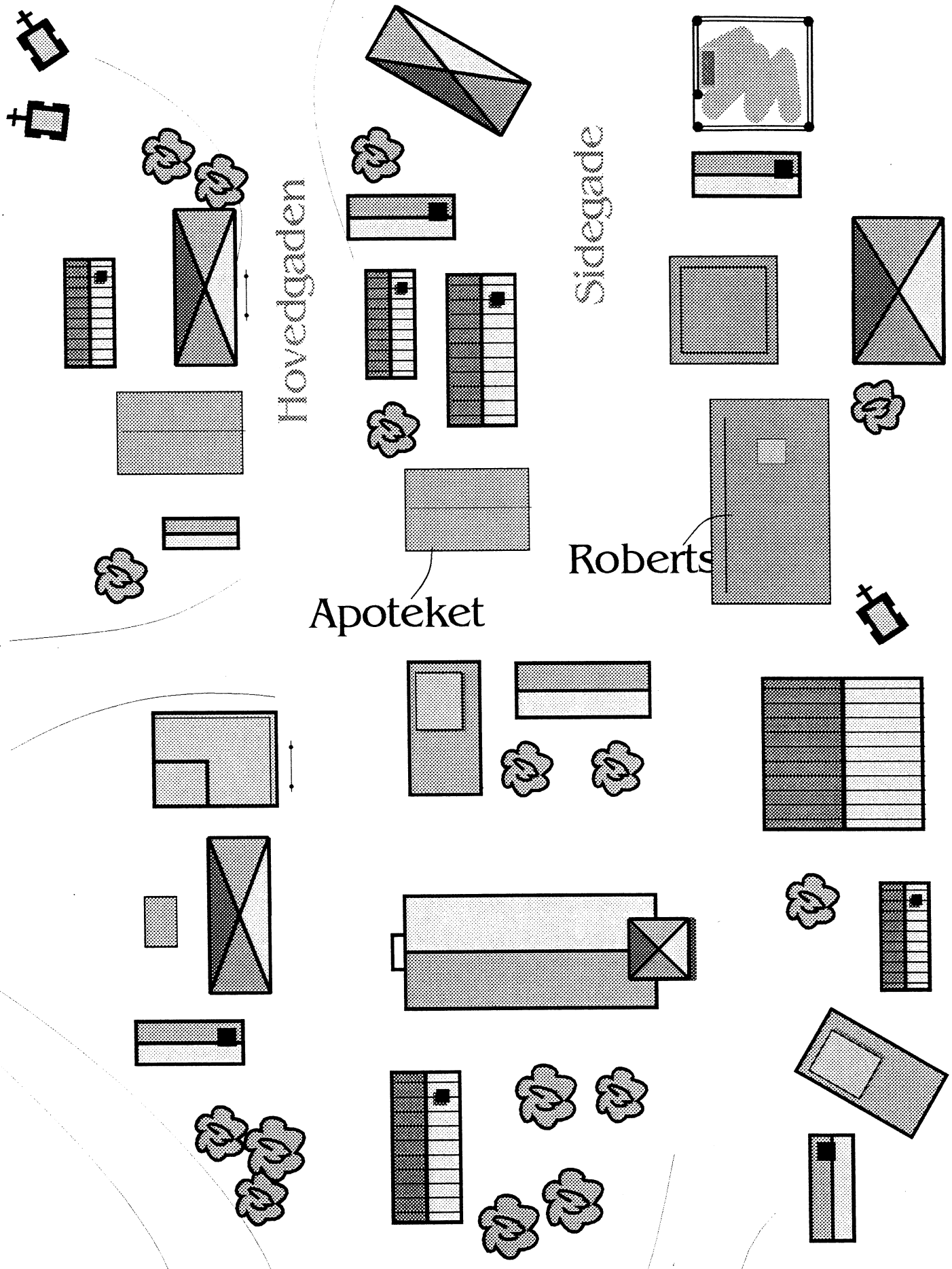


Oversigt over Wathson's Rock

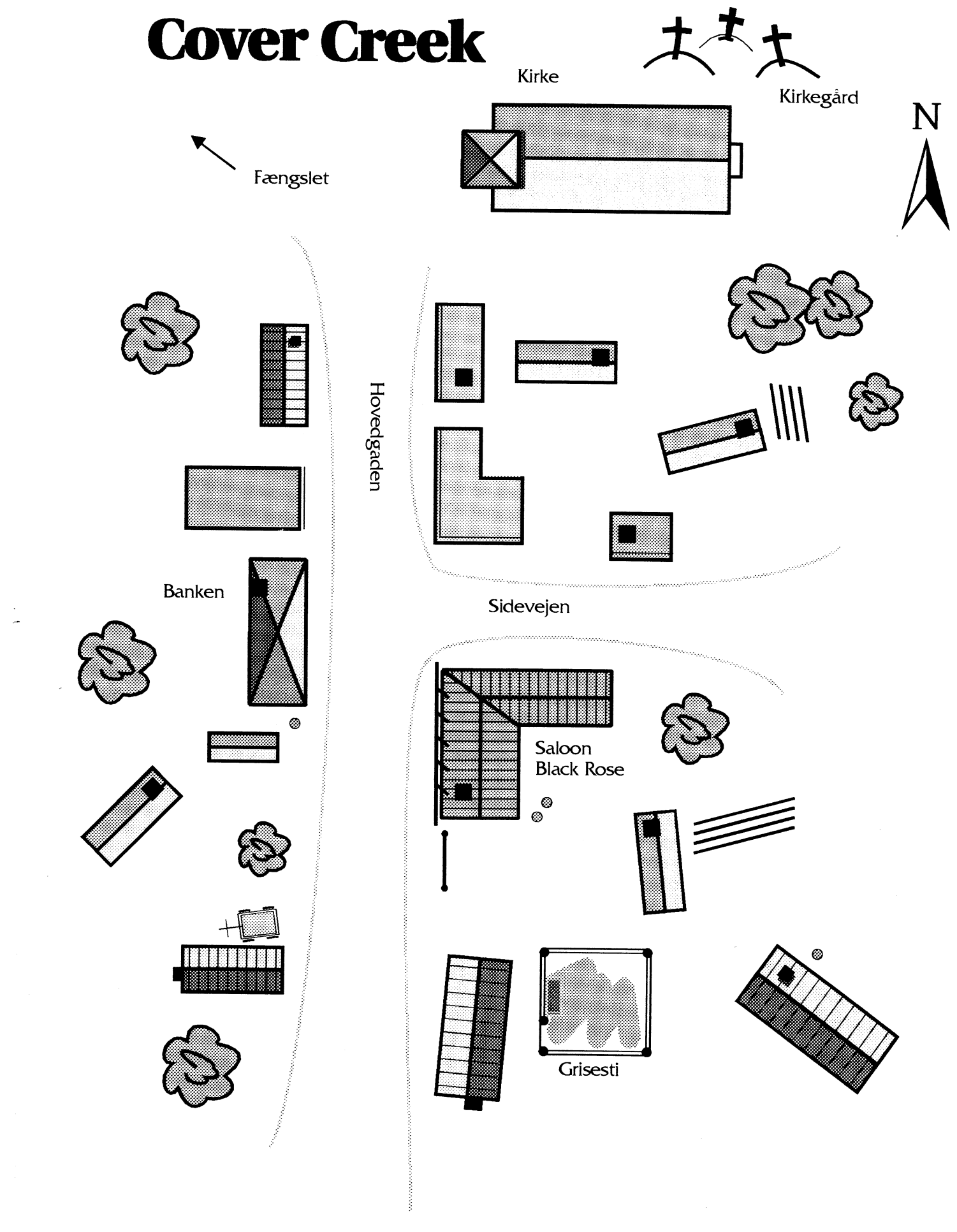


Wathson City

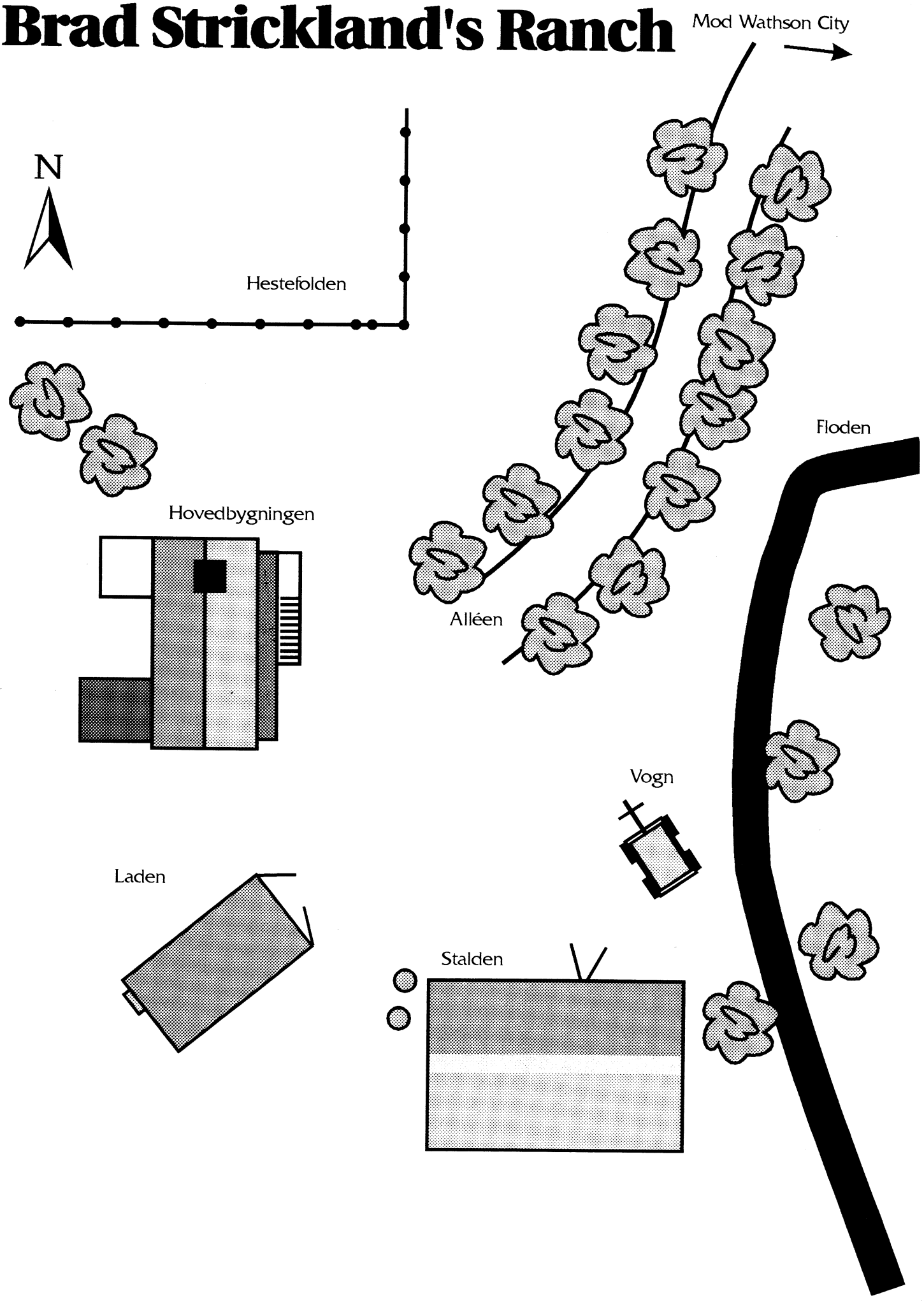
- et udsnit af den.



Cover Creek


Kirke
Kirkegård
N
Fængslet
Hovedgaden
Banken
Sidevejen
Saloon
Black Rose
Grisesti

Brad Strickland's Ranch



3. September 1866

Robert

Hermed dine 300 $ som følge af aftale.
Projektet skrider frem, og alt er vel.
Vil du se til at hegnet paa folden bliver
forstærket i nærmeste fremtid?
White Prond er endnu ikke vænnet til, og det
ville være et uoverskerligt tab om hun stak af.
Jeg paadanker i skrivende stund at tage afsted
den 11. for en længere forretningsrejse.
Kommer ikke tilbage forelobig.

Brad Strickland

TA' DEL I CHANCEN

Karakterark til scenariet

Navn Sammy White
Alder 44

Styrke 7 Træthed ___
Behændighed 12
Intelligens 13

Træfpoint 9
Træf modtaget ___
Basisskade ___

Våben og andre kære ejendele

Hest + saddel og tasker
Feltudstyr
Dirkesæt i kuffert
Briller
Bowlerhat
Urdele i teaktræsboks
Kam

1 $30

Fordele

Perfekt syn
Stærk vilje

Ulemper

Kampparalyse
Spinkel

Færdigheder	Skill
Jumping	7
Climbing	8
Sneaking	10
Leadership	12
Lockpicking	14
Writing	8
Law (Texas)	12
Mekanic	11
Calligraphy	6

Karakteristika

Våben	SS	Acc.bonus	½ skade	Max. rækkevidde

Karakterarket er lavet til scenariet TA' DEL I CHANCEN. Et GURPS Western scenarie skrevet til SPILTRÆF 9 - Odense.

Om Sammy White

Sammy er en 44 årig spinkel irsk urmager, der naturligvis nok har en svaghed for finmekanik. Han tog til USA, da han efter flere års gransken var nået frem til den konklusion, at der måtte være brug for urmagere derovre. Men han var ikke den eneste urmager der havde fået den idé, og det var svært at holde livet kørende. Men da han er fiks på fingrende, startede han en karriere som indbrudstyv med speciale i låse. Det var en nervepirrende periode i Sammy's liv, og den helt store succes fik han da heller aldrig. Han er en form for leder-og-fordeler-arbejdet type, som hellere vil babbe på sin cigar i baggrunden, end gøre det sure fysiske arbejde. Da han fornemmede optakten til borgerkrigen, pakkede han sin kuffert og tog til Colorado for at besøge noget familie.

Om de andre:
Sammy stoler på gutterne, men er lidt nervøs for Butch Cunning's tvivlsomme håndtering af skydevåben...

Fælles baggrundshistorie

Under Borgerkrigen 1861-65 arbejdede I ved et stenbrud i Colorado. Den stærke blæst piskede sandkorn i ansigtet, og kulden i bjergene gjorde det til et surt arbejde. Som om det ikke var nok, så var lønnen lige til at grine af. Men under krigen var det småt med jobbene, og det var kun dem med en akademisk uddannelse der kunne få lov at sidde ned indendørs og arbejde...

I har gennem ca. 2½ år, mødt og snakket med hinanden ved fællesspisningerne i stenbruddet. Ganske naturligt er netop I seks blevet gode venner. Som så mange andre, er dine venner også emigreret til USA for at søge lykken, for ca. 5-10 år siden. Men det har været så som så med lykken, for ingen af Jer har kunnet finde arbejde andre steder end i stenbruddet.

For at kunne overleve, har I alle mere eller mindre været på kant med loven. Som falskspillere, kvaksalvere osv. Og sådan som Jeres situation ser ud nu, er I mildest talt økonomisk på spanden. Men ikke nok med det, for Jeres uheldige stjerne har igen været ude efter Jer: I befandt jer tilfældigvis på en bar, en aften med slagsmål og stor tumult. Næste dag blev I slæbt i retten, hvor I dog slap med en advarsel.

I Jeres lettelse over sagens heldige udfald, besluttede I at ride til den lille flække Cover Creek, for at bruge de sidste cents på en gang gurglen i halsen. Her mødte I en lille fedtet mexicaner med en kæmpe rød poncho. Han præsenterede sig som Muro, og "- om ikke I ville tjene nogle dollars? Meget nemt, no problemo!". Opgaven lød kort og præcist. "Overfald diligencen der kommer forbi ude ved Wathson Rocks. Den fragter en pakke, et lille rør. Tag den med jer, og mød mig igen ved Red Peek kl. 14:00. I skal få $50 nu, og 100 bagefter."

Scenariet starter hvor I alle befinder jer i området hvor overfaldet skal ske.

TA' DEL I CHANCEN

Karakterark til scenariet

Navn Perry Anthony
Alder 33

Styrke 12 Træthed ___
Behændighed 10
Intelligens 9

Træfpoint 11
Træf modtaget ___
Basisskade ___

Våben og andre kære ejendele

Hest + saddel og tasker
Feltudstyr
Spade
Lommetørklæde
Kniv
Sæk
12 m. reb

1 $ 80

Fordele

Stærk vilje
Gennemtrængende stemme

Ulemper

Gerrig

Færdigheder	Skill
Jumping	10
Climbing	9
Sneaking	9
Botanic	11
Cooking	13
Packing	14
Swimming	7
Arkæologi	9
Tale til mængder	11
Brawling	10

Karakteristika

Bander

Våben	SS	Acc.bonus	½ skade	Max. rækkevidde

Karakterarket er lavet til scenariet TA' DEL I CHANCEN. Et GURPS Western scenarie skrevet til SPILTRÆF 9 - Odense.

Om Perry Anthony

Perry er 33 år gammel. Han emigrerede i 1840 til staterne fra IRAland, og etablerede sig selv med en lille farm og tilhørende frugthave. Perry's farm blev brændt ned til grunden af Indianerne for 3 år siden. Med intet sted og bo, og med borgerkrigen tæt på tog Perry med et hold forbirejsende vestpå. Med i rejseholdet var den spinkle Sammy White, som han fik snakket lidt med under rejsen, og skæbnen ville at de skulle komme til at arbejde samme sted. Perry fik nemlig arbejde i et stenbrud i Colorado, et arbejde som han ikke lige nød, men der skulle jo mad på bordet. Perry er katolsk troende, men har en grim vane med at bande det irriterer ham lidt. Hver gang han tager sig selv i at bande, kommer han til at tænke på sin gamle farmor der engang gav ham en ordentlig lussing for blasfemi mod Herren.

Om de andre:
Perry er glad for at have fået rigtige venner, som tilmed er landsmænd. Dem han kan snakke med alt muligt om. Det eneste der måske burde nævnes er at Sammy ind i mellem tænker lidt for meget over tingene. Der er nemlig ikke nogen grund til at komplicere sagerne.

Fælles baggrundshistorie

Under Borgerkrigen 1861-65 arbejdede I ved et stenbrud i Colorado. Den stærke blæst piskede sandkorn i ansigtet, og kulden i bjergene gjorde det til et surt arbejde. Som om det ikke var nok, så var lønnen lige til at grine af. Men under krigen var det småt med jobbene, og det var kun dem med en akademisk uddannelse der kunne få lov at sidde ned indendørs og arbejde...

I har gennem ca. 2½ år, mødt og snakket med hinanden ved fællesspisningerne i stenbruddet. Ganske naturligt er netop I seks blevet gode venner. Som så mange andre, er dine venner også emigreret til USA for at søge lykken, for ca. 5-10 år siden. Men det har været så som så med lykken, for ingen af Jer har kunnet finde arbejde andre steder end i stenbruddet.

For at kunne overleve, har I alle mere eller mindre været på kant med loven. Som falskspillere, kvaksalvere osv. Og sådan som Jeres situation ser ud nu, er I mildest talt økonomisk på spanden. Men ikke nok med det, for Jeres uheldige stjerne har igen været ude efter Jer: I befandt jer tilfældigvis på en bar, en aften med slagsmål og stor tumult. Næste dag blev I slæbt i retten, hvor I dog slap med en advarsel.

I Jeres lettelse over sagens heldige udfald, besluttede I at ride til den lille flække Cover Creek, for at bruge de sidste cents på en gang gurglen i halsen. Her mødte I en lille fedtet mexicaner med en kæmpe rød poncho. Han præsenterede sig som Muro, og "- om ikke I ville tjene nogle dollars? Meget nemt, no problemo!". Opgaven lød kort og præcist. "Overfald diligencen der kommer forbi ude ved Wathson Rocks. Den fragter en pakke, et lille rør. Tag den med jer, og mød mig igen ved Red Peek kl. 14:00. I skal få $50 nu, og 100 bagefter."

Scenariet starter hvor I alle befinder jer i området hvor overfaldet skal ske.

TA' DEL I CHANCEN

Karakterark til scenariet

Navn Nebraska Hudson
Alder 21

Styrke 13 Træthed ___
Behændighed 9
Intelligens 9

Træfpoint 11
Træf modtaget ___
Basisskade ___

Våben og andre kære ejendele

Hest + saddel og tasker
Feltudstyr
Hakke
½ pk. smøger
Stor sæk
Kniv
Olielampe (½ fyldt)

0 $ 16

Fordele

Musikalsk
Sund fornuft

Ulemper

Svag viljestyrke

Færdigheder	Skill
Jumping	10
Climbing	10
Sneaking	8
Detect lies	8
Gambling	9
Hunting	13
Throw knife	10
Singing	7
First aid	12

Karakteristika

"Go' karisma"
Ryger

Våben	SS	Acc.bonus	½ skade	Max. rækkevidde

Karakterarket er lavet til scenariet TA' DEL I CHANCEN. Et GURPS Western scenarie skrevet til SPILTRÆF 9 - Odense.

Om Nebraska Hudson

Hudson er 21 år, stor og gemytlig. Han har lavet noget skov-huggerarbejde oppe i Nebraska hvor han blev født af sine irske forældre. Hudson er en lidt mut, men overmådig flink person-lighed. Da han som 17 årig ville deltage i borgerkrigen, drog han hjemmefra. Men da de militære myndigheder fandt ham for ung og for god af sig, måtte han finde på noget andet. Hudson fik så arbejde i Colorado.

Om de andre:
Hudson har det helt fint med gruppens sammnhold, og da han tilmed fandt sammen med sin grandfætter Butch Cunning, følte han sig lang tryggere og tørrere.

Fælles baggrundshistorie

Under Borgerkrigen 1861-65 arbejdede I ved et stenbrud i Colorado. Den stærke blæst piskede sandkorn i ansigtet, og kulden i bjergene gjorde det til et surt arbejde. Som om det ikke var nok, så var lønnen lige til at grine af. Men under krigen var det småt med jobbene, og det var kun dem med en akademisk uddannelse der kunne få lov at sidde ned indendørs og arbejde...

I har gennem ca. 2½ år, mødt og snakket med hinanden ved fællesspisningerne i stenbruddet. Ganske naturligt er netop I seks blevet gode venner. Som så mange andre, er dine venner også emigreret til USA for at søge lykken, for ca. 5-10 år siden. Men det har været så som så med lykken, for ingen af Jer har kunnet finde arbejde andre steder end i stenbruddet.

For at kunne overleve, har I alle mere eller mindre været på kant med loven. Som falskspillere, kvaksalvere osv. Og sådan som Jeres situation ser ud nu, er I mildest talt økonomisk på spanden. Men ikke nok med det, for Jeres uheldige stjerne har igen været ude efter Jer: I befandt jer tilfældigvis på en bar, en aften med slagsmål og stor tumult. Næste dag blev I slæbt i retten, hvor I dog slap med en advarsel.

I Jeres lettelse over sagens heldige udfald, besluttede I at ride til den lille flække Cover Creek, for at bruge de sidste cents på en gang gurglen i halsen. Her mødte I en lille fedtet mexicaner med en kæmpe rød poncho. Han præsenterede sig som Muro, og "- om ikke I ville tjene nogle dollars? Meget nemt, no problemo!". Opgaven lød kort og præcist. "Overfald diligencen der kommer forbi ude ved Wathson Rocks. Den fragter en pakke, et lille rør. Tag den med jer, og mød mig igen ved Red Peek kl. 14:00. I skal få $50 nu, og 100 bagefter."

Scenariet starter hvor I alle befinder jer i området hvor overfaldet skal ske.

TA' DEL I CHANCEN

Karakterark til scenariet

Navn Butch Cunning
Alder 33

Styrke 11 Træthed ___
Behændighed 8
Intelligens 9

Træfpoint 10
Træf modtaget ___
Basisskade ___

Våben og andre kære ejendele

Hest + saddel og tasker
Feltudstyr
Pen + papir
Foto af ungdomskæresten
Strikhandsker uden pegefingre
8 patroner

1 $ 60

Fordele

Samarbejdsvillig
Combat Reflexes

Ulemper

Mindreværdskompleks

Færdigheder	Skill
Jumping	9
Climbing	7
Sneaking	14
Poetry	12
Colt.38	8
Veterinary	13
Escape	10
Pickpocket	9
Fishing	5
Writing	8

Karakteristika

Lettere paranoid
Skægstubbe

Våben	SS	Acc.bonus	½ skade	Max. rækkevidde
Colt.38:	9	2	120	1300 m.

Karakterarket er lavet til scenariet TA' DEL I CHANCEN. Et GURPS Western scenarie skrevet til SPILTRÆF 9 - Odense.

Om Butch Cunning

Butch er emigreret til staterne fra arbejdsløsheden i det regnfulde Irland i 1860, sammen med sine forældre. Han startede som kontorbud på en avis i New York, men blev hurtigt fyret derfra da han stjal af kassen. Da krigen brød ud, tog han afsked med forældrene og kæresten, og drog vestover ind i landet. Her flakkede han rundt og forsøgte sig som revolver-mand. Men det gik nu ikke specielt godt. Butch endte til sidst i Colorado.

Om de andre:
For Butch er de andre en slags erstatning for den familie han efterlod i New York. Er da også grandfætter til Nebraska Hudson.

Fælles baggrundshistorie

Under Borgerkrigen 1861-65 arbejdede I ved et stenbrud i Colorado. Den stærke blæst piskede sandkorn i ansigtet, og kulden i bjergene gjorde det til et surt arbejde. Som om det ikke var nok, så var lønnen lige til at grine af. Men under krigen var det smået med jobbene, og det var kun dem med en akademisk uddannelse der kunne få lov at sidde ned indendørs og arbejde...

I har gennem ca. 2½ år, mødt og snakket med hinanden ved fællesspisningerne i stenbruddet. Ganske naturligt er netop I seks blevet gode venner. Som så mange andre, er dine venner også emigreret til USA for at søge lykken, for ca. 5-10 år siden. Men det har været så som så med lykken, for ingen af Jer har kunnet finde arbejde andre steder end i stenbruddet.

For at kunne overleve, har I alle mere eller mindre været på kant med loven. Som falskspillere, kvaksalvere osv. Og sådan som Jeres situation ser ud nu, er I mildest talt økonomisk på spanden. Men ikke nok med det, for Jeres uheldige stjerne har igen været ude efter Jer: I befandt jer tilfældigvis på en bar, en aften med slagsmål og stor tumult. Næste dag blev I slæbt i retten, hvor I dog slap med en advarsel.

I Jeres lettelse over sagens heldige udfald, besluttede I at ride til den lille flække Cover Creek, for at bruge de sidste cents på en gang gurglen i halsen. Her mødte I en lille fedtet mexicaner med en kæmpe rød poncho. Han præsenterede sig som Muro, og "- om ikke I ville tjene nogle dollars? Meget nemt, no problemo!". Opgaven lød kort og præcist. "Overfald diligencen der kommer forbi ude ved Wathson Rocks. Den fragter en pakke, et lille rør. Tag den med jer, og mød mig igen ved Red Peek kl. 14:00. I skal få $50 nu, og 100 bagefter."

Scenariet starter hvor I alle befinder jer i området hvor overfaldet skal ske.