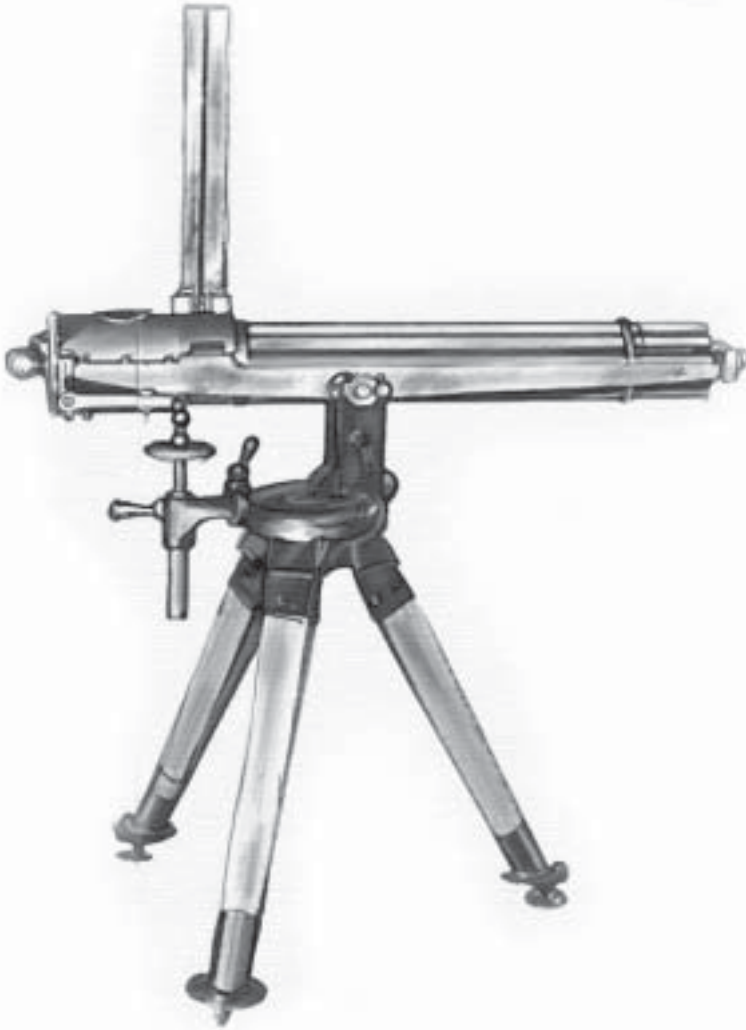


GATLING

TEXT: CHRISTOFFER KRÄMER

BILD: TOMAS ARFERT



Tillslut hinner inbördeskriget ikapp dem. I snön och gyttjan i Sacramentobergen tar flykten slut. Utmattade, hungriga, skadade och jagade trängs de upp mot väggen, och runtomkring dem cirklar de vargar i människoskepnad som törstar efter deras blod. Som mördare och vapensmugglare har de ingen nåd att vänta och de vet det allt för väl.

Gatling är tredje delen i westerntrilogin. De två tidigare delarna spelades på GothCon och LinCon, samt finns nu att ladda ner på www.rollspe.com där du också kan hitta mer om trilogin, Deliverance och kampanjen.

Hej på er och välkomna till *Gatling* som går av stapeln på SydCon. Detta är tredje delen i årets *Western*-trilogi. Den första delen, *Colt*, gick av stapeln på GothCon och den andra delen gick av stapeln på LinCon. I din hand håller du scenariot. Först kommer en del med själva manuset. I den andra delen hittar du samtliga handouts – karaktärer, kartor, bilder och diverse texter avsedda för spelarnas ögon. Om du blivit av med någonnting eller har frågor på innehållet så får du gärna ta kontakt med mig eller med westerngänget. Mycket nöje!
c.kramer@telia.com
western@rollspel.com

TACK

Mängder med människor i min omgivning stödjer mitt envisa scenarioskrivande. Utan dessa skulle resultatet bli så mycket fattigare. Tack därför:

*Maria Bergius Krämer
Anders och Tove Gillbring
Speltestarna på Sveavägen, som snabbt hittade scenariots brister.*

ETT SPECIELLT TACK

Avslutningen av Deliverancetrilogin orsakade mig ovanligt mycket problem. Jag hade nog inte fått ihop det om det inte hade varit för mina goda vänner och idésprutor. Tack därför:

*Daniel Ahlm
Christian Johansson*

Alla eventuella brister i scenariot som fortfarande kvarstår trots dessa människors slit tar jag ödmjukast på mig själv. Detta innebär dock inte att ni nödvändigtvis måste maila mig och påpeka varje liten miss...

REGLER

Spelarna behöver inte ha spelat *Western* förut, eller ha någon kännedom om regelsystemet, för att fullt ut kunna spela detta (eller något av våra) konventsäventyr. Där emot kan det vara bra att ge de spelgrupper som inte känner till spelet sedan tidigare en väldigt kort introduktion, så att siffrorna på rollformuläret får någon som helst relevans för dem... Vi ger här en snabb översikt av vad som kan vara värt att ta upp.

RYKTE

Alla rollpersoner har här två värden som skiljs åt av ett mellanslag (högt upp på formuläret, efter **NAMN** och **ALIAS**).

Den första siffran berättar vilken typ av **RYKTE** de har, hur folk i allmänhet ser på dem. Siffran varierar mellan 1 och 100 och kan grovt delas upp enligt följande:

0 - 20	Avskum; fähund, kråk, ökad mordare av värsta sort
21-40	Ökänd; illa sedd, brutal, farlig, bortom ära och redlighet
41-60	Neutral: normal, som folk är mest, tendenser kan anas
61-80	Gott rykte; Väl ansedd, hedervärd, pålitlig
81-100	Hjälte; räddare i nöden

Den andra siffran berättar hur berömda de är. Är siffran över 100 känner alla i delstaten eller Territoriet till dem, över 200 gäller det ytterligare en delstat därifrån, osv.

VAPENSKICKLIGHET

Du behöver inte gå igenom **TRÄFFMALLEN** med alla, däremot kan det vara bra att berätta vad olika personer har i grova termer. De två värden som är intressanta är **TC** (**TRÄFFCHANS**) och **VS** (**VAPENSNABBHET**).

Många har inte mer än 10 på något av värdena. Det gäller till exempel de flesta stadsbor. De har hållit i ett vapen någon gång, men är inte särskilt bra på att använda det...

Kofösare, nybyggare och andra som har tillgång till vapen, men sällan behöver använda det har ungefär 20 på både **TRÄFFCHANS** och **VAPENSNABBHET**.

Revolvermän och andra som försörjer sig med vapen i hand har omkring 30 på båda dessa värden. De riktigt skickliga kan komma upp i värden runt 40 på **TC** och/eller **VS**.

En handfull personer kommer upp i värden över 50 på **TC** och **VS**. De är alla levande legender...

HANDLINGAR är hur många saker rollpersonen hinner göra under en **STRIDSRUNDA** (5 sekunder). Varje gång **VAPENSNABBHETEN** kommit upp i ett nytt tiotal får man en extra **HANDLING** (33 i **VS** = 3 **HANDLINGAR**, 49 i **VS** = 4 **HANDLINGAR**). Den som har flest börjar, därefter agerar alla som har lika många **HANDLINGAR** samtidigt då man går neråt i **HANDLINGSOMGÅNGARNA**.

HUR MAN LYCKAS

Grunden i hela spelsystemet är en **OBEGRÄNSAD T20**. Så fort rollpersonerna behöver se om de lyckats med någonting de försöker genomföra slår de en **T20**. Ju högre resultat desto bättre, och blir det 20 får de slå om och lägga ihop sina båda tärningsslag.

I de flesta fall är målet att de skall komma upp i 20 totalt då de lägger ihop tärningsresultatet med det värde de utgår från (**FÄRDIGHETS-NIVÅN** – **FN** – på sina olika **FÄRDIGHETER**, eller **EGENSKAPSVÄRDET**). Är det någonting busenkelt behöver de ofta inte ens slå, men är det någonting riktigt otroligt svårt kan de behöva få mer än 20 för att lyckas. I strid används **TRÄFFMALLEN** för att avgöra om man träffat.

Slår de däremot en 1:a har de **FUMLAT**, resultatet blir ett annat än de tänkt sig... Hur illa det går beror på nästa slag – **FUMMELSLAGET**. Återigen är det en **T20** som skall slås, där det gäller att slå så högt som möjligt – en 1:a nu är rena katastrofen, medan 20 tar bort **FUMMELN** och innebär att resultatet av tärningslaget blev värdet +1.

STRUKTUR

Informationen i detta scenario är upplagd på följande sätt:

DEL ETT

Förförståelse – information om scenariot och trilogin som kan vara bra för spelledaren att ha i bakhuvudet när man börjar läsa själva historien.

DEL TVÅ

Bakgrund och tänkt händelseförlopp – bakgrunden till scenariot och hur scenariot är tänkt att fungera om allt går som det skall. Stressade spelledare skulle kunna nöja sig med att läsa denna del och sedan använda sina gudaliknande manipulativa förmågor och se till att spelningen utvecklar sig på detta sätt. Detta är dock inget jag rekommenderar.

DEL TRE

Problemområden – en redovisning av de eventuella problemområden i scenariot som speltester och analyser visat på. Passager och detaljer i scenariot som skulle kunna gå fel om man inte var medveten om dem. Den spelledare som har läst igenom dessa sidor bör vara förberedd på det mesta.

DEL FYRA

Faktadel – i den avslutande faktadelen finns samtliga karaktärer och vad de har för motivation i olika scener, lokaler och viktiga föremål noggrant presenterade. Här finns också en tydlig kronologi. En spelledare som har denna del tillgänglig under spelningen torde inte ha några problem att snabbt friska upp sitt minne.

Jag hoppas att detta skall bringa klarhet i alla frågor.

DEL ETT OM TRILOGIN

Årets westerntrilogi, med de individuella scenarionamnen *Colt-Winchester-Gatling*, kallas *Deliverance*-trilogin. Detta beror på att handlingen på ett eller annat sätt

kretsar kring den lilla staden Deliverance, New Mexico samt att scenariot i mångt och mycket är en lång färd mot befrielse och räddning – åtminstone för ett par av karaktärerna.

Trilogin är mycket sammanhängande och den ena delen tar i princip vid där den andra slutar. Den fulla historien blir man alltså inte varse för än man spelat alla delarna. Jag hoppas att detta inte avskräcker någon att spela vidare efter att ha spelat en del, utan att cliffhanger-sluten har motsatt effekt. Trilogin är tänkt att börja förhållandevis eländigt i del ett, raskt barka utför i del två, för att slutligen sluta i total misär och upplösning (och potentiellt utträdning) av karaktärsgruppen i del tre. Trots att speltester har visat sig att spelare instinktivt värjer sig mot inre konflikter och splittring och är beredda att laga även de största förtroendeklyftor så länge det är det som behövs för att enas mot en yttre fiende, så är jag fast besluten om att försöka åstadkomma detta ändå. I *Gatling* tar jag bokstavligen till det stora artilleriet för att uppnå detta.

KARAKTÄRSDYNAMIKEN OCH TEMAT

Hela Deliverance-kampanjen är tveklöst karaktärsdriven. Händelsekedjorna i trilogin är gjorda för att passa karaktärerna snarare än att karaktärerna är gjorda för att passa in i handlingen. Allting står och faller följaktligen med att karaktärerna fungerar och att ni som spelare förstår vilken tanke som ligger bakom hela scenariot.

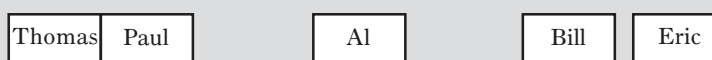
Ett viktigt huvudtema i scenariot är att blod är tjockare än vatten. När jag tänker på vilda västern tänker jag på bröder. Bröderna Earp, bröderna Dalton, bröderna James osv. I en hård tid där revolven är den enda lagen i stora delar av USA kan man bara lita fullt ut på sitt eget kött och blod. Men riktigt dramaturgiskt spännande blir inte detta koncept om man inte först sliter isär brödraparet, skapar en djup spricka mellan dem och för-

VÄNSKAPSFÖRHÅLLANDEN OCH MAKTSTRUKTURER

Efter första scenen i första scenariot ser vänskapsförhållandena i gruppen, i en mycket förenklad endimensionell form, ut så här:



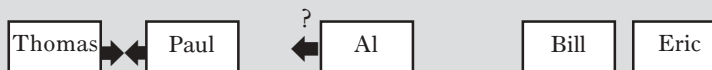
Under hela trilogin kommer Eric, som är den store manipulátören i sällskapet, att försöka uppnå den främsta maktpositionen genom att försöka vinna över den svagaste länken – dvs. Bill och, om möjligt, få någon form av hållhake på den enigmatiske Al. Detta manipulerande, tillsammans med en god portion girighet, kommer troligtvis att resultera i en inre konflikt en bit in i scenario tre då maktstrukturen i gruppen troligtvis ser ut på följande sätt::



När scenario tre börjar är förvandlingen nästan komplett. Följande har hänt i scenario ett och två:

- Bröderna har slitits än längre isär för att sedan närma sig varandra sakta igen.
- Paul och Bill har sakta glidit ifrån varandra. Paul är för upptagen med sin konflikt med Thomas för att ägna Bill tillräckligt mycket uppmärksamhet, Eric utnyttjar ständigt situationen för att sporra Bill i vad han tycker är en lämplig riktning och Bill håller på grund av detta på att spränga alla mentala blockeringar han tidigare haft och stiga fram som en otroligt labil karaktär utan spärrar. Den vänskap Bill tidigare känt för Paul känner han nu för Eric.
- Både Thomas och Paul har glidit allt längre ifrån Eric på grund av dennes ständiga brutalitet och känslökallhet.
- Al fortsätter förtvivlat att hålla samman gänget som en enhet, men även han ser den läskiga riktning i vilken Bill utvecklas och ser i grunden de båda bröderna som de sundaste medlemmarna i sällskapet.

Vilket inför tredje scenariot resulterar i att vänskapsförhållandena i gruppen ser ut på följande sätt:



Troligtvis kommer den första fjärdedelen av *Gatling* att ägnas åt att konsolidera grupperna på det sätt som jag förutsett i skiss#2, men man kan aldrig vara helt säker. Huruvida Al kommer att sida med bröderna eller kvarstå som en joker i mitten är det största frågetecknet.

Denna process, i ett nötskal, utfylld med lite mord, winchestergevär, indianer, prisjägare, mexikanska banditer, kavallerister och en gatling är vad hela trilogin handlar om.

stärker denna spricka med händelser som gör tillit och kärlek mellan dem så mycket svårare. Ett ständigt ökande tryck utifrån, genom hela trilogin, blir katalysatorn som får dem att slutligen inse att de bara har varandra och den triumfen är självaste kärnan i hela trilogin.

För att lyckas med detta är hela karaktärsgruppen uppbyggt med ett brödrapar i centrum. Dessa är de enda sunda och vettiga karaktärerna av de fem – de resterande tre är trasiga och tragiska på varierande nivå. I trilogin kretsar sedan det mesta kring detta brödrapar och maktstrukturen som finns i det sällskap de färdas i – ett sällskap som inte egentligen valt varandra utan mer tvingats samman av ödet. Scenario ett börjar med en händelse som skapar en djup klyfta mellan bröderna och som samtidigt sätter igång en förändringsprocess av maktstrukturen inom gruppen, scenario två både fördjupar och i viss mån överbryggar den klyfta som skapats samtidigt som gruppdynamiken fortsätter att förändras och scenario tre utplånar förhoppningsvis klyftan samtidigt som maktkonflikter i gruppen slutligen exploderar.

UNDERORDNADE TEMAN

Två andra teman löper parallellt med det ovan beskrivna och överordnade temat:

1 När det verkligen kommer till kritan - hur långt är du beredd att gå för att följa din egen övertygelse? När kommer de olika karaktärerna att kasta handskan, dra en linje i ökensanden och säga: hit, men inte längre? För att undersöka dessa frågor är trilogin uppbyggd som ett stadigt fall mot botten. Jag tänker mig att det för varje karaktär i scenariot som tar den yttersta konsekvensen av sin moraliska övertygelse finns åtminstone en som inte orkar eller vågar göra det och därför dör inombords med alla dess tragiska konsekvenser.

2 Ju mäktigare vapen du lägger dina händer på ju svagare blir du. Detta föremål av järn som införskaffats för att skapa trygghet och styrka hos sin ägare genererar lika automatiskt som osynligt en zon av ökad fara och i längden ökad svaghet. Ju kraftigare vapnen blir ju högre blir insatserna och ju större blir faran...

OM SCENARIOT

Om *Colt* var ett murder & mysteriscenario och *Winchester* var en roadmovie så är *Gatling* ett kamarspel. Större delen av scenariot utspelar sig på en och samma plats – en igensnöad, timrad stuga – och hela scenariot drivs fram av karaktärernas samspel.

Det finns för och nackdelar med en dylik lösning. Förhoppningsvis kommer bristen på distraherande element runtomkring sätta än mer fokus på de relationer som finns i gruppen och den konflikt som byggts upp under scenario ett och två och förhoppningsvis resulterar detta i tät stämning och en god atmosfär för bra rollspel.

Det finns dock en riska att scenariot blir kort av två helt olika skäl. Antingen blir det kort på grund av att den slutna miljön i kombination med gott rollspel genast resulterar i en urladdning som dödar en eller flera spelare ELLER så blir det kort på grund av att spelarna själva inte förmår driva handlingen framåt och därför sitter och tittar dumt på varandra tills spelledaren av ren tristess driver scenariot till sitt slut.

För att undvika att scenariot blir allt för kort eller allt för händelseöst har ett antal katalysatorfigurer introducerats i stugan. Med hjälp av dessa figurer kan spelledaren påverka tempo och stämning på ett sådant sätt att alla spelgrupper förhoppningsvis får uppleva en tät och otäck sluttid, på trilogin och sina liv...

DEL TVÅ

BAKGRUND

Södra Sacramentobergen är ett område med många olika mineralfyndigheter. Utan att kunna skryta med några jättelika fyndigheter av den sort som dragit till sig mängder av drömmare till Klondike eller Kalifornien så finns där både silver, guld och annat smått och gott. Då indianerna i området generellt sett inte var intresserade av de ädla metaller som förvridit huvudet på så många blekansikten fanns fyndigheterna orörda då de spanska och anglosaxiska nybyggarna började röra sig i området. När rykten om en del fyndigheter började sprida sig i begränsade kretsar vågade sig därför några tappra sig in i området redan innan det officiellt blev ett territorium i Förenta staterna. Några av dessa guld- och silvergrävare lyckades och fann rikedom, åtminstone i begränsad skala, medan andra bara fann hårt arbete eller ännu värre död i form av kyla eller uppretade apacher.

Moonwellgruvan som förekommer i *Winchester* är ett exempel på en av dessa fyndigheter och ansträngningar och det är också ett exempel på vad som kunde hända med de oförsiktiga silvergrävare som retade upp lokalbefolkningen. Den gruva som går under namnet "Väggen" är ett annat exempel på hur jakten på rikedomar och allt för stor girighet kan leda till död och elände – även utan hjälp av indianer...

VÄGGEN

1842 begav sig fyra mycket motiverade mineralletare från Kansas City i riktning mot Klippiga bergen. Till skillnad från många andra lycköskare visste de vad de gjorde och hur mycket jobb som väntade dem. Gruppen som bestod av två skotska gruvingenjörer, en irländsk grovsmed och en grovarbetare från Chicago var fast överty-

gade om att gräva fram lyckan ur berget.

Under ett par månader red de runt och prospekterade i Sacramento- och Guadalupebergen och till slut hittade de en lovande silverfyndighet i Sacramentobergens södra del. Efter att ha ägnat en tid åt provgrävningar för att bekräfta sina fynd fattade de fyra beslutet att satsa på denna gruva. Fast beslutna om att inte låta någon sabotera deras ansträngningar, stjäla deras gruva eller de mineraler de grävt fram byggde de sin ganska rejäla timmerstuga mot den bergvägg där deras gruva skulle vara belägen. Nedgången till gruvan placerades i en del av stugan som inte användes som bostad och på detta sätt gick det inte att från utsidan se vad som pågick i huset.

Placerad som stugan var mot en lodrät bergvägg fick den snart namnet "Väggen" av de gruvarbetare som bodde och jobbade där. Dag ut och dag in, månad ut och månad in slet de och grävde sig djupare och djupare in i berget. Silverådern de följde förgrenade sig i alla riktningar så deras gruva blev en kaotisk blandning av gångar och schakt. Silvermalmen de grävde fram var dock ren och sakta men säkert grävde gruppen fram en ansenlig förmögenhet.

Efter två års ursinnigt arbete började slitningarna i den lilla vänskaran göra sig gällande. Det ständiga arbetet, det begränsade livsutrymmet och den ständiga, nästan paranoidea, rädslan att någon utomstående skulle försöka ta ifrån dem den rikedom som växte för varje dag, ledde allt oftare till konflikter över småsaker. Grovsmeden Swenson och grovarbetaren Kirshner framförde allt oftare att det var dags att åtminstone ta en paus i verksamheten och återvända till civilisationen. Gruvingenjörerna Allen och Moore vägrade dock, utan förespråkade ett sista år i gruvan innan den avvecklades. Ett besök i civilisationen med allt deras silver skulle ofelbart leda till nyfikenhet och ovälkomna besökare.

Situationen drevs till sin spets när Swenson och Kirshner en sensomarmardag 1844 meddelade att de tänkte återvända till Kansas City med sina andelar och på så sätt avsluta sin del i delägarskapet. Både Allen och Moore var övertygade om att banditer snart skulle svärma över området om de andra återvände till Kansas City och de rasade, men inga av deras argument påverkade avfällingarna. En kyla lägrade sig över Väggen den kvällen. I sin kammare tänkte Allen över situationen länge och väl. Han hade jobbat allt för hårt för att låta någon förstöra hans chans till ett bättre liv och om de andra, medvetna om konsekvenserna av sina handlingar, ändå av egoistiska skäl valde att försöka sabotera för honom, hade han rätt att försvara sig och sin egendom. Det var det amerikanska valet.

När Moore vaknade på morgonen hade en ovanlig tystnad lägrat sig över Väggen. I köket satt Allen och putsade sin smalbladiga kniv och av Swenson och Kirshner fanns inget spår, trots att alla deras ägodelar, deras hästar och deras silverandelar var kvar i stugan. De båda skotska gruvingenjörerna pratade aldrig om sina före detta kollegor efter detta. Över huvud taget sänkte sig en tystnad över det fortsatta arbetet i stugan, en tystnad i vilken det tänktes febrilt. Moore förstod vad Allen gjort och Allen förstod att Moore förstod vad han gjort. Moore var rädd att hans allra äldsta vän skulle vara kapabel att göra samma sak med honom och Allen förstod Moores rädsla.

I sin kammare tänkte Allen över situationen länge och väl. Om Moores rädsla för honom blev allt för stor skulle Moore försöka döda honom i förebyggande självförsvar. Eftersom han inte kunde göra något för att påverka Moores rädsla (efter vad han redan gjort) kunde han alltså vänta sig att Moore agerade när som helst. Då Allen hade rätt att försvara sig och sin egendom avgjordes situationen. Det var det amerikanska valet.

Allen dumpade sin väns kropp i en naturlig sprickbildning inne i berget, där han tidigare dumpat Swenson och Kirshner. Nu kunde inget hota eller störa hans arbete mer. Han bestämde sig för att gräva i ytterligare ett år som han bestämt och det faktum att han nu ägde fyra gånger så mycket silver tycktes inte riktigt sjunka in.

Arbetet i gruvan blev dock allt besvärligare för varje dag som gick. Dels var arbetet mycket svårare när man jobbade ensam och dels började det hända underliga saker nere i gruvan. Verktyg som Allen lagt på ett ställe dök upp på ett annat och lyktor slocknade plötsligt och utan förvarning. Kylan i gruvan blev också värre dag för dag och Allen tvingades ta på sig allt fler lager kläder för att kunna gå ner där. Gradvis började han hitta på ursäkter för sig själv för att slippa gå ner och arbetet blev därför allt mer sporadiskt. Kylan vägrade dock ge med sig och började sakta men säkert sprida sig in i stugan. Allen installerade en extra kamin, högg stora mängder ved och eldade intensivt under hela hösten, men vad han än hittade på kunde han inte fördriva kylan. När den första snön föll och nätterna blev längre började Swenson, Kirshner och Moore att viska till honom från gruvan. De berättade skrämmande historier om män som frusit ihjäl och om män som blivit galna i sin ensamhet. Moore berättade långa historier om de barn som han lämnat bakom sig. Allen lyssnade och eldade.

Innan vintern var över hade Allen vräkt allt silver ner i sprickan efter sina före detta kompanjoner men deras återlämnade andelar verkade inte stilla dem. Historierna fortsatte och kylan blev bara värre. Allen började grundligt inventera sin hjärna i ett försök att hålla dem borta.

Under de tjugo år som följer bor Allen, eller Old man Allen som han kallas av dem som över huvud taget vet att han existerar, kvar i stugan. Han går aldrig ner i gruvan

och har gömt öppningen under en enorm hög ved. Apacherna i området låter honom vara då han uppenbarligen är rörd av gudarna och nybyggare ser honom som en ofarlig kuf, en trapper som blivit galen. Ingen känner till gruvan.

EL DENTE, KAVALLERIET OCH KARAKTÄRERNA

Den mexikanska banditen El Dente är en av dem som absolut inte känner till Väggen när han rider över gränsen 1867. Hans banditband har dragit på sig för mycket uppmärksamhet och motstånd från båda sidor av inbördeskriget i Mexico och han behöver någonstans att omgruppera. El Dente bygger ett tillfälligt läger i ett pass i Sacramentobergen en dryg dagsritt från Väggen och använder detta som bas när han genomför små plundringståg mot gårdar i området. Detta läger är det karaktärerna blir förda till i scenariot *Winchester*.

El Dentes härjningar går dock inte obemärkta förbi och rapporterna når kavalleriregementet IX Kansas som rör sig i området och övervakar den lite oroliga indiansituationen. En grupp spanare ledda av Dennis "DC" Carr skickas till området för att undersöka situationen och denne DC stöter karaktärerna på i scenariot *Colt*. DC behöver inte rida långt ifrån Deliverace för att få bekräftelse på att ryktena om El Dente och hans band stämmer och att det kräver en större insats från IX Kansas. Regimentet kallas in och slår läger i området men råkar redan i etableringsfasen ut för ett bakslag. Några av El Dentes banditer lyc-kas om natten med otrolig fräckhet slinka in i lägret, döda två vakter och stjäla en vagn med en Gatling gun och tio låder ammunition. Plötsligt är oddsen något utjämnade. Denna vagn hamnar sedan i El Dentes läger där den först glöms kvar och sedan hamnar i karaktärernas händer under det kaotiska "överfallet" som Coltranes kofösa-re och uppretade mescaleroapach-er gör på lägret.

El Dente flyr från överfallet, men har oturen att tillsammans med några av sina män rida rakt in i famnen på en större kavalleristyrka. El Dente blir tillfångatagen och inser snabbt att mordet på kavallerivakterna och stölden av Gatling-er är hans mest omedelbara problem. Med sin sedvanliga svada berättar han därför om de fem individer som dykt upp i hans läger och velat sälja honom en Gatling gun. Då beskrivningen av de fem stämmer väl överens med den efterlysning fredsdommaren i Deliverance skickat ut på fem misstänkta mördare och vapensmugglare har kavalleristerna inga problem med att acceptera El Dentes historia – mexikanen skall ju ändå hängas för en massa andra brott...

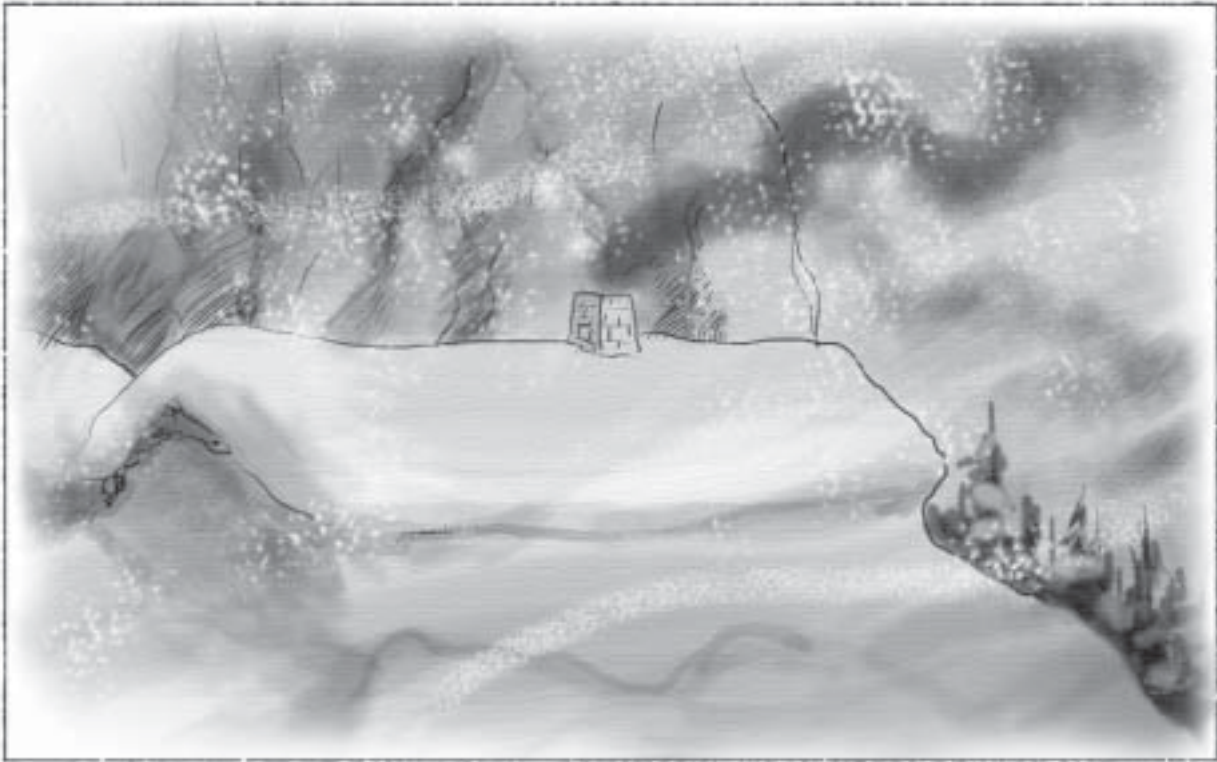
Här börjar synopsisen. För att helt och hållet kunna relatera till händelserna som det behandlar, och de beslut de olika karaktärerna tar, så rekommenderar jag att du först läser igenom karaktärerna innan du läser vidare här.

TÄNKT HÄNDELSE-FÖRLOPP

[I *Gatling* är det mycket svårt att avgöra vad som kommer att hända och i vilken ordning det händer. Detta är en kvalificerad gissning på hur det kommer att gå till i scenariot och det täcker åtminstone upp scenariots stämning och de scener som kommer att spelas upp. När någon specifik karaktär agerar på ett visst sätt beror det på att jag antingen förutsätter att just de kommer att handla på detta sätt ELLER så är det önskescenariot. När du läst detta synopsis kommer du att ha en god känsla för vad du kan vänta dig och med hjälp av den problematiserande delen kommer du att vara väl förbered.]

Karaktärerna lämnar den spricka där de gömt sig de sista två dagarna. De beger sig till vagns och till

häst söderut i riktning mot Mexiko där de tänker sälja sin Gatling till någon av sidorna i inbördeskriget – helst då till Als vän General Armand Flaubert. Tre av karaktärerna, sitter på vagnen med Gatlingen och två rider på hästar som stulits efter kaoset i El Dentes läger. Det snöar ganska kraftigt och detta hjälper till att dölja vagnens spår. Thomas och Paul sitter fortfarande i sina egna tankar och pratar inte så mycket med varandra. Eric och Bill pratar, viskar och intrigerar desto mer. Al är orolig och försöker lätta upp stämningen. Färden går genom en dalgång som sträcker sig i syd-sydvästlig riktning och vagnen är lätt att köra i dalgångens botten. På ena sidan av dalgången reser sig ganska lodräta klippväggar en 20-30 meter upp och på andra sidan en bitvis granklädd sluttning som även avslutas med ett sista lodrätt parti. Efter någon timmes ritt i dalgången hör karaktärerna ljudet av kavalleritumpeter bakom dem som blåser "framåt, framåt". Då dalgången inte ser ut att ta slut i första taget och det är uppenbart att kavalleriet tar sig fram snabbarare än de själva börjar karaktärerna se sig omkring efter någon lösning. I samband med detta börjar det också snöa ännu kraftigare – så kraftigt att man i princip inte kan se tjugo meter framför sig. Lösningen blir därför att karaktärerna kör vagnen åt sidan en bit upp för sluttningen och parkerar den där bakom ett par granar. Om kavalleristerna rider förbi i botten på dalen kommer det inte att se någonting. I samband med detta börjar det, precis när karaktärerna inte trodde att det gick, snöa och blåsa ännu mer och det börjar bli besvärlig och kanske farligt att vistas utomhus.. När karaktärerna gömmer vagnen får de en kort skymt av ljus från någonstans en bit uppför sluttningen. En eller flera rider för att undersöka situationen. Vad de finner är Väggen – en nästan igenöad, men ganska stor timmerstuga som ligger i skuggan av den



lodräta bergsväggen. Alla fönster är täckta med tätningmateriel på insidan: papper, trasor och annat, men rörelser på insidan får en av dessa tätningar att glappa lite då och då och släppa igenom en svag ljusglimt. Genom denna tillfälliga springa kan man också glimta en äldre man klädd i vad som verkar vara dubbla underställ som grejar med en kamin. Då gubben verkar ofarlig nog och kvalleritrumpeterna som hörs längre bort i dalen antyder att de fortfarande har lite tid kvar bestämmer sig karaktärerna för att chansa och förflyttar vagnen upp till stugan. Stugan är byggd fyra-fem meter utanför den lodräta bergsväggen och mellanrummet tycks idealiskt för att parkera vagnen. Här finns redan ett snedtak byggt mellan huset och väggen som används som stall och utomhusskjul. Medan några av karaktärerna ägnar sig åt parkerandet knackar de andra försiktigt på. Samtidigt som de som parkerar vagnen upptäcker tre hästar med tillhörande kavallerisadlar stående i stalden av skjulet öppnar den underligt klädda gubben dörren till stugan.

Gubben tittar på karaktärerna och brister sedan ut i en lång och helt oförståelig harrang där endast några få ord är urskiljbara och dessa absolut inte tycks ha något med varandra att göra. Han viftar dock med händerna på ett sådant sätt att en inbjudan i stugan är uppenbar, han verkar inte gilla draget och kylan som dras in i stugan. Karaktärerna går in i det stora, uppvärmda rummet försedd men en väl tilltagen och till synes ganska bekväm soffa, ett par stolar och hyllor, en öppen spis och en kamin som går för fullt och en liten kökshörna. Rummet har också två dörrar som leder vidare in i stugan. Så fort karaktärerna satt sin fot i rummet passar de på att täta rutan som släppt ut ljusstrimman i snöstormen och hindrar på detta sätt kavalleristerna nere i dalen från att ha den minsta chans att få syn på stugan. Karaktärerna ser sig också runt och konstaterar att stugan verkar tom. Nu kommer de som parkerade vagnen ilande med dragna revolverar och öppnar dörren. Kavallerihästarna har av förklarliga skäl gjort dem lite nervösa. Resterande karaktärer drar också sina revolverar och

tillsammans börjar de försiktigt söka igenom stugan. Gubben eldar i sin kamin, skattar till då och då och brister med jämna mellanrum ut i nya helt otydbara harranger och han verkar inte det minsta fientlig. Med dragna revolverar öppnas rummets två dörrar i tur och ordning. Bakom den enda döljer sig något som verkar vara gubbens sovrum kombinerat med verkstad och vedförråd och bakom den andra ytterligare ett sovrum med två sängar. När dörren till det senare rummet öppnas syns till en början inget mer än ett dunkelt, oupplyst rum där sängarna är svaga konturer. I takt med att karaktärerna vänjer sig vid det svaga ljuset alternativt skaffar fram en lykta förändras bilden radikalt.

Bakom den bortersta sängen ligger två svarta män och trycker med både en revolver och ett gevär riktade mot dörren. När karaktärerna upptäcker männen och dessa inser att de avslöjats rusar adrenalinet i rummet i höjden. Det siktas och skriks, men ingen skjuter omedelbart. Männen är klädda i kavalleriets byxor och skjorta, men har tagit av sig sina uniformsjackor och

de ser mycket nervösa ut. Kavalleristerna vill veta vilka karaktärerna är och karaktärerna vill veta vilka kavalleristerna är och absolut ingen vill lägga ner sina vapen. Gradvis utkristalliserar sig dock lite kommunikation ur allt skrikande: Kavalleristerna vill inte skada någon – inte heller karaktärerna. Kavalleristerna vill inte ställa till något problem eller orsaka uppståndelse som kan locka till sig uppmärksamhet – inte heller karaktärerna. Kavalleristerna vill inte bli upptäckta av det resterande kavalleriet – inte heller karaktärerna. Stegvis uppnås tillit och vapen sänks försiktigt. Karaktärerna som är fler och bättre beväpnade känner att de är i en liten styrkeposition och kan lugna ner sig. Kavalleristerna är lite mer på sin vakt, men har ju inget annat val än att lita på karaktärerna.

I det trevande samtalet som följer byts information som om det vore ädla stenar. Ingen avslöjar något viktigt eller potentiellt skadligt om inte den andra sidan först gjort det samma och på så sätt blottat sig lika mycket. Gradvis utkristalliserar sig dock följande:

De två svarta kavalleristerna, som är buffelsoldater ur IX Kansas precis som de karaktärerna träffat på tidigare (i *Colt*). De heter Tom Little och Jeffrey Stanton och har deserterat från de förband som nu letar igenom kullarna efter karaktärerna och resterna av El Dentes band. De säger sig ha tröttnat på att lyda under den vite mannen och utsätta sig för faror utan tillbörlig belöning. De har ingen avsikt att ställa till det för karaktärerna och dessa inte försöker ställa till det för dem. De har bott hos gubben i snart ett dygn och denne verkar inte ha något emot sina besökare. Han eldar i sina kaminer så att stugan känns som en bastu och han lagar mat på de mest oförutsedda klockslag, men bortsett från detta är han en perfekt värd helt utan nyfikna frågor.

Karaktärerna, med Al i spetsen, dukar själva upp en historia om

varför de inte vill sprina in i en massa kavallerister utan föredrar att hålla sig dolda. Denna historia punkteras dock effektivt när en av de två kavalleristerna plötsligt knäpper med fingrarna och upphetsat utbrister att han vet vilka karaktärerna är. Då han märker hur spänningen genast ökar i rummet önskar han att han inget sagt, men nu är det för sent. Under karaktärernas misstänksamma blickar konstaterar han att karaktärerna måste vara de som stal Gatlingen från förläggningen ett par dagar tillbaka och sedan försökt sälja den till de mexikanska banditerna, El Dente berättade allt om dem när han blev tillfångagen. Om kavalleristen inte gissar helt fel är väl karaktärerna också de som borgmästaren i Deliverance söker för mordet på en ung kvinna...

Upplysningarna slår ner som en bomb bland karaktärerna. Insikten att kavalleriet som rider runt i bergen och söker efter dem nu jagar dem för två brott de inte har gjort är jobbigt att ta. Att El Dente skyllt Gatlingstölden på dem, den skallerormen, skapar frustration i en situation där det inte finns något att göra åt saken. Samtidigt är det nu uppenbart att alla i stugan vet var de har varandra och att ingen vill blanda in någon annan i den situation som föreligger. Detta skapar en viss avspänning och alla kan dela på det kaffe och den sprit som den gamle stugägande kufen bjuder på. Kaffet som gubben serverar i stugan är för övrigt med på listan över 1800-talets godaste koppar kaffe, spriten är dock vanligt hemkört.

Det tillfälliga lugn som skapas när alla i stugan vet var de har varandra är dock bara just tillfälligt. Snart kommer nya överraskningar som höjer spänningen igen. Under tiden passar Paul och Thomas på att reda ut sina brödrapblem medan Eric och Bill har annat att visa om. Karaktärgänget polariseras ytterligare. Al står emellan och har ångest för hur situationen utveck-

las. Lyckligtvis har gubben gott om sprit så Al tröstar sig så gott han förmår.

Bortom den säng som de två kavalleristerna använt som skydd i det första mötet med karaktärerna finns en dörr som uppenbarligen leder till ytterligare ett utrymme i stugans bakre del. Av förklarliga skäl vill karaktärerna ha total koll på sin omgivning och vill undersöka även detta utrymme. Här märker de dock motstånd från de två kavalleristerna och spänningen i rummet höjs igen. Om kavalleristerna vill hålla dem utanför rummet betyder det att de döljer något och döljer de något så kan det vara farligt. Händer placeras på revolverhölster ytterligare en gång och röster höjs. Kavalleristerna ger då med sig och låter karaktärerna undersöka utrymmet som visar sig vara ytterligare ett sprängfyllt förråd med en igenbommad dörr ut mot stallet där hästarna står placerade. Det mesta i rummet verkar vara bråte, men Eric upptäcker något de andra missar: Under en hög ved skymtar ett par indianska sadelväskor fram. De ser exakt ut som de sadelväskor de fick av apacheindianerna för att lasta winchestersilvret i Samma sadelväskor som togs av El Dente som i sin tur togs av kavalleriet... Eric förstår plötsligt varför de två kavalleristerna deserterat med en sådan fart, silvret var ju säkert värt \$10.000. Han börjar genast utforma en plan i huvudet, en plan som inte nödvändigtvis omfattar samtliga medlemmar i sällskapet.

Utflykten i det bakre rummet skapar ytterligare en konflikt med de två nu mycket spända kavalleristerna. Under hela tiden karaktärerna undersöker det inre förrådet står de på post vid den säng där de tidigare legat i skydd. Sägen är täckt med både packning och lump och när karaktärerna till slut är nöjd med titten och lämnar det inre rummet så uppfattar de stön från sängen. Det blir uppenbart att det ligger någon där, en person som de två kavalleristerna ansträngt sig

för att dölja. När personen på sängen upptäcks höjs återigen spänningen och händer söker sig till revolverhölster. Kavalleristerna konstaterar att den dolda mannen på sängen är deras skadade kamrat och att de inte ansett det vara nödvändigt för karaktärerna att veta om hans existens. De hävdar att mannen för tillfälligt är medvetlös men att han är utom fara om han bara får vila. De vill inte låta karaktärerna undersöka mannen och verkar vara beredda att gå ganska långt för att detta inte skall hända. Karaktärerna som inte känner sig så väldigt hotade av ytterligare en skadad kavallerist släpper saken för tillfället och drar sig tillbaka för att viskande avhandla situationen. Under tiden håller sig kavalleristerna i sitt rum, vid sin säng. Tiden går i stugan och den gamle kufen eldar på. Utanför rasar den kraftiga snöstormen vidare och sällskapet i stugan kan inte göra annat än att sitta och vänta ut den. Så länge de två sällskapen håller sig till artigheter funkar det bra att dela det begränsade utrymmet, men så fort någon av sidorna blir pressade blir det spännt.

En slutlig konflikt blommar upp när karaktärerna plötsligt hör högljudda skrik och stönanden från kavalleristernas rum. När de söker sig dit finner de de två kavalleristerna på helpänn kring den skadade mannen i sängen. Att mannen har oerhört ont är det ingen tvekan om, men de två svarta soldaterna verkar inte lyfta en hand för att hjälpa honom. Thomas, Paul och Al som i grunden är sunda, medkännande individer tröttnar tillslut på situationen och bestämmer sig för att hjälpa mannen oavsett vad hans känslokalla vänner tycker. Trygga i förvisningen om att de har styrkan på sin sida deklarerar de sina avsikter att hjälpa mannen om de så måste använda våld för att göra så. Revolverar dras och röster höjs. De två kavalleristerna är rädda, men verkar inte riktigt vara beredda att ta till våld. Thomas tar sig fram till sängen och drar undan

de täcke av filter som döljer mannen. Till hans stora förvåning visar det sig att mannen på sängen är vit och bunden. Manne som har sin uniformsjacka på sig är av löjtnants grad och han har uppenbarligen skottsår i magen. Hans panna är täckt av svett och genom en munkavel kommer kontinuerliga stön och skrik. Hans ögon lyser av skräck. En redan spänd situation förvärras ytterligare. De två kavalleristerna medger att mannen är deras gisslan, en "försäkring" och de skulle hamna i strid med sina forna vapenbröder. Mannen är en officer som de vet har mäktiga vänner och de räknar med att ingen kommer att röra dem så länge löjtnanten är i deras våld. Kavalleristerna tycker att karaktärerna skall sköta sig själva och låta dem sörja för löjtnanten. Han är visserligen skjuten, men de försäkrar att han kommer att överleva. Smärtan han känner har han förtjänat flera gånger om enligt dem. Thomas, Paul och Al är inte lika lättövertygade och situationen skall komma att förvärras ytterligare.

Thomas (eller kanske Al) inser plötsligt, till sin egen stora förvåning, att han känner igen mannen. Mannen är före detta sydstatsmajor Conrad Stephens som de hade lite att göra med under inbördeskriget. Samme major som Paul slog på käften och nästan miste livet på grund av. Majoren har visserligen anlagt ett stort helskägg och ser betydligt äldre ut, men det är tveklöst han. Vad han nu gör i en "nordstatsuniform" (som karaktären ser det – egentligen är det ju en uniform tillhörande förenta staternas armé) har han ingen aning om. Förbluffad identifierar han mannen inför de andra och de två svarta kavalleristerna ser genuint förvånade (och lite rädda) ut. De konstaterar att identifieringen är felaktig. Mannen är inte alls major Stephens utan Löjtnant Hoag. Thomas/Al är dock säker på sin sak. Eric som står vid sidan om och som tidigare inte egentligen haft några problem med att låta de svarta ka-

valleristerna ha deras vita gisslan blir nu riktigt nervös. Om majoren börjar tala kommer hans gamla lögn säkert att avslöjas (se karaktärerna). Bara det faktum att mannen nu dykt upp och kommer att diskuteras innebär troligtvis att hans lögn kommer att avslöjas. Nu är goda råd dyra. Eric signalerar tyst till Bill som gör sig beredd att handla.

Under tiden fortgår konflikten med kavalleristerna. De vill inte låta Thomas, Paul och Al varken sköta eller prata med majoren/löjtnanten och karaktärerna som nu etablerat att de är bekant med mannen sedan tidigare tänker inte låta sig stoppas. Adrenalinivån siger, det viftas med revolverar och skriks något fasligt. Dödsrädslan hänger som en våt filt i rummet.

Eric avgör situationen genom att lika plötsligt och överraskande avrätta löjtnanten där han ligger bunden. Detta skott utlöser en rad andra och innan krutröken lagt sig ligger de båda kavalleristerna döda eller sårade och avvärnade på golvet. Spänningen lägger sig dock inte när kavalleristerna dör utan fortsätter – nu mellan karaktärerna. Revolverar riktas fram och tillbaka, alla skriker.

Thomas är ursinnig och Al chockad. Bill är speedad som om han var på droger och Eric uppumpad. Paul, med knapp ledsyn, är en vild joker i leken. Varför dödade Eric majoren/löjtnanten? Har han helt förlorat förståndet? Eric argumenterar känslokallt: majoren/löjtnanten orsakade konflikt och spänning – denna konflikt och spänning är nu över. De skulle för eller senare ha skurit sig med de nervösa svartingarna ändå, lika bra att förekomma än att förekommas. Han hade situationen väl under kontroll. Thomas och de andra låter sig inte imponeras av Erics förklaringar och en total shoot-out hänger i luften.

Huruvida scenariot tar slut för ett antal av karaktärerna i detta läge är omöjligt att säga, men vi ponerar en fortsättning.

Situationen lugnar ner sig, men gruppen är nu, om möjligt, än mer splittrad. Medan Thomas, Paul (och eventuellt Al) går ut och begraver de tre kavalleristerna i grunda gravar i den något avtagande snöstormen stannar Eric och Bill kvar och planerar vidare. När alla samlas igen har planer, reservplaner och absoluta krisplaner formats på båda sidor. Nu kan de bara vänta tills vädret tillåter dem att ge sig iväg.

När vädret väl börjar lätta så mycket att karaktärerna kan tänka sig att lämna Väggen så sammanfaller detta givetvis med att en ny kavalleristyrka rider genom dalen. Denna gång i maklig takt och med flera spejare knutna till den som rider i förväg och spanar. Karaktärerna kan bara stillatigande, genom springan i stugfönstret, se hur två av dem får syn på röken från stugan och rider närmare för att undersöka. De gömmer sig snabbt i det bakre förrådsrummet, drar sina vapen och hoppas på det bästa. Den gamle kufen släpper givetvis in spanarna, på samma sätt som han tycks släppa in vem som helt som inte låter dörren stå och dra för mycket. Spanarna försöker först prata med gubben, men inser snart det hopplösa i detta företag och börjar se sig omkring i stugan utan hans hjälp. De kollar båda sovrummen och får givetvis syn på spåren av vad som hänt. Lukten av krutrök ligger fortfarande i det inre sovrummet och blodfläckar på golvet talar sitt tydliga språk. Spanarna inser dock att de kan vara ute på djupt vatten och tackar för sig och ger sig av innan det hinner bli konfrontation. Karaktärerna, gömda i sin skrubb, inser även de att det är kört och dunderar ut ur skrubben.

Genom fönsterspringan ser du hur spanarna meddelar huvudstyrkan som genast sätter fart mot stugan. Karaktärerna hyperventilerar. Det är dags för några sista desperata åtgärder. Gatlingkulsprutan monterar snabbt ihop i dörröppningen och två-tre lådor ammunition ploc-

kas fram. Samtidigt jobbas det frenetiskt på alternativa flyktvägar. Då flera tecken i stugan tyder på gruvor och gruvdrift och den gamle mannen dessutom hävt ur sig flera kryptiska harranger som antytt en gruva sätts aktiv press på den gamle stackaren för att försöka avslöja denna gruva i förhoppningen att öppningen ligger i närheten. Allt gruvsnack gör Old man Allen riktigt nervös och lätt hysterisk och det är inte så mycket det han säger och gör, utan snarare vad han absolut inte säger och vad han absolut inte gör som ger karaktärerna ledtrådar till gruvan och dess nedgång. I princip sliter karaktärerna stugan i stycken samtidigt som kavalleriet börjar gruppera i slutningen nedanför stugan.

Nedgången hittas slutligen under vedstapeln i kufens sovrums och karaktärerna hinner ner i samma stund som kavalleristyrkans ledare Major Halford uppmanar alla i stugan att komma ut med händerna över huvudet. Dåligt utrustade och med andan i halsen tar det sig ner för trappan ned i gruvans mörker. De indianska sadelväschor som Eric i sista sekund släpat fram skapar ny spänning. Vad kommer väskorna och silvret ifrån och varför har inte Eric berättat om dem tidigare? I ljuset av anfallet mot stugan blommar grälet inte ut till fullskalig konflikt denna gång. Karaktärerna söker sig vidare.

Efter ett par minuter i en ganska välgrävd gruvgång når karaktärerna plötsligt en naturlig sprickbildning som hindrar deras väg. De kan se hur det en gång i tiden funnits en träbro över, men denna har för länge sedan fallit i bitar. Avståndet över till andra sidan är fyra-fem meter. Kort nog för att man skall kunna hoppa, men långt nog för att det skall vara farligt. En vindpust från gruvans inre antyder att det åtminstone finns en annan utväg längre fram. Karaktärerna beslutar sig för att ta chansen att ta sig över. För att hoppa måste de dock först kasta över sin utrustning och de indianska sadelväskorna.

Om det fortfarande finns konflikter i karaktärsgruppen så kommer detta troligtvis att vara tillfället då de blommar ut i full blom. De som först hoppar över har tillgång till friheten OCH alla sadelväschor med silver som kastas över. Vi ponerrar en fortsättning.

Bill hoppas snabbt och vigt över sprickbildningen och Eric, som ser sin chans hoppar snabbt efter. Al kastar över sin sadelväska, tar sats och hoppar. Bill väntar på andra sidan och hindrar honom från att landa korrekt. Al tappar balansen och trillar skrikande i sprickan. Eric är beredd och har dragit sin revolver för att avsluta jobbet. Han räknar dock inte med att Paul nu fått tillbaka sin syn tillräckligt mycket och att denne också läst situationen. I skottlossningen som följer faller både Eric och Bill medan Thomas blir skadad. Bröderna är nu ensamma kvar nere i gruvan och Thomas har inte längre någon möjlighet att hoppa över sprickor. Paul hoppar dock över för att undersöka situationen och kan till sin besvikelse konstatera att gruvgången tar slut ett tjugotal meter längre in och att vinddraget kommer från en smal spricka som uppenbarligen leder upp till ytan på något sätt. Gruvan är en återvändsgränd. I bakgrunden kan man höra de första kavalleristerna tränga ner i gruvan med dunder och brak.

Oavsett vilken eller vilka karaktärer som kan tänkas överleva nere i gruvan så ställs de inför valet att dö i en bitter strid med kavalleriet eller att ge upp. Vi ponerrar att de ger upp och att scenariot fortsätter ytterligare en stund.

Paul och Thomas inser det hopplösa i situationen och lägger ner sina vapen och blir snabbt övermannade av framstormande buffelsoldater. När de förs upp i stugan igen ser de hur delar av den skjutits sönder och samman av försiktiga

soldater, men att den gamle kufen faktiskt överlevt. De förs ut i snön och fjättras med bojor. När kavalleristyrkan är klara med sitt efterarbete vid stugan placeras Paul och Thomas på en vagn och en lång färd påbörjas. Över ett dygn senare anländer de till kavalleriets läger som är beläget utanför Deliverance där allt började en gång. Dagen efter de har anlänt till lägret utanför Deliverance dyker Dennis "DC" Carr upp mitt i deras torftiga frukost och meddelar att den lokala fredsdomaren vill prata med dem inför den rättegång som stundar mot dem. Han kommer förbi senare under eftermiddagen. När DC har gått får bröderna mycket att klaga över. Den lokale fredsdomaren är ju ingen annan än Coltrane och skall han döma dem kan de ju lika gärna hälsa hem. De bestämmer sig dock för att göra vad de kan för att ta Coltrane med sig ner i djupet. Saker kommer dock att visa sig vara helt annorlunda än vad de trott...

När Coltrane dyker upp ser han först till att avlägsna alla vakter och andra potentiella vittnen till sin diskussion med bröderna. När detta är avklarat försöker han nalkas bröderna med sin sedvanliga självsäkerhet, men bröderna inser snabbt att Coltrane är betydligt mer skakad än vanligt. I en inledande diskussion känner de tre på varandra och bröderna kan snabbt pussla ihop vad Coltranes försiktighet beror på. Kavalleriets närvaro i staden underminerar hans ställning som envåldshärskare och han tänker inte göra något som riskerar hans position. Han vet att bröderna sitter på en hel massa riktigt skadlig information och han är beredd att kohandla för att ta sig ur situationen oskadd.

Följaktligen går bröderna i säng med Coltrane, alternativet vore att dömas för mord, vapenförsäljning till indianer, stöld av arméegendom, mord på medlemmar ur Förenta staternas armé och så vidare. Mot sin absoluta tystnad om allt som har med Coltrane och Delive-

rance kan Coltrane lösa de flesta av deras problem. Mordet på Patricia (*Colt*) visade sig ha begåtts av en berusad mexare, vapenförsäljningen till indianerna (*Winchester*) var inte någon försäljning. Istället transporterade karaktärerna vapen för Coltranes räkning när indianerna överföll och tog vapnen, Gatlingen stals av den lögnaktige El Dente, som försökte lägga skulden på karaktärerna och kavalleristerna som dödades i stugan var ju inte kavallerister längre och dessutom sköts de i ett (tyvärr misslyckat) försök att rädda livet på löjtnant Hoag som desertörerna tänkte döda. Summan av karaktärerna är att karaktärerna går fria så länge de låter Coltrane fortsätta förtrycka och terrorisera hela trakten. Ett svårt val för Thomas, men hans nyfunna brödrakarlek avgör saken. Bröderna kniper och lever lyckliga i alla sina dagar.

DEL TRE PROBLEMOMRÅDEN

Olyckligtvis är spelare inte som dresserade cirkussålar som gör saker på kommando. De har en tendens att envist misstolka karaktärer eller nyanser på ett sätt som får dem att jaga iväg i fel riktning i tid och otid. När du nu har läst synopsis har du fått en generell bild av hur scenariot kan utvecklas, men du har inte fått alla fakta du behöver för att bemästra det. Här i avdelningen för problemområden skall jag, baserat på erfarenheter från speltesterna, ta upp saker som lätt kan gå fel, och ge lite tips för hur man kan hantera det. Inledningsvis tar jag upp övergripande problem och på slutet problem som lite mer i detalj rör speciella scener eller handlanden.

DET VÄLDIGT, VÄLDIGT KORTA SCENARIOT

Ett övergripande problem, speciellt när man spelar *Gatling* på konvent, är att scenariot kan bli väldigt kort. I värsta fallet kan det tänkas vara över på en halvtimme. I en sådan version anländer spelarna till Väggen, går in, hamnar direkt i en shoot-out med de två svarta kavalleristerna och dödar dem, finner fången på sägen, identifierar honom och hamnar i en ny inbördes shoot-out, THE END. En så här kort spelning är givetvis inte önskvärd, speciellt inte om man betalat pengar på ett konvent för att få spela MEN det är ändå att föredra gentemot ett scenario där karaktärerna inte hamnar i en slutgiltig konflikt. För att få denna slutgiltiga konflikt är karaktärerna extremt tillspetsade. I Pauls karaktär står det uttryckligen att han tänker döda Eric så fort hans syn återvänder. Lärdomen från LinCon är nämligen att karaktärerna måste vara exceptionellt tydliga för att karaktärer skall vända sig mot varandra.

För att undvika detta blixtrande snabba händelseförlopp finns det lite olika tricks. Om man betonar kavalleriets närvaro i dalen i samband med att karaktärerna smyger in i stugan blir de mindre benägna att direkt starta en högljudd skottlossning. Känner man att spelarna är ovanligt gung-ho kan man ju tonna ner kroppsspråket hos kavalleristerna som ju inte nödvändigtvis behöver ligga och sikta på dörren med vapen. De kan ju bara ligga och trycka bakom sängen och ha vapen, en viss skillnad. Om någon av karaktärerna ändå vill börja skjuta kan ju någon av kavalleristerna, som ju verkligen inte vill ha någon skottlossning skrika "Skjut inte!" vid rätt ögonblick.

Har scenariot bara passerat detta första, kritiska möte så blir det genast mycket längre. Det kan fortfarande bli ett kort scenario med konventsmått mätt, men det är helt okej i min värld.

DET KONFLIKTFRIA SCENARIOT

Ett mycket tristare problem är om spelarna, trots de otroligt tillspetsade karaktärerna ändå vägrar vara något annat än bästa vänner. Detta inträffar i spelgrupper som helt enkelt inte är vana vid konflikter eller bland de som vill "vinna" scenarion genom att överleva. Av förståeliga skäl är spelare också ovilliga att döda sina kamrater och på det sättet utestänga dem från fortsatt spel. Märker man att karaktärerna är ovanligt kramiga finns det givetvis verktyg att ta till för att driva fram en konflikt:

- Pauls syn kan snabbare bli bättre och därmed sätta press på den karaktären att agera.
- Man spelar på karaktärernas girighet och försätter dem i situationer där de har chansen att "vinna" på bekostnad av andra spelare. Man ger någon eller några av spelarna en chans att lägga fingrarna på silvret för egen del, sedan ger man de andra kunskaper om att de andra har silvret och försätter dem i en situation där de kan dra nytta av att de vet men att de andra inte vet att de vet och så vidare.
- Skicka enskilda lappar till olika spelare för att på detta sätt skapa en mer paranoid stämning.
- Låt spelarna drabbas av mar- drömmar, de sover ju trots allt i en hemsökt stuga där girighet och paranoia sitter i väggar-na. Olika spelare drömmer individuellt om hur de blir lurade och mördade av sina vänner. Även i vaket tillstånd skulle någon eller några spelare kunna få syner där de ser sina vänner i hemlighet planera deras död och så vidare.
- Pauls meskalpung kan också användas som konfliktskapande element. Meskalen kan ju lätt hittas av andra spelare och de som äter den kan ju få alla möjliga former av hallucinationer där paranoia blandas med verklighet.

KAMMARSPELETS PROBLEMATIK I STORT - SPELLEDARENS VERKTYG

Då större delen av scenariot utspelas på en mycket begränsad yta finns det speciella problem. Hur får man spelarna att stanna på samma plats och hur kontrollerar man hur mycket tid som passerar när man är där? I *Galling* finns det ett antal element inlagda för att spelledaren skall kunna kontrollera den tid och den takt i vilket scenariot utspelar sig:

- **Snöstormen.** Reglerar den tid spelarna måste vara i huset. Så länge den rasar så går det bara inte att lämna stugan om man vill överleva någon längre tid. Så fort man tycker att det är lämpligt bedarrar den. Det faktum att den håller på att bedarra kan också sätta igång handlanden hos karaktärerna.
- **Gisslan.** Gisslan reglerar i stort sett när man vill få till den stora konflikten med kavalleristerna, som i sin tur styr andra effekter. Genom att låta gisslan börja yra/stöna/skrika hjärtskärande kan man sätta igång handlingen i önskad riktning.
- **Pauls syn,** är som nämnt, ett bra sätt att kontrollera när man vill sätta igång en viss, potentiellt slutgiltig, konflikt.

VILKEN STUGA?

Ett betydligt mer konkret problem är vad som händer om karaktärerna inte hittar, alternativt inte är intresserade av att besöka, stugan? Här faller ju hela scenariot pladask. Lösningen är tyvärr ett visst mått av mildt våld. Det är högst osannolikt att spelarna väljer att inte söka skydd i stugan (för de är ju trots allt spelare och vet instinktivt att scenariot delvis kommer att utspela sig här), men om de ändå skulle tveka får man helt enkelt betona vädrets effekter. Om spelarna inte söker skydd kommer de att dö. De spelare som ändå envisas och för söker ta sig fram på egen hand

utsätter man för ett sådant väder att någon/några av dem faktiskt dör eller är nära att dö, något som säkert övertygar dem om stugans förträfflighet.

KUFEN ALLEN

Old man Allen kan vara en knepig karaktär både för spelledare och för spelare. För spelledaren kan han vara svår att spela. En person som aldrig säger en begriplig mening är givetvis en utmaning. Själv valde jag att spela honom som en galet glad gubbe med gott humör och ett karakteristiskt storgarv som dök upp i början på varje "mening" och även vid andra lämpliga eller olämpliga tillfällen. När han pratade sade han saker som "GARV, mummelmummel, mummelmummel, sand, mummelmummel, mummelmummel, Puerto Rico, mummelmummel, mummelmummel, gunpowder. Spelare som verkligen försökte förstå Old man Allen kände alltid att de nästan kunde förstå vad han sa, men bara nästan. De flesta enklare spörsmål gick ändå att få svar på med hjälp av gubbens kroppsspråk och hans tjoanden.

Vissa spelare kan kanske uppleva en viss frustration över Allens oförmåga att kommunicera alternativt känna sig lite hotade av den oförutsägbara gubben. Troligtvis kommer de dock att klassificera honom som harmlös. Märker man att karaktärerna är på sin vakt mot gubben bör man spela honom som helt och hållet oförarglig. Märker man å andra sidan att karaktärerna accepterar Allen för vad han är kan man ju nyansera hans karaktär något genom att låta dem se hur demonerna plågar honom i sömnen, hur hans erratiska eldande tycks lugna honom hur knivar får honom att flippa ut och så vidare.

PAULS BLINDHET

Att spela en blind karaktär har sina speciella problem. Paul kan lätt hamna utanför om han spelas av en mindre framfusig spelare. Han kan ju inte delta aktivt i några hot-

fulla scener där revolverar riktas fram och tillbaka, åtminstone inte med någon större effektivitet. Märker man att Paul hamnar utanför finns det olika sätt att göra honom mer delaktig:

- Återkom med jämna mellanrum till Paul med uppdateringar om hur hans syn gradvis förbättras. Först ser han skillnad på mörkt och ljus, sedan kan han urskilja rörelser. Senare kan han urskilja objekt och silhuetter och så vidare. Det blir som en sorts nedräkning till hämndens timme.
- Utnyttja det faktum att handlingen utspelar sig i en liten lokal och att synen inte är lika viktig. Paul kan ju höra exakt var någon är och vem det är som pratar. Hade han inte haft sina bandage hade han säkert kunnat lura de två kavalleristerna att han var seende – åtminstone en kort tid.
- Ge Paul bättre hörsel än normalt. Detta kan vara faktiskt eller mest psykosomatiskt. I vilket fall som helst kan han höra vad folk pratar lågmält om i andra ändan av rummet. Detta blir då en unik talang som han kan utnyttja.

Huvudsaken är att man är uppmärksam på att spelaren som spelar Paul riskerar att hamna lite utanför.

DEN SKADADES IDENTITET

Den skadade gisslans identitet är en viktig nyckel för spelledaren. Trots att de två svarta kavalleristerna gör sitt bästa för att dölja kroppen på sängen väljer givetvis spelledaren, om inte karaktärerna själva tar på sig att söka igenom det inre sovrummet, när kroppen skall upptäckas. Här väljer spelledaren också vilken spelare som "känner igen" fången och identifierar honom. Är det ett veligt och konfliktsskyggt lag så låter man identifieringen vara tvärsäker: "du ser plötsligt att mannen är Major Halford". Är gruppen lite vassare kan man låta identifieringen vara lite mer svävande och på så sätt inbju-

da till debatt och diskussion: "du tycker att mannen ser bekant ut".

ERIC'S DILEMMA

Som spelledare bör man vara medveten om att den skadades identitet kan orsaka direkt handling. Så mycket av Erics grepp om gruppen hänger på lögnen han vävt kring just den personen att han inte har råd med att mannen tillåts snacka en massa. Exakt hur han går till väga när kallduschen kommer är osäkert, men det kommer definitivt att sätta fart på handlingen.

SILVRET I SADELVÄSKORNA

Silvret i sadelväskorna är en mycket användbar resurs för spelledaren. Silvret som ligger nedpackat i fem stycken sadelväskor tillverkade av mescaleroapacherna ligger gömt någonstans i kavalleristernas närhet och det är upp till spelledaren att bestämma exakt var och hur. En eller flera karaktärer kan vid olika tillfällen få glimtar av dessa väskor. Roligast blir det givetvis om minst två karaktärer tror sig vara den ende som vet att väskorna existerar. Någon karaktär skulle kunna se tecken på att något göms utan att exakt kunna fastställa vad det är. Ju mer intrigerande det blir dess då bättre.

UTAN ELD INGEN RÖK

När den stora kavalleristyrkan börjar dra igenom dalen i samband med att snöstormen bedarrar kan det föranleda karaktärerna att försöka gömma stugan ytterligare genom att försöka dölja röken från stugans skorsten. Detta är dock inte möjligt. Gubben Allen får absolut spel om någon skulle försöka släcka hans eldar och han kommer att göra allt för att stoppa sådana försök. Dessutom är den öppna elden och kaminen glödgheta och låter sig inte släckas hur som helst. Vatten och annat som tar död på elden kommer bara att leda till en tjock brun rök ur skorstenarna (som definitivt syns) till skillnad från den

ljusa rök som nu strömmar ur skorstenen. Vill man vara extra jävlig kan man ju låta en del av det vatten som används för att släcka brasan vara sprit. Gubben Allen har gott om hembränt som fyller alla möjliga krus och flaskor i stugan...

VILKEN GRUVA?

Under stugan finns en nedgång till en gruva, men det gäller ju att karaktärerna hittar den eller ens tänker på att leta efter den också. För att leda karaktärerna i rätt riktning kan man använda sig av följande:

- Var noga med att karaktärerna identifierar utrustningen i stugan som gruvutrustning.
- Låt Old Man Allens svammel innehålla ord eller uttryck som signalerar gruvdrift.
- Om någon av karaktärerna använder mescal ur Pauls pung så får de en rejält vansinnig tripp där de, bland allt annat knasigt spelledaren kan hitta på, ser gruvan under stugan. Huruvida de också ser var nedgången är, är en annan fråga.
- I värsta fall kan karaktärerna hitta ritningar i stugan som visar hur gruvan är planerad. Självklart är inte dessa ritningar så fullständiga att de visar något slut på gruvan.

Det är inte min erfarenhet att karaktärerna kommer att börja leta efter gruvan innan de absolut måste – de är allt för upptagna med allt annat som händer i stugan – men om de skulle börja leta redan tidigt i scenariot så är det väl okej. Det är ju ändå spelledaren som bestämmer hur svårt det blir för dem att hitta den och det finns ju som sagt andra saker som man kan låta hända under tiden.

ÄR GRUVAN NÖDVÄNDIG FÖR HANDLINGEN?

Egentligen inte. Inget händer i gruvan som är bärande för handlingen. Gruvan ger helt enkelt karaktärerna en sista chans att hugga varandra i ryggen på olika sätt och samti-

digt är det en cool miljö för spelarna att slutligen bli uppträngda mot väggen i. Om spelarna aldrig bryr sig om att leta efter någon gruva blir ju slutet helt enkelt placerat i stugan istället och här ökar nog chansen att Gatlingen kommer till användning.

GATLINGEN

Om spelarna känner sig pressade i slutet på scenariot, alternativt vill ha det slutgiltiga trumfkortet på hand i den interna konflikten mellan karaktärerna, så kan Gatlingen mycket väl plockas fram och monteras ihop. Plötsligt så besitter någon/några av karaktärerna den högsta eldhastigheten världen någonsin skådat fram till dess.

Det är inga problem att montera ihop Gatlingen. Det rör sig om ett par huvudsakliga komponenter (eldrör, tripod och så vidare) och instruktionerna står tydligt skrivna på insidan av packlåren. Tiden det tar att få vapnet klart motsvarar exakt den tid spelledaren känner är lämpligt för att skapa maximal dramatisk effekt. Om karaktärerna väl monterat ihop sin Gatling är det bara att börja veva. Hur mycket förödelse karaktärerna kan åstadkomma är upp till spelledaren, men personligen tycker jag att den dramatiska effekten blir bäst om det blir eldavrödd efter bara några sekunder. Det känns som om det på bästa sätt summerar karaktärernas tid under de sista scenariona.

BLÅS TILL ANFALL

Om karaktärerna använder sin Gatling för att bekämpa kavalleriets försök att nå stugan så skapar detta givetvis kaos. Efter ett inledande blodbad går kavalleristerna i ställning och påbörjar en vild moteld. Samtidigt så genomför de kringgående manövrar som avser att attackera karaktärerna från sidan. I längden finns det givetvis ingen chans att karaktärerna kan vinna.

Viktigt att tänka på: Om karaktärerna öppnar eld mot kavalleriet med deras egen Galting så elimi-

neras givetvis chansen att karaktärerna kan göra upp med Coltrane i scenariots eventuella slutdel. I princip elimineras chansen att karaktärernas över huvud taget lämnar stugan stående.

SLUTET

OM någon eller några av karaktärerna överlever belägringen av Väggen KAN de alltså nå ett slut där de återförs till trilogins startpunkt: Deliverance. För att detta ska ske måste följande kriterier vara uppfyllda:

- Det skall finnas en chans för dessa karaktärer att slingra sig ur sina anklagelser. Har de dödat kavallerister en masse går det givetvis inte att göra upp och då blir hela sekvensen irrelevant.
- Det skall finnas tid kvar av scenariot.
- Spelledaren skall känna att en sådan scen skulle vara relevant för att skapa den känsla av fullbordan man strävar efter i slutet på en trilogi. Om det skulle kännas bättre att låta alla spelare dö en meningslös död i en skur av kulor är detta givetvis en bra utväg.

Allra bäst blir detta slut om det är bröderna som överlever för att ställas inför rätta. De är ju nämligen de personer som skulle finna det mest moraliskt tveksamt att gå i säng med Coltrane. Om Eric är den enda överlevande blir en sådan scen helt bortkastad dramaturgiskt – Eric skulle ju utan att blinka gå i säng med Coltrane, ge honom en avsugning och föda hans barn.

Om man bestämmer sig för att köra slutet med Coltrane kan man behandla tiden fram till mötet med Coltrane som en transportsträcka. En kort beskrivning av hur karaktärerna lastas upp på vagnar och förs i över ett dygn till ett läger som de till sin förvåning upptäcker ligger strax utanför Deliverance räcker. Mötet och avtalet med Coltrane kan man ju dock lägga mer krut på. Kohandlande med Coltrane har alla möjligheter att ge en schysst

slutscen. När avtalet mellan Coltrane och karaktären/karaktärerna är klart och endast skenrättegången återstår kan man helt och hållet gå över i epilög. Utgången är ju ändå fastställd.

Skulle karaktärerna vägra att gå i säng med Coltrane skriver de under både sin egen och familjen Coltranes dödsdom. Utan Coltranes hjälp åker de dit för vapensmuggling till indianerna och stölden av Gatlingen (dock inte mordet på Patricia eftersom medborgare är beredda att stiga fram och vittna om Coltranes inblandning i mordet). Coltrane åker dit för mordet på Patricia och otaliga andra anklagelser som höjs när medborgarna väl vågar träda fram. Alla skickas de till galgen och hängs där sida vid sida, ytterligare en ödets ironi.

GAMLA BEKANTA

Om handlingen återförs till Deliverance finns det, i god knyta ihop serien-anda, ett antal gamla bekanta karaktärer (från *Colt* och *Winchester*) man kan låta göra gästspel. DC dyker upp strax innan mötet med Coltrane, men det finns ju andra:

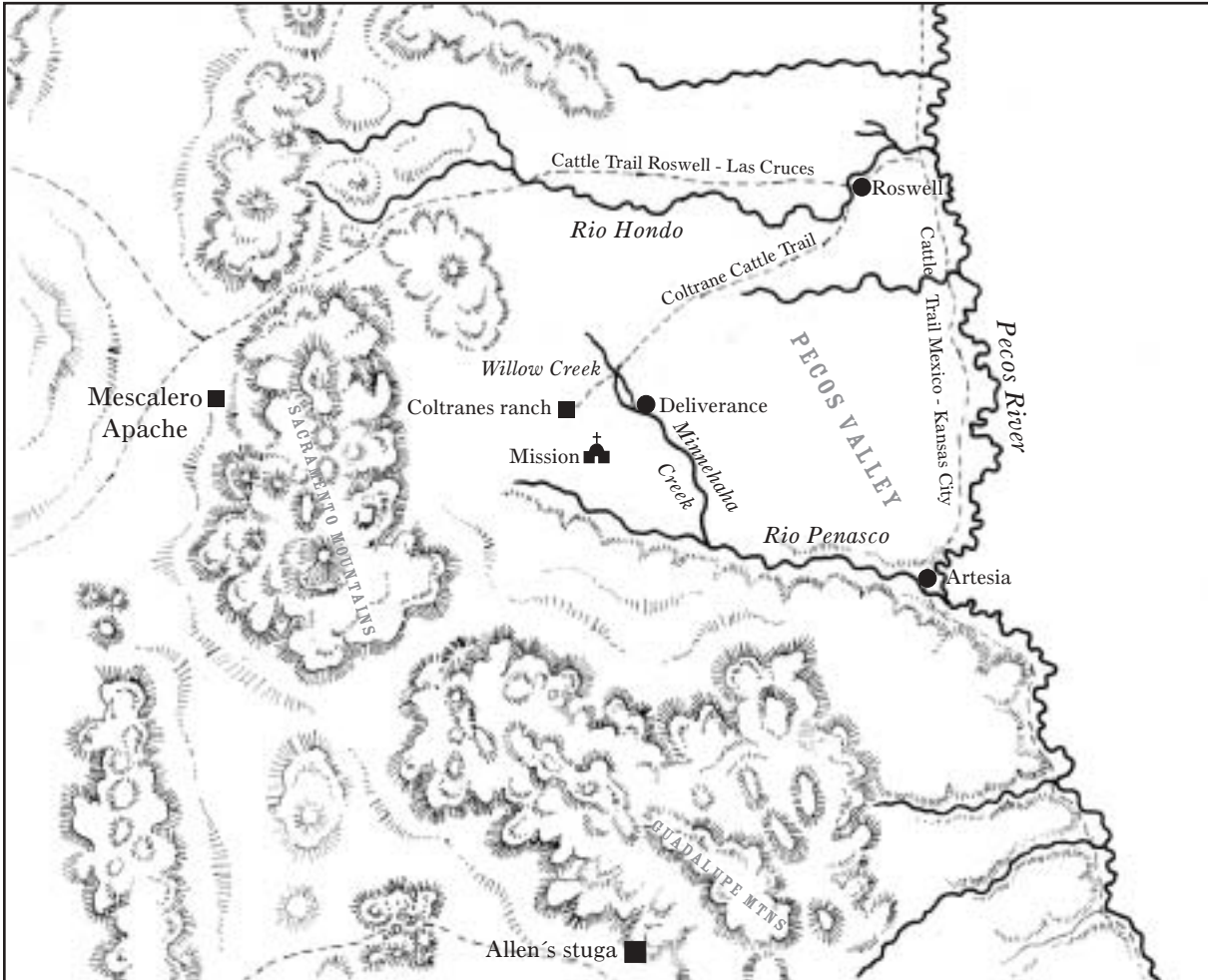
- Stuart McClintock, Coltranes högra hand skymtar ju säkert fram i närheten av sin boss och har ju säkert saker att säga.

- Nathaniel Haas, Jesuitprästen som karaktärerna valde att inte döda närvarar givetvis på eller runtomkring rättegången

...och så vidare, och så vidare.

DE ÖVERLEVANDE

Karaktärer som överlever hela trilogin, antingen i kraft av tur eller slughet, har rätt att få reda på vad som hände med dem i framtiden – i sann "vi-minns-den-vilda-tidenstil". Bland handoutsen finns korta utdrag ur varje karaktärs dödsrunor, publicerade i någon tidning när de dog, som spelarna kan ta med sig som minne. De karaktärer som dör går miste om denna lilla bonus. Tufft liv!



DEL FYRA

FAKTADEL

Denna del innehåller lokaler, ledtrådar, kronologi samt en noggrann personförteckning som också tar upp motiv och handlande i olika situationer. Är det något i scenariot du inte förstått eller inte kan få ihop än så länge så finns nog svaret i dessa sidor. Läs faktadelen noggrant en gång och använd den sedan som uppslagsverk under spelningen så kommer du nog inte att tappa bort något.

PLATSER BERGEN

Sacramentobergens södra utpost ned mot Mexiko är ett bergsområde med bland topografi och växtlighet. Reser man längre västerut i bergskedjan hamnar man bland

Klippiga bergens höga, svårforcerade toppar, men reser man söderut blir terrängen mycket gradvis mer lättnavigerad. Tallträd dominerar sluttningarna i området. Där karaktärerna rider fram bör man koncentrera sig på: snö, mer snö, snötäckt tallskog, snötäckt klippterräng med smala pass och lodräta stup och snö. Trots att bergen inte är så värst höga så här långt söderut kan vintrarna vara fruktansvärda med snöstormar som varar i dagar.

VAGNEN

Vagnen som karaktärerna släpar runt Galtingen på kan tänkas väcka en del frågor. Det är en klassisk platt vagn. Den är cirka två meter bred och fyra meter lång och väger rejält mycket med den nedmonterade Gatlingen och tio lådor ammu-

tion på flaket. Lasten är täckt av en vit presenning. Hjulen är stål-skodda trähjul. Det finns goda chanser att vagnen kör fast eller blir stående i en backe för att de två draghästarna inte riktigt orkar – om spelledaren önskar det...

LÄGRET UTANFÖR DELIVERANCE

Kavalleriets läger utanför Deliverance är mycket enkelt. IX Kansas räknar inte med att bli anfallna av någon så säkerheten är begränsad. Ett antal tält med ett större befälstält i centrum utgör huvuddelen av lägret. Stora lägereldar utspridda mellan tälten genererar värme. Karaktärerna förvaras i en täckt connestogavagn med vakt utanför. Troligtvis behöver de inte tillbringa mer än en natt i denna vagn.



VÄGGEN

Hela scenariot utspelar sig i en stuga som ligger på toppen av en bitvis granklädd sluttning. Strax bakom stugan (tre-fyra meter) reser sig en lodrät bergsvägg ytterligare ett tjugotal meter upp. Det är alltså en stuga i väggens skugga, därav namnet Väggen. Stugan är en förhållandevis bred (8-10 meter) timrad stockstuga med sluttande tak och en skorsten som ryker. Alla fönster är täckta med en massa tätningmaterial för att hindra värme från att lämna stugan. Detta gör också att ljuset inifrån stugan inte syns utåt om det inte finns ett glapp. Innanför entrédörren ligger husets största rum, ett vardagsrum med en stor soffa, två fåtöljer, en köks hörna, en stor hylla och en öppen spis och en rejäl kamin med varsitt vedförråd. Från vardagsrummet leder två dörrar vidare. En leder till Old Man Allens sovrum, snickarbod och vedförråd, här finns också nedgången till den underjordiska gruvan. Den andra dörren leder vidare in i stugan till ett andra sovrum med två bäddar. Från detta sovrum leder ytterligare en dörr vidare till stugans bakre för-

råd, ett utrymme sprängfyllt med verktyg, gruvutrustning, träns, lådor med sten, mer ved och allt annat man kan tänka sig. Från det bakre förrådet leder en dörr vidare ut till utrymmet mellan stugan och väggen där ett provisoriskt tak skapat ett utrymme som används som stall, vagnsförråd och annat. Dörren ut till detta utrymme är dock igenspikad, även om det är något två rejäla sparkar kan råda bot på.

GRUVAN

Under stugan och en bra bit in i väggen ligger silvergruvan som Old Man Allen och hans vänner grävde under ett par år. Nedgången till gruvan ligger under den enorma vedstapel Allen staplat i sitt sovrum. Två rejäla luckor med ett gammalt rostigt hänslås emellan täcker nedgången. En välhuggen trappa leder vidare drygt sex meter ner där en två meter bred, väl upptimrad gång leder vidare in i gruvan. Med jämna mellanrum förgrenar sig gruvan med större eller mindre smågångar. Dessa kan vara så grunda som en eller två meter eller gå så djupt som fem till tio meter. När gruvan grävdes följdes

silvermalmen hur den än sträckte sig. Efter ett tjugotal vindlande meter av gruvgång öppnar sig en naturlig sprickbildning som är så djup att botten inte syns från gruvgången. En träbro som var byggd över sprickan har ruttnat sönder och fallit ned. Avståndet till andra sidan är mellan fyra och fem meter, nog för att hoppa men inte utan risk. På andra sidan fortsätter den vindlande gruvgången i ytterligare tolv till femton meter. Här slutar den plötsligt, de har helt enkelt slutat gräva. I slutet av gruvgången finns en annan mycket smalare spricka som någonstans leder upp till ytan. Ett svagt drag känns då och då igenom sprickan vilket kan lura karaktärerna att det finns en utgång någonstans där framme.

SPRICKAN

Om man klättrar eller hissar ner sig i sprickan så kan man efter en femton-tjugo meter hitta intressanta saker. Silver för hundratusentals dollar har kastats ner i sprickan och en del av det kan hittas. Här ligger också kropparna, eller snarare skeletten av Old Man Allens kompanjoner. Ingen vacker syn!

KRONOLOGI

En uppställning av relevanta årtal, datum och tidslag för scenariot. Känn er fria att ändra alla datum och klockslag ni behöver för att få scenariot att funka smidigt.

1846

New Mexico blir ett amerikanskt territorium.

1849

Deliverance bildas.

1866-09-12

Al rider in i Deliverance och får jobbet som sheriff.

1866-12-12, 18:30

Vagnslasten med winchester-gevär når Willow Creek.

1866-12-14 16:00

Karaktärerna når mescaleroapachernas område.

El Dentes mexikaner stjälar en Gatling-kulspruta från IX Kansas.

1866-12-14 18:00

Karaktärerna får kontakt med apacherna.

1866-12-14 22:00

Winchesteraffären görs upp.

1866-12-15 07:30

Nathaniel dyker upp och kör ut karaktärerna ur lägret.

1866-12-15 18:00

Karaktärerna hittar Conestogavagnen och slår läger.

1866-12-16 06:45

Pauls pipsprängning.

1866-12-16 E.M.

Karaktärerna fortsätter söderut med den skadade Paul

1866-12-17 E.M.

Karaktärerna stöter på El Dente

1866-12-18 09:00

Indianer och kofösare rider in i El Dentes läger. Karaktärerna kommer undan med Gatlingkulsprutan.

1866-12-18 14:00

Karaktärerna rider in i en rekognoseringspatrull. Billy öppnar eld. Två kavallerister dödas, men en kommer skadad undan.

1866-12-18 18:00

Karaktärerna gömmer sig i en spricka för att undkomma eventuella förföljare.

1866-12-20 17:00

Karaktärerna rider av vägen för att undkomma kavalleriet och finner Vägen.

1866-12-20 19:00

Karaktärerna träffar kavalleristerna Tom och Jeff.

Efter detta blir scenariots kronologi omöjlig att förutsäga. Beroende på vad karaktärerna tar sig för tillbringar de ett halvt dygn i stugan eller kanske fyra dygn. Gissningsvis tillbringar de ett drygt dygn där och börjar tampas med kavalleriet någon gång på midvinterkvällen men spelledaren bestämmer takten. Anything goes!

JOSEPH COLTRANE SR.



Joseph Coltrane Sr. har värden som en ERFAREN BOSKAPSBARON.

Joseph Coltrane är en kraftfull man vars många hårda år i sadeln lämnat tydliga spår även om de senaste bekväma åren rundat ut formerna något. Han ser fortfarande ut att kunna matcha vilken kofösare som helst om det skulle behövas och hans ögon utstrålar en kyla och hänsynslöshet som hans ständiga leende inte kan dölja. Det är ingen tvekan om att Coltrane ser Deliverance med omnejd som sin personliga ägodel och alla som bor där som tillfälliga gäster på hans nåder.

De senaste veckornas händelser har skakat Coltrane mer än vad han försöker visa. När han åt middag med karaktärerna på Grand Hotel Deliverance och instruerade dem att döda Nathaniel Haas för att själva undkomma att sättas dit för mordet på Patricia (i scenariot *Colt*) trodde han själv att han var onåbar. Sedan dess har karaktärerna inte bara trotsat honom utan dessutom stulit hans vapenlast. Utöver detta har indianer gjort en räd mot hans ranch (med hjälp av hans vapen), stulit kreatur, dödat några av hans kofösare samt satt ranchen i brand. Vidare har ytterligare kofösare dödats uppe i bergen i nya skärmytslingar med apacher när de var på jakt efter karaktärerna. Till råga på allt har kavalleriets jakt på den mexikanska banditen El Dente gjort att de placerat sitt huvudläger strax utanför Deliverance. Nej, Joseph Coltrane Sr. är på intet sätt nöjd med situationen. Han vet att den befolkning han håller i schack med hjälp av hot om våld är mycket mer benägna

att ställa till besvär när de känner kavalleriets trygga närvaro och det sista han behöver är någon tändande gnista. När Coltrane så för höra att några av karaktärerna förts tillbaka till staden för att där dömas av honom i egenskap av fredsdomare, så ser han i detta sin egen potentiella undergång. Han har lärt sig att inte underskatta karaktärernas stake och inser att han måste sköta sina kort väl för att inte råka illa ut.

Det är med detta i tankarna som Coltrane söker upp de resterande karaktärerna i IX Kansas läger. Han gör sig av med alla potentiella vittnen och inleder sedan förhandlingarna med karaktärerna. Han försöker vara sitt eget oberörda jag, men karaktärerna kan se att han är under press.

Coltrane är beredd att hjälpa karaktärerna undan anklagelserna för mord, vapensmuggling och stöld från kavalleriet om de samtidigt går med på att inte med ett ord nämna Joseph Coltranes eller Hannah Coltranes inblandning i mordet på Patricia eller över huvud taget något som har med Coltranes skötsel av Deliverance att göra. Istället skall de utmåla sig som kompanjoner till stadens rättrådiga borgmästare som dragits in i en härva av missförstånd och lögner. Märker Coltrane att karaktärerna är beredda att spela med blir han gradvis allt säkrare och sitt gamla obehagliga jag. Om karaktärerna sätter sig på tvären går han upp i limningen och blir en blodröd furie som skriker, svär och slungar hotelser i alla riktningar.

STUART McCLINTOCK



Stuart McClintock har värden som en **REVOLVERMAN**, och har 10 i **HANTVERK/BOSKAPSSKÖTSEL**.

Stuart är Coltranes högra hand och förman bland alla hans kofösare. I frågor som beträffar anställda och ranchen är Stuarts ord lag och han har Coltranes absoluta förtroende. Stuart har arbetat för Coltrane ända sedan första början och han har en mängd skäl, inte minst ekonomiska, att vara lojal. Detta hindrar honom dock inte från att ha vissa funderingar för framtiden... Stuart ger ett förtroendeingivande och professionellt intryck. Han är född i sadeln och kan allt om djur och djurskötsel. Han har inte vunnit sin position eller sin respekt genom att låta andra göra hans jobb utan ser ständigt till att hålla sina händer smutsiga. Stuart syns ständigt bakom Coltrane och hans attityd till karaktärerna har förändrats en del sedan de sist träffades. Han har fått mer respekt för dem då de trots att undkommit alla hans försök att få tag på dem, men samtidigt har de dödat flera av Stuarts män eller handlat på ett sådant sätt att det lett till deras död, så han ser gladeligen att de hamnar i galgen och har inga problem med att ljuga för att få dem dit.

Old Man Allen äger stugan som scenariot utspelar sig i. Han är en 58 årig gubbe som snarare ser ut att vara 70 och han är spritt sprängande galen. Old Man har en yvig, nästan vild mustasch och skäggstubb och okammat hår som testvis står åt alla håll. Han är klädd i ovärdade och omatchande kläder och säkerligen ser man hans underställ någonstans (antingen över eller under). Old Man Allen byggde stugan som kallas "Väggen" tillsammans med sina vänner och gemensamt bröt de silver i den gruva som har sin nedgång i huset. Girighet och paranoia fick honom senare att döda sina vänner och han har sedan dess blivit galen. Jagad av viskande röster från de döda och den kyla han känner sprider sig från deras för tidiga gravar nere i gruvan bor Allen kvar i stugan och eldar som besatt för att hålla värmen.

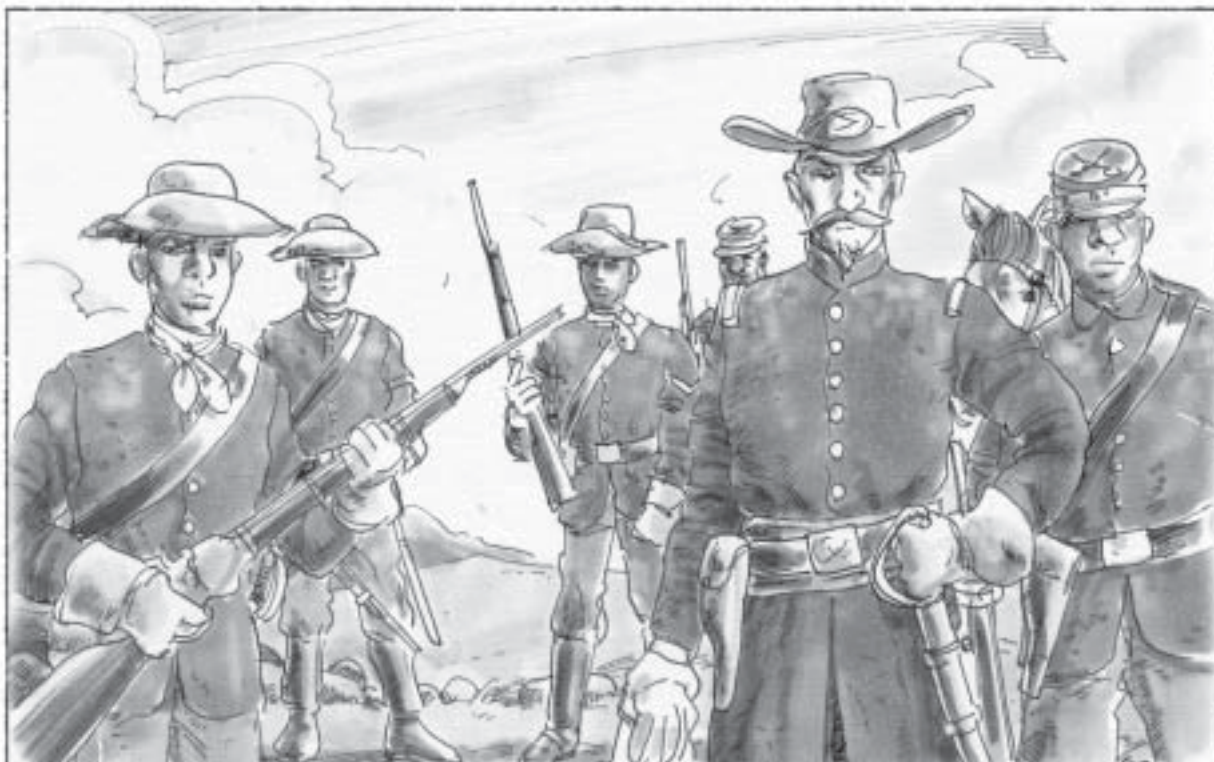
Galenskapen hindrar dock inte Allen från att vara en god värd. Vad det är som får Allen att släppa in folk i sin stuga och acceptera deras närvaro är svårt att säga, kanske får sällskapet honom att tänka på något annat än stugans historia, men faktum är att han är en god värd. Ett kaffe som trotsar beskrivning puttrar för det mesta på kaminen och det finns gott om hemkört som Old Man Allen frikostigt bjuder på. Några saker bör man dock tänka på kring Allens värdskap:

- Allen blir aggressiv om någon försöker hindra honom från att elda. Han blir rädd, hispig och tillslut skräckslagen om någon börjar röja i hans vedstapel i sovrummet och blottar nedgången till gruvan.
- Allen fyller på ved varje timme som ett urverk oavsett hur mycket någon annan eldar.
- Allen säger aldrig en förståelig mening. Hans meningar består av högljudda skratt, mummel och enstaka, oväntade, förståeliga ord i stil med: anchovies, Venice, bicycle, brothel och så vidare.

OLD MAN ALLEN



Old Man Allen har värden som en **GULDGRÄVARE**, och har 10 i **HANTVERK/DESTILLERING**.



DENNIS "DC" CARR OCH HANS BUFFALO SOLDIERS

DC är den officerare som ledde den spaningspatrull som först red igenom Deliverance på jakt efter El Dente (i scenariot *Colt*). Han är en duktig ung officer som tar seriöst på sitt jobb men som ändå ger ett ganska avslappnat intryck. Hans sätt att tala antyder att han nog tillhör samhällets övre skikt. Det är uppenbart att DC är mycket stolt över sina män och om någon skulle få för sig att tala nedlåtande eller nedsättande om någon under hans befäl kommer de strax att bli varse var hans lojalitet ligger. Han gör klart för var och en som är otrevlig

att han skulle byta in tio av deras sort för en av sina tappra soldater. DC fortsätter att ge ett ganska sympatiskt intryck och när han kommer förbi karaktärerna för att meddela dem att fredsdömaren vill tala med dem senare under dagen så har han inget emot att stanna och prata lite. DC som har hört lite viskande skvaller från lokalbefolkningen har lite svårt att tro att alla anklagelser mot karaktärerna är sanna och han förhör sig gärna om hur det ligger till. Han antyder också att fredsdömaren Coltrane verkar lite pressad.

MAJOR HALFORD

Major Halford har värden som en
ÄRRAD KAPTEN

Major Halford är en knappt 40 årig vit officer med välansade mustascher och en förvånansvärd ostyrig blond kalufs. Han är noggrann med sin uniform och leder sin styrka med fast hand.

När Major Halford får besked från sina spanare att några av flyktingarna troligtvis har gömt sig i en stuga i närheten vet han inte exakt vilka flyktingarna är. Det kan vara hans egna desertörer eller det efterlysta mördarna/vapensmugglarna. I detta fall visar det sig lustigt nog vara både och. Oavsett vilka det är i stugan inleder Halford sin attack enligt konstens alla regler. Bli han bemött med skottlossning förlorar han inte fattningen utan fortsätter med sin stegvisa framryckning.

Om någon eller några av karaktärerna överlever så behandlar Halford dessa lika strikt som han behandlar alla andra. I hans ögon är de bara fångar som skall transporteras till rättegång.

TOM LITTLE



Tom Little har värden som en
KAVALLERIST.

Tom Little är en av de två svarta kavallerister som tagit gisslan och förskansat sig i stugan Väggen. Han är drygt tjugofem år, snaggad man från Virginia med ett ansikte märkt av strider. Tom är klädd i kavalleriets uniformsbyxor och vit skjorta. Hans hud är oerhört svart och hans ögon lyser trotsigt. Tom är den hetsigare av de två kavalleristerna och han är troligare att hamna i konflikt än sin kamrat Jeff.

JEFF STANTON



Jeff Stanton har värden som en
KAVALLERIST.

Jeff är närmare fyrtio och mycket ljusare än Tom. Han har ett ordentligt krulligt hår som är ganska långt och han har ett svart, välskött helskägg. Jeff är också klädd i byxor men har troligtvis ingen skjorta, snarare ett underställ. Jeff är något lugnare än sin kamrat Tom men inte mindre hänsynslös om det väl kommer till kritan. Jeff försöker troligtvis medla om Tom blir allt för hetsig.

TOM OCH JEFFS HISTORIA OCH BETEENDE

Tom och Jeff har tillhört samma styrka i Kansas tionde kavalleriregemente i snart ett år. De är goda vänner och goda soldater. Livet i sadeln har dock varit slitsamt det sista halvåret, särskilt sedan löjtnant Hoag anslutit till styrkan med sitt överlägsna sätt och sin nedlåtande attityd gentemot svarta. Gradvis har det gått upp för Tom och Jeff att jämlikhet fortfarande är ett mycket teoretiskt begrepp och när ett antal sadelväskor med silver hamnar i deras vård efter det att El Dente tillfångatagits blir fres-telsen för stor. Med \$10.000 silver skulle även en svart man ha en chans till ett drägligt liv. Tom och Jeff bestämmer sig således att befria silvret och slinka iväg i natten i riktning mot Mexico. Deras plan slår dock fel när löjtnant Hoag avslöjar dem och öppnar eld. I eldstriden skadas löjtnanten och Tom

och Jeff bestämmer sig för att ta honom med som en försäkring, då de har förstått att han har högt uppsatta vänner som hela tiden banar vägen för honom i karriären. Kanske kan de förhandla med honom sin insats om de skulle bli inträngda i ett hörn. Med tur och skicklighet lyckas de lämna lägret i kaoset som utbryter i och med den plötsliga skottlossningen och försvinner i natten. När de finner Väggen ett halvt dygn senare ser dom det som ett lämpligt ställe att rida ut den värsta stormen. Liksom karaktärerna förvånas och gläds de över Old Man Allens gästfrihet. När karaktärerna anländer till stugan ser Tom och Jeff sin dröm gå i krasch. I första hand gömmer de sig för att försöka undvika konflikt. När detta inte lyckas lever de från sekund till sekund. De inser att de inte kan besegra karaktärerna i

strid så de förhandlar och fördröjer så mycket de kan. När de upptäcker att karaktärerna är efterlysta för allvarliga brott ökar deras förhoppning att klara sig. De räknar med att karaktärerna är lika angelägna att undvika bråk som de är. Det faktum att karaktärerna är brottslingar gör dock kavalleristerna än mer angelägna om att gömma sin skatt. De inser att deras liv är i mycket större fara om karaktärerna tror sig ha något att vinna genom att ta deras liv. Av samma anledning bevakar de sin gömda gisslan med stor hängivenhet. Om karaktärerna finner gisslan eller ännu värre finner och pratar med gisslan ökar chansen att de lägger ihop två och två. När det väl kommer till kritan är Tom och Jeff dock välutbildade soldater och de ger sig inte utan strid.

LÖJTNANT HOAG



Löjtnant Hoag har värden som
en ÄRRAD KAPTEN

Löjtnant Hoag är en drygt 45 årig man med bruna ögon, brunt hår och ett ganska yvigt rött skägg. Han är klädd i kavalleriets uniform och har till skillnad från Tom och Jeff fortfarande på sig sin uniformsjacka. Löjtnant Hoag är skjuten i sidan med ett winchestergevär. Han har mycket ont, men är inte döende just för tillfället. Om tiden går utan att hans skada sköts hamnar saken givetvis i ett annat läge. Löjtnant Hoag är bakbunden och är försedd med munkavel.

Löjtnant Hoag heter egentligen Conrad Stephens och var major på sydstatssidan under inbördeskriget. Han är samme major som förolämpade bröderna Dunn och blev slagen på käften av Paul. Han är på grund av detta en nyckelfigur i sällskapet, eftersom Eric byggt sin "jag-räddade-livet-på-Paul-lögn" på att sanningen om vad som hände i efterspelet med majoren aldrig kommer fram. Major trivs bra i det militära och efter det att södern kapitulerat vill han söka sig till en fortsatt karriär i Förenta staternas armé. Som sydstatsofficer är den dörren dock stängd för Stephens och han tvingas byta identitet för att lyckas. Lyckligtvis har han en kusin som är ett högt uppsatt befäl i Washington och som nu kommer till väl till pass. Med hjälp

av mycket stöd uppifrån får därför Conrad Hoags karriär en rekordstart och han blir snabbt befördrad till underbefäl i kavalleriet och hamnar i IX Kansas. Att tvingas jobba med svarta soldater är inte riktigt Hoags tanke omen drömpostering men han gör sitt bästa för att hålla tillbaka sin avsmak för att inte skada sin vidare karriär.

Efter det att El Dente arresteras efter en kort eldstrid beslagtas en vagn och ett antal sadelväskor. När allt detta genomsöks upptäcks mängder med värdesaker, bland annat fem sadelväskor med silver. Hoags grupp sätts att bevaka krigsbytet. Under natten vaknar Hoag när två av hans negrer försöker stjäla en del av det de är satta att bevaka. Han slår alarm och öppnar eld men blir själv nedskjuten och medvetslös. När han vaknar upp är han långt ifrån lägret, bunden och försedd med munkavel.

Väl i stugan gör Hoag bara vad han kan för att överleva. Han har otroligt ont, men försöker i sina klara stunder ändå inte väcka så mycket uppmärksamhet av rädsla för vad de två galna negrerna kan ta sig till. Får Stephens/Hoag en chans att prata med karaktärerna kommer han bara ha kraft att böna om hjälp.

DÖDSRUNOR FÖR KARAKTÄRERNA I DELIVERANCE-TRILOGIN

UR SAVANNAH TRIBUNE:

ERIC BALLARD DÖD

Militären dog av
43 knivhugg

Den före detta amerikanska medborgaren och Savannahbon Eric Ballard begravdes förra måndagen. Ballard hade en brokig karriär sedan han lämnade plantagen i Savannah men återkom alltid till det militära där hans talanger kom väl till pass. Ballard tjänade från 1879 i General Porfirio Diaz mexikanska trupper där han enligt vissa uppgifter alternerade som förhållningsledare och instruktör för militärpoliserna. 1888 hittades Ballard död på sin förläggning knivhuggen med 43 hugg av varierande styrka. Trots att alla 43 meniga ur Ballards regemente förhördes fanns det inga vittnen till dådet. Ingen anhörig har trätt fram för att göra anspråk på Eric Ballards ganska betydande förmögenhet.

UR NEW YORK TIMES:

TILL MINNE AV NICHOLAS ALEXANDER

Alla hedrade honom på
begravningen

Nicholas Alexander (*1832? +1935) begravdes förra veckan på Södra Bronx begravningsplats. På begravningen närvarade ett av Nicholas barn, 7 barnbarn, 34 barnbarnsbarn och 3 barnbarnsbarnbarn, utöver blandade dignitärer ur samhällets alla grupper. Charlie Chaplin lämnade inspelningen av sin nya film "Moderna tider" för att närvara och enligt rykten skickade Al Capone kondoleanser genom sin torped Micky "the Knife" Gaitano. Tyska ambassaden skickade en vacker hakkorsprydd krans som placerades vid kistans kortända tillsammans med blommor från den holländska tulpanodling som Nicholas skall ha ägt i sin ungdom. Som en intressant notis i sammanhanget kan konstateras att den av Nicholas utsedde författaren av hans självbiografi, Jacob Levy, tog livet av sig bara två dagar senare genom att hoppa framför en spårvagn.

UR TOMBSTONE GAZETTE:

WILLIAM BRODIE DÖDAD PÅ ÖPPEN GATA

Är Gud glad att
han är död?

Revolvermannen Billy Brodie sköts i förra veckan ned utanför Graham's Saloon. Brodie, ökad som Tombstones mest oeraknelige prisjägare och revolverman, blev skjuten i ryggen av blott 15 årige Shawn Tanner som i förhör med stadsheriffen hävdade att han och Brodie varit älskare och själsfränder. En anonym insamling gjorde det möjligt att begrava Brodie under en gravsten med följande text:

Here, under his name
Lies a man with no shame,
Pumped full of lead,
God is pleased that he's dead!

UR KANSAS CITY CHRONICLE:

RELIABLE PAUL DUNN HAR GÅTT UR TIDEN

Han missade aldrig
en arbetsdag

I onsdags kväll avled Paul Dunn, för många i staden känd som Reliable Paul Dunn, 72 år gammal. Paul som bott i Kansas City sedan tjugoårsåldern drev under hela sitt liv den lilla frisörsalongen i hörnet av Sharpe Street. Under hela sin karriär sägs han aldrig ha missat en arbetsdag och han var känd för att aldrig missa en chans att ta sitt ansvar för staden han gjort till sitt hem. Trots att han beskrevs som en stilig man som inte saknade beundrade gifte sig Paul aldrig utan levde, som han dog, i stillhet.

UR KANSAS CITY CHRONICLE:

THOMAS DUNNS SISTA FÖRESTÄLLNING

Änkan höll rörande tal
på begravningen

I torsdags kväll avled artisten och våghalsen Thomas Dunn, 56 år gammal. Thomas, som levt ett kringflackande liv, bosatte sig i Kansas City i fyrtioårsåldern och fortsatte här sin karriär genom att utföra djärv hästakrobatik och utbrytningskonster som fortfarande förbryllar publiken. Thomas fjärde hustru höll ett rörande tal under gårdagens begravning och tre, icke identifierade, tårögda kvinnor lovade att dra till baks sina faderskapsmål. Kansas City kommer att sörja sin adopterade son, liksom alla andra i Förenta staterna som beundrat hans impulsiva och ungdomliga energi.

UR KANSAS CITY CHRONICLE:

DUNNBRÖDER FÖLJDES ÅT I DÖDEN

Kansas City har förlorat
två uppskattade profiler

Förra vecken avled bröderna Thomas och Paul Dunn, 83 respektive 80 år gamla, i sitt hem i Rosewood Heights. De båda kända Kansas Cityprofilerna som bodde ihop hade båda varit sjuka i en längre tids sjukdom och när de väl dog skedde de, föga överraskande, med tre dagars mellanrum. Thomas och Paul som flyttade till Kansas City på 1860-talet var kända för alla i staden som någonsin haft ett sug efter något gott och de drev sin omåttligt populära godishandel med stor entusiasm ända fram till sin död. Respekterade för sitt engagemang för stadens föräldralösa, inte minst på senare år i och med första världskrigets slut, var de båda bröderna själva sinnesbilden för gott syskonskap och det är inte för inte uttrycket "Dunnbröder" numera används för att beteckna oskiljaktiga bröder i staden. Kansas City kommer att sörja sina adopterade söner.



WESTERN



Namn Thomas Dunn
 Alias _____ Rykte 40/105
 Ålder 26 Födelsedatum 5/12 Födelseort South Carolina
 Längd 175 Vikt 76 Hårfärg Brun Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Mörkgrå kostym, väst & hatt</u>	<u>20</u>
<u>Extra ammo: 20 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor</u>	<u>20</u>
<u>rakkniv & spegel</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>
<u>Bestick, tennmugg, tenntallrik</u>	<u>17</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
<u>FYS - Fysik</u>	<u>14</u>	<u>1</u>
<u>STY - Styrka</u>	<u>13</u>	<u>1</u>
<u>KOR - Koordination</u>	<u>10</u>	<u>0</u>
<u>MOT - Motorik</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>SNA - Snabbhet</u>	<u>15</u>	<u>1</u>
<u>INT - Intelligens</u>	<u>10</u>	<u>0</u>
<u>BIL - Bildning</u>	<u>10</u>	<u>0</u>
<u>SDP - Självdisciplin</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>VAK - Vaksamhet</u>	<u>14</u>	<u>1</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>20</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Armé</u>	<u>35</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>3</u>	<u>20</u>	<u>13/12/11/9</u>
<u>Spencer karbin</u>	<u>35</u>	<u>30</u>	<u>3</u>	<u>7</u>	<u>5</u>	<u>50</u>	<u>17/16/14/11</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>40</u>	<u>30</u>	<u>3</u>		<u>4</u>		<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Första hjälpen</u>	<u>13</u>
<u>Försvär</u>	<u>13</u>
<u>Hantverk/snickra</u>	<u>17</u>
<u>Jordbruk</u>	<u>12</u>
<u>Juridik, militär</u>	<u>6</u>
<u>Kortspel</u>	<u>8</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>15</u>
<u>Ledarskap</u>	<u>15</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>12</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>15</u>
<u>Orientering</u>	<u>14</u>
<u>Rida</u>	<u>19</u>
<u>Räknelära</u>	<u>12</u>
<u>Simma</u>	<u>10</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>9</u>
<u>Spåra</u>	<u>8</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>13</u>
<u>Överlevnad/berg</u>	<u>10</u>

Hölster Hollywood Dra 2

Stridsvana 13 Fanning -9

Skadebonus 1 Försvär 13

Tålighet 4 Chock 16

Förflyttning 15 Bärformåga 13

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 105 Cent _____

Värdesaker Guldlocka

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma

Lätt

Allvarlig

Svår

Kritisk

Kapande

Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

*Jag går genom livet med en ständig oro i magen,
Jag offerar ständigt mina drömmar för att axla ansvar jag inte vill ha,
Jag vet att otacksamheten är min lön,
Jag sörjer den barndom som togs ifrån mig
men vågar inte tillåta mig att peka ut den skyldige,
Jag ser ingen ljusning,
och ibland fruktar jag att en liten del av mig vill ha det så här.*

BAKGRUND

UPPVÄXT

Thomas föddes som första barnet på en liten gård i South Carolina. Fyra år senare föddes hans lillebror Paul, en händelse som på många sätt skulle komma att avgöra hans framtid. Ett liv på landet var ingen dans på rosor och redan i unga år fick Thomas hjälpa till på gården. Detta var dock inga problem för Thomas som gillade att jobba bredvid pappa Stephen på fältet eller mamma Elsie i hemmet. Familjen var inte rik men kärleksfull och gudsfruktig. Thomas behövde inte sakna något. De första åren av 1850-talet ändrade dock detta. Först blev mamma Elsie sängbunden i en febersjuka som ingen kunde hitta en förklaring till och ett par år senare, när Thomas var 14 år, dog fadern Stephen plötsligt. I brist på närmare släkt föll ansvaret att försörja och ta hand om modern och lillebror Paul plötsligt på Thomas. Alla drömmar om framtiden slogs plötsligt i kras och ersattes av ett ansvar Thomas aldrig bett om. Han axlade dock ansvaret på ett sätt som imponerade på hans omgivning. Han jobbade hårt på gården, fattade avgörande och svåra beslut, som att sälja av en del av gårdens landareal och han tog hand om sin mor och bror. Förhållandet till bröderna tog dock skada. Lille Paul kunde som liten inte förstå att Thomas behövde så mycket hjälp och när han väl blev gammal nog att förstå tycktes han inte vilja. Thomas satte mat på bordet och såg till att alla var hela och rena men Paul var inte nöjd. Ständigt klagande och ständigt smitande från sina plikter så gjorde han Thomas besviken och arg fler gånger än vad Thomas kunde räkna. Han försökte gång på gång förklara, att få till stånd nya arbetsdelningar mellan dem, att dela beslutsbördan och ansvaret men inget hjälpte. Paul gick sin egen väg och blev snart en av områdets ledande kanaljer. Tillsammans med sin handgånge man, Willian "Bill" Brodie ägnade han den mesta av sin tid på traktens flickor och starka drycker, utan tanke på konsekvenserna. Men oavsett hur Paul betedde sig fortsatte Thomas att försörja och ta hand om dem alla.

KRIGET

Samma år som inbördeskriget bröt ut dog mamma Elsie. Någonstans kände Thomas en lättnad över att slippa det ökade ansvaret att ta hand om den allt sjukare modern lättnaden i sig förde i sin tur med sig ett dåligt samvete som aldrig riktigt försvunnit. Paul reagerade, som väntat, huvudlöst. I sin frustration skyllde han allt på Thomas och lät sig sedan, genom att ljuga om sin ålder värvas till sydstaternas styrkor tillsammans med vännen Bill. Thomas, som inte var särdeles imponerad av söderns sak och personligen kände avsky gentemot slaveriet, tvingades sälja föräldrahemmet, som han jobbat så hårt för att behålla, för att följa sin bror – en bror som var för ung för att klara sig på egen hand. Den frihet som Thomas för första gången sett hägra i och med moderns död förbyttes snabbt i mycket farligare och oönskade plikter. Paul, var som vanligt inte särskilt tacksam och hävdade sin rätt att som femtonårig förstöra sitt eget liv, en position som Thomas givetvis inte kunde godta.

Under kriget red Thomas och Paul i en liten kavalleristyrka under Kapten Eric Ballard, en effektiv men inte särskilt sympatisk karl vars skäl för att delta i kriget Thomas många gånger tvivlade på. Kriget blev fruktansvärt med den ena meningslösa och blodiga skärmytslingen efter den andra. Paul visade i kriget samma omdömeslöshet som i resten av livet och gång på gång tvingades Thomas ingripa för att rädda broderns liv och lem. En gång, i slutet på kriget, ledde dock lillebroderns hetsiga humör till en konflikt som inte ens Thomas kunde hjälpa honom ur. Efter att ha slagit en officer – Major Conrad Stephens – i vredesmod hotades Paul av krigsrätt och summarisk avrättning. Endast ett ingripande från Kapten Ballard, som blev degraderad till löjtnant på kuppen, räddade pojkens skinn och satte samtidigt Thomas i livslång skuld till en man han inte var särskilt förtjust i. Paul, den odågan, fattade inte ens hur nära det varit att han slutat sina dagar och Thomas orkade inte ens berätta för honom vad han och Löjtnant Ballard gjort, det skulle inte spela någon roll.

I slutet av kriget, hösten 65, blev löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och mer meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp södern sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Thomas, Paul, Bill och en trevlig men lite underlig man vid namn Nicholas Alexander, slagfältet bakom sig för gott. Thomas var inte en man som normalt sett svek sina plikter, inte ens till en armé han inte hade något till övers för, men när valet stod mellan att desertera och en säker död var det inte så svårt. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

VÄGEN TILL DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatarna och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, kallad "Al", och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga bergen. I bergens skugga låg den lilla nybyggargrunden Deliverance där de överraskande fick jobb som stadssheriffer då en av Als gamla kompisar sedan innan kriget, Joseph Coltrane, var stadens borgmästare. Detta passade alla utmärkt då tanken på att korsa Klippiga Bergen under senhösten eller vintertid inte lockade. Ganska snart visade det sig dock att jobbet inte skulle bli så okomplicerat som de först trodde. Joseph Coltrane var en hänsynslös despot som styrde Deliverance med järnhand och det var bara en tidsfråga innan situationen skulle urarta.

Urarta var väl också ett bra sätt att beskriva alla de händelser som inträffade de två veckor efter det att Coltrane återvände. Colten, mordet på Patricia, flykten från Deliverance, winchesterstölden, apacherna, pipsprängningen, flykten över bergen och slutligen El Dente och hans band (se "The complete story so far"). Vansinne av den högsta skolan.

DE SISTA DAGARNA

Att tillbringa en natt i ett läger med berusade banditer som sagt att de kanske kommer att döda dig i gryningen kan förändra en person i grunden. För Thomas var det åtminstone så. När han satt i lägret och vred och vände på situationen kom Paul krypande. Han var allvarlig på en nivå som Thomas sällan sett honom. Trevande till en början och sedan allt säkrare berättade han om kvällen med Patricia och om Colten. Han erkände att han ljugit och stulit och han förklarade att han inte själv visste varför han gjort som han gjort. Han hade varit så arg då men nu ville han bara ställa allt till rätta, att försöka börja om från början. Thomas hade blivit helt kall, rest sig upp och lämnat sin bror, chockad i grunden. I över en timme hade han rasat och vandrat runt, runt i lägret. När han slutligen lugnat ned sig något hade han lagt sig ner för att sova en bit ifrån Paul. Nästa avslöjande kom även det som en chock. När tystnaden lagt sig i lägret och alla verkade sova hörde han Eric försöka förhandla med en av El Dentes adjutanter. Eric försökte köpa fri lejd för sig och Bill på bekostnad av "de andra" som El Dente gärna fick göra sig av med. Eric visade slutligen sitt sanna ansikte och Thomas var glad att han hört det. Nu kunde han göra sig kvitt en gammal skuld...

PERSONEN THOMAS PERSONLIGHET

Thomas är en mestadels lugn och balanserad person. Han är van vid ansvar och axlar det ständigt, nästan reflexmässigt vilket gör honom till en tydlig ledargestalt, även om Eric Ballard officiellt är gruppens ledare. Thomas har ägnat en stor del av sin tid med att fundera över världen och sitt eget öde och han har åtminstone för sig själv hittat ett rättesnöre efter vilket han lever sitt liv. Det finns vissa saker man kan acceptera och andra man inte kan, och en mans värde bestäms utifrån hur han lever efter sina rättesnören. I större delen av sitt liv har Thomas tvingats försaka sina egna personliga drömmar och ambitioner och istället göra vad som förväntas av honom och i stor utsträckning har dessa uppoffringar aldrig uppskattats eller belönats, framför allt inte av brodern. Detta har både skapat en grundläggande trötthet som sitter djupt inne i benen på honom och ett svärbemästrat och vanebildande ansvars- och martyrbeteende där han omedvetet nästan söker sig till situationer där han återigen måste axla bördor för vilka han troligtvis inte kommer att bli tackad. Thomas ser det hos sig själv men vet inte riktigt hur han skall kunna bemästra det.

BRODERN

Thomas älskar sin bror, det är klart han gör. Bröder älskar man, så är det bara. Samtidigt är förhållandet mellan de två otroligt komplicerat. I sitt inre känner Thomas någonstans att Paul är den som berövat honom all frihet och alla valmöjligheter bara genom att han finns där och att han alltid behövs ta hand om. Samtidigt framkallar sådana tankar omedelbara skuld känslor. Under hela uppväxten har deras gräl ständigt handlat om Pauls ovilja att ta ansvar och de bördor som därför lagts enkom på Thomas, något som Paul vägrar acceptera – han har aldrig bett om alla Thomas tjänster.

Tidigare i livet har detta upptagit mycket av Thomas tankeverksamhet, men den senaste tidens turbulens har ändrat på allt detta. Döden har hängt över dem båda otaliga gånger de sista veckorna och fått Thomas att inse att han fastnat i ett barnsligt beteende gentemot sin bror som han inte förmått ta sig ur. När den skadade och svaga Paul förmådde lägga sin stolthet åt sidan och erkänna sina svek och sina lögner smärtade det Thomas någon enormt, men det var också befriande. Den lillebror som Thomas i alla år sett vid sin sida behövde alltid tas hand om och skyddas medan den bror som sårade honom så djupt var något helt annat. Han var man nog att ställa till det rejält, men också man nog att erkänna det efteråt. Han behövde inte tas hand om längre. För Thomas är det som om en vikt lyfts från hans axlar och han är övertygad om att ett nytt och bättre liv väntar de båda om de bara överlever de närmsta dagarna.

THOMAS OM DE ANDRA

PAUL

Brodern som han älskar och som nu är det enda viktiga

BILLY

En individ som gått från att vara sorglig till att vara otäck. Innan var han Pauls lilla knähund och nu har han på kort tid förvandlats till Erics lydiga bödel. Inte en man som man vänder ryggen.

ERIC

Eric är en kallhamrad egoist vars svekfullhet och hänsynslöshet får Thomas att må illa. Han förtjänar att dö men då han en gång räddade livet på Paul låter Thomas honom leva för att betala sin skuld.

AL

Al är ett mysterium. Han fortsätter att trivas i sällskapet trots allt otäckt som händer runtomkring. Han dricker för mycket och Thomas börjar undra om inte det mesta han säger är lögn. Men varför?



WESTERN



Namn Paul Dunn
 Alias _____ Rykte 35/55
 Ålder 22 Födelsedatum 11/10 Födelseort South Carolina
 Längd 173 Vikt 69 Hårfärg Mörkblond Ögonfärg Bruna

Ägodelar	Kvalitet
<u>Brun hatt, grå skjorta, brun jacka & bruna byxor</u>	<u>19</u>
<u>Extra ammo: 40 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>
<u>Bestick, tennmugg, tenntallrik</u>	<u>18</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>
_____	_____
_____	_____

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	<u>13</u>	<u>1</u>
STY - Styrka	<u>10</u>	<u>0</u>
KOR - Koordination	<u>12</u>	<u>0</u>
MOT - Motorik	<u>17</u>	<u>2</u>
SNA - Snabbhet	<u>18</u>	<u>2</u>
INT - Intelligens	<u>10</u>	<u>0</u>
BIL - Bildning	<u>8</u>	<u>0</u>
SDP - Självdisciplin	<u>9</u>	<u>0</u>
VAK - Vaksamhet	<u>15</u>	<u>1</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>20</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Armé</u>	<u>30</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>-2</u>	<u>20</u>	<u>13/12/11/9</u>
<u>Sharp karbin</u>	<u>28</u>	<u>31</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>0</u>	<u>50</u>	<u>17/16/14/11</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>35</u>	<u>35</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>12</u>
<u>Fingerfärdighet</u>	<u>10</u>
<u>Försvar</u>	<u>14</u>
<u>Jordbruk</u>	<u>5</u>
<u>Kortspel</u>	<u>10</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>10</u>
<u>Ledarskap</u>	<u>10</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>8</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>8</u>
<u>Orientering</u>	<u>10</u>
<u>Rida</u>	<u>17</u>
<u>Räknelära</u>	<u>10</u>
<u>Simma</u>	<u>14</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>12</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>13</u>
<u>Vapendrill/revolver</u>	<u>17</u>
<u>Vältalighet</u>	<u>10</u>
<u>Överlevnad/berg</u>	<u>8</u>

Hölster Hollywood Dra 2

Stridsvana 9 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 14

Tålighet 2 Chock 10

Förflyttning 18 Bärformåga 10

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 20 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma

Lätt

Allvarlig

Svår

Kritisk

Kapande

Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

*Jag är fri och vild men springer ständigt in i osynliga barriärer,
Jag känner mig instängd och övervakad,
Jag lyser så starkt jag förmår och står ändå i skuggan,
Jag förstår inte alltid själv varför jag blir så arg,
Jag behöver ingens hjälp med något,
och jag fruktar att jag inte orkar ta mig ur detta själv.*

BAKGRUND UPPVÄXTEN

Paul föddes som andra barnet på en liten gård i South Carolina. Hans bror Thomas föddes fyra år tidigare, ett ödets lotteri som på många sätt skulle komma att avgöra hans framtid. Ett liv på landet var ingen dans på rosor och redan i unga år fick Paul hjälpa till på gården. Detta var dock inga problem för Paul som gillade att jobba bredvid pappa Stephen på fältet eller mamma Elsie i hemmet. Familjen var inte rik, men kärleksfull och gudsfruktig. Paul behövde inte sakna något. De första åren av 1850-talet ändrade dock detta. Först blev mamma Elsie sängbunden i en febersjuka som ingen kunde hitta en förklaring till och ett par år senare, när Paul var 10 år, dog fadern Stephen plötsligt. Paul tog förlusten av sin far otroligt hårt och hade därför otroligt svårt att anpassa sig till det liv som följde. Storebror Thomas tog över ansvaret på gården och började genast att styra och ställa som om han trodde att han skulle kunna ersätta pappa Stephen. Den barndom som Paul förtjänade och som Thomas fått förnekades Paul och istället blev han Thomas lilla jon. Paul tvingades slita under Thomas hårda regim och Thomas tycktes aldrig bli nöjd hur han än jobbade på. Ibland kändes det nästan som om Thomas försökte överträffa fadern genom att göra mer än vad han behövde och den ambitionen fick Paul betala för. Trots detta gick farmen sämre och sämre och tillslut sålde Thomas av stora delar av deras areal, inklusive den bäck som Paul alltid sett som sin högst personliga ägodel, till en granne. I längden var situationen ohållbar och Thomas ständiga gnällande, ständiga litanian om hur mycket han slet för att försörja stackars hjälplösa Paul, ständiga martyrium blev för mycket. Paul lämnade mer och mer av sina sysslor och sitt liv på gården för att finna ett eget liv. Tillsammans med sin bästa vän och ständiga följeslagare William "Bill" Brodie levde han istället livets glada dagar fyllda av hyss, upptåg, flickor och alkohol. Många såg honom som en riktig kanalj men de flesta var överens om att han var en förbålt charmig kanalj.

KRIGET

Samma år som inbördeskriget bröt ut dog mamma Elsie. Händelsen blev för Paul en befrielse. När modern inte längre var i livet behövde han inte längre lyda under Thomas regemente utan kunde skapa sitt eget liv utan att göra modern ledsen. Samtidigt skapade denna känsla av lättnad djupa skuldkänslor. Drastiska åtgärder krävdes för att Paul skulle känna att han kunde andas fritt igen. Genom att ljuga om sin ålder lyckades Paul och Bill ansluta sig till Sydstaternas armé. För första gången kände Paul att han kunde få ta ansvar för sitt eget liv. Respiten blev dock kort. Thomas kontrollbehov visade sig genast när han utan att tveka gjorde sig av med föräldrahemmet, som en vante man bara slänger bort, och lät sig värvas till samma kavalleriregemente som Paul och Bill. Genast degraderades Paul ner till posten av lillebror igen. Då Thomas dessutom var duktig och ansvarstagande, en riktig ledargestalt, blev han också snart underbefäl och kunde åter-igen börja basa över Paul som i allas ögon bara blev Thomas lillebror. Kriget blev inte alls det äventyr Paul hade förväntat sig, tvärtom! Under kriget red Thomas och Paul i en liten kavalleristyrka under Kapten Eric Ballard, en effektiv karl som fick jobbet gjort, men kriget blev fruktansvärt med den ena meningslösa och blodiga skärmytslingen efter den andra. Pauls temperament visade sig snart. Runtbeordrad än hit och än dit och i en blodig och lerig miljö hamnade han snart i konflikt med både befäl och meniga. En gång gick han till och med så långt att han slog ner den fulle major Conrad Stephens som förolämpat både Paul och Thomas. Lyckligtvis insåg major Stephens att han nog gått för långt, pratade ut med Paul, och drev inte saken vidare, något som skulle kunnat försätta Paul i en riktig knipa.

I slutet av kriget, hösten 65, blev löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp södern sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Paul, Thomas, William och en trevlig, men lite underlig man vid namn Nicholas Alexander, slagfälten bakom sig för gott. Då Paul generellt var en mycket duktig och modig soldat när hans humör inte tog över var detta inte hans naturliga val, men när valet stod mellan att desertera och en säker död och Thomas dessutom vägrade att lyssna på några argument så blev saken klar. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

VÄGEN TILL DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, kallad "Al", och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga bergen. I bergens skugga låg den lilla nybyggarstaden Deliverance där de överraskande fick jobb som stadssheriffer då en av Als gamla kompisar sedan innan kriget, Joseph Coltrane, var stadens borgmästare. Detta passade alla utmärkt då tanken på att korsa klippiga bergen under senhösten eller vintertid inte lockade. Ganska snart visade det sig dock att jobbet inte skulle bli så okomplicerat som de först trodde. Joseph Coltrane var en hänsynslös despot som styrde Deliverance med järnhand och det var bara en tidsfråga innan situationen skulle urarta.

Urarta var väl också ett bra sätt att beskriva alla de händelser som inträffade de två veckor efter det att Coltrane återvände. Colten, mordet på Patricia, flykten från Deliverance, winchesterstölden, apacherna, pipsprängningen, flykten över bergen och slutligen El Dente och hans band (se "The complete story so far"). Vansinne av den högsta skolan.

DE SISTA DAGARNA

Att tillbringa en natt i ett läger med berusade banditer som sagt att de kanske kommer att döda dig i gryningen kan förändra en person i grunden. För Paul var det åtminstone så. När han rannsakade sig själv var det ingen trevlig bild han fick fram och han kände att han var tvungen att avslöja sanningen för sin bror som offrat så mycket för honom. Han kröp fram till Thomas och började berätta. Inledningsvis var det jobbigt men snart forsade orden ur honom, det var så mycket han ville säga. Han avslöjade sanningen om Patricia och om hur han stulit Colten. Han ville inte ligga i ständig fejd mer över saker som han själv inte förstod längre. Thomas reaktion smärtade honom mer än skadorna i ansiktet. Utan att se brodern kände han chocken och ursinnet och Thomas stormade iväg utan att säga ett ord. Hela natten låg Paul och körde scenen i sitt huvud. När tystnaden lagt sig i lägret och alla verkade sova hörde han därför Eric försöka förhandla med en av El Dentes adjutanter. Eric försökte köpa fri lejd för sig och Bill på bekostnad av "de andra" som El Dente gärna fick göra sig av med. Eric visade slutligen sitt sanna ansikte och Paul var glad att han hört det. Eric skulle dö för det sveket, så fort Paul fick sin syn tillbaka...

PERSONEN PAUL PERSONLIGHET

Paul är en otroligt viljestark och temperamentsfull individ. Han besitter en rejäl portion charm och är risktagande på gränsen till det dumdristiga. Detta agerande är ibland korkat och ibland till och med olagligt men när det väl kommer till kritan är Paul en juste individ som följer en personlig moralisk kompass som han inte avviker ifrån. Paul är en naturlig ledargestalt och är den självklara centralgestalten så länge inte Thomas är närvarande. Då degraderas Paul till den uppstudsige och omogne lillebrorsan som inte kan låta bli att provocera och skapa konflikter. Paul är tillräckligt klarsynt för att se detta draget hos sig själv och han hatar det men likväl tycks situationen uppstå gång på gång. Det enda Paul vill är att kunna andas luften fritt, att tänka fritt och att handla fritt utan att någon bestämmer över honom eller försöker klandra honom, oavsett hur korkade eller galna grejer han vill göra. Pauls vän Bill var tidigare ett enormt stöd i denna strävan men de sista veckorna har ändrat allt det där. Nu är Bill mer ett orosmoment än ett stöd.

BRODERN

Paul älskar sin bror, det är klart han gör. Bröder älskar man, så är det bara. Samtidigt är förhållandet mellan de två otroligt komplicerat. Thomas fick barn-
domen Paul hade velat ha och Paul fick ett liv fyllt av kontroll, slit och ett ständigt gnäll från Thomas att han inte tog nog med ansvar. Samtidigt tillät inte Thomas honom den frihet han ville ha för att kunna ta eget personligt ansvar – allt skedde på Thomas villkor. Broderns ovilja att släppa taget i kombination med hans martyrskap gjorde tidigare Paul vansinnig och då ville han bara släppa upp alla sina mörka känslor till ytan och låta sina nävar förmedla den ilska han kände. Nu när han en gång gett efter för denna impuls är allt annorlunda.

De senaste veckorna har över huvud taget gett Paul mycket perspektiv på sitt liv och sitt beteende. Döden har stirrat bröderna i vitögat flera gånger och hans egen allvarliga skada har fått honom att genomskåda mycket av hans egna barnsliga beteende. Att berätta sanningen för Thomas om colten, Patricia, Deliverance och lögnerna krävde en jättelik kraftansträngning från hans sida men det var något han kände att han var tvungen att göra. Thomas smärta och ilska var också precis så stor som han kunde förutse, men han hoppas och tror att Thomas också såg handlingen som något större: en ansvarshandlig värdig en vuxen och ett avsteg från deras tidigare konfliktspiral.

Paul har lovat sig själv och Thomas en ny start om de bara tar sig ur den situation de försatt sig i med livet i behåll. Förhoppningsvis delar Thomas hans åsikt.

PAUL OM DE ANDRA THOMAS

Brodern som han älskar och som han hoppas tar sig ur allt detta med honom.

BILL

Bill var Pauls bästa vän, men nu vet han inte längre. Den senaste tiden har Bill umgåtts mer med Eric och visar nu upp våldsamma och rent skrämmande drag. Paul är glad över att Bill tagit ett kliv framåt, men orolig över var vännen hamnat. Troligtvis kan Paul snacka förstånd med honom än.

ERIC

Förr i tiden såg Paul Eric som en hård och handlingskraftig man som han lät sig imponeras av. Sista tidens händelser har dock ändrat allt detta. Nu ser Paul Eric för vad han verkligen är: en samvetslös mördare som gömmer sig bakom ett falskt leende och tomma ord. Så fort Paul får synen tillbaka så kommer Eric att leva väldigt farligt.

AL

Al är en gåta. Han verkar uppriktigt vilja alla väl, men verkar själv söka döden genom destruktivt le-
verne. Något äter Al inifrån och Paul börjar undra om det är vist att vara i närheten när det kommer ut...

*Jag är arvtagare till en stor förmögenhet på västkusten,
Jag var med i guldruschen till Kalifornien 1848 och
red i ponnyexpressen innan kriget,
Jag lever från dag till dag och pendlar mellan hopp och förtvivlan,
Jag vill bara mina vänner gott och jag vill att de skall gilla mig,
Jag klamrar mig desperat fast vid mitt goda minne och min snabba tunga,
och varje dag fruktar jag att mitt korthus av lögner skall falla.*

BAKGRUND UPPVÄXTEN

Nicholas föddes som ende arvtagare till en stor slaktmagnat i Chicago. Varje morgon serverades han tryffel och ostron på silverfat av husets betjänt Springande Vattnet, som en gång i tiden varit en mäktig indianhövding.

Innan Nicholas fyllt tio dog plötsligt hela släkten i en mystisk epidemi och då faderns skrupulösa advokater utmanövrerade honom kastades han ut på gatan. Efter att ha tagit kontroll över ett litet gäng tiggarbarn organiserade Nicholas 13 år gammal en framgångsrik boskapsstöld i slaktkvarteren, något som tillslut drog till sig polisens uppmärksamhet. I ett slag mellan polisen och hans armé dödade Nicholas en polisman och tvingades fly stan. Under ett par år som sjöman på ett skepp som seglade till Europa blev han ganska framgångsrik, särskilt i masterna på grund av sin totala brist på höjdrädsla. I Europa var han gift med en italienska ett tag, men hon rymde med en medaljerad frihetskämpe. Till slut blev längtan tillbaka till Staterna och hans bekväma liv som bomullsodlare för stark och han tog tjänst på ett skepp tillbaka. Så fort han anlände till USA blev han tvångskommenderad att tjänstgöra på Monitor. Lyckligtvis lyckades han rymma från denna kommendering och simma i land i närheten av Virginia. Här blev han adjutant till Stonewall Jackson på grund av sin raka hållning och sitt mod under eldgivning...

Sanningen är att Nicholas ljugit om sin uppväxt så många gånger att han inte minns, eller inte vill minnas, sanningen själv. Det var eländigt, så mycket är i alla fall säkert.

KRIGET

Nicholas hamnade i inbördeskriget på samma sätt som han alltid hamnar på olika platser. En sak ledde till en annan, ett berättelse gav en annan, en lögn resulterade i en ny och plötsligt så var han kavallerist i ett sydstatsregemente från South Carolina. Under kriget red Nicholas i en liten kavalleristyrka under Kapten Eric Ballard, en bufflig och ganska hänsynslös karl som trots allt fick jobbet gjort. Kriget blev fruktansvärt med den ena meninglösa och blodiga skärmytslingen efter den andra. Med hjälp av sin patenterade förmåga att klara sig från en dag till en annan blev dock åren uthärdliga och de många stränga rutinerna gjorde det lättare att stå ut.

I slutet av kriget, hösten 65, blev löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meninglösa strider. Befäl som vägrade ge upp södern sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Nicholas, Två bröder Dunn som allt som oftast var i luven på varandra samt en man vid namn William Brodie som tycktes vara den ene brodern Dunns ständiga följeslagare, slagfälten bakom sig för gott. Nicholas såg flykten som naturlig: i valet mellan att desertera och en säker död behövde man inte fundera länge. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

VÄGEN TILL DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatarna och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Nicholas, som de andra med sann militärjargong kallade "Al" kände sig vid mycket gott mod i sällskapet. Han gillade sina vapenbröder och önskade inget annat än att få fortsätta rida med dem. Någonstans råkade han nämna att han var arvtagare till en ranch i Kalifornien där han växt upp och att sällskapet där skulle kunna hitta både jobb, skydd från lagen och ett nytt liv och i och med detta blev hans arvedel snart gruppens långsiktiga mål. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga Bergen. Vid detta läge började Nicholas bli rejält nervös. Hans lögn om Kalifornien hade verkat så avlägsen långt nere i södern för en miljon år sedan och nu skilde bara en bergskedja och ett par månader från målet. Han önskade inget hellre än att få fortsätta vara med sina vänner och insåg därför att han var tvungen att komma på något nytt. En nattlig ritt till den närlägnade nybyggargrunden Deliverance löste problemet. Al fixade stads-sheriffjobb åt sällskapet och hävdade att han kände borgmästaren Joseph Coltrane sedan innan kriget. Detta passade alla utmärkt då tanken på att korsa Klippiga Bergen under senhösten eller vintertid inte lockade. Ganska snart visade det sig dock att jobbet inte skulle bli så okomplicerat som de först trodde. Joseph Coltrane var en hänsynslös despot som styrde Deliverance med järnhand och det var bara en tidsfråga innan situationen skulle urarta.

Urarta var väl också ett bra sätt att beskriva alla de händelser som inträffade de två veckor efter det att Coltrane återvände. Colten, mordet på Patricia, flykten från Deliverance, winchesterstölden, apacherna, pipsprängningen, flykten över bergen och slutligen El Dente och hans band (se "The complete story so far"). Vansinne av den högsta skolan.

DE SISTA DAGARNA

Att tillbringa en natt i ett läger med berusade banditer som sagt att de kanske kommer att döda dig i gryningen är kanske en ny erfarenhet för de flesta, men för Al kändes allt väldigt bekant. Det kändes som hans hela liv varit en lång kedja av liknande händelser. Han söp och försökte göra sig till så god vän som möjligt med de flesta. Säkert skulle han kunna snacka sig ur det hela på ett eller annat sätt.

När lägret anfölls i gryningen löste det de flesta problem, även om det för en stund såg ut att bli väldigt kortvarigt. Att de till slut kom undan med en Gatling var nog mer tur än skicklighet. Efter att Bill förvärrat deras chanser att klara sig genom att skjuta ner en kavalleriofficerare i kallt blod sökte de skydd i en spricka. Här satt de i två dagar och diskuterade framtiden. Al som alltid varit bra på att känna av stämningen i alla lägen kunde riktigt känna sprickan i sällskapet när de satt i sitt gömställe. Misstänksamheten hängde i luften som en våt filt och Al insåg att de var på väg mot en splittring vad han än hittade på, en riktigt våldsam splittring om han hade otur. Han övertygade de andra att de borde fortsätta till Mexiko och sälja Gatlingen till hans gamla vän General Armand Flaubert som var en högt uppsatt person på ena sidan i inbördeskriget. Lögnen var halvhjärtad, som om det inte riktigt spelade någon roll längre och de andra köpte den utan protester trots att han kunde se deras tvivel i ögonen. De satte kurs mot Mexiko.

Sedan dess har Nicholas ägnat sig åt att fundera på vad han skall göra om hela helvetet brakar lös...

PERSONEN NICHOLAS PERSONLIGHET

Nicholas, eller Alexander (Al i korthet) som hans vänner kallar honom, är inte en helt okomplicerad man som lever ett liv som går i alldeles, alldeles för hög hastighet. Så hög hastighet faktiskt, att han varken kan stanna eller försöka hoppa av eftersom båda alternativen skulle innebära slutet. Han är ingen mytomman och han ljuger inte heller för att imponera på sin omgivning. Nicholas ljuger helt enkelt för att överleva den härva han kallar sitt liv.

Ända sedan han var liten har tillvaron varit helt över styr. Nicholas dricker för mycket, han röker för mycket, han umgås i fel kretsar, hamnar i säng med fel kvinnor, testar farliga substanser, dras in i farliga politiska kretsar och ilar blint framåt med den ena lögnen efter den för att slippa stanna upp. Att stanna upp vore att tvingas skärskåda sig själv och undersöka de mekanismer som driver honom att leva sitt destruktiva liv. Att skåda in i den avgrunden är dock en så otänkbar tanke att Nicholas omedvetna inte ens tillåter honom att inse att det skulle behövas. Nicholas dör hellre än att tvingas se sig själv för vad han är!

Nicholas gillar sina vänner och han vill dem inget ont, men de, liksom hela resten av världen, är fast i hans inre kaos. Han skulle gladeligen slåss och dö för vännerna om det behövdes, men på en omedveten nivå sätter han dem hellre i fara än tillåter dem, och sig själv, att inse hur tom han och alla hans många ord är. Farten ökar hela tiden i takt med att lögnerna blir fler och mer komplicerade och det enda Nicholas kan göra att leva, dricka, knulla och ljuga ännu hårdare.

Nicholas liv har dock utrustat honom med många tanger och strategier för överlevnad. Han är en social kameleont av rang, han läser blixtnabbt av situationer, stämningar och personer och han har en hal tunga. Men inte ens detta kommer att bli tillräckligt i längden...

NICHOLAS OM DE ANDRA THOMAS

En ledartyp. Trygg, ansvarstagande och säker. Verkar ha en svårlöst konflikt med sin lillebror, vilket är synd eftersom de båda är riktigt trevliga män.

PAUL

En hetsig ung man som trots detta har mycket vettigt att säga. Rättfärdig och bitvis otäckt klarsynt. Verkar ha en svårlöst konflikt med sin storebror, vilket är synd eftersom de båda är riktigt trevliga män.

BILL

Bill var tidigare Pauls bästa vän och ständiga jasägare men nu verkar han mer vara Eric's lakej. Al blir illa till mods när han studerar Billy och han undrar om ens Eric förstår vad han släppt lös.

ERIC

Gruppens officiella ledare. En hänsynslös och beräkande typ, men lojal mot sina vänner, åtminstone så länge det passar hans intressen. Al är dock lite orolig att Eric inte nödvändigtvis tycker att vänner passar hans intressen längre...

NOT

Det är viktigt att komma ihåg att Alexander inte fattar några medvetna och överlagda beslut att ljuga. Han vägrar ju se sitt eget kaos. Han ljuger och är medveten om att saker han sagt tidigare är lögn även om han inte riktigt kan kartlägga hur han hamnade där, men i själva ögonblicket händer allt bara av sig själv.

*Jag ville så gärna men jag vågade inte,
Jag såg mig själv utifrån
och fylldes av förakt för vem jag var och de val jag gjorde.
Jag var trött på att leva i skuggan och bli tagen för given,
Jag älskade på ytan och hatade i hjärtat,
Jag ville bränna bort min svaghet och stiga fram pånyttfödd...*

*...och det gjorde jag.
Jag har gått genom stålbadet
och snart kommer hela världen att bli varse mitt namn!*

BAKGRUND UPPVÄXT

William föddes som det nionde och yngsta syskonet i den frejdiga och hårt arbetande farmarfamiljen Brodie. De resterande tio familjemedlemmarna var sannerligen jordens salt och nöjda med att äta, sova och leva jordbrukarnas hårda, men naturliga liv. William däremot, hade inte samma läggning. Hur mycket han än försökte passa in och sköta sina sysslor med samma iver som de övriga så blev det katastrof. William var en usel jordbrukare som ogillade djuren, var en klen grovarbetare och aldrig kunde lära sig skillnad på de olika grödorna. Familjens inledande överseende och medlidande hjälpförsök vändes dock gradvis till ilska och förakt ju äldre William blev. De tolkade hans totala oförmåga att lära sig grundläggande bondekunskaper som avsiktlig, som ett tecken på lättja och som ett försök från hans sida att vara överlägsen deras älskade livsstil. Sanningen var dock annorlunda: William var helt enkelt ingen farmare. Han ville, men kunde inte och ju aggressivare och mer hånfulla hans familj blev mot honom ju tydligare tvingades han demonstrera att han verkligen inte brydde sig om dem och deras dyngsprättarliv, trots att han desperat önskade att få vara en av dem. Williams räddning blev grannpojken Paul. Paul var också missnöjd med sitt liv på gården och allt som William önskade att han kunde säga och göra, sade och gjorde Paul utan att tveka en sekund. Ingenting kunde stoppa Paul och i hans närvaro förvandlades varje dag till ett äventyr. William och Paul blev snabbt oskiljaktiga och William följde troget Paul vad han än tog sig till. I Pauls konflikt med sin äldre bror Thomas var William ett ständigt stöd, i Pauls första äventyr med det motsatta könet var det William som agerade vakt på avstånd, när Paul hamnade i trubbel i skolan var det William som tog på sig skulden. Paul behövde bara återgälda det med en klapp på Williams axel så var allt värt det. Till och med när Paul utnyttjade hans servilitet och körde med honom som ungdomar gör kunde all ilska och känsla av förnedring trollas bort bara Paul log

mot honom och blinkade. William visste att deras band var speciellt – magiskt. På kvällarna när han återkommit till sin familj och gått och lagt sig för att undkomma ovelt eller utfrysning låg han ofta och önskade desperat och innerligt att han var Paul. Ibland fantiserade han om att de kunde smälta samman och bli en person och ibland, i de lite mörkare stunderna, att han kanske skulle kunna ta över Pauls liv. Båda tankarna var för sig gjorde Paul fysiskt upphetsad.

KRIGET

Samma år som inbördeskriget bröt ut dog Pauls mamma Elsie. Detta ledde slutligen till Pauls uppbrott från brodern Thomas. I sin strävan efter självständighet bestämde han sig att ta värvning för södern sak. William "Bill" Brodie var givetvis inte sen att följa med. Genom att ljuga om sin ålder lyckades de båda hamna i ett kavalleriregimente. Uniformen var vacker och flickorna som flockades runt Paul kunde också tänka sig att ägan Bill en tanke för att bättra på sina chanser hos Paul. Kriget såg ut att bli det ljuva livet. Lyckan blev dock kort då Pauls storebror Thomas tog värvning i samma förband för att kunna ta hand om sin lillebror. Paul var ursinnig och många gånger fick Bill ta smällen.

Under kriget red Bill, Paul och Thomas i en liten kavalleristyrka under Kapten Eric Ballard, en effektivt jäkligt modig och hård soldat som Bill inte kunde låta bli att imponeras över. Kriget blev dock fruktansvärt med den ena meningslösa och blodiga skärmytslingen efter den andra.

I slutet av kriget, hösten 65, blev löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp södern sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade

Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Bill, Paul, Thomas och en man vid namn Nicholas Alexander, slagfälten bakom sig för gott. Bill som i så stor utsträckning som möjligt försökt undvika strider helt och hållet genom att simulera sjukdom och annat var lika överlycklig över att slippa kriget som han var rädd för konsekvenserna. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

VÄGEN TILL DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatarna och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, kallad "Al", och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga Bergen. I bergens skugga låg den lilla nybyggargrunden Deliverance där de överraskande fick jobb som stadssheriffer då en av Als gamla kompisar sedan innan kriget, Joseph Coltrane, var stadens borgmästare. Detta passade alla utmärkt då tanken på att korsa Klippiga Bergen under senhösten eller vintertid inte lockade. Ganska snart visade det sig dock att jobbet inte skulle bli så okomplicerat som de först trodde. Joseph Coltrane var en hänsynslös despot som styrde Deliverance med järnhand och det var bara en tidsfråga innan situationen skulle urarta.

Urarta var väl också ett bra sätt att beskriva alla de händelser som inträffade de två veckor efter det att Coltrane återvände. Colten, mordet på Patricia, flykten från Deliverance, winchesterstölden, apacherna, pipsprängningen, flykten över bergen och slutligen El Dente och hans band (se "The complete story so far"). Vansinne av den högsta skolan.

DE SISTA DAGARNA

Att tillbringa en natt i ett läger med berusade banditer som sagt att de kanske kommer att döda er i gryningen kan förändra en person i grunden, åtminstone gjorde det för Billy. Den styrka och hänsynslöshet som han längtat efter och som med Erics hjälp sipprat fram ur honom de sista veckorna flöt fritt den natten. Det var som om mötet med döden omfamnade och omformade honom och den Billy som kom ut på andra sidan var en helt annan. Han var inte längre rädd för att dö eller något annat för den delen. Under natten, när tystnade lagt sig och alla verkade sova hörde han Eric försöka förhandla med en av El Dentes adjutanter. Eric försökte köpa fri lejd för sig och Bill på bekostnad av "de andra" som El Dente gärna fick göra sig av med. Den förre Bill hade blivit tårögd av tacksamhet över en sådan ansträngning och troligtvis hängt efter Eric som en hund. Den nye Bill uppskattade Erics försök, men kunde någonstans ändå inte låta bli att undra om Eric började bli svag – hade Bill själv varit i samma situation hade han inte förhandlat för någon annan än sig själv...

När lägret anfalls i gryningen och sällskapet kommer undan med Gatlingen är det bara ytterligare ett tecken på att gudarna ler över den nya Bill. När han utan att tveka skjuter en kavalleriofficerare medan resten av "vännerna" sitter handlingsförlamade som fån är det bara ett tecken på vad som skall komma.

PERSONEN WILLIAM PERSONLIGHET

Bill är en man vars självförakt bitvis når lika episka som självdestruktiva proportioner. Han är och har alltid varit vek, obeslutsam, insmickrande och feg och hur mycket han än försöker hata ur dessa egenskaper ur kroppen så förblir han detsamma. I hela sitt liv har han levt genom andra, i huvudsak bästa kompisen Paul Dunn. I hans ledband har han fått uppleva glimtar av vad ett riktigt liv skulle kunna vara om man vågade ta för sig själv och om man hade någon form av självrespekt, men han har också upplevt bottenlös förnedring när Paul utnyttjat hans servila inställning på det sätt barn alltid gör när de är i överläge.

Bill beundrar alla de egenskaper han själv saknar: styrka, initiativ, mod, charm och säkerhet. Han kan dyrka människor, tidigare Paul och nu mera Eric, med en nästan fascistoid hängivenhet. Samtidigt hatar han dem med en styrka som ibland chockar till och med honom själv, född ur en bottenlös avundsjuka. Han skulle dock aldrig våga agera på sina lika extrema som motstridiga känslor – han är alldeles för feg och handlingsfattig. Bill är obönhörligt fjättrad av sin egen självbild. Resultatet: en insmickrande och ganska initiativlös medföljare.

På nätterna drömmer Bill ofta om att stiga fram, att kasta av sig sina bojor och att bli allt det han ser i andra. Den nya Billy antar ofta ofattbart grymma drag och där han drar fram flödar blodet. Men på morgonen vaknar han alltid och till sin egen förtvivlan är han alltid Billy.

Åtminstone var det så här... tidigare.

BILL OM DE ANDRA PAUL

Du trodde tidigare att Paul var din bästa vän, men allt Paul verkade vilja ha var en betjänt och lakej. Du kan inte förstå vad du tidigare tyckte var så fantastiskt med honom. Han är ingenting jämfört med vad du kan bli, eller redan är.

THOMAS

En jäkla besserwisser och en självutnämnd smådikta-
tor. En man som pratar, men inte vågar handla. Han är ingenting jämfört med vad du kan bli, eller redan är.

ERIC

Eric är en man som imponerar på dig. Stark, kraftfull, orädd och när det behövs hänsynslös. Du och Eric är stöpta i samma form. Ni är tvillingsjälur eller mer...

AL

Al är en insmickrande alkis som aldrig vågar stå för något han gör eller säger utan bara svansar efter och vill vara till lags. Du är en långt mycket större människa än han någonsin kommer att bli.



WESTERN



Namn Eric Ballard
 Alias _____ Rykte 28/110
 Ålder 30 Födelsedatum 18/4 Födelseort Savannah, Georgia
 Längd 178 Vikt 90 Hårfärg Brunt Ögonfärg Blå

Ägodelar	Kvalitet
<u>Grå uniformsjacka, grå byxor, brun skjorta, brun hatt</u>	<u>17</u>
<u>Extra ammo: 20 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner</u>	<u>20</u>
<u>Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväsor</u>	<u>20</u>
<u>Rakkniv & spegel</u>	<u>20</u>
<u>Filt</u>	<u>20</u>
<u>Bestick, tennmugg, tenntallrik</u>	<u>17</u>
<u>Vattenflaska</u>	<u>20</u>

Egenskaper	Värde	Bonus
<u>FYS - Fysik</u>	<u>17</u>	<u>2</u>
<u>STY - Styrka</u>	<u>14</u>	<u>1</u>
<u>KOR - Koordination</u>	<u>10</u>	<u>0</u>
<u>MOT - Motorik</u>	<u>15</u>	<u>1</u>
<u>SNA - Snabbhet</u>	<u>13</u>	<u>1</u>
<u>INT - Intelligens</u>	<u>14</u>	<u>1</u>
<u>BIL - Bildning</u>	<u>15</u>	<u>1</u>
<u>SDP - Självdisciplin</u>	<u>14</u>	<u>1</u>
<u>VAK - Vaksamhet</u>	<u>10</u>	<u>0</u>

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>22</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Marin</u>	<u>35</u>	<u>33</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>2</u>	<u>20</u>	<u>12/11/10/8</u>
<u>Hagelbössa</u>	<u>42</u>	<u>31</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>15</u>	<u>20/9/6/1</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>45</u>	<u>33</u>	<u>3</u>		<u>4</u>		<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>8</u>
<u>Etikett</u>	<u>15</u>
<u>Försvar</u>	<u>13</u>
<u>Juridik, militär</u>	<u>10</u>
<u>Kortspel</u>	<u>10</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>12</u>
<u>Ledarskap</u>	<u>12</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>17</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>17</u>
<u>Orientering</u>	<u>15</u>
<u>Rida</u>	<u>17</u>
<u>Räknelära</u>	<u>17</u>
<u>Smyga/Gömma sig</u>	<u>10</u>
<u>Teori/armén</u>	<u>15</u>
<u>Teori/militär strategi</u>	<u>10</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>10</u>
<u>Vältalighet</u>	<u>8</u>
<u>Överlevnad/berg</u>	<u>12</u>

Hölster Crow Dra 2

Stridsvana 14 Fanning -9

Skadebonus 1 Försvar 13

Tålighet 5 Chock 17

Förflyttning 13 Bärformåga 14

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 160 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma

Lätt

Allvarlig

Svår

Kritisk

Kapande

Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

*Jag ser hur människor runt omkring mig
påverkas av sina känslor,
Jag har lärt mig tyda koderna,
Jag ser hur de styrs av begrepp som "heder", "moral" och "rättvisa",
Jag har gjort dessa till en del av min arsenal,
Jag har lärt mig den hårda vägen
vad som kännetecknar en god människa,
och jag har förstått att jag är något annat.*

BAKGRUND

UPPVÄXT

Eric Patric Ballard växte upp på en välskött och förhållandevis rik plantage. Han omgavs från unga år av tjänstefolk av alla sorter, en del av dem slavar. Sin mor och far träffade Eric undantagsvis och alltid under mycket rituella former – uppklädd i sin lilla sjömanskostym vid söndagsmiddag eller i den söta jaktmunderingen vid pappas jaktmiddag. För Eric var hans mor och far så främmande och känslomässigt distanserade att han fortfarande minns den förvåning han upplevde när han först förstod att kvinnan han tvingades kalla Mrs Ballard, och inte hans svarta dadda, var hans mor.

I takt med att Eric blev äldre ökade dock hans föräldrars inblandning utan att på något sätt öka deras känslomässiga engagemang. Det blev uppenbart att de hade en plan för Eric och att han skulle formas till att bli den lilla kopia av dem som de kunde ha fortsatt nytta av även när Eric inte längre kunde charma middagsgäster med sina näpna kostymer. Med hjälp av hjärnhård disciplin och absolut ingen tolerans för svaghet dresserade de honom som man dresserar en brukshund eller ett sjölejon på cirkus. Från början gjorde Eric motstånd och slog bakut mot den form de ville stöpa honom i, ovillig att släppa det Dadda Sarah lärt honom, men slutligen nådde föräldrarnas budskap igenom med hjälp av rotting och manipulationer. När läxan väl var lärd uppnådde Eric en klarsyn som han sedan dess aldrig tappat men som han ibland får vaga aningar om föregicks av något annat och behagligare. Hans föräldrar lyckades så fullkomlig att han fortfarande, efter att ha dödat sin far i en duell över en hederssak, drivit sin mor på porten och in i misären när han sålde plantagen för en spottstyver, kom ihåg att sätta in en annons i *Savannah Tribune* för att beklagligen informera den skvallrande societeten om att den årliga plantagepicknicken var inställd.

Under en kort tid var Eric sedan aktiv i finansvärlden, men då hans lagliga, men ytterligt hänsynslösa metoder efter något år började dra på sig uppmärksamhet från myndigheternas sida föredrog han att sadla om och ge kriget en chans.

KRIGET

På grund av sin börd, kontakter och sin effektiva hänsynslöshet så avancerade Eric snabbt i den hastigt skapade sydstatsarmén och redan efter något år var han kapten över en kavalleristyrka. Kriget blev fruktansvärt med den ena meningslösa och blodiga skärmytslingen efter den andra, men Eric insåg att han både var duktig på det och att han faktiskt trivdes som fisken i vattnet trots att han inte ens brydde sig om vad kriget handlade om. I Erics kavalleristyrka red ett antal dugliga män, men ingen visade större duglighet och större ledarförmåga än en Thomas Dunn. Han och hans yngre bror Paul Dunn, som också ingick i styrkan, hade tagit värvning ungefär samtidigt. Thomas uppvisade en sällsynt plikttrogenhet och hans ständiga lugn gjorde honom till en naturlig ledargestalt för många. Eric var inte sen att utnyttja detta faktum och såg till att göra honom till sergeant. Här kunde han utnyttja Thomas talanger för att själv framstå i god dager och han gjorde det till sin huvudsak att se till att Thomas behöll sin lojalitet mot honom, trots att han anade att Thomas nog egentligen inte gillade varken honom eller hans metoder. Ett mycket lämpligt verktyg i denna strävan var lillebror Paul. Det var uppenbart från första början att de två bröderna hade en djup konflikt som de inte själv hade förmåga att lösa och att detta påverkade alla runt omkring dem, särskilt då Pauls bästa vän – den lismande jäsägaren Bill. Eric såg under hela kriget till att hålla denna konflikt vid liv och kunde på detta sätt bli Thomas stöd i situationen – den som kom med farbroderliga råd. I slutändan av kriget, när söderns sak redan var förlorad och Eric redan börjat se sig om efter andra inkomster hände något som kom att bli Erics trumfäss inför framtiden. Hetsporren Paul hamnade i gräl med major Conrad Stephens som på fyllan och villan förolämpat båda bröderna Dunn och Paul klippte, sin vana trogen till honom. Detta ledde till en sällan skådad splittring mellan bröderna – då Thomas bannade Paul för vad han gjort och Paul var för stolt för att berätta varför han handlat som han gjorde. Samtidigt med detta hamnade Eric själv i blåsväder när befäl högre i rang upptäckte hur han sålde en del armémateriel vid sidan av. En summarisk rättegång ledde

till att Eric degraderades från kapten till löjtnant. Detta visade sig dock vara användbart. Till Thomas berättade Eric historien att den yngre brodern Paul stått inför krigstribunal och avrättning om han inte personligen offrat sig för odågan, väl medveten om att Paul i det tysta gjort upp med den förhållandevis skamsna major Stephens. På detta sätt försäkrade sig Eric om en benhård trofasthet från Thomas, väl medveten om att brödernas kommunikationsproblem troligtvis skulle göra att han kom undan med denna lögn. I slutet av kriget, hösten 65, blev degraderade löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp söderns sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Eric, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Thomas och Paul Dunn, Bill och en skicklig, men underlig man vid namn Nicholas Alexander, slagfälten bakom sig för gott. Eric hade inga som helst problem med att lämna slagfälten, söderns sak eller övergivna meniga bakom sig – i själva verket hade han ju aldrig riktig varit på deras sida. När södern kapitulerade strax efteråt och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

VÄGEN TILL DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, kallad "Al", och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga Bergen. I bergens skugga låg den lilla nybyggarstaden Deliverance där de överraskande fick jobb som stadssheriffer då en av Als gamla kompisar sedan innan kriget, Joseph Coltrane, var stadens borgmästare. Detta passade alla utmärkt då tanken på att korsa Klippiga Bergen under senhösten eller vintertid inte lockade. Ganska snart visade det sig dock att jobbet inte skulle bli så okomplicerat som de först trodde. Joseph Coltrane var en hänsynslös despot som styrde

Deliverance med järnhand och det var bara en tidsfråga innan situationen skulle urarta.

Urarta var väl också ett bra sätt att beskriva alla de händelser som inträffade de två veckor efter det att Coltrane återvände. Colten, mordet på Patricia, flykten från Deliverance, winchesterstölden, apacherna, pipsprängningen, flykten över bergen och slutligen El Dente och hans band (se "The complete story so far"). Vansinne av den högsta skolan.

DE SISTA DAGARNA

Att tillbringa en natt i ett läger med berusade banditer som sagt att de kanske kommer att döda er i gryningen kräver mycket tankeverksamhet. Eric ägnade ett par timmar åt att avgöra vilken som var hans bästa strategi i detta läge. Den tanke som fått mogna sedan Paul skadade sig blev nu förhärskande. Bröderna Dunn var inte längre en tillgång och kunder därför avpolletteras från gruppen. Al var en trevlig prick men när det väl kom till kritan ett för osäkert kort och kunder även han avpolletteras. Under natten gjorde Eric därför vad han kunde för att lösa situationen för gruppens kärna – han själv och Bill. Han visste att mexikanerna blivit mer än nöjda med det silver de hittat i sällskapets sadelväskor så han spelade på det. I viskande samtal med El Dentes adjutant försäkrade han att det fanns mer silver att få tag på och att han och Bill tillsammans visste var detta silver fanns. De övriga tre i gruppen visste inget och var helt överflödiga. Med dessa tre kunde El Dente göra vad han ville om de bara lovade att behålla Eric och Bill. Olyckligtvis verkade inte adjutanten villig att göra affär och resten av natten tvingades Eric fundera på våldsammare alternativplaner.

När lägret anfalls i gryningen och sällskapet kommer undan med Gatlingen löser detta på ett snabbt, smidigt och något lyckosamt sätt alla problem. När Bill senare under dagen utan att blinka skjuter en kavalleriofficer visar han genom detta att Eric satsat på rätt häst och han höjer samtidigt insatserna till en intressant nivå. Att ha kavalleriet efter sig gör ju livet än mer spännande...

PERSONEN ERIC

Eric är en helt och hållet självcentrerad person som bara agerar i eget intresse. Han förstår känslor på ett intellektuellt plan och han har lärt sig hur man använder dem praktiskt, men han är inte själv drabbad. Girighet och egennytta styr honom och om vägen till framgång och bekvämlighet ligger i att vara en god vän så klarar han det galant och om vägen kräver ett kölvatten av döda kroppar så går det också att ordna. Eric är en god manipulatör och ser snabbt igenom mänskliga hierarkier och maktspel.

Tidigare lade han därför ner ganska mycket tid på att försäkra sig om Thomas lojalitet genom att anspela på händelsen under kriget då han "räddat livet" på Paul. Detta berodde på att Thomas i mångt och mycket var gruppens egentliga ledare och att Eric ansåg sig behöva gruppens stöd för att uppnå sina mål. Detta har dock ändrats.

Den senaste veckans kalabalik har fått Eric att omvärdera sin tidigare ståndpunkt. Pauls skada gör gruppen svag och minskar deras chanser att klara sig ur knipan de hamnat i. Varken Paul eller hans bror som lojalt stannar vid hans sida är därför längre viktiga. De är ballast och bör följaktligen användas som sådan. Kan man dumpa dem på ett sådant sätt att de avleder uppmärksamheten bort från Eric och hans grupp är det utmärkt.

ERIC OM DE ÖVRIGA

THOMAS

En stark pjäs som genom sin kärlek till sin bror förlorat sitt värde.

PAUL

En psykiskt stark, men fysiskt svag pjäs som därför förlorat sitt värde.

BILL

En pjäs som du nu helt och hållet har i ditt grepp.

AL

En mycket osäker och kanske till och med farlig pjäs. Oberäknelig på hög nivå. Om det kommer till ett slutspel i gruppen måste man veta var Al står.