MEXICAN SHOOTOUT

ETT SCENARIO AV ERIK LUNDSTRÖM

SCENARIO

INNEHÅLL

SCENARIO

- Förord 3
- Synopsis 4-7
- Spelar intros 8-9
- SL-karaktärer 10-11
- Scenariot 12-21
- SL-tips 22-23
- Slutord 23

APPENDIX

- Till Spelarna 2 sidor
- Handouts till intros 5 sidor
- Handouts (tankar) 5 sidor
- Roller 5×2 sidor
- Kallelser till det hemliga mötet 1 sida
- Cd-skivans innehåll 1 sida
- Översiktsschema 1 sida

TILLBEHÖR/PROPS

- CD-skiva
- Fem kuvert med brev

ÄNTLIGEN!

Jag har nu suttit och jobbat sex timmar i sträck för att få ned de sista orden i scenariodelen av Mexican Shootout. Jag måste maila iväg scenariot ikväll så att Moberg har åtminstone en vecka på sig att ge det en schysst layout. Innan dess ska jag skriva ut ett korrekturex, cykla ned till ett café och läsa igenom allt på jakt efter buggar och stavfel i en befängd strävan att göra det hela enkelt för spelledarna som ska spelleda detta scenario. Sedan kvarstår bara att bränna Soundtracket i tillräckligt många exemplar (på en gammal brännare som bara bränner x2), designa en fungerande bedömningsmall, skriva ihop infolapparna om Vtm som ska delas ut på spelarsamlingen till de eventuella lag som inte vet något alls om Vampire, skriva ett slutord, samt alla andra saker som jag glömt – sedan är mitt femte SydCon scenario klart. Då är det bara att börja på nästa scenario (vi ses på BSK 19). Jag vill passa på att tacka SydCon och Åsa Roos redan här, för att jag får vara med och arrangera på ert konvent. Ni andra som förväntar er ett tack får bläddra fram till slutordet och säkert konstatera att jag glömt bort er.

Såsom varandes slav och samtidigt gud över och under detta scenario passar jag på att tacka mig själv å Eriks vägnar redan här. Tack Jesper! Tack själv Erik!

OBS! Till de som ska spelleda Mexican Shootout vill jag bara upplysa om att det kommer att finnas en speciell cd-skiva med scenariots soundtrack att rekvirera under konventet. Den kommer att delas ut av mig på spelledarsamlingarna, så ta med er musikdon om ni har sådant. Det är givetvis inte nödvändigt att man använder sig av cd'n, men ack så trevligt. När du läser scenariot kommer det att finnas siffror inom parentes vid en del av rubrikerna. Siffrorna hänvisar till det spårnummer på cd-skivan som jag avsett för respektive scen.

Vidare kan jag rekommendera allsköns rockmusik från femtio- och sextiotal som bakgrundsmusik i övrigt.

Karlstad, 8:e Maj 2000

Erik "Onar" Lundström

SCENARIOTS SYFTE

Förutom att roa spelare och spelledare har Jag också som syfte att berätta en spännande historia med en "twist" som lämnar spelarna med en känsla att ha blivit dragna vid näsan efter avslutad session. Scenariot är samtidigt en liten drift med "Vampire the Masquerade" i allmänhet, men framför allt med den hos rollspelare utbredda kunskapen om, och hängivelsen till, redan nämnda rollspel från Whitewolf. Lägg dock väl märke till att Jag inte syftar att med *Mexican Shootout* nedskriva vare sig rollspelet "Vampire" eller dess spelare (vilka Jag själv stundtals tillhör), utan ämnar närmast fälla en skojfrisk kommentar till det faktum att Whitewolfs World of Darkness är så fullkomligt kartlagt. Inbitna Vampirespelare (som det finns gott om) känner till allt om sina vampyrer, deras klaner, sekter, ritualer, historia – ja deras hela existens – och tack vare den enorma mängd information som författarna klämt ut sedan första utgåvan av VtM kan rollspelare runt hela världen leva sig in i exakt samma mörka värld (och kanske känna en mystisk form av samhörighet mellan sig; "Jag – en sann Vampire-spelare").

Planen består i att sakta vagga in spelarna i tron att de deltager i en historia som utspelar sig i "World of Darkness" och låta dem glänsa med sina kunskaper i Vampire i tron att dessa kan lösa handlingens centrala problem. Sedan, när de övertygat sig själva och varandra om vad de befinner sig i så rycker man undan mattan för dem och de faller pladask – in i en helt annan värld och en Mexikansk shootout med garanterat dödlig utgång.

INSPIRATION OCH INFLUENSER

Projektet är ett försök till att göra en rollspelens **"Psycho"** (utan att för den skull aspirera till någon form av briljans): lura publiken grundligt dels genom att vagga in spelarna (snarare än rollerna) i en falsk säkerhet och sedan exponera dem, dels genom att uppmuntra spelarnas "kunskaper" om det de håller på med, nämligen spela Vampire the Masquerade, trots att man som spelledare själv lirar ett helt annat spel. Det sista skulle man kunna kalla för att *utnyttja spelarnas förståelse för mediet i syfte att överraska dem.*

Scenariot skyller många filmer en hel del, främst thrillers och gangsterfilmer. Under förarbetet cirkulerade verk som **"Bullitt"**, **"The Getaway"** (med Steve McQueen), **"Shaft"**, **"Cool Hand Luke"**, **"The Usual Suspects"**, **"Fargo"**, **Things to do in Denver when You're Dead"**, **"Lock, Stock & Two Smoking Barrels"**, **"Fallen Angels"** samt Tarantinoklassikerna **"Reservoire Dogs"**, **"Pulp Fiction"** och **"Jackie Brown"** samt (av uppenbara anledningar) de tre **"From Dusk 'til Dawn"** filmerna, m.fl. i mitt huvud.

När ni läser synopsis så kanske dessa influenser kan vara bra att ha i bakhuvudet.

KARAKTÄRERNA OCH BAKGRUNDEN

Spelarna gestaltar fem karriärsbrottslingar som tillsammans utgör ett team under ledning av en Vampyr. Vampyren i det här fallet är en utav de fem, fast ingen av dem vet vem. Det är denne "vampyr" som sammanfört de fem och satt upp ramarna och reglerna för deras lilla grupp. Det finns dock två sanningar som gör det hela aningen mer komplicerat än de inblandade parterna förmår förstå. Den första sanningen är den att det **inte alls** är någon vampyr som leder gruppen, utan bara en ovanligt skarp och smart kille. Andra sanningen är att det **finns** en vampyr som leder gruppen, genom den skarpa och smarta killen – utan att denne vet något om det. Krångligt? OK, låt oss ta det från början.

En av scenariots huvudpersoner, en ung "teknojunkie" (i scenariot mer känd som *Kanin*) sitter av tid i fängelse för bedrägerier. När han slipper ut finner han sig vara helt utan moderna medel att fortsätta tjäna sitt levebröd och börjar därför vidareutveckla en idé han fått under sin tid i fängenskap. Genom att utnyttja sina kontakter och utföra noggrana förundersökningar tänker han samla ihop den skickligaste liga världen någonsin skådat och få den att jobba för honom. Han kontaktar anonymt de tilltänkta medlemmarna en efter en, och lägger försiktigt fram ett lockande förslag. När han väl introducerat personerna i den grundläggande tanken bakom ligan ordnar han en stöt åt de fem (han spelar själv en av de fem medlemmarna). Stöten blir mycket framgångsrik, och som bevis på den "hemlige arbetsgivarens" godhet låter han de fem dela på hela bytet. Strax därefter släpper han bomben; han försöker tuta i ligan att han är vampyr. De får varsitt brev i vilket han berättar om hur vandöda varelser, vampyrer, styr människornas förehavanden, och manar mot bakgrund av detta sina hejdukar till tystnad och lydnad. I breven finns också mer text om denna hemliga värld som människorna egentligen inte ska veta något om, samt känslig information kring olika brott som de samlade begått i sina respektive karriärer. Han försäkrar dem om att han inte tänker tolerera några brott mot sina regler och att han inte hyser några kval för att exponera hela ligan om så ändå sker. Det framgår också av brevet att han själv är närvarande i gruppen, som en utav de fem – ingen av de andra får veta vem, och så ska det förbli. På så sätt menar han att han kan ha fullständig kontroll över ligan. Otroligt nog lyckas bluffen, något som sätter stenen i rullning för en av tidernas mest framgångsrika gäng brottslingar.

Reglerna som "vampyren" satt upp är följande:

- *Alla får samma material och information inför stötarna och planerar tillsammans.*
- *De kontaktas av Vampyren enbart och tillåts inte umgås privat på något sätt. Samarbetet är 100% professionellt. Mellan jobben får ingen kontakt ske.*
- *Ingen tillåts snoka i de andras liv.*
- *De arbetar under sina alias:*

Kanin, Älg, Hund, Fågel & Katt.

- *Ingen introducerar utomstående.*
- *Ingen vet vem som är vampyr.*
- *Vampyren tar hälften av det som dras in, de fem delar på resten.*
- *Ingen "slutar".*
- *Överträder man reglerna straffas man därefter! Antingen med avrättning eller exponering inför rättvisan – med garanterade straff som följd.*

Inför varje jobb skickar vampyren, d.v.s. Kanin, ut ett brev till var och en av de andra och sig själv innehållande material att användas vid planeringen, och passar samtidigt på att fylla ut sin berättelse om vampyrernas värld. **Världen *Kanin* hittar på är just den som vi rollspelare känner som World of Darkness.** Han berättar om olika klaner, om den så kallade maskeraden och de olika traditionerna, mänskliga tjänare o.s.v. Efter hand har de andra fyra blivit väldigt övertygade och tror nu på blodigt allvar att vampyren är riktig – faktum är att de inte vågar tro något annat. Och trots allt så går ju "affärerna" mer än lovligt bra.

Här bör noteras att **scenariot inte utspelar sig i World of Darkness**, utan att detta är en uppdiktad värld som existerar blott i huvudet på Kanin och hans kumpaner. Fast det är spelledarens jobb att se till att de spelarna tror de befinner sig i WOD. Med det inte sagt att inga vampyrer existerar, för det gör de nämligen...

...men de är av det mer klassiska slaget. Det vill säga, de måste bjudas in i ett offers bostad, eller så måste offret besöka vampyren, dessutom "smittar" vampyrismen (om man inte hugger huvudet av offret). De kan inte heller korsa rinnande vatten. Kors och vigvatten är farliga, likaså vitlök. De kan förvandla sig till fladdermöss eller dimma och när dagen kommer måste de sova i en kista med jord från sin hemtrakt uti o.s.v. Givetvis finns det en sådan vampyr i scenariot.

Denne Vampyr, en mycket gammal dam, råkade på ligan strax efter den bildats och fann bluffen kring vilken den byggts mycket underhållande. Vampyren började betrakta gruppen närgående och följde deras handlingar noga. Vampyren manipulerade snart Kanin till att förvara sina vinster på en svart bank som hon upprättade enkom för detta tillfälle. Hon lever nu gott på gruppen. Den ger henne tillgångar (som hon egentligen inte har någon vidare nytta av) och, framför allt, nöje. De fem roar henne, ungefär som ett spännande datorspel eller en thriller. Lite grann på samma sätt som människor finner spänningarna och utvecklingarna mellan deltagarna i ett "realworld" program eller en säsong "Robinsson" underhållande. Kanin, å sin sida, fortsätter sin bluff, lyckligt ovetande om den underliga situation som uppstått. Det har gått tre år dock, och ingenting varar för evigt. På sista tiden har hon funnit ligan tjatig, utan mycket nya inslag. Men så dyker plötsligt en möjlighet att krydda upp solitärspelet och ge det en värdig avslutning upp.

Strax innan scenariots början har den gamla, "äkta" vampyren gjort en överraskande upptäckt: det har visat sig att någon i gruppen börjat jaga vampyrer och dessutom samarbetar med en gammal jägarsekt som inte är helt att leka med. Som ett lojalitetstest, men framför allt som ett gott skämt, har hon för avsikt att låta karaktärerna själva rota fram och göra sig av med den skyldige. På så sätt hoppas hon på lite nya friska vindar i gruppen, och något spännande att se fram emot.

När scenariot börjar har karaktärerna fått ett sedvanligt brev undertecknat vampyren i vilket det står att ett problem uppstått och att de alla vid midnatt måste träffas på en vägkrog längs en långsträckt motorväg genom öknen (japp, platsen för skådespelet är Texas, mot den mexikanska gränsen). Den

som reagerar häftigtast på detta brev är givetvis Kanin, eftersom det inte är han som skrivit brevet den här gången. För att inte avslöja sig själv så beger han sig dock till vägkrogen för att möta de andra och för att förhoppningsvis reda ut ett och annat, men det är inte utan oro som han ger sig av...

SCENARIOTS HANDLING

Scenariot börjar vid den utvalda vägkrogen dit de fem karaktärerna anländer en efter en. Lokalen är låst, men snart dyker det upp en stressad dam i de äldre som ursäktar sig, låser upp och springer genom lokalen för att slänga på sig ett förkläde och lysa upp delar av lokalen. Hon säger att hon fick bud om att öppna krogen alldeles för en kort stund sedan, och att det skulle komma fem herrar som skulle få vad de önskar. Hon ber återigen om ursäkt och tar sedan upp eventuella önskemål om mat och dryck. Sedan kommer hon på att de ska ha varsitt kuvert som hon räcker över till dem. Karaktärerna öppnar kuverten och problemet för kvällen presenteras: En av er är vampyrjägare, finn och gör er av med honom. Våga inte lämna platsen förrän problemet är löst – ni har tills solen går upp på er – lycka till!

Här får karaktärerna tid att reagera. Misstankar reses, högljutt eller i det tysta. Spelarna får ta egna beslut vart de vill styra scenariot. Enkelt uppstyltat kan man säga att scenariot kan ta någon av följande utvecklingar (alternativ kan givetvis uppstå, om än mindre troliga):

- *De letar reda på jägaren och avrättar denne, d.v.s. blidkar vampyren.*
- *De avrättar fel karaktär, d.v.s. gör vampyren fly förbannad.*
- *Om bluffen uppdagas kan de lyckas komma på att det ligger en annan, verklig vampyr bakom det hela och sätta efter den*
- *De kan trotsa vampyrens ord och skita i allt (för att vid soluppgång locka fram, vem av dem som är vampyr kanske...?)*
- *Kanin och/eller Katt (d.v.s. "bedragaren" respektive "jägaren") kan välja att baktala någon av de andra i avsikt att skjuta sitt problem på någon annan, eller så kan de...*
- *...erkänna sin bluff.*
- *Eller så kan någon av de andra ta på sig skulden och bli martyr.*

När karaktärerna smakat på varandra ett tag, känt av stämningarna och spelarna har börjat spekulera i vem som är vad så börjar det hända små saker. En lastbil far förbi och tycks sakta in vid en parkering en bit längre bort och snart dyker det upp en tvättäkta Amerikansk "trucker" för att få i sig lite mat. Den äldre damen servar honom i ett hörn av lokalen och så snart han ätit färdigt lämnar han bordet och restaurangen för att fara vidare (Howdie!). Under tiden diskuterar de fem bovarna gamla händelser som pekar på det ena eller det andra hos varandra.

Efter ytterligare en tid dyker det upp en polis i bygget och stämningen tätnar något i scenariot. Polisen vill veta om karaktärerna och/eller damen sett en man (truckern) med en lastbil. Karaktärerna berättar vad de vill, och så gör servitrisen – sedan lämnar polisen scenen. Efter dessa små korta avbrott tar diskussionerna fart igen. Vid det här laget pumpas mycket adrenalin runt och när någon går för att lätta på trycket så finner denne lastbilschaufförен död, med kraftiga bitmärken på halsen (han har inte hunnit förvandlas ännu). Fyndmakaren skyndar tillbaks för att delge sin upptäckt (eller kanske håller han den för sig själv) och det börjar givetvis spekuleras igen. Vad som dryftas beror till stor del på vilka som någon gång under kvällen lämnat bordet och de andra, eftersom alla andra kan anses ha alibin i varandra. Spänningen har nu höjts ytterligare några snäpp – samtidigt måste vi hålla i minnet att två av karaktärerna vet att de är skyldiga till det ena eller det andra, så hur de reagerar beror till stor del på om de anklagas eller ej. Om bluffmakaren erkänt så är en inte helt otrolig utveckling att de misstänker polisen för att vara vampyren. Som ni nu kanske börjat ana kan scenariot ta sig väldigt många olika vägar.

Hur som helst... det blir värre. Senare skymtar någon polisbilen och kanske skyndar man dit för att se om någon spanar på dem eller om något hänt. Bilen är tom, och om inte misstankar ännu rests mot polisen så gör de kanske det vid det här laget – eller så är man redan övertygad om att man vet vem av de andra som är vampyren och vem som är jägaren. Dock har man sannolikt väldigt olika uppfattningar om dessa saker.

Vid det här laget finns det chans att panik börjar sprida sig och så småningom börjar man nog diskutera vad som ska göras – kanske ska de trotsa vampyren och istället hålla varandra om ryggen. Problemet är bara att veta vem som är vampyren – vänder man denne ryggen så är man historia. Exakt hur rädda är karaktärerna för vampyren. Detta avgör till stor del vad som kommer hända i scenariot. Frågorna är många, men som ni också förstår så är teorierna ännu fler.

Innan något allvarligt inträffar görs dock en något klargörande (eller grumlande) upptäckt – polisens kropp hittas, även den med köttiga bitmärken på halsen. Nu sätter anklagelserna igång på allvar – förhoppningsvis har alla varit ifrån de andra vid något tillfälle så att ingen kan uteslutas ur beskyllningarna. Förmodligen är man så rädd vid det här laget att man på allvar sätter efter att finna den s.k. jägaren för att rädda sitt eget skinn. Men vem är detta och kom-

mer denne att ge upp när han vet att det innebär döden. Vi är nu uppe i något som vi lite skämtsamt kan kalla för moment 22^{22}. Alla och ingen är skyldig till inget och allt...?

Allt eftersom soluppgången drar närmre rör vi oss mot klimax.

AVSLUTNING

Exakt hur scenariot avslutas är ingalunda bestämt på förhand, men önskvärt och sannolikt (av olika spelteknikska skäl; bl.a. antydan i titeln) är ju att det utspelas en s.k. *mexican shootout*, d.v.s. någon drar i desperation sitt vapen mot någon vilket utlöser en kedjereaktion hos karaktärerna som leder till att alla riktar sitt vapen mot någon. En sorts "terrorbalans" uppnås och när någon slutligen skjuter så avfyras alla vapen i en viss följd, något som efterlämnar fler döda än levande människor.

Andra troliga avslut är:

- *Man kommer på jägaren och gör gemensam sak i att mörda honom. (Man har lyckats reda ut problemet och scenariot är slut.)*
- *Man kommer på bluffmakaren och dräper denne. (Man konfronteras därefter med den riktiga vampyren i en blodig strid)*
- *Man listar ut att Kanin är vampyren och vägrar tro att han bluffat. Övertygade om att de hittat vampyren dödar de honom (och konfronteras senare med den riktiga vampyren i en blodig strid.)*
- *Kanin erkänner sin bluff och istället riktas misstankarna mot någon annan, möjligen en utomstående, och man försöker dräpa denne vampyr (leder också förr eller senare till en blodig konfrontation med den verkliga vampyren).*
- *Man försöker ge sig av utan att ha "löst" problemet, eller soluppgången närmar sig och ingen lösning finns i sikte. (Leder garanterat till en blodig konfrontation med den riktiga vampyren.)*

OCH VAMPYREN?

...är givetvis ingen annan än den gamla damen som serverar herrarna. Konfronteras man med henne får man också slåss mot polismannen och lastbilschauffören som vid det laget återuppstått som tappra soldater i vampyrens tjänst. Kanske överlever någon...

HUR SPELET HÅLLS IGÅNG

Ja, det gör det förhoppningsvis mer eller mindre av sig självt eftersom karaktärerna och scenariot är författade på ett sådant sätt att alla är/blir insyltade, alla tänker överleva och ingen tänker dö. Tanken är givetvis att spelarna (alltså inte karaktärerna) ska använda alla sina kunskaper i *Vampire: the Masquerade* för att lösa problemet och rädda sina skinn. Allt eftersom de gör detta övertygar de sig själva och varandra om att det verkligen är en "Vampire"-jägare de är ute efter, eller en "Vampire"-vampyr om du så vill. Vampire myten har ju, **i scenariot**, ingen som helst anknytning till verkligheten utan figurerar endast som Kanins vampyrmyt med vilken han under en lång tid bluffat sina medbrottslingar.

Spelledarens jobb är i första hand att överblicka spelet och reagera på de olika vändningar scenariot kan ta, samt att porträttera de få spelledarkaraktärer som finns. Scenariots pusselbitar, i form av biroller, scener, händelser etc. är flexibla och måste passas in medan man spelar, varför det är en klar fördel att ha läst scenariot noga åtminstone en gång, innan man spelleder det, så att man vet hur omvärlden reagerar – blir det fel så riskerar nämligen scenariot att bli tämligen blekt och utan poäng.

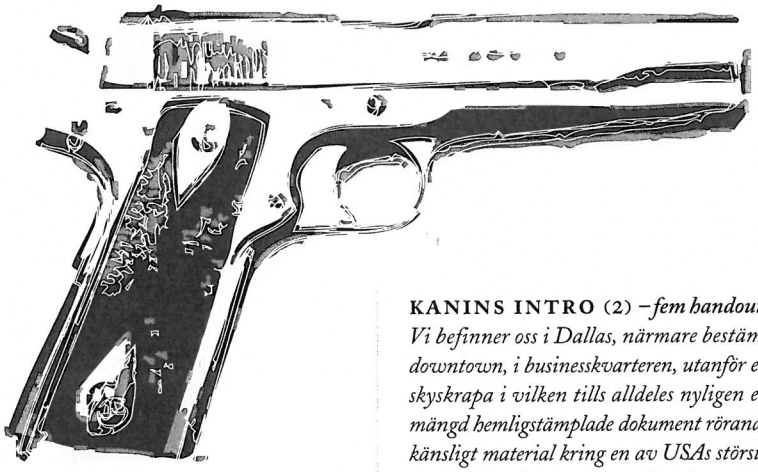
AVSLUTNINGSVIS

Har Ni synpunkter eller frågor om/på det ena eller det andra så hör bara av er till mig, *erik_lundstrom@spray.se* eller 054-21 33 03, så ska jag svara efter bästa förmåga.

Innan spelarna väljer karaktärer så presenteras dessa var och en för sig genom varsin liten inledning som spelas upp av spelarna själva. Syftet med dessa inledningar, förutom att ge en enkel och förhoppningsvis underhållande beskrivning av respektive karaktär, är att mjukstarta spelarna och låta dem känna lite på varandras spelstilar innan de kastas in i själva scenariot. Ingenting som spelas ut i småscenerna har relevans för handlingen i Mexican Shootout. Detta bör påpekas för spelarna innan ni sätter igång. Spelarna måste också vara införstådda med att varje liten scens syfte är att lyfta fram sin huvudkaraktär. Birollerna bör därför spelas ut med detta i baktanken. Nyckelordet är "filmiskt".

Låt varje spelare få spela huvudrollen i varsin scen. Informera dem om att de inte alls måste spela samma roll i själva scenariot. Varje karaktär har varsitt ledmotiv som återfinns på soundtracket till scenariot. Dessa används med fördel under respektive karaktärs intro. Varje scen bör vara så kort att den avslutas innan dess musik är slut. (ca 3 min)

Låt dem inte bli långrandiga. ACTION!



HUNDS INTRO (1) – ***fem handouts***

I Houstons utkanter, på en avstickare till NASA rd., står två bilar parkerade mellan några överfulla sopcontainrar. Det är en varm sommarnatt. Bredvid bilarna står fyra unga män av italiensk härkomst och ser sig nervöst omkring. I den ena bilens baklucka ligger en hockeybag med diverse vapen och sprängämnen som helst ska byta ägare ikväll. Den fuktiga luften retar ledarens lunga. Han hostar och harklar sig, varefter han plockar upp ett cigarettpaket ur vilket han slår ut en cigg, och redan innan han hunnit sätta den i mungipan är en av de andra tre framme med sin tändare. Ledaren tar ett djupt bloss.

Ljuset från en bil som svänger av från vägen bländar de fyra. Föraren stannar inte förrän han är knappa två meter från de andra och låter strålkastarna stå på när han slår av den högljudda motorn. Han låter det gå tre retsamma sekunder innan han slår av ljuset och hoppar ur vad de fyra männen med italiensk härkomst nu ser är en röd pontiac med svarta flammor som slickar bilens underkanter och motorhuv. Främlingen kliver fram. Han är iklädd en skjorta av silvermaterial med stor lång krage och ett par mockabyxor med silverbrodyr utmed byxbenen. Över axeln har han nonchalant slängt den tillhörande mockakavajen med samma spännande silverbrodyr. När han kliver in i det svaga skenet från platsens enda lyktstolpe och blänker i sin silverskrud så är ändå det första som möter de fyra väntande männens blickar främlingens höga stövlar av dyrbart strutsskinn med sporrar av guld. Främlingen börjar skratta...

Scenen spelar sig själv utan spelledarens hjälp. Avsluta så fort köpet är avklarat.

KANINS INTRO (2) – ***fem handouts***

Vi befinner oss i Dallas, närmare bestämt downtown, i businesskvarteren, utanför en skyskrapa i vilken tills alldeles nyligen en mängd hemligstämplade dokument rörande känsligt material kring en av USAs största banker legat i säkert förvar i ett kassaskåp på sextiofemte våningen. Samma dokument ligger nu i en av Kanins kumpaners ryggsäck som för tillfället blivit strandsatt på just sextiofemte våningen med såväl sin ägare som två andra av Kanins kumpaner. Den fjärde kumpanen sitter utanför byggnaden i en snabb bil redo att ta inbrottstjuvarna till en säker plats.

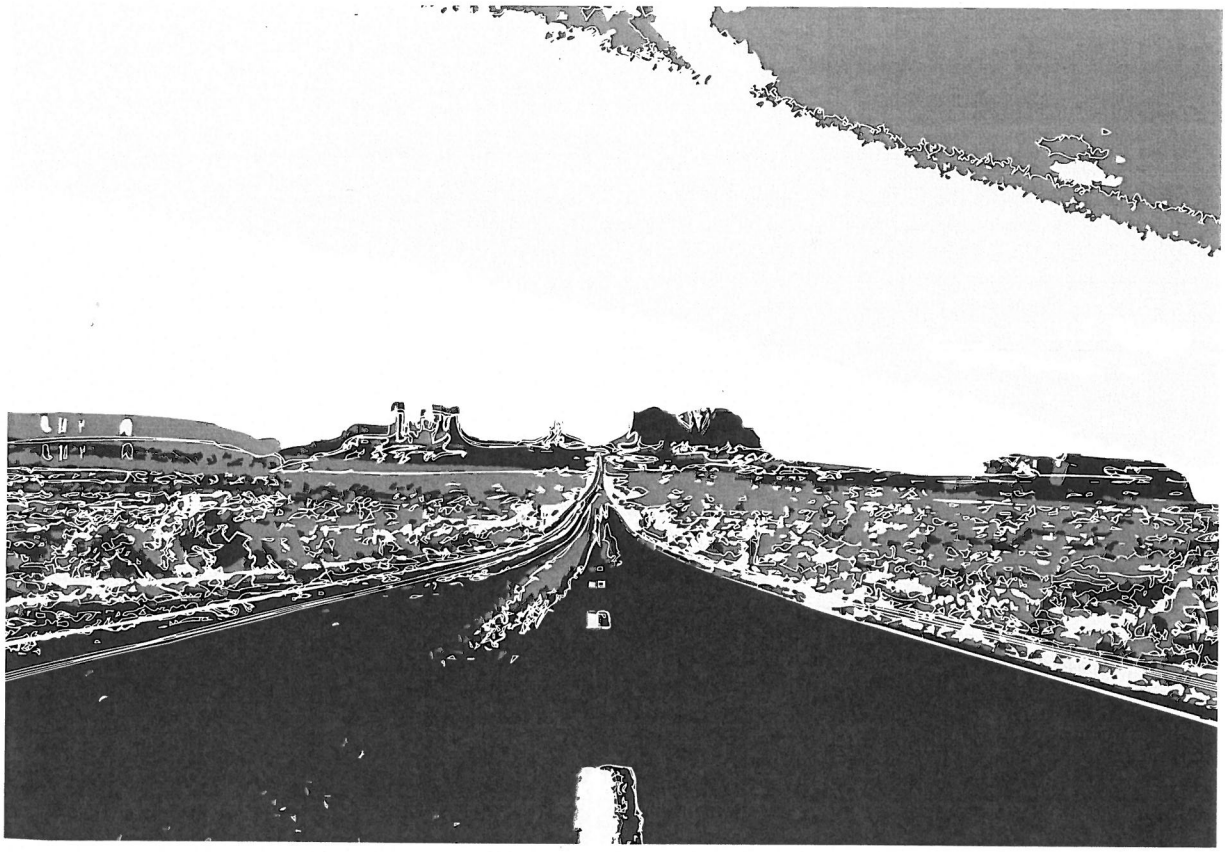
Kanin själv, en reslig och välbyggd man i trettioårsåldern, befinner sig i lastutrymmet på en rosa minilastbil med reklam för "Wheatex Fine Bakery" på sidorna och över de bakre dörrarna. Han sitter på en bekväm kontorsstol, iklädd en t-shirt från Budweiser, jeans och ett par Doc Martens med sliten hätta. Omgärdad av tangentbord, servers, bärbara datorer och annan högteknologisk, förmodat stulen, militär utrustning försöker han hjälpa sina kumpaner till ytterligare en lyckad stöt.

Låt gärna karaktärerna i skyskrapen höra fotsteg från väktare i trapphuset. Om scenen verkar ta slut för fort så kan du presentera ytterligare problem som Kanin får lösa med hjälp av sina datorer.

Scenen slutar med att Kanin lämnar stället i sitt fordon, medan de andra flyr i flyktbilen utanför skyskrapan.

ÄLGS INTRO (3) – ***två handouts***

Manhattan. Kanske världens vackrast skyline. Fönstret till ett mycket exklusivt penthouse står på glänt. En mörkklädd gestalt klämmer sig smidigt in i det stora rum som utgör hela lägenheten. Gestalten har varit här ett par gånger förut. Det är mycket yta med sparsam inredning, uppenbarligen noggrant utvald av en människa med kostsam smak, som är nästan löjligt matchad. Ingenting har lämnats åt slumpen, t.o.m. den kringliggande smutstvätten verkar utplacerad under största koncentration för att skapa lite lagom hemtrevlighet. Den ena väggen är ett enda stort panoramafönster som vetter ut över New York. I sin säng ligger en klassiskt vacker och därtill stormrik kvinna i trettiofemårsåldern iklädd inget annat än sin skira negligé av tunnaste silke. Hon har just vaknat till, men låtsas sova vidare i väntan på att gestalten ska plocka färdigt bland diamanter och guld så att han sedan kan ta för sig av de riktiga värdesakerna. Scenens enda belysning är ett sparsamt antal stearinljus som av sin längd att döma redan brunnit ett par timmar eller tre. Gestalten har just plundrat smyckesskrinet på matbordet när han i ögonvrån urskiljer vaga rörelser på sängen i andra änden av det stora rummet.



Scenen spelar sig själv. Avsluta med att Älg lämnar en otillfredställd kvinna och klättrar tillbaks ut genom fönstret för att därifrån snabbt och vigt ta sig vidare mellan taken till ett annat möte i natten – kvällens passionsmöte – med en betydligt yngre, och rikare, kvinna.

FÅGELS INTRO (4) –*fem handouts*
Chicago –99, en kall vinternatt. På en snöklädd bakgata i ett kvarter downtown, inklämda bakom soptunnor och allsköns annan bråte befinner sig fem människor. Att trängas ute på en sådan plats, vid en sådan tid på dygnet och i en bitande kyla är aldrig speciellt trevligt, men med en halv poliskår i hälarna blir det hela värre ändå. Runt omkring sig hör de fem männen ljud från polisbilar som anländer och markpersonal som febrilt letar runt i de närliggande kvarterens lägenheter, bilar och andra ställen som kan tänkas hysa inbrottstjuvar på flykt.

Fordonet som avsetts för denna flykt står parkerat i änden av samma kvarter som Fågel och hans medkumpaner befinner sig i, men just nu är inte rätt tillfälle att trotsa polisens kompetens. Ljudet från ytterligare en pikét-bil anländer till ett närliggande kvarter och med det en allvarlig form av smittsam panik.

Scenen spelar i stort sett sig själv. Spelledaren kan beskriva den typiska "bakgatumiljön" när de rör sig. Beskriv också gärna ljud omkring dem. Fågel har i sin handout fått ett tydligt mönster att agera efter och de andra kommer till slut att följa hans order. Scenen slutar med att de når fram till bilen, forcerar en vägblockad och ger sig iväg i natten på skrikande hjul.

KATTS INTRO (5) –*fem handouts*
Scenen är ett kontor tillhörande ett företag vars huvusakliga sysselsättning är att med hjälp av unga människor ur minoritetsbefolkningar sälja prenumerationer på diverse vapentidningar men vars huvudsakliga inkomst kommer från lobbyverksamhet. Det är natt. Ett dunkelt ljus letar sig ut från de många monitorer som står på rader av skrivbord i lokalen. Den ena skärmsläckaren är töntigare än den andra, i sann nittiotalsanda. Skärmsläckaren har ännu inte gått in i tvåtusetalet och förväntas bara bli värre när den väl gör det. Bakom en bärande pelare i änden av rummet som är längst bort från utgången mot huvudkorridoren i byggnaden, står en rödlätt muskulös man med grovhuggna drag. Iklädd militära kläder av stadskamouflagefärgat tyg och med ett milt sagt ansträngt ansiktsuttryck liknar mannen kanske främst en proffs-wrestlare, men skenet kan bedra.

Fyra röda punkter äntrar scenen via dörren i andra änden av rummet och efter dem följer fyra medlemmar ur den hårdaste insatsstyrkan polisen i New Orleans har lyckats avla fram.

Mannen bakom pelaren har inte riktigt lika många vapen som de fyra poliserna har tillsammans, men är inte särskilt orolig för det.

Scenen spelar sig själv. Låt poliserna sakta komma närmre. Du avgör när de kommit tillräckligt nära för Katt att agera, m.a.o. hur lång scenen blir. När Katt gör en ansats till anfall så bryter du spelandet. Katt skjuter först en elcentral med följden att alla skärmar slocknar. Omedelbart därpå hörs ljudet av en kropp som går i backen, följt av korta skottsalvor och ljud från en kniv *in action* uppblandat med ytterligare tre dova duns. En svag ljusstrimma letar sig en kort stund in i rummet när dörren öppnas och stängs. Fotsteg hörs springa nedför en korridor.

Spelledaren gestaltar endast tre karaktärer I Mexican Shootout. Eftersom intrigen är intimt förknippad med spelarkaraktärerna har jag valt att låta dessa få nästan allt utrymme i scenariot. Spelledarens jobb är mer av det övervakande och balanserande slaget. Den spelledare som spelledit andra Bacchus Förlustelse Falang Scenarion känner säkert igen konceptet: "Fem (eller fyra) karaktärer, en spelledarkaraktär, sex (eller fem) stolar, ett rum". En form som tog sitt extrema och ordagranna uttryck i scenariot *Gökboet* på SydCon -96.

Hur som helst. De tre karaktärerna som ändå finns åt spelledaren i Mexican Shootout är viktiga för storyn, i synnerhet den första (och äldsta), så här kommer en liten redogörelse för var och en av dem.

RITA – ***även känd som x-faktorn, vampyren och den där jävla feta kärringen***

Rita är en Vampyr av det klassiska slaget. Glöm "Vampire-vampyren" och plocka fram allt du trodde dig veta om vampyrer innan du kom i kontakt med rollspelet eller de romaner av Rice som WhiteWolf så uppenbart på ett ogenerat sätt plankade rakt av. Rita är inte ens hennes riktiga namn, utan blott det alias hon för kvällen använder sig av. Hennes riktiga namn är i alla fall alldeles för komplicerat att uttala för en amerikan, så det kan vi glömma redan nu.

Rita kom i kontakt med gruppen när hon träffade en gammal bekant, som för övrigt också är vampyr, för ungefär två och ett halvt år sedan. Den bekante berättade för Rita om en dödlig som korsat hans vägar. Han berättade för henne om hur denne Helmer Falcon hade lurat ett antal brottslingar och nu hade fått dem att arbeta för honom i tron att han var vampyr. Rita tyckte det hela var så pass roligt att hon började granska ligan närmare och fann sig snart spela solitär med gruppen. Det blev ett gemytligt tidsfördriv för henne att styra in gruppen på den ena våghalsiga stöten efter den andra och se hur de skulle lyckas. Falcon visste, och vet fortfarande ingenting om hennes inblandning. De fem bovarna har i snart tre år nu varit något av hennes egna lilla "Robinson/Realworld"-program. Men likt de flesta dylika tv-lekar så har gruppen visat sig ha en något begränsat livslängd som underhållning (vanligtvis tre säsonger). Det sista halvåret hade varit ganska händelselöst i fråga om spänning. Rita

hade sett det mesta gruppen kan göra och funderade på att lämna dem för att hoppa på något annat att företa sig nästkommande tre år. Men så uppstod en situation som åtminstone kunde klämma ytterligare några droppar nöje (och liv) ur de fem nickedockorna.

Det kom till hennes kännedom att en av de fem skurkarna är med i ligan av en alldeles pekuljär anledning. Den tragiske "herr Katt" visade sig agera fotsoldat och infiltratör åt en patetisk vampyrjägarsekt med det fåniga namnet Brödraskapet. Hur löjliga sådana där sekter än kan verka så är det ändå bäst att ta det säkra före det osäkra och döda krypen när möjlighet bjuds.

Hennes sista drag i sitt solitärspel blev helt enkelt att sammankalla karaktärerna i Mexican Shootout till det möte som scenariot handlar om. Det var enda gången som hon kontaktade karaktärerna i egen person (något som i scenariots början kommer leda till förbryllan och skräck hos Kanin då det vanligtvis är han, som låtsasvampyr, som kallar samman ligans möten). Nu har hon alltså tagit sitt alter ego som Rita, den tämligen ordinära servitrisen på "Texas Roadster Cafe & Diner", och begett sig för att studera gruppdynamik i sin mest explosiva form.

I scenariot kan spelledaren komma att behöva gestalta två av vampyrens personligheter; till att börja med Ritas och i de flesta fall även hennes mer aggressiva sida som vampyr. Rita är ganska velig av sig och glömmer bort vad hon ska göra titt som tätt, men är för den skull mycket redig. Hon plockar och donar i köket och hjälper karaktärerna med det hon kan. Hon serverar mat och dryck till de som behagar sådant. Under scenariots gång kan du låta henne komma ut i restaurangen då och då för att torka några bord, sätta igång jukeboxen eller något annat smågöra. Om karaktärerna vill att hon ska hålla sig undan så gör hon som de säger men glömmer snart bort det hela och dyker upp igen för att fråga om hon kan stå till tjänst eller bara för att säga att vädret "verkligen är ruggigt inatt". På det stora hela taget är hon *den-gamla-veliga-och-något-korpulenta-damen-som-har-ett-gott-hjärta*. Kom också ihåg att karaktärerna tror att Rita är en totalt "formaterad" tjänare åt vampyren. Om de frågar henne något om varför hon är på restaurangen så säger hon bara att hon skulle komma hit och öppna och får sedan ett tomt ansikte. Frågar man vidare om vampyrer eller något med gruppen relaterat så får man samma tomma blick och fårskalliga utseende. Hon vet inget...

Varning!
Låt inte Rita vara för framåt och ivägen. Om hon verkar vara en central gestalt i scenariot så kan det hända att det tar slut väldigt fort. Den som garanterat först får för sig att det är något lurt med Rita (om någon) är Kanin som ju är låtsasvampyren. Du vill som spelledare undvika att gruppen vänder sin koncentration mot henne; i alla fall i början. Om gruppen mot slutet upptäcker att allt inte står rätt till, t.ex. att alla förstår att vampyren i gruppen är en bluff, så kan det ju hända att det leder till att de ger sig på Rita. Det har aldrig hänt under speltesterna, men är för den skull en inte helt otrolig utveckling.

Om en fight mot slutet utbryter mellan karaktärerna och Rita så är hon mer av ett övernaturligt monster med lysande ögon och kloliknande naglar med vassa skinande huggtänder (tänk *From Dusk 'til Dawn*). Hennes enda personlightesdrag efter en sådan förvandling är *dödlig*. Hur hon i övrigt agerar mot slutet kan du läsa om i själva scenariot under rubriken *Slutet*.

TRUCKERN

Truckern som dyker upp på restaurangen en bit in på natten är, som alla andra karaktärer i Mexican Shootout, en mycket klichéartad varelse. Han har en rejäl kagge och svänger hela sin överkropp när han går. Han bär sin skinande rena cowboyhatt och en något mindre ren t-shirt med en General Motorslogga tryckt på framsidan. Hans roll är liten. I scenariot uppträder han först som en något högljudd människa som önskar mat innan han beger sig vidare mot Texas. Han uppträder till en början något kaxigt (läs: *västerländskt manligt, runt 50 år)*, men han mjuknar snart om karaktärerna svarar med samma mynt. Det finns en stor chans att karaktärerna vill att han ska lämna stället, men han kommer stanna och äta såvida gruppen inte handgripligen slänger ut honom. Han avslutar dock sin måltid snabbt om karaktärerna visat sig mindre villiga till hans närvaro.

I slutet kan truckern komma tillbaks som en "soldat" i Ritas tjänst; då gestaltad som ett monster likt sin bane.

POLISEN

Polisen är en typisk Highway Patrol med ett brett fordon och liten tight mun. Han är ganska välbyggd och klädd i skinande svart läder och kakiskjorta. Han har en batong och ett vapen som han kan tänkas dra om en situation uppstår. Helst ska inte detta hända, men om det ändå gör det så måste du givetvis låta karaktärerna vinna. Trots allt så blir scenariot tämligen ospelbart om inte alla karaktärerna tar sig till slutet, eftersom hela storyn bygger på att de alla är med. Om någon skjuter honom och han dumpas någonstans så finner förmodligen Rita honom under natten och väcker upp honom för att bli en soldat precis som Truckern.

Polisen uppträder med attityd och vill inte att någon käftar emot honom. Så snart han fått sina upplysningar lämnar han herrarna ifred. Han tycker dock att det är skumt att de sitter ute i öknen mitt i natten och kan tänkas fråga om deras ärende på Texas Roadster Café & Diner.

Texten under den här rubriken är indelad i informativ text och *stämningstext*. Den förstnämnda är en blandning av händelseförklaringar, miljöbeskrivningar och spelledarinstruktioner/tips. Den sistnämnda är återgiven i kursiverad stil och är helt enkelt text som kan läsas upp av spelledaren för att sätta en scens stämning, antingen som den är eller återberättad med spelledarens egna ord. Jag anser att en stor del (kanske den största) av en spelledares jobb är att sätta stämningen i spelet. De små stämningstexterna är mitt enda sätt att, för spelledare som inte själva fått speltesta scenariot, försöka förmedla hur mitt Mexican Shootout ser ut, när jag spelleder det. Om de är till er hjälp, så använd er av dem.

ÖPPNINGSSCEN (6)

En långsträckt, milvis spikrak väg skär genom Texas öken och leder i varsin riktning dels till några av den västerländska civilisationens moraliska ruiner: Houston & Dallas och sedan vidare upp genom "redneckland", dels till den mexikanska gränsen och det land som döljs därbak, fyllt av mytomspunna demoner nedärvda från ursprungsbefolkningen varvat med nutida, faktiskt existerande demoner i form av narkotika, totalitärt polisiärt våld, överbefolkning och dess medföljande svält. En korrekt inzoomad satellitbild av öknen skulle få vägen att likna ärret hos ett våldsoffer vars sandfärgade buk fått sig ett rejält snitt från förövarens vassa kniv, vackert hopsytt av någon duktig läkare och läkt till en egentligen knappt märkbar skada, som trots allt i sin ensamhet över den släta runda buken står ut som ett tydligt streck bland några få sporadiska leverfläckar. Trafiken är inte särskilt tung i kvällningen. Solen gick ned för snart två timmar sedan och kyliga vindar har börjat dra fram över öknens släta dyningar, vilket lockat fram de nattlevande djur som gjort den mest ogästvänliga av isotoper till sin hemmiljö. Under samma tid har knappt ett tiotal lastbilar passerat den ensliga vägkrog med tillhörande motell och bensinpump som utgör den sista amerikanska utposten på slutsträckan innan den mexikanska målgången ett hundratal "miles" söderut. Vanligtvis är det här en tyst plats vid åtta-tiden på kvällen. Förutom den ensliga trafikantens motorljud finns det inte mycket att höra, annat än vindsus, flapper från fladdermusvingar, och enstaka andra djurs läten, eftersom vägkrogens ägare funnit det för gott att inte hålla öppet sin inrättning kvälls- och nattetid. Helt enkelt eftersom kundunderlaget är för litet. Men den här kvällen hörs fler ljud än normalt.

Under en mer än trettio år gammal namnskylt inramad av nedsläckta glödlampor, framför de låsta portarna till "Texas Roadster Cafe & Diner" står två personer bredvid lika många bilar och språkar nervöst om något vi fortfarande befinner oss för långt bort för att vidare urskilja. De varvar sitt uppenbarligen tungsmälta ämne med mer vardagligt snack, sådant man kan rycka på axlarna åt och låta mungiporna vara med och diskutera, sådant som egentligen inte är något annat än försök att döda pinsamma tystnader och köpa tid att förbereda sitt nästa utfall med. Det enda som lyser upp scenen är det naturliga solljus som reflekteras via månen och sedan faller med ett för många övernaturligt sken ned över jorden och låter de mer ljusskygga varelser som ryms i vår värld börja sina förehavanden. Detta sparsamma blåaktiga ljus får svag hjälp från den röd-oranga glöden hos varsin cigarett, att lysa upp anletena hos de först anlända gästerna för kvällen.

Zoomar vi ut från Texas Roadster Cafe & Diner och vänder vår blick bakåt in i mörkret men håller oss i linje med vägen mot den Nordamerikanska kontineneten kan vi urskilja ljuskäglorna från ytterligare tre bilar, var och en på några miles avstånd från varandra, på väg i riktning mot platsen där vi befinner oss, för att förenas med de två redan anlända männen i ett mycket hastigt påkommet möte, som endast en av de berörda känner bakgrunden till.

Kommentar!

De fem har åkt olika, på förhand uppgjorda, vägar genom Texas för att ta sig till mötet och anländer till Texas Roadster Cafe & Diner runt tolvtiden på natten, på detta sätt har de ungefär fem timmar på sig att lösa vad som måste lösas innan de blir tvungna att ge sig av så att vampyren hinner i säkerhet undan morgonsolen. Detta motsvarar de fem timmar som spelsessionen utgör.

TEXAS ROADSTER CAFE & DINER

Förutom själva restaurangen finns här ett antal låga byggnadslängor som en gång utgjort ett motell med ett fyrtiotal rum. Dessa har dömts ut som olönsamma eftersom vägen idag är sparsamt övergiven till förmån för de mycket större och snabbare motorvägarna. Framför restaurangen, alldeles vid vägen, finns tre pumpar av äldre modell med mekaniska räkneverk, riktiga klenoder från en svunnen tid, men som sin ålder till trots fungerar felfritt under dagtid då de låses upp av restaurangens personal. Det finns en gammal tillhörande verkstad som tycks användas som skrotupplag. Allskröns rostiga motordelar och karosserier skymtas i detta gamla plåtskjul. En och annan, mer eller mindre slaktad veteranbil, står för gott parkerade i och utanför denna spöklika byggnad.

Samtliga byggnader kantar en ganska stor, närmare två hundra meter lång grusplan och kan i bristen på elektriskt ljus med svårighet urskiljas mot det lilla naturliga sken som bjudes nattetid. Det lilla komplexet känns aningen spöklikt, med knarrande ljud från vindpinade träplankor i husen och tjutande vindar som drar genom krossade rutor i motellet och lämnar besökare frusna i mörkret.

KARAKTÄRERNA ANLÄNDER

Låt två av karaktärerna ha anlänt precis och småprata lite på den ödsliga grusplanen utanför själva restaurangbyggnaden Det är kyligt ute. Rovdjur hörs från obestämda håll och det är mycket mörkt. Innifrån restaurangen syns inga tecken på liv, inte heller annorstädes. Låt sedan de andra tre anlända en efter en. Tillåt någon minuts rollspelande mellan varje karaktär och förklara hur de glider in, en efter en, i varsin bil, den ena häftigare (läs: klyschigare) än den andra. (Pontiac med "Flames", gammal Cabroilet, svart Limousine, motivlackad Folka-bubbla, vad vet jag – låt de vara snygga, häftiga och/eller roliga).

När alla är på plats kan du låta det gå ytterligare någon minut. Innan karaktärerna och spelarna börjar skruva på sig för mycket bör restaurangens personal för kvällen dyka upp, brummandes i en gammal Volvo 242 från sent åttiotal med trasigt avgassystem och endast ett fungerande helljus. Låt gärna spelarna tro att det är en högljud motorcykel som närmar sig utifrån vildmarken; de ser bara en ljuskägla och hör ett mullrande motorljud.

När motorn stannat öppnar en lätt rundlagd figur förarplatsens dörr och kliver ur. Den mörka gestalten kliver fram mot karaktärerna och börjar genast ursäkta sig Hon visar sig vara en dam runt de sextio, och förklarar att hon

mycket sent om sider fick i uppdrag att fara ned till jobbet och hålla öppet för några "mycket viktiga gäster". Hon hankar sig förbi karaktärerna och ber dem följa henne, varvid hon plockar fram en nyckelknippa och stegar fram till matinrättningens ytterdörr där hon provar ett par olika nycklar innan hon till slut låser upp och bjuder in de fem i en mycket mörk lokal. När de alla kommit in stänger hon dörren bakom sig och sneddar snabbt och vant genom lokalen bort till köket där hon slår till ett antal strömbrytare. Köket lyses upp, så även ett av restaurangens hörn i vilket hon bjuder herrarna att slå sig ned vid ett runt bord. Utanför, alldeles vid bensinpumparna och vägen, tänds också tre långa svagt skinande lyktstolpar som lyser upp de parkerade bilarna något. Även glödlamporna runt vägskylten lyses upp så att man klart och tydligt ser texten: Texas Roadster Cafe & Diner.

När karaktärerna slagit sig ned eller i alla fall kommit på plats, kommer damen fram till bordet och torkar av det med en fuktig trasa. Hon är klädd i jeans och en omodern kofta i rosa bomullsmaterial med en stor vinröd knapp som håller ihop plagget över den överviktiga midjan. Hennes hår ser nypermanentat ut och är brunt med en antydan till grånad här och var. Om någon beter sig våldsamt eller hotfullt blir hon mycket rädd och ursäktar sig om och om igen. Hon börjar sedan ta upp en order om det är något herrarna önskar äta eller dricka. En meny sitter i en liten ställning mitt på bordet. Det vanliga väg-cafe utbudet erbjudes, med bönor, stekar, korvar, hamburgare etc. Men damen lovar att göra sitt bästa för att producera vad som önskas. Det finns bara en ölsort om någon skulle önska det: Budweiser (så klart). Dricka finns i en burkautomat som står vid den bortre väggen bredvid en gammal Wurlitzer-Jukebox från 60-talet. Automaten serverar Coca Cola, Coca Cola Light, 7 UP, Dr. Pepper, Mr. Pibb samt något fabrikat Root-Beer. Jukeboxen innehåller allsköns äldre amerikansk musik, samt ett fåtal mer moderna alster. Hur som helst finns alltid något av det som respektive karaktär letar efter (om någon spelare önskar spela en låt). Förr eller senare startar den gamla damen Jukeboxen om ingen annan gör det – vilket ger dig som spelleder en chans att föra in lite valfri bakgrundsmusik, gärna gammal amerikansk rock av något slag.

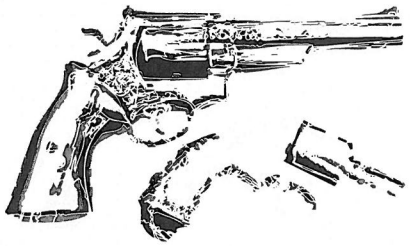
BREVET (7)
När karaktärerna beställt färdigt lämnar hon karaktärerna och beger sig mot köket, men innan hon kommer långt vänder hon sig om mot herrarna:
"Ja just det, det var något ni skulle ha, vänta..." Hon gräver i koftans fickor och plockar upp ett antal kuvert som hon delar ut till herrarna runt bordet, ett till var och en. Sedan går hon för att förbereda ordern och pyssla med ditten och datten i köket. Hon försvinner bakom två svängdörrar.

Texten i kuverten:
"...ett problem av obehaglig karaktär har uppdagats. Det förefaller som att någon i gruppen har falska intentioner med sitt medverkande och utgör ett potentiellt hot mot mig och därför även för er andra; närmare bestämt – en av er tillhör en dödlig sekt som tagit på sitt ansvar att jaga ned oss odöda. Jag vill att ni finner den skyldige i natt, avrättar honom och gör er av med kroppen på lämpligt sätt. Ni har till soluppgång på er – då måste ni givetvis vara klara och i säkerhet undan solen.

Jag har valt denna plats för mötet eftersom den torde vara relativt ostörd och för att ni sedan mycket enkelt kan stjälpa av liket utan att riskera uppmärksamhet.

Rita, en av mina lojala tjänare, kommer att finnas i och runt köket under hela natten, men kommer inte att störa er. Hon är fullständigt formaterad och

under min uppsikt, så inget ni dryftar inför henne hamnar någonsin utanför denna restaurangs väggar. Hon står också till er tjänst om ni önskar något under mötet. Lycka till, och gör mig inte vred. /X"



Kommentar:
Den gamla damen är alltså den riktiga vampyren, något som ska hållas så dolt för spelarna som man bara kan. Den vampyr de letar efter föreställer de sig säkerligen som på något sätt extravagant (typisk "Vampire"-vampyr) – genom att porträttera damen som en ytterst allmängiltig, något rund och lat tant som serverar på en sunkig vägkrog mitt i en redneck byggd, så håller man uppmärksamheten ifrån hennes sanna identitet. Det viktiga är att hon faktiskt finns där, i närheten av karaktärerna, genom hela scenariot, så att hon inte i slutet bara blir en onåbar kraft som kör över spelarna genom att inte ens existera inom spelarnas räckvidd. Se vidare "Synopsis" och "Slutet" samt SL karaktärsbeskrivningarna för mer kring denna dam.

FÖRSTA REAKTIONEN (8)
När karaktärerna läst sina brev börjar scenariots huvudhandling. Problemet är presenterat och det är dags att låta karaktärerna känna på stämningen och börja iakta och testa varandra så att en första ställning kan intas till situationen. Spelarna måste ges ganska mycket utrymme här att genom sina karaktärer bilda sig en uppfattning om vad som bör göras. Misstankar kommer att resas i det tysta, eller helt öppet. Luta dig tillbaks och iaktag noga karaktärernas reaktioner så att du har ett hum om hur var och en verkar ställa sig till de andra och det kniviga problemet som helhet. Enda gången du verkligen måste ingripa är om det uppstår omedelbara våldsamheter med dödlig utgång eller om någon vill lämna stället genast. Påpeka då för alla vikten av att rätt beslut görs eftersom snedsteg kan leda till kollektiv, eller enskild bestraffning av vampyren. Gör detta tyst och snabbt om det behövs (alltså: helst inte!) men så att spelarna förstår att det är viktigt för scenariot. Det är inte särskilt troligt att det behövs, men var på din vakt. Det viktiga är att stämningen mellan karaktärerna byggs upp långsamt och från grunden. På så sätt kommer spelarna att övertyga sig själva om sina åsikter och trissa upp varandra genom det de säger och gör med sina karaktärer.

Endast en öppning har kunnat urskiljas under speltesterna men det finns säkert tillfällen då andra situationer uppstår. Så här har alltså mina spelgrupper reagerat: alla blir först mycket tysta och skruvar på sig, varefter någon, vanligtvis Hund, utbrister: "ja, vi kan lösa detta på ett mycket enkelt sätt: den skyldige tar sin pistol, går ut, och skjuter sig medan vi andra gör något roligare, OK?", något som knappast kommer hända.

FORTSÄTTNINGEN
Vad som händer beror till stor del på spelarna. Scenariots delmoment är tämligen korta och passas in av spelledaren när spelarna går på tomgång eller behöver ett avbrott i sina anklagelser mot varandra. Vardera moment tillför lite krydda med syfte att öka karaktärernas inneboende paranoia samt deras misstankar riktade mot varandra. Hur spelarna reagerar på de olika händelserna under kvällen går knappast att förutse, men det är också meningen. Scenariot kan tyckas vara väldigt styrt, men sanningen att säga finns det en uppsjö olika riktningar för det hela att styra in på. Några av dessa finns att läsa om annorstädes, i Synopsis. Ytterliga andra har jag säkert inte ens själv tänkt på. Vissa är mer troliga än andra, och här kommer jag i första hand att beskriva det mest vanliga förloppet med de små variationer som förekommer, men om din spelargrupp bestämmer sig för något helt annat så har du full frihet att följa med dem så länge ni har full Rock'n Roll och håller scenariots namn, Mexican Shootout, i bakhuvet under hela sessionen.

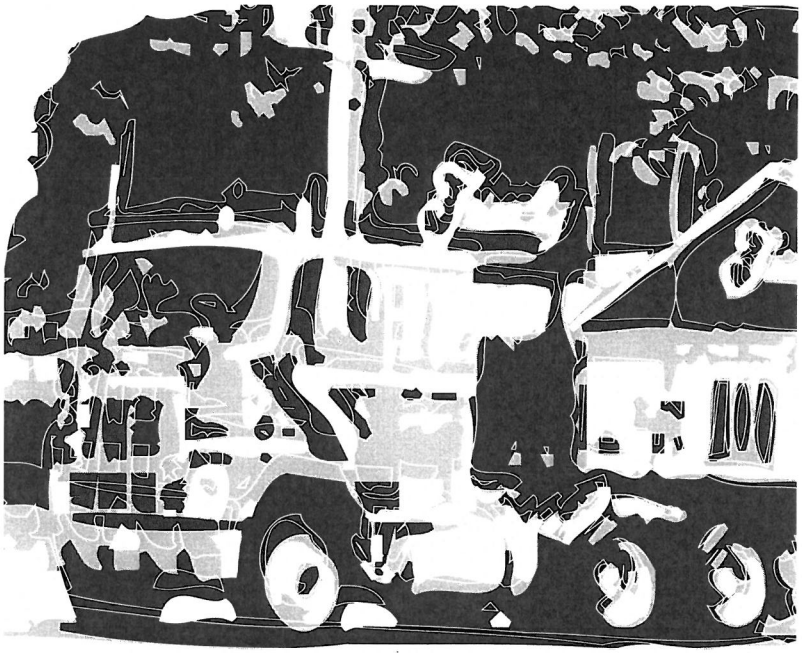
DE FÖRSTA ANKLAGELSERNA (9) (10)
Vissa spelargrupper kommer säkert ganska omgående att börja beskylla varandra för både det ena och det andra, några kommer kanske att diskutera helt andra saker i väntan på att någon ska visa en blotta, medan andra kanske blir sittandes tysta. För att hjälpa karaktärer (och spelare) på traven så har några få "minnen" och "tankar" förberetts i form av handouts som kan delas ut av spelledaren när denne finner det påpassligt. Dessa beskriver var och en små orsaker till att misstänka någon av de andra för att vara såväl Jägare som Vampyr. Var och en av karaktärerna har varsin minneslapp på vilken det står två saker om den person lappen berör. Det ena är en tanke som utpekar den berörde som möjlig Jägare, den andra som utpekar densamme som möjlig vampyr. (Undantaget här är Katt – den verklige jägaren – som endast får en idé med vilken han kan leda uppmärksamheten ifrån sig. Han har alltså ingen förgenererad tanke om vem som är vampyr.)

När spelledaren bör ge en spelare dennes handout är ingalunda förbestämt, men det har visat sig vara tacksamt att ge ut åtminstone någon eller några tämligen tidigt under natten (innan "Truckern" dyker upp, se nedan). Ofta tar spelarna upp ämnen som ligger nära informationen i handoutsen. När de gör det kan det vara god tid att dela ut just den "idén" till berörd spelare. (Läs därför igenom lapparna innan du spelar scenariot så att du vet vad som står på dem.) När spelledaren delar ut en handout så är det också viktigt att påpeka att informationen i den är till för spelaren att använda närhelst han eller hon vill. Det är alltså ingen information som måste ut just när den tilldelas. Gör klart detta för den berörda spelaren på ett enkelt och tydligt sätt när du delar ut en handout.

När en karaktär sedan tar användning av sitt "minne" så kan det vara nödvändigt att förklara för de andra karaktärerna att: "ja, det han säger stämmer ju faktiskt", så att de också är med på noterna, för allt som står på lapparna om de träffade karaktärerna är också sant. Dessutom finns det några små "svars-handouts" som måste tilldelas de anklagade karaktärerna så att de vet vad det hela handlar om och ges en möjlighet att försvara sig. Dessa små handouts delas ut först när det behövs, d.v.s. när någon använder den utlösande minneslappen. Tanken är att varje liten anklagelse ska sätta igång tankeförmågan hos spelarna så att de börjar misstänka varandra på fler sätt. Handoutsen är således endast en sorts turbo för att spinna igång scenariot och få det att utvecklas. Låt spelarna agera själva. Man blir ofta överraskad av deras innovationsförmåga och vilja att nedgöra varandra.

RITA UNDER SCENARIOT
Föreståndarinnan, den tjocka tanten, kommer där inget annat nämns, att pyssla här och var i köket och runt restaurangen. Ibland hörs slammer utifrån köket som från kastruller och annan disk. Ibland torkar hon bord eller sorterar glas. Kanske går hon och sätter på jukeboxen, vad vet jag...? Hon står ständigt karaktärerna till tjänst och är sällan långt bakom dem (eftersom hon vill gotta sig så mycket som möjligt i karaktärernas panik). Läs vidare under varje rubrik nedan hur hon reagerar på de olika situationer som uppstår. Se också avsnittet SL-karaktärer för en vidare beskrivning av denne nemesis.

Scenen är dessutom en chans att sätta igång tysta spelargrupper som inte riktigt kommer igång med en dialog eller spelomgångar där karaktärerna intar tysta och bevakande positioner och därför riskerar bli långdragna eller kanske rent av tråkiga. Huvudsaken är att få igång spelarna och karaktärerna; sedan borde även de minst rollspelsvana individer trissa upp varandra och bli irriterade på sina medkumpaner och den retsamma situationen. Om det omvända händer, att spelarna rusar rakt in i diskussionerna och verkar trivas med det, så kan det vara god ide att vänta med det här lilla interludet tills senare, efter det att Truckern varit på besök,



eller rent av ännu senare för att då låta Hund bli den som upptäcker antingen Truckerns kropp, Polisens bil eller den sammes döda kropp (se nedan).

LYKTSTOLPEN HAVERERAR
När karaktärerna sitter och trycker inne i restaurangen kan du helt plötsligt låta vinden utanför blåsa tag i lykthuset på en av lyktstolparna utanför och kasta det mot marken med ett brak som drar till sig allas uppmärksamhet. Låt hela ekipaget slå ned alldeles i närheten av Hunds bil så pass nära att det skulle kunna ha träffat och skadat fordonet. Platsen nedanför är nu väldigt mörk och det går svårligen att urskilja om bilen är okej. Detta bör få Hund att rusa ut på alerten för att se till att ingen repa eller buckla uppstått på sin ögonsten. Allt är dock okej med bilen; lampan slog ned alldeles bakom bilen utan att skada den. Nu har du i alla fall fått en person att lämna bordet och de andra.

TRUCKER (II)
Ett starkt ljus dyker plötsligt upp på vägen utanför. Det verkar komma ganska långt bortifrån, förmodligen från ett fordon av något slag. De fem herrarna kring bordet på Texas Roadster Cafe & Diner tystnar ett ögonblick för att vända sig mot fönstret och det annalkande ljuset. Någon spänner hanen på sin pistol bara för att strax därefter dra åt sig varnande blickar från de andra, varpå vapnet säkras och sticks ned på lämplig plats, smidigt tillgänglig om det trots allt skulle behövas. Utanför blåser kraftiga vindar som skapar ett i tystnaden svagt visslande ljud från de dåligt tätade glasrutorna i restaurangen. Då och då slår en kraftigare vindstöt fönstren i darr. De kusliga ljud som härvid uppstår får nackhåren på de annars kaxiga gangstrarna att resa sig av illa dold skräck. De spöklika byggnaderna längre ned längs vägen, som utgör det sedan länge nedlagda motellet, lyses tillfälligt upp av det annalkande ljuset och kastar långa skuggor som sträcker sig mot öknens horisont och Mexico.

Ljuset visar sig komma från en väldig lastbil som sakta rullar av vägen och in på grusplanen. Det långa stålmonstrets högljudda motorer tystnar så snart schabraket bromsat in och parkerat längs med vägen ett fåtal meter från dess kant. Strålkastarna släcks, men alla de små hundratals svagt skinande lampor som kantar släpets alla ytor är fortfarande tända och får det hela att se ut som en gigantisk julgran med hjul. Fordonets chaufför öppnar sidodörren och kliver ned på marken. De fem herrarna inne på restaurangen hör lastbilens stora dörr slås igen och urskiljer mot det glödande ljuset från släpet en korpulent gestalt som med vaggande gång långsamt rör sig förbi de tre pumparna, över grusplanen, mot centralbyggnaden. Man kan ännu inte se några drag hos chauffören, men konturerna av cowboyhatten på hans huvud och den runda överkroppen på ett par annars spinkiga ben är två säkra tecken på att det är en trogen Texan. Vad han gör här mitt i natten är det dock ingen som har en aning om. De fem nervösa männen inomhus lägger märke till ett rött lysande kors i neon som hänger i vindrutan på lastbilen, men vänder strax blicken mot resturangens ytterdörrar för att se chauffören komma in med ett vinddrag som på ett ögonblick kyler ned rummet någon grad eller två. Främlingen vänder sig mot herrarna och drar i sin vita äkta Stetsonhatt som för att hälsa. "Howdie! Nu skulle det sitta fint med lite krubb..." säger han i hög ton och ropar efter betjäning innan han med hela sin väldiga tyngd slår sig ned vid bardisken.

Kommentar:
Chauffören kör för tillfället nedfruset kött i sin lastbil men har också en hel del pengar och några få påsar kokain undangömda i sin hytt. Han är på flykt ur USA, lyckligt ovetande om vare sig den polisbil som i hög hastighet närmar sig honom bakifrån eller det faktum att hans roll i detta scenario är det som offer och att han därför inom några få minuter kommer drickas ren av vampyren bara för att senare livas upp igen så att eventuella överlevande karaktärer kan dödas (ähum?).

SISTA MÅLTIDEN

Speltesterna har visat att truckerns sista måltid tenderar att intagas hastigt. Den hjälpsamma Rita ordnar en måltid åt chauffören bestående av det han önskar; bönor och bacon med ägg.

Chansen att någon eller några, för att inte säga alla av spelarkaraktärerna, stör sig på den ovälkomne gästen är stor och om det vankas bråk pillar denne i sig sin mat snabbt och ger sig stressat av. Karaktärerna hör lastbilen starta och ser hur den rullar iväg söderut, mot Mexico.

Exakt vad som händer i denna lilla scen är inte särskilt viktigt, men helst av allt ska chauffören överleva och ge sig av på egen hand. Detta eftersom han innan han kommit förbi de spöklika motellängorna kommer stoppas, drickas upp och smittas med vampyrism av Rita. Senare finner någon av karaktärerna lastbilen och den ej ännu förvandlade kroppen (se nedan). Skulle chauffören ändå dödas av karaktärerna så återuppstår han bara om de gör sig av med kroppen någonstans där Rita senare under natten kan finna den. Dessutom blir mötet med polisen senare något svettigare än det redan är.

DISKUSSIONERNA TAR FART PÅ ALLVAR (12)

...förhoppningsvis. Vad som nu händer, under den följande halvtimmen eller så, är helt upp till spelarna. Anklagelserna borde börja ta form på allvar och du har förmodligen delat ut åtminstone några av handoutsen. Glöm inte bort de små "svarshandoutsen" när sådana behövs. Ytterligare ett litet mellanspel, liknande den havererade lyktstolpen passar utmärkt in. Prova det här:

STRÖMMEN GÅR (TOTAL TYSTNAD)

Helt plötsligt blir allt svart. Jukeboxen tystnar. Den piskande vinden utanför hörs tydligt inne i restaurangen när den slår mot rutorna och välter småskrot borta vid skrotupplaget. Man hör kanske en uggla utanför som hoar i natten eller något annat med mörkret associerat djur.

Inne i lokalen där karaktärerna befinner sig kan man inte se ett dyft. Det är bäcksvart. Du kan nu också passa på att viska till någon av karaktärerna att han tycker sig höra hur någon rör sig bortåt, möjligen mot dörrarna. "Det är ganska obestämda ljud, men ändå...?" Oavsett om någon rör sig eller inte så ger det ytterligare bränsle till den hos karaktärerna tilltagande paranoian. Låt det gå någon minut eller så innan Rita kommer ojande ut ur köket och fumlande letar sig fram till karaktärernas där hon tänder ett enkelt stearinljus som hon ställer ned. Hon ursäktar stället så mycket och förklarar att det ofta händer att strömmen går när det blåser. "Det var ju oturligt att det skulle blåsa så just ikväll när herrarna skulle vara här." "Jämrans oväder" o.s.v. Till slut lugnar hon dock ned sig och förklarar att hon ska gå ut och byta en propp i huvudskåpet borta i den gamla verkstaden, varpå hon ikläder sig en överrock och springer ut i snålblåsten för att göra just detta. Det är helt enkelt så att en propp har gått. Inte av någon annan anledning än att det ger spelarna ett välkommet avbrott i sin diskussion och möjlighet att rollspela kring något annat en kort stund än bara sitt problem. Samtidigt skänker det lilla mellanspelet scenariot ytterligare stämning i form av mystik och misstänksamhet.

Ett tips!

Visualisera gärna scenen genom att abrupt, utan förvarning, mitt under livligt rollspelande, slå av ljuset i spellokalen och kapa bakgrundsmusiken. Tänd ett ljus när du spelar Rita, om du har tillgång till ett sådant. När du sedan bestämmer dig för att Rita bytt propp så tänder du lika plötsligt ljuset igen. Låt ingen "downtime" gå, utan låt spelet fortsätta genom hela scenen (helst genom hela scenariot) utan tråkiga spelledaravbrott. Gör bara korta inlägg när det behövs, som helst passerar förbi mer eller mindre obemärkt av icke berörda spelare.

POLISEN (13)
Ännu en ett par strålkastare närmar sig vägkrogen i hög hastighet. Den här gången är ljuset inte lika starkt, och går att urskilja först strax innan fordonet svänger av vägen och vänder sitt bländande helljus mot restaurangen. De sex varelserna inne i byggnaden försöker med svårhet urskilja vad som står på ute på grusplanen. Med kisande ögon försöker de undvika den värsta chocken från det starka ljus som plötsligt slagit ned över dem. På den bakre väggen kastas kropparnas tydliga skuggor upp, likt svarta klippdockor i en tvådimensionell restaurang som förvirrat fumlar än åt höger, än åt vänster och ständigt springer in i och genom varandra. Rita skyddar sig med armen mot ansiktet och undrar vad som står på. Hon får inget svar från någon annan, bara liknande och andra mer oklara frågor.

En bildörr stängs. Silhuetten av en man tycks ha för avsikt att förena sig med de sex klippdockorna på väggen, för den närmar sig långsamt men med säkra steg restaurangen. Så ser någon plötsligt vad för sorts bil som just svängt av för att möta dem. Den svarta skuggan på taket av bilen har inte formen av en skibox, inte heller den av ett fullastat takräcke; nej för ett vant öga som varit med om fler biljakter än gemene man varit med om sex så är det enkelt att se att det är ljusen hos en polisbil. Knappt har alla insett vem som är på väg innan dörrarna öppnas och en polis klädd i läder från topp till tå kliver in med sin hand obehagligt nära midjan och den långa magnumrevolver som hänger där. Han säger inte ett ord, men vänder sig mot var och en för att skärskåda ställets alla besökare och nickar i tur mot varje person som rör sig som för att klargöra vem som bestämmer. Han tar i maklig takt av sina pilotbågar med spegelglas och viker varsamt ihop dem bara för att sedan fästa dem i kragen på sin skinnjacka. Hans svarta korta hår glänser av vax och den smala munnen särar långsamt sina tills nyligen osynliga läppar. De fem tycks nästan se hur auktoriteten manifesterar sig i ett slags rovdjursslem mellan tänderna. Det vattnas i munnen på den duktige konstapeln. Han står som ett lejon vid vattenhålet...
"...kan vi göra något för herr scheriffen", säger Rita, och med det bryts tystnaden.

Kommentar:
Polisens uppdrag har inget att göra med vare sig de fem spelarkaraktärerna eller Rita. Han är på jakt efter en Trucker som är efterlyst i hela staten, men du kan med fördel låta det gå någon halvminut eller så innan polisen klargör sitt ärende.

Du kan också låta honom fråga vad de "gör på en plats som den här, mitt i natten". Han tycker att det verkar skumt, men godtager i princip vilken förklaring som helst eftersom han är ute på ett brådskande uppdrag.

ETT KORT BESÖK
När polisen så småningom börjat fråga karaktärerna om de sett en stor lastbil passera, eller ännu hellre en fet chaufför med hatt, så är han helt plötsligt väldigt effektiv. Han har inte tid med några "fånerier" utan vill endast ha raka svar. Om ingen av karaktärerna talar så gör Rita det. Det är han som ställer frågorna, om någon undrar, och så snart han fått den information han tycker sig kunna få så lämnar han karaktärerna för att åka iväg mot Texas.

Han kommer att stanna längre ned längs med byggnaderna för att undersöka något han tycker ser ut som en lastbil, bara för att strax därpå bli avrättad av Rita, som fortfarande törstar efter blod. Detta är dock något som karaktärerna i nuvarande läge bör vara högst ovetande om.

MYSTIKEN TÄTNAR
Chanserna är stora att spelarna kommer fundera över polisens ärende och var Truckern passar in i det hela, men de kan lika väl anse att de båda är av mindre betydelse och att det är dags att ta tag i deras gemensamma problem en gång för alla. Det är nästan omöjligt att förutse vad som nu står på och vad som kommer att ske, men vanligtvis tycks diskussionerna och anklagelserna fortgå med ökad intensitet. Irritationen tenderar att öka mellan de hårdnackade männen och vissa nästan våldsamma utfall kan inträffa. Kom hela tiden ihåg att balansera anklagelserna genom att hjälpa de mest utsatta. Peka på saker hos de andra som är uppenbart "antivampyrliga". Det är dock väldigt viktigt att du inte styr spelarna i det här läget. Om de vill bortse från dina försök att balansera upp anklagelserna så måste du låta dem fortsätta som de själva önskar.

Nu bör samtliga handouts rörande "de andra" vara utdelade.

TRUCKERNS LASTBIL (14)
Innan nedanstående sker så är det en fördel om alla **åtmistone en gång** lämnat bordet och de andra, om så bara för en kort stund, eftersom ingen då har ett alibi för att **inte** vara vampyr. Det är absolut inget måste dock, så sitt inte och vänta hela spelsessionen på att det ska hända. Gör ditt bästa för att sprida karaktärerna då och då, fortsätt sedan med handlingen i scenariot. Vampyrjägaren sitter nämligen vid det här laget som bäst och försöker lista ut vem av de andra fyra som är vampyren. Han har säkert sina teorier. Om av någon pekuljär anledning bara en har lämnat bordet så är han förmodligen klar med sin undersökning och funderar sannolikt mest på vad han nu ska ta sig till.

Hur som helst. När någon går ut i korridoren, bakåt i lokalen, för att gå på toaletten (eller om någon lämnar de andra av en annan anledning) så kastar denne en blick ut genom ett litet fönster och tycker sig där se fronten på en lastbil sticka ut mellan två av motellängorna långt bort. Det är väldigt mörkt, så det är inte med säkerhet han kan bestämma att det är vad han befarar att det är. Om han önskar undersöka saken själv så finns det en bakdörr alldeles i närheten där han befinner sig. Om han skyndar sig iväg så finner han mycket riktigt lastbilen och utanför den, på passagerarsidan nedanför den öppna dörren, chauffören

i en livlös position. Undersöks kroppen så finner han ett bitmärke från två vassa tänder mitt på halsen. Chaufförens ansikte är täckt av blod som tycks runnit i strömmar från halsen ned över honom och hans kläder. Om inte karaktären snart ger sig tillbaks så kommer de andra att börja fundera över vart han tagit vägen och sannolikt sätta efter honom. Gör klart detta för spelaren i fråga. Vad karaktären sedan gör är upp till honom, men det är troligt att han väljer att berätta för de andra om sitt fynd varvid de sannolikt vill undersöka lastbilen och kroppen närmare.

Om någon noga synar karaktären som gjorde fyndet när denne kommer tillbaks (och om denne var framme vid kroppen) så ser han blodfläckar på en av dennes händer.

EN NOGGRANNARE UNDERSÖKNING (15) (16)

Vinden tjuter fortfarande. Våra fem antihjältar närmar sig spökbyggnaderna något hundratal meter nedåt grusplanen från restaurangen. Ljudet från deras fotsteg dör ut i de sandvirvlar som trampas upp och förenar sig med den sand som då och då blåser in från den allomgärdande öknen och fastnar i kläder, skor och hår. Någon hostar till efter att ha andats in fel luft. Flera av dem misstänker att en släng av snuva kommer drabba dem till följd av allt rännande omkring i kallt drag. När någon kliver upp på det första husets långa gångbrygga knarrar det åldrade träet med gnället hos tusen forna missnöjda nattgäster, skärande genom rygg och märg hos samtliga närvarande. De andra fyra fryser på platsen och vänder sina blickar mot gångbryggan innan de går vidare. Knarrandet fortsätter hela bryggan ned. Rummens utformning är knappt urskiljbara tack vare de fläckar av sand som täcker rutorna, men genom de många glas som krossats av vind och annat kan man i det blekblåa skenet från månen se böljande vita lakan som använts för att täcka över möblemanget i respektive rum.

Vid det här laget ser alla att det är en lastbil som står mellan nästa byggnad och byggnaden efter det. Spänningen stiger i takt med stegen som för männen närmare fordonet och det som väntar dem där. En vargs klagosång bärs med vinden från fjärran och svaras strax därefter av ylandet från ytterligare ett djur som tycks befinna sig mycket närmare, fast i omvänd riktning. Motellängan de passerar vid det här laget är snarlik den första; insvept i samma kalla stämning, tyst och öde.

Där står så lastbilen.

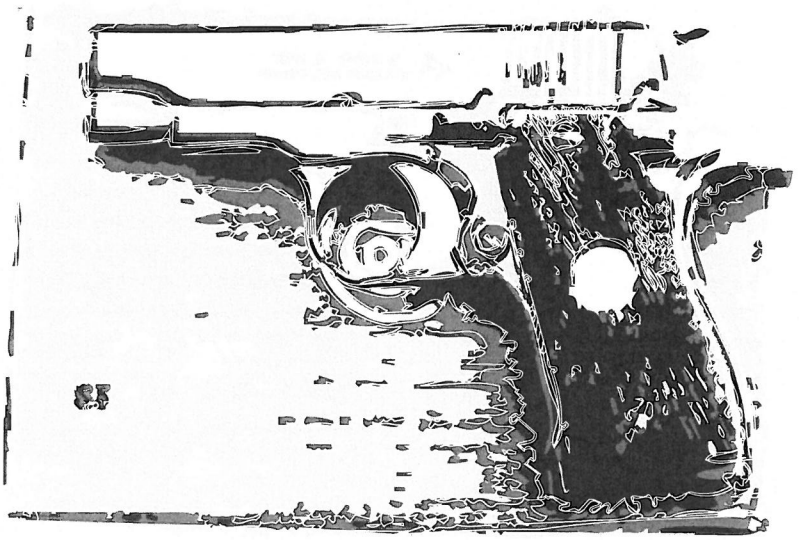
De finner samma sak som står att läsa om under föregående rubrik; chauffören död, med bitmärken på halsen. Lastbilen är nedsläckt så när som på ett svagt rött ljus i hytten, från lampor som sitter i taket. Ett litet rött neonkors lyser också i vindrutan. På dörren, som står uppblåst på vid gavel, finns en dekal på vilken det står att läsa: "I Roll For the Lord".

Hytten är stor som ett mindre rum och indelat i två delar. En förardel där man sitter och kör samt en relaxdel i den bakre änden; båda skilda åt genom ett enkelt draperi i svart sammet som för tillfället är frångraget. Inredningen går mestadels i rött och inger besökare med känslan av att befinna sig på en typ av bekvämlighetsinrättning i Amsterdam. Framsätena, eller ska vi säga "fåtöljerna", är belamrade med allsköns finesser, såsom McDonalds- och Jack in the Box-anpassade hållare för mat och dryck samt inbyggd personlig stereo. Det finns inte mycket löst i hytten. En jacka hänger över ena stolen. En tröja ligger i den andra. Handskfacket innehåller registreringsbevis, försäkringspapper, ett par reservnycklar samt en laddad och osäkrad pistol.

Det bakre utrymmet tas till största delen upp av en bädd med tillhörande filtar och kuddar som stökigt ligger slängda över hela sovplatsen. Under bädden finns ett exemplar av den engelska herrtidningen *Fifty and over* samt två tummade biblar och ett oöppnat paket kondomer. Om någon söker runt så känner denne något hårt i kudden, som vid närmare undersökning visar sig vara två påsar kokain som sytts in i stoppningen på ett ganska tafatt sätt.

Något annat av intresse finns inte att finna.

Vad karaktärerna nu gör är återigen upp till dem. En testgrupp gömde kroppen i ett av motellrummen. Andra grupper har givit sig in i restaurangen för att reda ut det här mellan sig själva. I samtliga speltest har Hund tagit med sig varorna de funnit i kudden...



PANIK, ANKLAGELSER OCH MISSTANKAR

Nu är situationen mer förbryllande än någonsin. Kanske kommer spelarna att vända sig mot vampyren (något som till stor del beror på vad Katt, d.v.s. jägaren, beslutar sig för att göra). Kanske misstänker man polisen för att vara vampyr. Var Truckern en jägare i samröre med den jägare som döljer sig bland de fyra? Vad händer om jägaren får panik och blir våldsam; tänk om han skjuter fel och skjuter mig? Misstänker någon Rita för något? (Helst inte!) Frågorna bör vara fler än svaren och anklagelserna grövre än någonsin.

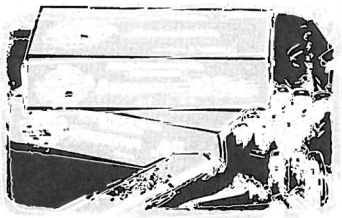
KOMMENTAR RÖRANDE ÅTERSTODEN AV SCENARIOT

Scenariot bör vid det här laget vara spelarnas. De ska känna att det är de som har slutet i sina händer. Som spelledare bör du framför allt reagera på vad spelare och karaktärer säger och vara dem till tjänst. Försök balansera scenariot så att det håller till slutet, d.v.s. en timma

innan soluppgång. De händelser som finns kvar bör förklaras i relativt korta ordalag för att förstärka den känsla av stress som bör infinna sig hos karaktärerna. Klockan är närmare fyra på morgonen. Solen närmar sig och ingen direkt lösning är i sikte. Låt spelarna hålla i sin dialog så länge de bara kan.

POLISBILEN HITTAS

När någon eller några ger sig ut av någon anledning, eller kikar ut genom dörren eller ett fönster, så urskiljs de mörka konturerna hos en bil, sannolikt polisbilen från tidigare i scenariot. Undersöker man saken så finner man mycket riktigt att det är just den. Bilen är dock tom. Polisen går inte att sikta i närheten. Detta bör ingjuta den eller de karaktärer som hittar bilen med en skräckslagen känsla av osäkerhet. Kan det vara så att polisen i själva verket är vampyr och har jagat och nedgjort truckern? Eller är även han en jägare i samarbete med den nu döde truckern? Undersöker man liket efter truckern så ligger detta kvar där man lämnade det i exakt samma skick (förvandlingen har ännu inte skett). Berättar man för de andra inne på restaurangen uppstår sannolikt intressanta diskussioner kring ovanstående frågor. Man kommer säkert att gå genom i vilken ordning saker och ting har hänt under kvällen för att reda ut polisens roll i det hela. Dessutom kommer var och en vid det här laget att ha en alldeles egen undersökning på gång för att lista ut vem som är jägare och vem som är vampyr.



Tips!
Använd dig gärna av frågorna under denna rubrik, under rubriken *Panik, anklagelser och misstankar* samt av frågor på andra ställen i den informativa delen av scenariotexten på ett handgripligt sätt för att hjälpa spelarna på traven. Ställ dem viskande i enskilda spelares öron eller säg de högt i förbigående ungefär som en tanke som kommer flygande i luften redo att plockas upp av den som behagar. Var på din vakt dock så att du inte stör spelflödet. Tanken är att spelarna ska ha så många frågor och möjliga scenarier i huvudet att de får panik när de inte kan sortera ut det ena från det andra och bestämma sig för vad som är sant och vad som i konsekvensens namn är falskt.

Kommentar:
Polisen är vid det här laget död, men finns för tillfället någon annanstans än i närheten av sin bil. Senare återfinns den döda kroppen. Läs mer om det nedan.

SLUTSATSER? (17) (18)

Vi är nu inne på scenariots och spelsessionens sista timma. Ansatser till slutsatser görs, panikartade utbrott kommer till ytan och idiotiska förslag dristas. Luta dig bakåt och studera dina spelare. Bistå dem i väntan på nästa händelse och det annalkande slutet. Låt dem helst inte ta kål på varandra än. Påpeka för dem att det ännu finns tid att lösa det hela. Starta gärna en nedräkning mot femslaget och påpeka för dem då och då hur mycket klockan är. Överdriv dock inte det hela genom att rapportera varje minut som går.

Det kan vara god tid att förhöra sig om vart var och en av karaktärerna står vid det här laget, så när möjlighet bjuds (förslagsvis när karaktärer/spelare lämnar spellokalen/bordet) kan du ta enskilda spelare åt sidan och snabbt höra hur hon eller han tänker "just nu". På så sätt kan du vara åtminstone lite förberedd för vad som kommer ske i slutet.

POLISEN HITTAS DÖD

När det är runt en halvtimma kvar (kom ihåg att omständigheterna helt och hållet kan kullkasta detta händelseförlopp och därför också schemat) så låter du någon hitta polisens döda kropp. Kanske återfinns den i ett toalettbås? Kanske ser någon genom restaurangens fönster en livlös arm hänga ned från taket? Kanske stapplar scheriffen in i restaurangen och kollapsar död ned på golvet. Vad du än finner passande kommer göra susen. Huvudsaken är att det står klart för alla karaktärer, och spelare, att det inte är polisen som är vampyr. Polisens hals visar liknande bett som truckern, och hans ansikte och kläder är nedstänkta av blod som börjat levra sig.

SISTA FÖRSÖKET (19)

Du kan nu trappa upp nedräkning och återge den i allt mindre intervall för att på så sätt stressa spelarna. Eventuella tankegångar som bygger på att polisen skulle vara vampyr är nu grusade. I stort

sett kvartsår bara att finna den skyldige jägaren, eller...? Alla kommer mer att störa sig på mer eller mindre alla och se det de vill se hos varandra. Förhoppningsvis trissas de våldsamma tendenserna upp efter hand som klockan närmar sig fem, för att sedan kulminera i någon form av Mexican Shootout.

Här är ditt tuffaste jobb som spelledare i det här scenariot; att anpassa tidsflödet till spelarnas spelstil och deras förväntningar på scenariot. Förhoppningsvis har spelarna lite känsla för dramatik och kan med hjälp av scenariots titel, samt dess uppenbart filmiska upplägg, samarbeta med spelledaren mot ett underbart slut.

HERE COMES THE SUN (20)
För er som använder den tillhörande cd'n med soundtracket så passar det bra att sätta på den här scenens låt en sisådär fem minuter innan klockan blir fem (om karaktärerna fortfarande lever vid det laget, vill säga). Nu kan du som spelledare bara hålla tummarna och hoppas på att någon drar sitt vapen i ilska/panik/ångest/vansinne eller av någon helt annan anledning. Om inget tycks hända så kan du trissa upp spelarna genom att låta någon tycka att en av de andra, eller alla för den delen, ser ut att ha en lömsk plan, eller tycks sträcka sig efter sin pistol. Du kommer säkert på något. Förhoppningsvis löser spelarna detta själva genom att agera ut sina roller. För en enkel och tydlig översikt av de möjliga utvecklingarna mot slutet av scenariot, se avsnittet *Synopsis* under rubriken *Avslutningen*.

MEXICAN SHOOTOUT (21)
När väl en karaktär har dragit sitt vapen kan du räkna med att de andra följer kort därefter.

Hur man löser den situation som uppstår är upp till varje spelledare, men ett tips är att låta alla få chans att göra det de vill även om de blir skjutna. I mina speltest så har ingen, en, eller möjligen två karaktärer överlevt denna shootout-scen. Antingen kommer vapnen att dras så att ett dödläge uppstår (alla siktar kors och tvärs på varandra), eller så

kommer flerparten att koncentrera sig på en karaktär (sannolikt den förmodade jägaren eller den förmodade vampyren). Alternativt börjar någon skjuta utan att ett dödläge uppstått vilket sannolikt kommer föranleda att fler börjar skjuta. Låt även de som träffats av en kula få reagera och svara med att skjuta mot någon innan de dör. Tänk filmiskt och låt största möjliga antal karaktärer dö, men låt för den skull någon eller några överleva om det verkar vara spelarnas melodi. De kommer förmodligen att dö i alla fall.

Den lustigaste situationen under speltesterna var den när samtliga närvarande verkade vara övertygade om att Älg var jägaren. Shootouten började med att Hund sköt Älg varpå Hund själv blev skjuten av jägaren Katt. Innan Hund föll ned prickade han då Kanin som han tydligen (visade det sig i efterhand) hade stört sig på hela natten. Den döende Kanin beslöt sig då för att först skjuta Katt som startat hela efterspelet och sedan vända sig mot Hund för att släcka denne för gott innan han själv segnade ned. Kvar bland fyra döda eller döende män satt den kolugne Fågel utan att ha rört en fena, dock tämligen förbryllad inombords, utan den mista aning om vad som egentligen hänt. Sedan blev han i sin tur anfallen och dödad enligt avsnittet nedan.

Verkar det rörigt. Nåväl, det blir det sannolikt, men kom bara ihåg att ha roligt så ska ni se att resten löser sig. Nu! Mot slutet...

SLUTET

När eventuell skottutväxling skett eller när karaktärerna beslutat sig för att ge sig iväg utan att lösa problemet, alternativt när klockan närmar sig sex och soluppgång så kommer Rita att slå till. Hon vräker sig med ett vrål upp på bardisken och genomgår en skrämmande förvandling från velig restaurangservitris till monster. Läs mer om monstret Rita i karaktärsbeskrivningen under avsnittet SL-karaktärer. Tänk *From Dusk 'til Dawn* och låt denna scen bli kort och blodig. När hon står på bardisken och blottar sina huggtänder dyker även Truckern och Polisen upp som vampyrer, om än inte hälften så skräckinjagande som besten på disken. De anfaller de överlevande och såvida inte åtminstone fyra (eller kanske tre) av karaktärerna överlevt så här långt så har de inte en chans mot

vampyrerna. Deras kött slits upp och deras blod drickes under skrik och protest innan deras liv sakta rinner ur dem.

Om det ändå uppstår en osannolik fight mellan karaktärerna (minst tre, fyra av dem) och Rita med soldater så får spelledaren lösa den hur hon/han vill, men de flesta karaktärer, om inte alla, bör gå åt.

Nattens mörker övergår i dödens mörker.

SISTA SCENEN (22)

I sann filmisk anda kan du lägga till följande korta stämningsbild när eftertexterna fladdrat förbi:

...plötsligt slår ni (de som dödats av vampyrerna) *upp ögonen. Ni ser er om. Restaurangen är ett enda stort Kaos. Möblerna är kullkastade och sönderkrossade. Flera glasrutor är förstörda. Det är med stor möda ni reser er upp, hungriga och slitna. Framför allt hungriga. Ansiktena är sköljda av stelnande blod som stramar och kliar över kinderna. Ni ser på varandra och skakar era huvuden innan ni vänder era blickar ut mot grusplanen där man kan se en polis och en lastbilschaufför stirra mot horisonten och morgonens första solstrålar. Solen kastar sig över Texas Roadster Cafe & Diner och sätter de båda ångestfyllda gestalterna i brand. Ni grips av panik, men känner den bara i några få tiondels sekunder, innan ni plötsligt springer i eld som om någon dränkt er i tändvätska. Likt irrbloss springer ni runt i cirklar och antänder den torra träbyggnaden som inte är sen att ta åt sig av flammorna ni sprider. Utanför stapplar den brinnande polisen fram och tillbaks innan han snubblar över den fallne Truckern. Han tar tag och hänger sig kring ett stadigt föremål av metall i ett försök att komma på fötter och ser genom flammorna i sitt ansikte att mackens sista kund tankat över 10 gallon bensin...*

THE END

IT'S A WRAPUP

Förklara för spelarna vad de behöver veta för att förstå intrigen, diskutera deras karaktärer, gör vad ni vill, men kom ihåg att tacka för dig själv. Fyll sedan i en bedömningsmall och lämna den till mig (Erik) eller på därför avsedd plats.

Här följer några tips som baseras på mina egna erfarenheter av att spelleda Mexican Shootout. För många kanske dessa känns helt överflödiga, men andra kanske kan ha någon hjälp av dem. I den informativa texten i själva scenariot finns fler tips rörande enskilda scener.

INREDNING

Eftersom scenariot utspelar sig i nära nog realtid (se nedan) så passar det att möblera spelytan efter scenariot. Ett "restaurangbord" med fem sittplatser passar utmärkt. Skjut övriga möbler åt sidan för att skapa lite rum åt spelare som gillar att agera. Själv bör du vara så rörlig som möjligt för att ta vara på möjligheten att berätta från olika håll (en mycket användbar spelledarteknik som faktiskt kan höja stämningen, trot eller ej?). Du elimenerar då också risken att spelarna ser dig som berättaren framför sig själva. Ni berättar historien tillsammans. Spelarna är minst lika viktiga som spelledaren i Mexican Shootout.

HANDOUTS

Om oturen är framme, och du råkar dela ut en handout till fel person så gör inte det så mycket. Huvudsaken är att de delas ut och att var och en får varsin. Byt bara så att den personen som skulle haft handouten istället får den som egentligen var till den personen som just fått en. (Stryk namnet på den lapp som är kvar och skriv dit den nya mottagaren.)

TIDIGA DÖDSFALL

Om någon blir skjuten tidigt under scenariot så riskerar hela sessionen ta slut. Se därför till att lugna ned skjutgalna spelare. Varna dem för vampyren; påminn dem om att de om de skjuter fel person slösar på vampyrens resurser och därför sannolikt kommer råka illa ut själva.

TIDEN

Att anpassa tiden i scenariot kan verka svårt. I stort sett kan man säga att sessionens fem timmar motsvarar de fem timmarna i scenariot, mellan midnatt och fem på morgonen. Tempot kommer bli något högre än realtid dock, eftersom den tid som går åt till att introducera karaktärer och starta scenariot, samt åt pauser och annat, räknas in i denna tid. De flesta spelargrupper skulle sannolikt ha problem med att driva själva scenariot konstruktivt i fem fulla timmar ändå. Under speltesten höll vi på mellan ca tre och fem timmar. Tumregeln är att man håller på så länge spelarna kan hålla igång en dialog och alla verkar ha roligt. Det är bättre att spela intensivt i tre timmar med hög behållning än att spela ett utdraget scenario som går på tomgång de sista två timmarna. Effektivitet och balans! Men kapa för guds skull inte spelarnas kreativitet; ge dem många chanser.

RANDOM EVENTS

Om scenariot står stilla redan tidigt under sessionen så kan du hitta på fler händelser liknande den då lyktstolpen havererar och den när strömmen går. Det skänker spelarna ny "input" till sin dialog och mer action i tillvaron. Överös dock inte scenariot med mystiska situationer, kom ihåg att det är spelarna som ska spela, inte du.

GOTHIC VAMPIRE

För att höja stämningen (och spelarnas övertygelse om att ni spelar Vampire) så kan du då och då förklara hur "vinden sliter tag i rutorna på restaurangen" eller hur "rovdjur hörs i nattens mörker", och liknande romatiskt *gothic horror* nonsens.

BERÄTTARFLÖDE

Väv in dina stämningsbilder i spelandet så att du inte avbryter spelflödet i onödan. Ta vara på tystnader hos spelgruppen för detta ändamål. Avbryt inte med kommandon ("Stopp, nu ska jag läsa en sak!") utan låt dina inlägg bli en del av den fortgående berättelsen.

DIALEKTALA TOLKNINGAR

De två birollerna som spelledaren presenterar ges enkelt lite krydda genom att man använder sig av dialekter. Det svenska språkets dialekter är alldeles utomordentliga redskap när det gäller i stort sett allt spelledande (själv använder jag dem jämt för att skapa stämning hos mina SL-karaktärer eller helt enkelt för att skilja dessa från varandra). Själv har jag låtit truckern få en skånsk dialekt, men jag avråder starkt från detta under SydCon, speciellt om du spelleder skåningar...(!) Antingen skrattar de åt dig, eller så får du känna på en dansk ros (om förklaring tarvas kan jag bistå med sådan).

LÄMNA BORDET

Försök få alla att lämna bordet åtminstone en gång var. Man kan knappt dra några riktlinjer kring hur detta bör gå till, men huvudsaken är att det inte känns konstruerat. T.ex. kan du låta karaktärer som dricker alkohol eller kaffe bli akut nödiga. Folk som äter mycket kan också bli akut nödiga. Under en hotsam situation kan du låta någon karaktär påminna sig om att han glömt sitt skjutvapen i sin bil. Kanske uttrycker någon en önskan om frisk luft; uppmuntra honom! Läs spelet och ta tillfällena i akt!

DELAD SPELGRUPP

Dela gärna spelare när deras respektive karaktärer är skilda åt. På så sätt kan större dynamik skapas kring huvudintrigen. Det är inte lika viktigt i andra sorts scenarion, där spelet inte kretsar uteslutande kring karaktärerna själva, men i scenarion av den här typen så är denna spelteknik definitivt en tillgång.

MUTUAL ASSURED DESTRUCTION

Hjälp spelare att återupphålla "terrorbalansen". Påpeka för spelarna när någon uppträder "anti-vampyr", eller "pro-jägare". Uppmärksamma andra om någon verkar aggressiv eller visar våldsamma tendenser. Vem svettas o.s.v.? Se till att inte avbryta spelet dock; gör dina inlägg i förbifarten.

AVBROTT

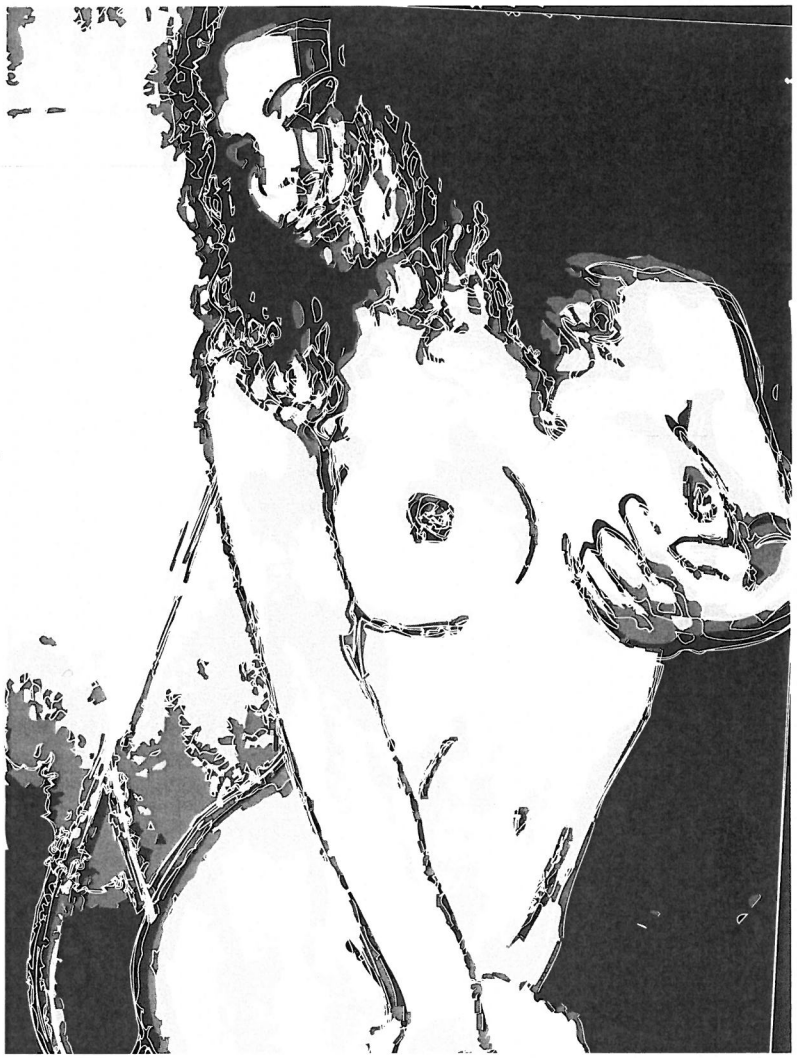
Dra inte spelarna ur sina karaktärer. Om spelarna själva blir paranoida under sessionen och befarar för sin karaktärs liv så har du verkligen lyckats. Genom intensivt spelande blir dialogen mer flytande och naturlig, så planera eventuella pauser väl och se till att din timing stämmer överens med dina spelares. Du är på spelmötet för att serva dina spelare; låt dem bestämma genom sitt spel när avbrott ska/bör göras.

SPEL UTANFÖR SCENARIOT

Uppmuntra rollspelande som inte kretsar kring själva huvudintrigen. Om karaktärerna börjar prata om något för handlingen helt irrelevant, som vilken tatuering som skulle passa vem, eller vilken dryck som egentligen är den godaste, så låt dem hållas. Det betyder att de trivs i sina roller och har roligt. Dessutom lättar det upp spelandet och fyller ut speltiden, som i många fall förmodligen kommer visa sig vara väl tilltagen.

FILMISKT BERÄTTANDE

De kursiva texterna (stämningstexterna) i scenariodelen är återgiva ur åskådarperspektiv. Tanken bakom detta är att förhöja den filmiska känsla som spelarna får, av att betrakta sig själva och scenariot samtidigt som de befinner sig i själva handlingen. Spelaren läser in sig själv och sin karaktär i filmens handling. Föredrar du att berätta dina inlägg ur andra perspektiv så gör du givetvis det. Själva handlingen i scenariot är ju oberoende av hur det berättas.



SYFTET MED ROLLSPEL

Glöm inte bort att första syftet med att spela rollspel bör vara att ha roligt; allt annat är sekundärt.

Lycka till!

SLUTORD & TACK

- **Jesper Moberg**, layout, illustrationer samt diverse superier och annan konventssmörja.
- Spillrorna av den forna föreningen **Bacchus Förlustelse Falang** samt andra utvalda individer, speltest och kommentarer – ni vet vilka ni är.
- **Lena**, korrekturläsning.
- **Musikerna**, vars musik jag tillfälligt stulit för att skapa soundtracket.
- **Spelledarna** som ska spelleda.
- **Spelarna** som bestämt sig för att spela Mexican Shootout.
- **Stefan** "mongots mobil" **Karlsson** för att han är den enda förutom jag som skriver scenarion i Backi Namn.
- **Konventsmuppar** och **-buppar**, för att de är, eller ser roliga ut.

Håll utkik efter andra Bacchus Förlustelse Falang scenarion på konvent runtom, i synnerhet efter *Scenariot Konvent*, som dyker upp någon gång i den nära framtiden. Försök finna dig själv i den skiten...

/Erik

MEXICAN

SHOOTOUT

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

Översiktsschema

- Dela ut spelarnas information (och Vampire-info om nödvändigt)
- Spela karaktärernas introduktioner
- Låt spelarna välja varsin karaktär och studera den tills alla är redo.
  Passa på att klippa ut handoutsen och sortera dessa så att du vet vart du har vad.
- Dela ut de små kallelserna till mötet. **OBS! Dela ut rätt kallelse till Kanin.**
  Samla in de samma så fort spelarna läst den.
- Starta scenariot (sekvensen kan variera beroende på scenariots utveckling och efter behov):
  - *Inledningen*
  - *Kuverten delas ut av Rita varpå karaktärerna (och spelarna) presenteras med "problemet"*
  - *Fritt spel (Handouts?)*
  - *Lyktstolpen faller ned*
  - *Fritt spel (Handouts?)*
  - *"Truckern" anländer till och lämnar Texas Roadster Cafe & Diner*
  - *Fritt spel (Handouts?)*
  - *"Polisen" anländer till och lämnar Texas Roadster Café & Diner*
  - *Fritt spel (Vi det här laget bör alla Handouts rörande "de andra" vara utdelade)*
  - *Någon finner Truckern död, med bitmärken (Helst ska alla innan detta händer ha lämnat bordet och de andra vid åtminstone ett tillfälle (hjälp dem på traven: toalett, frisk luft, hämta något ur sin bil, vad som helst...)*
  - *Fritt spel - Panik? Anklagelser? Misstankar?*
  - *Någon finner polisbilen – tom!*
  - *Fritt spel ???*
  - *Någon finner Polisen död, med bitmärken*
  - *Fritt spel – klockan närmar sig fem, dags att bestämma sig så att de hinner i säkerhet*
  - *Klimax – Mexican Shootout!? Avrättning? Anfalla Rita? – ???*
  - *Avslutning – The End*
- Förklara bakgrunden för spelarna så att de till belåtenhet förstår vad som hänt deras karaktärer.
- Tacka för dig, ta spelarnas lagnamn och fyll sedan i ensamhet i din bedömningsmall.
  Leta upp mig (Erik) och ge mig bedömningen eller lägg den på därför avsett ställe.

© 2000 Erik Lundström (scenario) · Jesper Moberg (layout)

KALLELSER

Kallelserna till det hemliga mötet

OBS! Kom ihåg att samla in dessa lappar så fort spelarna läst dem. Enda anledningen att denna information inte förklaras muntligt för spelarna är att Kanins spelare ska få veta att det inte är han som kallat till mötet. **Se därför för guds skull till att ge den nedersta lappen till rätt person, ergo Kanins spelare.**

Texas Roadster Café and Diner, State Road 28, jun-09-2000, midnight

/X

Texas Roadster Café and Diner, State Road 28, jun-09-2000, midnight

/X

Texas Roadster Café and Diner, State Road 28, jun-09-2000, midnight

/X

Texas Roadster Café and Diner, State Road 28, jun-09-2000, midnight

/X

Texas Roadster Café and Diner, State Road 28, jun-09-2000, midnight

/X

(Det skrämmande med den här lappen är att det inte är du som skrivit den. Vem kallar er till möte som X? Vad står på? Oooops!)

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

CD-SKIVAN

Spåren på den tillhörande cd-skivan utgör ett urval av den musik som jag själv spelat under mina testsessioner. De är valda med tanke på scenariots stämning; ibland för ljudbilden, ibland för texten, ibland för att de helt enkelt är bra låtar som tål att höras på. Med undantag för spår 15 och 16 (som är ren stämningsmusik) så passar samtliga låtar in i jukeboxen på Texas Roadster Cafe & Diner. Var och ett av spåren har en tänkt placering. Jag har markerat dessa placeringar med siffror inom parentes jämte Rubrikerna i Scenariot. Fyll gärna ut tiden mellan dessa med din egen jukeboxfyllning. Bakgrundsmusik lugnar nervösa spelare och gör det enklare för dem att stå ut med "pinsamma" tystnader. På så sätt blir också själva tystnaden en tillgång (se t.ex. scenen då strömmen försvinner). Här följer en kort redogörelse för skivans innehåll:

1 Hunds intro	DARTS – *Alky Burner*
2 Kanins intro	SIGUE SIGUE SPUTNIK – *Love Missile F1-11*
3 Älgs intro	LEONARD COHEN – *I'm your Man*
4 Fågels intro	BEATLES – *Come Together*
5 Katts intro	THE DUBLINERS – *The Rocky Road to Dublin*
6 Öppningsscenen	CANNED HEAT – *On the Road Again*
7 Karaktärerna får brevet	ROLLING STONES – *Sympathy for the Devil*
8 Första reaktionen	THE ANIMALS – *We've gotta get Out of This Place*
9 En försmak av natten	BARRY MCGUIRE – *Eve of Destruction*
10 Jägarens låt	ROLLING STONES – *Play with Fire*
11 Truckerns låt	*The Devil went to Georgia*
12 En lång natt	SHOCKING BLUE – *Venus*
13 Polisens låt	NICK CAVE AND THE BAD SEEDS – *Up Jumped the Devil*
14 Lastbilen hittas	DEADBOLT – *Jimmy's Grave*
15 Skräckfylld undersökning	THE HUNGER (soundtrack) – *Beach House*
16 Fler skräckfyllda undersökningar	THE HUNGER (soundtrack) – *The Arisen*
17 Slutsatser	SATANS PILGRIMS – *Scorpio 6*
18 Anklagelserna haglar	THE DAMNED – *Torture Me*
19 Ett sista försök att reda ur problemet	DEPECHE MODE – *Master or Servant*
20 Klockan fem i fem	BEATLES – *Here Comes the Sun*
21 Mexican Shootout	THE TURTLES – *Happy Together*
22 The End	THE CRAMPS – Goo Goo Muck

MEXICAN SHOOTOUT

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

TANKAR I

TILL FÅGEL: EN LITEN TANKE OM KANIN

Kanin bär alltid två kors runt halsen, dessutom har han en fingerring med ett kors som han alltid bär på sitt ringfinger. Vampyren har nämnt kors och heliga symboler i något av sina brev till dig, och om du minns det hela så är sådana verkningslösa såtillvida att de inte används av någon med en fanatisk tro på både vampyrer och det korsen symboliserar. Många troende jägare använder tydligen kors för att försvara sig mot sina vampyrfiender. Så varför bär kanin så många kors jämt?

Å andra sidan så äter Kanin aldrig, i alla fall minns du inte senast du såg honom med något i munnen. Det är en observation som du gjort flertalet gånger när gruppen träffats under sista året. Faktum är att det är sällan han dricker något heller. Förvisso behöver inte detta vara ett säkert tecken på att Kanin skulle vara vampyr, men det är ju lite underligt att han aldrig är hungrig.

TILL KANIN: VARFÖR DU BÄR KORS

Enkelt! Du har haft korsen runt halsen sedan du var liten, och de var dina enda lyckoamuletter i fängelset (att du överlevde det måste vara ett tecken). Ringen med ett kors på stal du under en stöt som gruppen gjorde mot en juvelerare för snart ett år sedan. Du tycker att den är vacker och hade tänkt att ge den till en tjej som du nyss träffat, men hon visade sig vara helt ointresserad av maskinkod och därför en riktig tråkmåns.

TILL KANIN: VARFÖR DU INTE TYCKS ÄTA NÅGONTING

Du ogillar att äta bland människor. Det känns som att de betrakar hur du äter och vad du äter. Det har förmodligen bara med din blyghet att göra – men du kan inte göra så mycket åt det trots att du förstår att det är så det ligger till.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

TANKAR 2

TILL KANIN: EN LITEN TANKE OM HUND

Du minns den gången då Hund hade valt en tillflykts- och samlingsplats där ni skulle mötas efter ett bankrån. Den visade sig befinna sig på ägorna till ett kloster och var därför kristnad mark. Du påpekade det för de andra eftersom du skrivit till dem i deras brev från vampyren att helig mark kunde vara farlig för vampyrer. Du lade fram det försiktigt genom att påpeka att vem som än är vampyr av de alla, skulle säkerligen ogilla den valda tillflyktsplatsen. Alla höll med, utom Hund som envisades om att det var den bästa platsen. Till slut gav han dock med sig. Du tänkte inte så mycket på det då eftersom allt ändå är bogus... nu vet du inte vad du ska tro. Men om det nu är så att det finns en jägare bland er så kvarstår frågan: varför ville Hund till just den platsen.

Å andra sidan så är Hund den av er som verkar vara oändligt mycket rikare än samtliga av er andra tillsammans. Han pratar alltid om dyra bilar han äger, privatjet, lyxditten och lyxdatten. Ni andra har det givetvis bra med tanke på era stötar, men vad kommer det sig att Hund verkar kunna köpa vad som helst när som helst – och dessutom skaffa precis vad som helst när som helst. Han verkar ha oändliga kontakter och resurser, i alla fall med er andras mått mätt – och då är ni ändå framgångsrika brottslingar allihop. Vampyren tar ju hälften av allt som kommer in...

TILL HUND: VARFÖR DU ENVISADES OM JUST DEN DÄR TILLFLYKTSPLATSEN

Till att börja med visste du inte när du planerade de olika flyktvägarna för er alla att platsen tillhörde klostret och därför var kristnad. För det andra var det den bästa platsen för ändamålet, och eftersom vampyren nämnt i ett brev att helig mark endast var farlig för odöda om de var under hot från någon fiende av något slag, så tyckte du att det ändå var det bästa tillhållet för just den stöten. Det fanns ingen uppenbar anledning att ändra planen, du kunde ju omöjligen veta redan då att en av de andra fyra var, och är, vampyrjägare...

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

TANKAR 3

TILL HUND: EN LITEN TANKE OM KATT

Katt är den som har den fysiska kapaciteten att slakta en vampyr. Han kan allt om vapen och sprängämnen, är en kallblodig mördarmaskin och stark som en oxe. Han skryter ofta om sina kunskaper och hur lätt han skulle kunna nedgöra varendaste en av er andra och har allmänt en mycket kaxig och våldsam attityd. Han är dessutom den enda av er som bär närstridsvapen och därför den enda som skulle kunna "påla" någon av er andra när som helst.

Du drar dig dock samtidigt till minnes en gång då gruppen hade ett möte inför en stor stöt och ni var tvugna att göra ett par offentliga ärenden för att bl.a. skaffa er tillträde till viktiga planeringskartor över den bank ni skulle slå till mot. Du minns hur Katt konsekvent frånsade sig allt arbete och vill dessutom minnas att han även i övrigt försöker slippa undan vanligt slitgöra som ni andra tar er för. Nu råkar det ju vara så att dylikt slitgöra måste utföras dagtid. Du menar förvisso inte att detta nödvändigtvis betyder att Katt är vampyr, men det är ju trots allt en obehagligt uppenbar orsak till att inte vilja operera dagtid. Nu är det ju inte vampyren ni ska finna, utan en jägare – men det vore ju trots allt intressant att veta vem som satt er i den här situatioenen, eller...?

TILL KATT: VARFÖR DU INTE VILL GÅ ÄRENDEN ÅT GRUPPEN

Enkelt; du vill inte synas. Du är fortfarande rädd för din släkts, och i synnerhet dina barns, säkerhet. I.R.A har folk överallt och är inte att leka med. Dessutom är du en illegal invandrare och vill som sådan inte beblanda dig för mycket med offentliga installationer. Det här kan du givetvis inte delge dina kumpaner, det måste finnas något annat sätt att rentvå sig från denna anklagelse...

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

TANKAR 4

TILL KATT: ATT UNDVIKA UPPMÄRKSAMHET MED

Du drar dig till minnes en gång då ni var på en mycket tajt operation på ett konstmuseum. Ni hade klarat av allt och det enda gruppen väntade på var att Älg skulle få tag i ert byte (han var den enda som befann sig inne i muséet i fråga) . Trots att planen var glasklar och Älgs instruktioner mycket enkla så var älg tvungen att göra någonting som försenade er så till den grad att ni i slutändan nätt och jämt hann undan innan solen visade sig vid horisonten. Det handlade om minuter och ni var alla mycket skärrade - särskilt vampyren, anar du...
Hur som helst är detta minne en utomordentlig möjlighet att leda uppmärksamheten mot någon annan än dig – du vill inte dö, därför kramar du ditt skjutjärn hårt, som du vet att de andra gör.

TILL ÄLG: VARFÖR DU VAR LÅNGSAM UNDER DEN DÄR STÖTEN

Du visste att muséets intendent var en av dina gamla älskarinnor och sökte därför efter en god plats att lämna dit signum på; den vita handsken. Du hade helt enkelt problem att finna ett vackert ställe att lämna ditt spår på. Det var därför du tog så lång tid på dig. Den förklaringen kanske inte är tillräcklig i dina kumpaners öron, men vad ska du annars säga till ditt försvar...?

MEXICAN SHOOTOUT

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

TANKAR 5

TILL ÄLG: EN LITEN TANKE OM FÅGEL

Vad kommer det sig att Fågel alltid tycks ta befälet över gruppen när ni opererar. Han dompterar och planerar (förvisso mestadels på ett bra sätt), rent av kommenderar. Ni brukar lita på vad han gör nästan utan att ifrågasätta honom. Ponera att det är Fågel som är jägare. Då kanske det är hans plan att få er andra att av vana göra precis som han säger så att han kan leda er att göra som han vill och därför enligt hans planer hjälpa till att förgöra vampyren, kanske rent av få er att vända er mot vampyren. Vem vet, han kanske rent av redan vet vem som är vampyr...

...Såtillvida att han inte själv är det. Tanken har slagit dig förut men har aldrig varit lika aktuell som nu. Fågel är den ende av er som är svart till hyn. Om det vore en av er andra som är vampyr borde väl denne i alla fall vara lite blek. Men ingen, inte ens den uppenbart Irländske Katt är särskilt blek av sig i hyn. En svart människa som dör är fortfarande svart, eller...? Dessutom är det ju så att Fågel är den som dompterar mest i gruppen – om han inte är det av ovanstående orsak så skulle det ju kunna vara ett tecken på att det är han som är vampyren.

TILL FÅGEL: VARFÖR DU VANLIGTVIS TAR LEDNINGEN I GRUPPEN

Anledningen till att du dompterar i gruppen är ju helt enkelt den att du är den med mest erfarenhet – du kan brott...

TILL FÅGEL: DITT FÖRSVAR TILL VARFÖR DU ÄR SVART

Älg har en poäng i det han säger. Hoppas bara ingen tar det på allvar. Nu vet ju du att du inte är vampyr, därför blir hela anklagelsen absurd, men det är ju bara du som vet det.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

TILL SPELARNA

att läsa innan scenariot sätter igång

Först och främst, tack för att ni valt att spela ett Bacchus Förlustelse Falang scenario. Det är min förhoppning att ni ska ha en trivsam spelstund framför er och jag önskar er mycket nöje på SydCon 9.

/Erik "Onar" Lundström

BAKGRUNDSINFORMATION

Ni kommer alla att gestalta varsin medlem av en av Nordamerikas genom tiderna mest framgångsrika ligor. Som brottslingar att betrakta är ni av högsta klass. Detta är förvisso anmärkningsvärt, men mycket mer anmärkningsvärt torde vara att ni arbetar åt en vampyr.

Det är nu snart tre år sedan som ni alla deltog i en stöt planerad av en utomstående. Ni fick var och en för sig anonymt ett erbjudande om att vara med på ett jobb som var mycket noggrant planerat och verkade kunna ge en god avkastning. Ni hade alla era skäl att deltaga och introducerades därmed för varandra. Stöten blev mycket framgångsrik och bytet stort. Av någon för tiden okänd anledning lät er hemlige arbetsgivare er alla dela på bytet utan att själv kräva en del, något som givetvis verkade aningen skumt. Strax efter stöten blev ni dock återigen kontaktade brevledes, denna gång med något som för de flesta av er till en början var att betrakta som ett dåligt skämt. Den hemlige personen, som kallade sig för X, påstod att han var vampyr och att ni alla från och med aktuellt datum arbetade i hans tjänst, men med god ersättning i form av hälften av allt som skulle komma att dras in. Enbart detta skulle givetvis inte räcka för att övertyga er om denna absurditets riktighet, men medskickat i era försändelser fanns personliga avdelningar med detaljerade upplysningar om en uppsjö brott som ni begått och inte blivit fångade för. Vidare fanns där information om er och era liv som ingen annan än ni själva, och kanske utvalda vänner eller släktingar, möjligen kunde veta. I stort sett så fanns hela era liv sammanfattade i era små personliga brev från X.

Nästa del av brevet var en beskrivning av världen såsom den egentligen ser ut. I den beskrev X hur det längst upp i näringskedjan finns Vampyrer som styr det mesta som försigår runt om på vårt klot. Det var en något annorlunda bild av Vampyren som målades upp i texten än de gamla vampyrfilmer med Bella Lugosi och Christoffer Lee som ni sett på tv som barn.

Det stod att läsa om olika klaner, sekter och krafter. Vampyrismen smittade tydligen inte på samma sätt som i den klassiska litteraturen och de målades upp som att överlag vara mer mänskliga än legenden gjorde gällande.

Brevets sista del bestod i en uppsättning regler som X förväntade sig att ni skulle följa. Sedan avslutades det hela med det lilla tillägget att en av er fem i lönndom var herr X.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

Reglerna som var med löd som följer:

- *Alla får samma material och information inför stötarna och planerar tillsammans.*
- *Ni kontaktas av Vampyren enbart och tillåts inte umgås privat på något sätt. Samarbetet är 100% proffessionellt. Mellan jobben får ingen kontakt ske.*
- *Ingen tillåts snoka i de andras liv.*
- *Ni arbetar under era alias: Kanin, Älg, Hund, Fågel och Katt.*
- *Ingen introducerar utomstående.*
- *Ingen vet vem som är vampyr.*
- *Vampyren får hälften av allt som dras in, ni fem delar på resten.*
- *Ingen "slutar".*

Överträder man reglerna straffas man därefter! Antingen med avrättning eller exponering inför rättvisan – med garanterade straff som följd.

Ingen av er vågade, efter att tagit del av ert respektive brevs innehåll, att göra någonting annat än lyda. Snart dök det upp information kring en framtida stöt som ni planerade och genomförde tillsammans med lyckat resultat. Sedan dess har det bara rullat på. Vampyren har sänt er alla information och ni har utfört uppdragen med briljans. Mellan stötarna har ni gjort vad helst behagat er, utan att blanda er i varandras göromål och liv. Med varje försändelse från vampyren har det funnits ytterligare lite information om den mörka värld som X började måla upp när han först kontaktade er. Ni har fått läsa om något vampyrerna kallar för maskeraden och om olika tjänare. Det har till slut blivit en hel del information som ni alla fem i olika grad lagt på minnet.

Det har alltså gått nästan tre år och någon är fortfarande vampyren bland er. Det var snart en månad sedan ni senast hade kontakt med X och därför inte heller med varandra. Vad blir ert nästa uppdrag?

SPELTEKNISK INFORMATION

Era karaktärer vet/minns exakt så mycket om Vampire-världen som ni som spelare själva vet/minns om den samma. Vad som kan vara av intresse att veta om World of Darkness i just detta scenario framgår så snart själva scenariot tagit fart, men historisk information kring gamla ruttnande "Dark Ages-stofiler" o.dyl. är väl av mindre intresse under spelsessionen. Nåväl, ni använder er hur som helst av den kunskap ni tror nödvändig. För de som inte vet något om Vampire the Masquerade och tycker allt blaj om sekter och klaner är smått annat än rappakalja så finns det en liten lapp att tillgå med en mycket kort genomgång av Vampire – dock tillräcklig för att spela *Mexican Shootout*.

Vidare kan det vara av intresse för tävlingsorienterade spelare att veta att det för att vinna denna huvudturnering krävs att ni ***"löser problemet"***. Men det bör också påpekas att detta ***inte går att göra utan att rollspela gott och ha roligt.*** Scenariot är helt enkelt konstruerat så. Kom också ihåg att vinna inte är allt.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

FÅGEL

en grå tinningarnas man med stil, sans och pistol

FAMILJEFADERN

Med bara sina händer har Fågel lyckats i amerikansk mening. Han är en av de få människor som personifierar den amerikanska drömmen. Han har en lagom stor familj, tre barn och en vacker gyllenblond hustru, han har vidare en egen relativt stor firma som går alldeles utmärkt eftersom dess investeringar på något mystiskt sätt toppar de faktiska intäkterna. Hans pengar och hans väl tilltagna villa i Dallas utkanter, matchad med ett par fordon av yppersta klass samt, som nämnt, en ytterst välartad familj utan skavanker och med enda egentliga problem att mor i huset ådragit sig en svår alkoholism av periodisk art till följd av ett stressigt leverne, har tillsammans skänkt Fågel ett mycket rikt socialt liv, med betoning på rikt, som i "monetärt." Den alkoholiserade hustrun utgör inte egentligen ett problem eftersom hon har näst intill obegränsade tillgångar att handla sina drycker för, medan barnen gärna tilbringar nån dag eller två, då och då, med sina professionella "nannys", resandes runt till rodeos, nöjesfält, biografpalats och andra trivsamheter långt från hemmet.

TILT28

Fågels firma pysslar med flipperspel och är således inne på en svår marknad, men har lyckats skapa sig en permanent plats bland några få jättar som "Premier Technology" (Gottlieb), "Bally" och "Williams". Förutom den sparsamma produktionen av faktiska spel, det har blivit ett tiotal mer eller mindre lyckade sedan starten för snart åtta år sedan, så tillverkar firman med det något bleka namnet *TILT28* även en speciell solonoid som används av alla de stora tillverkarna av spel på den nordamerikanska kontinenten idag.

Den största succen TILT28 haft till dags datum, är ett spel baserat på filmen The Getaway med Steve McQueen och Ali MacGraw från tidigt 70-tal, i vilket man precis som i filmen ska ut ur fängelset, göra en stöt och sedan fly till Mexico genom Texas. Fågel älskar den filmen och det hade alltid varit en stor dröm att få göra ett flipper baserat på den. Hans dröm gick i uppfyllelse och blev en riktig storsäljare runt om i USA. Även i Asien sålde man ett tusental exemplar. Fågel är en stor flipperentusiast och har sedan han var liten grabb tävlat både lokalt och nationellt, men aldrig tagit sig till en större internationell tävling. I sin villa har fågel ett dedikerat rum med en samling bestående av ett 30-tal spel från olika epoker i flipperspelens historia, en samling han är mycket nöjd över och gärna visar upp för besökare vare sig de önskar det eller inte.

LOWLIFE ÄR HIGHLIFE

Fågel är en del av den sociala eliten i Dallas och närvarar åtminstone någon gång i veckan en på förhand förmodat tråkig tillställning där han och hans fru vandrar runt bland konessörer, diletanter, politiker, oljemagnater och ytterligare en eller annan vandrande amerikansk dröm av Fågels snitt. Fågel har funderingar på en politisk karriär eftersom han nu passerat femtioårsstrecket och därmed har uppnått mogen ålder för politisk aktivitet; med medvetenhet, insikt och allt annat det innebär att bli gubbe. Det finns två saker som för fågels del talar emot en sådan karriär. Först och främst är han svart, något som aldrig talat för politiker. Till det ska man sedan lägga att han utgör en femtedel av USA's idag kanske största liga, med brott högt över öronen. Brottslighet har förvisso backat många politiker genom historien, och gett dem just den plats de förtjänat, men det håller bara om denna del av ens identitet hålls dold för allmänheten, något som blir allt svårare i informationens tidsålder. Ingen vet någonting om Fågels brottslighet, annat än ett par kortare voltor för småbrott i ungdomens dagar. Att Fågel har en trettiofemårig karriär bak lagens armar är inget som dryftas. Hans familj vet ingenting om vad som egentligen försörjer dem, och så vill Fågel att det förblir. Han försökte faktiskt fram till för tre år sedan skära av sina kontakter med den undre världen i hopp om att bli en "ren" medborgare, men så plötsligt hände något som ändrade livet för den lokale flipperkungen.

FÅGEL OCH VAMPYREN

En dag dök det upp ett erbjudande om en stöt som verkade lovande, mest för att Fågel var i behov av pengar för att finansiera ett led i TILT28´s utveckling. Det skulle kunna ha blivit den berömda "sista stöten", något som Fågel avsåg när han deltog i den. Den var planerad av en anonym utomstående och skulle utföras med fyra andra professionella som du dock inte kände till. Resten är historia...

MARTIN SOLDIER

Fågel heter egentligen Martin Soldier och föddes för över femtio år sedan i ett system som inte medgav många fördelar för sin svarta befolkning. Idag är sit-

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

uationen för flertalet svarta amerikaner inte mycket bättre, men Martin själv har genom hårt slit, på båda sidor om lagen, lyckats skapa en tillvaro som han känner att han kan vara mer än nöjd med, om än det finns ett och annat orosmoment.

Martins välartade familj utgör det yttersta tecknet på hans framgång och är en symbol för det rena i en annars tämligen befläckad bakgrund; han vaktar den som inget annat. Den kommer alltid i första rummet och allt han företar sig gör han för att gynna sin familj, sedan sig själv. De andra i gruppen vet inget om hans familj och han håller dem på noga, avstånd undan allt som har med gruppen att göra.

Reglerna som satts upp av vampyren, att ingen ska rota i de andras liv, skyddar familjen men utgör samtidigt ett hot, om någonting skulle gå snett och Martin begick ett misstag mot gruppen eller vampyren. Om Martin bara visste vem av de andra fyra som är vampyr så skulle han kunna förbereda för det värsta. Att inte veta hur landet ligger är en nagel i ögat på Martin, för om det är något han lärt sig av sin karriär som brottsling är det att ha översikt och planera in minsta lilla detalj. Men att rota i de andra fyras liv är i sig ett hot mot familjen – så för tillfället hoppas Martin att vampyren själv ska avslöja sig så att han kan få ett trumf på hand.

FÅGEL SOM PROFESSIONELL

Fågel agerar mycket yrkeskunnig när han arbetar i gruppen och har tagit rollen som ställföreträdande ledare, något som de andra verkar tycka fungerar ganska bra eftersom han besitter en tämligen stor erfarenhet på området. Alla de andra är mycket proffsiga i sina särskilda kunskaper men brister ofta i sin disciplin och förmåga att se stötarna i sin helhet.

Bakgrundsmaterialet inför varje stöt är faktiskt helt tillräckligt i de flesta fall, det enda som behöver göras är finputsningar på hur planen ska utföras.

På sista tiden har ett par stötar varit något bristfälligt förundersökta av vampyren. Det bekymrar Fågel, eftersom det är han och hans familj som hänger på en livlina. Överlag är dock upplägget i ligan bra – om han bara kunde veta lite mer om vampyren, så vore allt frid och fröjd.

Fågel är den i gruppen som mer än någon kan kallas sansad. Han föredrar att avvakta och undersöka för att sedan kunna utläsa vilket agerande som är det bästa. Han är trots detta en handlingens man; han vill bara se till att göra rätt handling, i varje avseende.

KAFFE OCH KOSTYMER

Inget går upp mot en kopp kaffe. Själva tanken på en avslappnande kaffepaus skänker Fågel den frid som krävs för att noggrant avläsa sin omgivning. I vardagliga situationer är en kopp vanligt svart kaffe det bästa, men ibland, när nöden kräver så, passar andra kaffedrycker bättre; turkiskt, etiopiskt, italienskt eller franskt, det hela beror på situationen. Men vanligt kaffe är ändå vanligt kaffe...

Fågel klär sig ogärna i något annat än kostym, och har således en välfylld garderob med allt från billiga vardagskostymer till mer exklusiva finkostymer att bäras på viktiga tillställningar eller närhelst ett gott intryck är viktigt. Dessutom har Fågel en särskild avdelning för "farliga" kostymer som han bär när det måste framgå att man inte ska leka med Martin Soldier. Sådana kostymer kräver också mer rättframt skydd, därför bär farlige herr Soldier alltid en pistol. Samma vapen har varit med honom sedan han var ung och har räddat honom mer än en gång.

Fågel gör som alla andra i den skumma branschen – han håller hårt i skjutjärnet.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

ÄLG

en utsökt blanding av Polen och Canada

DET OLYMPISKA HOPPET

När Älg var liten så levde han i en familj som var full av såväl kärlek som pengar. Han och hans tre äldre systrar tränade gymnastik, såväl klassisk- som modern rytmisk sportgymnastik, i fina klubbar, något som far och mor betalade med hjälp av inkomsterna från deras gemensamma bolag som specialiserat sig på att mot skäligt arvode investera pengar åt välbärgade idrottsprofiler, som en gång varit något men nu bara var lite annat än rika – med undantag för ett fåtal av dem som ibland anlitades av inhemska tv-bolag för att agera experter i allt mellan idrott och hälsa till sexliv och brottsbekämpning. Älgs föräldrar hade själva varit mycket skickliga gymnaster en gång i tiden och träffades faktiskt första gången under en idrottsgala i Canada efter vilken Älgs far bestämde sig för att flytta från sitt älskade Polen till USA för att äkta Älgs mor och bli fri medborgare av Amerikas förenta stater. USA var mycket glada över att få en så skicklig gymnast i sitt landslag, så att han kom från ett östland visade sig inte vara något problem, inte ens när det begav sig, runt 60-talets början.

När Älg var femton år var hans yngsta storasyster redan med i seniorlandslaget trots att hon var blott fem år äldre. De andra två systrarna hade inte rönt riktigt lika stora framgångar utan lagt idrotten åt sidan för att ägna sig åt sina akademiska karriärer inom biologi respektive filosofi. Allt var frid och fröjd tills Älgs gymnastiserande storasyster skadade sig allvarligt under träningen inför ett amerikanskt mästerskap och till följd av detta ådrog sig en permanent nervskada, något som resulterade i enorma ekonomiska utgifter för Älgs föräldrar. De hade slarvat med familjens försäkringar och fick sälja sin firma för att få råd att vårda sin dotter. Allt eftersom pengarna tog slut började också kärleken, som förut blomstrat så i den lyckliga idrottsfamiljen, att sina utan någon synbar ände. De båda äldre systrarna var helt upptagna av sina karriärer och kunde inte bidraga med särskilt mycket, varken av tid eller pengar – och stackars Älg var ju blott femton år gammal. När de sedan tvingades flytta ur sin familjevilla i utkanten av New York och över bron in i de bråkigare kvartereren på Brooklyn försvann kärleken mellan far och mor som vatten i händerna på den korsfäste Jesus. De separerade inom loppet av ett år och tävlade om den då sjuttonårige Älgs gunst och vem som skulle träna honom att bli den bästa gymnasten världen någonsin skådat. Det tog inte lång tid för den hårt tränande ynglingen att genomskåda sina båda föräldrar och inse att framgången i hans karriär för de handlade om att återupprätta en sorts värdighet som de trodde sig en gång ha haft. Älg började tveka (som så många människor i den åldern) över sin avsikt med gymnastiserandet och när han senare insåg hur systern, som en gång varit en sådan skicklig gymnast och lycklig människa, nu blivit försummad av deras föräldrar, så beslöt han sig för att lämna sin idrottsliga karriär och skriva in sig i arméns tjänst där han spenderade sex år. Under den perioden förlorade han kontakten med sina båda förmyndare helt och träffade endast sporadiskt sina systrar för att dela en middag eller språka lite över ett par flaskor vin. Än idag är Älg bitter över sina hopplösa föräldrar, men det är å andra sidan det enda han är bitter över.

JÄGARE ÄLG

Älg hamnade snart efter sin mönstring i en jägarskvadron och blev ledare för den samma inom loppet av ett par månader. Hans fysiska kvalitéer gjorde honom till en favorit bland sina överordnade, men inte ens löften om befordringar lyckades hålla honom kvar i det militära livet. Älg hade tröttnat och kände sig tvungen att lämna även denna karriär till förmån för något annat – vad visste han inte då. Han hade dock fått vad som skulle visa sig vara viktiga erfarenheter för valet av framtida yrke, vapen- och sprängämneskunskaper samt träning i att använda olika militär spionage- och infiltrationsutrustning. Dessutom var hans kropp numer trimmad näst intill perfektion.

UNGDOMENS GLADA DAGAR

Berövad sin ungdoms glada dagar satte den snart tjugofemåriga Älg igång att ta igen en förlorad uppväxt som spenderats i svettiga gymnastisalar, och senare ute i fält och i spartanska baracker eller ombord hangarfartyg och jagare runt hela USA's kust. Det var som en helt ny värld hade öppnat sig för honom när han sent om kvällarna gled i sin enda dyra kostym och vandrade ut bland gräddan av New Yorks uteliv: playboys, rika primadonnor och trendsetters från konst- och modevärlden som samlats för att göra det stora äpplet till världens ledande stad, alla kategorier med underrubriken "lifestyle". Han älskade glidarlivet men var alldeles för blyg för att knyta några kontakter. Han blev, tack vare sitt fördelaktiga utseende och sitt klanderfria, något naiva och pojkaktiga uppträdande, ett

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

igenkänt ansikte bland nattens partymänniskor. Men han blev också just det, ett ansikte. Folk, framför allt kvinnor, kände igen honom men kom aldrig att lära känna honom. Så fort de närmade sig honom hade den blyge herr Älg fösvunnit, förmodligen via några takkronor eller något fönster som stått på glänt några meter upp för väggen.

Det var inte så att han var ointresserad av det motsatta könet, snarare tvärtom, han var mycket nyfiken. Saken var bara den att han var väldigt blyg av sig. Efter kort tid insåg Älg att han var tvungen att göra något åt sin blyghet. Detta var ungefär samtidigt som hans avgångsvederlag från armén började sina. En idé kristalliserade sig så sakta i Älgs huvud – han skulle försörja sig som gentlemannatjuv.

VÄRLDENS MEST ROMANTISKA YRKE?

Älg är nu inne på sitt åttonde år som proffessionell tjuv och är mycket stolt över sitt yrkesutövande. Han började ganska långsamt med att bryta sig in hos rika unga kvinnor och stjäla deras smycken när de låg och fick sin skönhetssömn. Han lämnade alltid en vit handske som tecken på att han varit där. Dessa handskar kom snart att bli en statussymbol i New Yorks övre skikt och blev ett tecken på att man varit i kontakt med denne mystiske tjuv som snart varit och hälsat på varje dam av börd i staden. Man tog med sig sin handske till de fester man närvarade och använde dess vita enkelhet till att imponera på såväl väninnor som manliga kollegor och älskare. Ingen lade märke till sambandet mellan gentlemannatjuvens tillslag och försvinnandet av den stilige unge herr älg. Älg själv slutade gå på tillställningar för att istället lägga sina ansträngningar på sin nya karriär och förblev därför ett minne som kärlekskranka damer vårdade ömt bredvid sin fantasi om den hemlighetsfulla tjuven som rövade dem sina juveler om natten.

Det dröjde inte länge förrän hans offer inviterade honom till sin säng; de höll sig vakna natt efter natt för att få en skymt av sin hemlige rövare och när han sent om sider dök upp på deras balkong blev de sedan så hänförda av hans elegans att de gav sig till honom, trots att han stal deras värdefulla juveler och överpråliga guldsmycken. Ett fåtal lyckliga varelser hade fått lyckan att möta honom både två och tre gånger, medan andra aldrig fick chansen att möta sin hemliga fantasi. Snart började damer, även somliga män för den delen, att ljuga ihop möten med den mystiske tjuven för att bli accepterade i sina kretsar, som ett av offren. Men det var alltid den vita handsken som slutligen bevisade att man varit utsatt för ett av Älgs tillslag. Idag är han en levande legend som ljudlöst kastar sig mellan New Yorks skyskrapor för att hälsa på sina många älskarinnor på och runt Manhattan och stjäla deras mest ädla ägodelar.

ANDIE CAPTUROWSKIJ OCH LIGAN

Älg heter egentligen Andie Capturowskij och är sedan tre år medlem av en av USA's mest framgångsrika ligor i historien. Andie funderade inte så mycket över stöten som förde ligan tillsammans. Han var helt enkelt överväldigad av att bli kontaktad inför ett sådant uppdrag och var redo för lite spänning som avkoppling till sitt vanliga "jobb". När det hela senare visade sig vara planerat av en vampyr fick det honom att känna en tillhörighet som han inte känt sedan hans egen familj var riktigt lycklig ungefär två decennier tidigare.

Andie är den i ligan som står för de fysiska prestationerna. Om det finns en möjlighet att ta sig in i en byggnad eller ett område är Andie rätt man för jobbet. Han har en enorm förmåga att umgås med människor och är inte sällan gruppens kontakt utåt, när den behöver information eller kontakter för att utföra en stöt.

Andie är egentligen mycket blyg men lyckas dölja detta faktum bakom ett annat, nämligen det att han är väl medveten om sin kompetens. Andie är en mycket solitär människa som föredrar att överleva på egen hand, samtidigt som han är beroende av uppskattning från andra, i synnerhet vackra och framgångsrika kvinnor som han kan förföra (och bestjäla).

Han uppfattar sig själv som en viktig resurs i gruppen. Han vet att han är oumbärlig för de andra och är inte sen att påpeka det om de försöker utmanövrera honom. Egentligen är han inte i behov av någon liga eftersom han gott och väl klarar sig på egen hand, då det enda han behöver är kläder, lite näringsriktig mat och uppskattning från sina förälskade offer. Men utav rädsla för vampyren och ett behov av spänning arbetar han hårt för sina kumpaner och sin egen framgång, med rädsla för sitt eget liv, för Andie vet att han spelar i en hård liga. Därför gör han som alla andra i den skumma branschen – han håller hårt i sitt skjutjärn (vilket råkar vara en liten smidig pistol som han bär i sin jackficka).

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

KANIN

en technojunkie som är bra på såväl kreditkort som linux

10 print "sucker"; goto 10

Född och uppvuxen på landet med första generationens videospel och postorderbeställda datorer som barnvakt, skapade Kanin ett behov av ickemänsklig stimuli, eller som den korrekta termen torde vara i det här fallet: "input". När kanin som liten inte hade behov av att skapa ett visst program eller skriva ihop primitiva virus, ofta i form av evighetsloopar, till sin egen zx Spectrum, gjorde han det ändå, dels för att han hade tid över och dels för att se om det gick. Att se om han kan är än idag ett tillräckligt motiv för att göra något och i regel lyckas han, det handlar mest om hur lång tid han behöver på sig.

KANIN, KONTOKORT OCH KUPPER

Med en allt mer krävande hobby, i en sektor som bara växte och växte, uppstod snart ett allt större behov av att uppgradera. Själva tanken på snabbare processorer, fler färger och högre upplösning fick Kanin att sätta sig ned och klura på nya sätt att tillskansa sig medel med vilka han skulle kunna köpa ny utrustning – allt så att han sedan skulle kunna skaffa sig ännu mer medel för inköp av kommande generationer datorer. Som tonåring är det svårt att få mors och fars pengar att räcka till, så Kanin började tidigt med bedrägerier, små "kupper" som snart blev större och mer sofistikerade allt eftersom teknologins landvinningar blev fler, och det nyaste blev allt dyrare, allt oftare. När frigörelsen från föräldrarna var ett faktum var brott den enda vägen att expandera, i alla fall om det skulle ske tillräckligt fort. Förfalskningar och kontokortsbedrägerier var enklast, men även bluff i samband med investeringar i konst och fastigheter m.m. var tillgängliga för Kanin utan större svårigheter. En och annan regelrätt stöld av det gamla slaget blev också nödvändig. En sådan stöld lade grunden för vad Kanin är idag...

KANIN IN THE CAN

Inte nog med att Kanin lyckades åka fast för simpel stöld av en skrivare, han hade också hunnit skicka en väktare nedför universitetets långa trappor och skadat henne allvarligt. Som om inte det höga fallet varit nog så hade han också tappat nämnda skrivare i huvudet på den fallne. Det såg inte särskilt ljust ut för Kanin, men han klarade sig lindrigt undan; han fick tre år på sluten anstalt. Nu är tre år i fängelse en ganska lång tid att vistas bland tunga våldsbrottslingar, särskilt för en Kanin avskuren från den uppsjö av teknik han var van vid. Han höll sig ajour med framstegen utanför genom att läsa tidsskrifter och fördrev delar av vistelsen på fängelset med att träna sin kropp, ett av de få sätt på vilket man kan skaffa sig lite respekt på en anstalt. Att komma med en maskinkod för kontokortsknäckande imponerar svårligen.

Att Kanin lärt sig manipulera människor genom sina elaborata bedrägerier visade sig vara mycket fördelaktigt där han satt och att han lyckades hålla igång en handfull stora lögner och moln på samma gång tolkade han som en examen när han slutligen "muckade" utan att ha blivit skadad fysiskt en enda gång på tre år.

KANIN OCH KAYSER SOZE

Under sitt sista år på anstalten fick Kanin se en film som gjorde stort intryck på honom. Filmen, "The Usual Suspects", är en klurig thriller som handlar om en legendarisk brottsling, Kayser Soze, som är något av en undre världens hemliga ledare. I filmen lurar Soze på ett intrikat sätt några skickliga brottslingar att arbeta för honom utan att de själva vet om det, genom att sammanföra dem och själv manipulera dem på ett högeffektivt sätt, bl.a. genom att själv spela en av brottslingarna, en krympling som ingen av de andra tar riktigt på allvar.

KANINS HÖRNTÄNDER

Kanin blev så imponerad av karaktären Soze att han själv klurade på en liknande identitet och kom upp med en uråldrig vampyr som livnärde sig på att manipulera brottslingar. Han skapade och skrev också ned en hel världsbild i vilken jorden styrs av dylika vampyrer som lever dolda i skymundan genom att manipulera sina mänskliga undersåtar. Vampyrerna i Kanins låtsasvärld för ett heligt krig med varandra som de kallar för Jyhad i vilket hela världsordningen strider på sina respektive nivåer, från gatan upp till länder och multinationella företag.

Till en början var den uppdiktade världen endast en fantasi som existerade blott för Kanins nöjes skull, i form av ett utkast till en roman, men allt eftersom det sista året i fångenskap fortled utvecklade Kanin en idé kring vampyrmyten som skulle kunna göra honom rik. Inom en vecka från sitt frisläppande var stenen i rullning.

Tre år efter det ödesdigra misstaget, tjugotalet kilo tyngre och med en höjdhoppares spänstiga senighet,

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

muckade Kanin. Han var ute i världen igen, och utrustad med ett ego som stärkts på ett obehagligt sätt. Känslan av att genomleva det hårda trycket på fängelset var beviset han behövde för att säkerställa sin känsla av skicklighet. Hans magasinerade datorutrustning var vid det här laget givetvis att beteckna som urgammal, gränsande mot antik, och behövde ersättas. Efter vad han lärt sig under sin tid i fångenskap föll det sig naturligt att stjäla det han behövde. Inom en veckas tid hade Kanin det som behövdes för att sätta sitt mest vågade och dumdristiga bedrägeri någonsin till världen. Planen var lika enkel som enfaldig, fast Kanin var övertygad om att han skulle lyckas; genom att skapa sig en andra identitet som vampyr skulle han samla under sig den skickligaste liga världen någonsin skådat och tvinga den att arbeta för honom.

PLANEN

Med sin nystulna utrustning och med hjälp av nyvunna kontakter på fängelset inledde Kanin en mycket noggran förundersökning där han granskade ett antal hårdnackade brottslingars karriärer och satte sedan ihop en imaginär liga bestående av fyra män samt han själv. Den extensiva undersökningen fortskred under nära nog ett halvår, dag som natt, tills Kanin kände att han viste allt som möjligen går att veta om sina fyra blivande medbrottslingar. Sedan kontaktade han anonymt de tilltänkta medlemmarna en efter en, och lade föriktigt fram ett lockande förslag. När han väl introducerat personerna i den grundläggande tanken bakom förslaget, att sammanföra de skickligaste brottslingarna på den nordamerikanska kontinenten, ordnade han en stöt åt de fem (han spelade själv en av de fem medlemmarna). Stöten blev mycket framgångsrik, och som bevis på sin, den "hemlige arbetsgivarens" godhet, lät han de fem dela på hela bytet. Strax därefter släppte han bomben: han försökte tuta i fyra livsfarliga människor att han var vampyr. De fick varsitt brev i vilket han berättade om hur vandöda varelser, vampyrer, styr människornas förehavanden, och manade mot bakgrund av detta sina hejdukar till tystnad och lydnad. I deras brev fanns också mer text om denna hemliga värld som människorna egentligen inte ska veta något om, samt en personlig avdelning med känslig information kring olika brott som de samlade begått i sina respektive karriärer. I denna peronliga del nämndes också andra känsliga hållhakar som Kanin lyckats skaka fram ur ligamedlemmarnas respektive garderober. "Vampyren" försäkrade dem om att han inte tänker tolerera några brott mot sina regler. Det framgick också av brevet att "vampyren" själv är närvarande i gruppen, som en utav de fem – ingen av de andra får någonsin veta vem, på bekostnad av samtliga ligamedlemmars liv eller karriär.

Otroligt nog lyckades bluffen, något som satte stenen i rullning för en av tidernas mest framgångsrika gäng brottslingar.

HELMER FALCON

Kanin föddes för snart trettio år sedan som *Helmer Falcon.* Uppväxt med svåra problem att identifiera sig med sin omvärld, eller för den skull ens något av dess enstaka element, kan man konstatera att Helmers liv tagit en ganska oväntad svängning i och med den ödesdigra händelsen på universitetet för drygt sex år sedan. Helmer lever idag med en självsäker attityd som ger vika för föga. Man måste ändå ge honom erkännande för att ha lyckats dra en mest vågad och intrikat lögn, inför fyra mycket farliga människor förmodligen med livet som insats, och sedan stanna kvar för att leva gott på sin bluff.

Helmer klär sig enkelt, i jeans och tenniströjor eller billiga t-shirts, ibland sådana med reklamtryck som han fått gratis från exempelvis "Budweiser", "Apple", och "General Motors".

Helmers insikt i medmänniskor, och motmänniskor, är ett enkelriktat mysterium som inte låter sig förklaras. Han svänger och dompterar med enkelhet sin omgivining och läser utan svårighet människor, så länge det finns något att vinna för egen del – men blir ställd bortom förmåga i vanliga sociala situationer där moment som "förlorare" och "vinnare" saknas. En långsam uppväxt bland teknologi med endast sporadiska kontakter av mänsklig social art har gett honom den skrupelfria touch som likt grädden på det manipulativa moset gör Helmer till den perfekte bedragaren, redo att vinna och göra det själv.

Helmers självgodhet är dock aldrig farligt nära självbedrägeri; inte som dylika människor vanligen brukar vara. Han vet att han spelar högt, och han vet också att man inte får ta med sig några ägodelar till den andra sidan. Det finns ett par ordspråk som bekymrar Helmer med jämna mellanrum: det ena lyder *"Har man tagit fan i båten får man ro honom i land."* Ett annat handlar om att måla in sig i hörn. Därför gör Helmer som alla andra i den skumma branschen – han håller hårt i skjutjärnet.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

HUND

oktan 136 – dragsterbränsle

ROCK N ROLL OCH DESS BILAR I TRE GENERATIONER

Hund växte upp bland gamla bilar, vrålåk och fordonsvrak på pappas Ranch någon eller ett par timmars motorväg utanför Houston, Texas. Han tillbringar fortfarande största delen av sin tid tillsammans med sina båda bröder i rikedomens sköte körande sina häckar av sig på en av de många specialbyggda racing- och terrängbanor som anlagts av fadern, och faderns far innan honom. Detta trots att han äger ett alldeles utsökt penthouse i en av Houstons businessdistrikts högsta cloudscrapers, vilket han istället använder enbart som våning när han som en av stadens rikaste playboys tar med sig unga flickor för att spendera natten med efter rockkonserter och vilda fester i de lokala unga miljonärernas regi. Ranchen har inte varit i bruk sedan hans farfar lade ner uppfödandet av boskap (till sin då pensionerade faders stora fasa) efter att ha investerat vist i oljebranchen och sedan sålt i rätt tid för en mycket stor summa pengar, som idag med hjälp av skickliga investerare ger avkastning tillräcklig för en större familj att leva gott på utan att anstränga sig. Stora delar av markägorna används istället idag till familjens största intresse, bilar och motorsport; egentligen allt som går fort, låter högt eller drar starkt. Nu är det inte bara den manliga sidan av Hunds släkt som intresserar sig för bilsport. Hunds mor var t.ex i sin ungdom en av de bästa förarna inom StockCar scenen i USA, något Hund är mycket stolt över och hans enda syster brukar ofta slå samtliga sina tre bröder när de för en gångs skull låter bilarna stå och ger sig ut för att tävla med några av sina otaliga motorcrosscyklar i öknen bortom ranchens marker. Hon har utmanat Hund på Paris Dakar-Rallyt året efter nästa, något som Hund inte tar lätt på. Han måste vinna den utmaningen för att behålla sin prestige som familjens skickligaste och mest våghalsige förare.

Familjens andra stora gemensamma intresse består i amerikansk musik från bilålderns gyllne epok, 50- och 60-talen, samt all musik som sedan gått i dess spår. De brukar arrangera stora kombinerade motorsportsarrangemang och konserter med några av världens mer kända rockband, blandat med mer obskyra rockabilly- och hotrodband som en gång var, eller ännu inte blivit något.

HUND OCH ADRENALINET

Hund älskar att känna det resulterande vinddraget av livsfarlig körning och försöker ständigt söka nya sätt att pusha sina kunskaper närmare vansinniga nivåer. Vanliga tävlingar med så kallade proffessionella ger honom inte något. Istället började Hund i sin jakt på upplevelser redan i mycket unga år deltaga i olagliga stadsrace och vadslagningsåk fram och tillbaka på Houstons gator, och kom således tidigt i kontakt med den yngre delen av Texas undre värld, fylld av spolingar som förutom att arrangera dödliga vadslagningar även pysslade med illegal vapenhandel och drogaffärer i fattiga områden. Snart hade Hund funnit sin nisch bland dessa ungdomar, som proffessionell biltjuv och chaufför åt simpla rånare och inbrottstjuvar. Han fick omedelbart ett högt anseende bland sina jämnåriga och hade snart ett finger med i den mesta småbrottsligheten i och omkring Houston. Samtidigt arbetade han hårt på sin roll som en av stadens viktigaste playboys med dyrbara vanor och gjorde stor succe bland kända och vackra unga kvinnor. Idag är han lätt en av de mest inflytelserika, och lata, ynglingarna i staden. Trots denna utbredda respekt är det fortfarande i skepnad av våghalsig fartdåre som Hund får sina kickar och adrenalinruschar. Hunds syskon vet mycket väl vad han håller på med, men har kommit överens med honom om att hålla tyst när det gäller resten av släkten eftersom den är ganska konservativ när det gäller det mesta, och brottslighet i synnerhet.

JOKES, PRACTICAL AND NOT SO PRACTICAL

Hund älskar ett gott skämt, gärna ett som man kan ta på. Som tur är gör hans något oskyldiga pojkanlete att han kommer undan med ganska magstarka påhitt, även om han studtals ådragit sig en och annan skada när han gått lite för långt i sin jakt på pinsamheter och skojfriskheter. Han har en för 70-talisterna utmärkande förmåga till sarkasm och ironi som ofta går förbi de något äldre generationerna, inte sällan misstages för respektlösa underfundigheter och regelbundet tolkas som brist på respekt för de erfarna i branschen. Men det oroar inte Hund särdeles utan är helt enkelt en del av det roliga i att leva farligt.

Folk frågar ofta hund om han tror att han är odödlig. Det tror han inte, men har mycket svårt att se

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

allvaret i situationer där andra mer försiktiga människor oroar sig på ett, som han ser det, onödigt sätt. Han har dock lätt för att ta order från andra och vet trots allt när det verkligen är dags att hålla käft – om någon bara tar sig tid att verkligen tala om det för honom. Hund känner så att säga till en riktigt hotfull situation när den infinner sig, men det ger honom en otrolig adrenalinrusch att pusha den så långt som det är möjligt och han har svårt att tygla sig om det finns minsta lilla möjlighet att man kan klara sig helskinnad ytterligare någon stund.

HUND OCH LIGAN

När Hund blev kontaktad inför den första stöten med de andra så var det givetvis för upplevelsen och inte för pengarnas skull som han tackade ja; att få jobba med proffs och veteraner i en stor kupp var mycket lockande så han skaffade sig den Magnum som han än idag bär när han träffar ligan, och gav sig in i leken med huvudet före. Det skulle bli precis som att vara en av de coola killarna i 50-, 60- och 70-talens skurk- och biljaktsfilmer; Hund drömde om att bli en modern Steve McQueen (och nu är han så gott som en). När det sedan kom fram att det låg en vampyr bakom stöten var han tveksam till det hela och trodde att någon försökte hämnas något skämt han haft för sig någon gång, men efter att ha tagit del av en utförlig lista över brott som han tydligen varit med om att begå, och fick veta att den lätt kunde hamna i såväl släktens som polisens händer, samt när han fick läsa andra pinsamma detaljer om sig själv som omöjligen någon utom kanske hans älskarinnor kunde veta något om, och andra totalt privata detaljer ur hans uppväxt tog han snart till sig det hela.

Vampyrer som styr världen – varför inte? Dessutom ger det ligan ytterligare en spänningsfaktor som ökar risken att råka ut för trevliga farligheter. Att vara odödlig kanske är den yttersta kicken, eller också är det tvärt om. Hund har ingen aning om vem som faktiskt är vampyr, men det skulle vara intressant att veta – och ack så farligt att ta reda på.

När ligan opererar är Hunds första uppgift alltid att planera eventuell flykt och skaffa passande fordon för stöten i fråga, men han tilldelas också ofta uppdraget att införskaffa vapen och annan utrustning som gruppen är i behov av, något han gärna står till tjänst med eftersom han har väldigt många kontakter för det ändamålet.

ROCKI DIXON

Hund heter privat Rocki Dixon men kallas nästan jämt "Ricko Shit" av sina syskon och närmaste vänner, ett smeknamn som är resultatet av Rockis snabba och oberäkneliga sätt att föra fram fordon samt hans, som de uttrycker sig, "outtömliga skitsnack". Rocki klär sig i kläder som skulle göra Kungen stolt om denne fick se honom från "Rock'n Roll Heaven", men alltid med en modern touch som gör att han går hem hos de flickor som intresserar honom. Hans garderob består till största delen av denim, läder, och mocka samt skjortor i silver och guld eller med vilda motiv i allsköns färger. Ett och annat plagg med "Stars and Stripes", eller rent av "rebel"-färger finns givetvis också i hans otroliga klädsamling som ständigt utökas med andra intressanta plagg i rockens' och Texas' tecken. Hans ansikte är mycket pojklikt med en sparsam och jämn behåring ofta rakad till polisonger, medan den blonderade frisyren svänger i en väldig våg fram över pannan och tillbaks till toppen av huvudet där den vilar stadigt med hjälp av klassisk brylcreme. Han gillar att använda skarpt doftande rakvatten och föredrar att dricka Budweiser när det nalkas fest. Fast när det gäller att bedömma mannen hänger det trots allt alltid på hans boots, och de ska var spetsiga – helst spetsigare ändå – samt minst en halv fot höga och av dyrbart material, såsom krokodil, alligator, orm eller struts.

På det stora hela taget känner han sig lika odödlig som vilken vampyr som helst, men han vet trots allt att kulor dödar många, undre världens hejdukar desto fler, och därför gör han som alla andra i den skumma branschen – han håller hårt i skjutjärnet.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

KATT

muskler, attityd, bitterhet och vapen i en och samma förpackning

MUSKLER

I.R.A förkortas en ökänd politisk gruppering som har sitt säte på en ö i ett av Europas hörn. Katt var i sina unga år fotsoldat åt denna irländska organisation och agerade lönnmördare och sprängtekniker vid ett antal attentat under deras storhetstid. På den tiden religiöst övertygad om att ändamålen helgar medlen, bildade han också familj med en ung flicka som således var hans fru och tog hand om de barn som föddes dem. Kriget fortgick och allt var frid och fröjd till den dag då något gick fel och Katt fann sig i händerna på såväl irländska som brittiska myndigheter.

ATTITYD

De hade inga faktiska bevis att anklaga honom med, men visste trots detta hur hög grad av inblandnig han hade i några mycket bestialiska dåd och använde denna kunskap för att pressa honom i hopp om att han skulle namnge ett antal högre ledare. Det tog lång tid innan Katt gav efter, men när familjen hotades av vräkning och myndigheterna systematiskt började avskeda släkt och nära vänner från sina arbetsplatser samt terrorisera honom offentligt, så lät han några ledare stryka med, mot löften om immunitet och beskydd för honom och hans släkt.

BITTERHET

För att ta ut hämnd för vad de visste att Katt hade begått i I.R.A's namn höll inte britterna sin del av avtalet varför I.R.A snart kunde sätta efter släkten och avrättade stora delar av den, på jakt efter Katt själv. Han gick under jorden och följde i skymundan efter sin flyende fru med barn till Boston i USA, noga att inte synas för någon så att familjen kunde hamna i säkerhet. Hustrun etablerade sig inom några år i staden och startade där en videouthyrningsbutik som hon drev med de två äldsta barnen och ett fåtal anställda. Katt började försörja sig med enkel brottslighet, men vågade inte ge sig på något mer avancerat eftersom han inte kunde riskera att åka fast. Snart hade han ett utvecklat kontaktnät och arbetade som effektiv hjälp åt diverse småtjuvar. Närhelst han nådde resultat sände han överflödet till sin fru som han aldrig träffade mer. Pengarna bar en anonym avsändare men hon visste alltid varifrån de kom, och slutade aldrig hoppas att de skulle kunna leva ett normalt liv tillsammans igen. Katt slutade heller aldrig hoppas förrän ödet skulle krama den sista droppen ur honom.

När Katt trodde att familjen äntligen var i säkerhet och I.R.A för alltid skulle lämna dem ifred mördades hans fru under mystiska omständigheter och lämnade efter sig fyra barn varav två nått vuxen ålder. De fortsatte driva sin moders videobutik och försörjde sig själva och sina syskon med desperat hjälp från en anonym välgörare de inte visste något om.

VAPEN

Katt hade vid det här laget gett upp och tog alla våghalsiga stötar han kunde få i hopp om att dö så snart som möjligt. Det tog dock inte länge innan den fanatism som drivit honom tio år tidigare i Europa fick ett nytt mål. Han kontaktades av en sekt som kallade sig för "Brödraskapet", vilka utgav sig för att arbeta i mänsklighetens namn och som kunde ha god nytta av hans specifika kunskaper. Denna sekt hävdade på fullt allvar att hans fru dödats av en vampyr och att natten dolde flera av dessa blodsugande varelser som levde väl på mänskligheten. Till en början skrattade Katt åt representanterna för Brödraskapet, men efter att ha blivit inbjuden att ta del av sektens bibliotek och efter att de låtit honom förfasas över polisens bilder av hans lemlästade fru började han så smått intressera sig för fenomenet vampyrism. Det var tydligt att han bara hade väntat på att få en riktning utpekad i vilken han kunde ge utlopp för sin bitterhet. Snart var han en aktiv del av brödraskapet.

BRÖDRASKAPET

Brödraskapet är en sluten sekt som består av ett antal celler spridda över den nordamerikanska kontinenten med nära anknytningar till liknande sekter i bl.a. Europa och Japan. De arbetar i första hand med att studera och forska kring vampyrer, men har några få gånger även jagat enskilda vampyrer med mer eller mindre lyckade resultat. De vet inte så mycket om sina fiender som de önskar att de gjorde, men Katts extensiva undersökningar och kontakt med en till synes mycket mäktig vampyr har klarlagt mycket av det vampyriska samhällets utformning. Katt har därför idag en mycket hög ställning hos brödraskapet, trots att han inte i egentlig mening är en fullvärdig medlem. Han är närmast en konsult med utförliga kunskaper om fienden och en oumbärlig resurs i brödraskapets korsfarande. Katt föredrar detta samarbete framför medlemsskap eftersom han slutat lita på någon annan än sig själv. Han gillar att vara sin egen och finns

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

endast i ligan tills dess att han får möjlighet att dräpa det monster som fört samman honom och hans kumpaner. Vampyrer har blivit Katts nya symbol för ondskan i världen nu när hans religiösa världsbild brakat samman och ingen enskild mänsklig fiende kan urskiljas. Att stöta på brödraskapet och senare en vampyr var det som slog sista spiken i den kristna trons kista. Gud är död! Religion betyder inte längre något i en grym värld som styrs av monster, allt handlar om hämnd för Katts del, och inget annat än hämnd.

FÖRPACKNINGEN

Katt heter egentligen Fredrick Forde och är idag drygt fyrtio år gammal och en mycket bister gestalt. Hans ansikte är mycket slitet och ser tämligen dött ut, med två ögon som skulle kunna vara otillgängliga isbitar som frusit fast i han kalla själ. När han talar gör han det med ihärdig ilska i rösten, något som förstärks ytterligare av hans irländska brytning. Hela världen består enligt Fredrick av skitstövlar som varken är värda mer eller mindre än varandra och som förhoppningsvis lider minst lika mycket som han gjorde tills dess att han släppte taget och accepterade det olyckliga ödet, inlemmade det i sin egen person och gjorde det till ett dödligt personlighetsdrag att stoltsera och skrämmas med. Svart, vit, röd eller gul gör ingen skillnad – kvinnor och män är samma skrot och korn. Politiker är egentligen inte sämre än andra människor, de är bara dumma nog att yttra sig oftare om idiotiska saker som ändå ingen bryr sig om när det kommer till kritan.

Fredrick brukar klä sig i enkla svarta kostymer över en svart tröja, ofta med hög polokrage. Under kläderna bär han alltid kraftig beväpning i form av åtmistone ett skjutvapen.

Under operation klär han sig dock uteslutande i militära kläder mest lämpade för uppdragets natur. Då är också vapnen mångt fler och mycket tyngre.

KATT, VAMPYREN OCH LIGAN

Katt brukar vakna sent på eftermiddagarna och ibland känna sig som om han var en av huvudpersonerna i en film. Att råka ut för allt som han råkat ut för, träffa en sekt som jagar vampyrer och sedan, av mer eller mindre en tillfällighet, bli inbjuden av en vampyr att arbeta för den, verkar nästan för uttänkt för att vara sant. "Men, det är det ju", tänker han sedan och dricker dagens första Guiness (Katt dricker Guiness, annan alkohol kan kvitta).

Bara något år efter sin första kontakt med Brödraskapet deltog Katt i den kupp som senare ledde till att han fick kontakt med den vampyr som nu är hans arbetsgivare. Allt som vampyren lärt honom om de vandödas liv och värld har han senare fört vidare till brödraskapet som noga dokumenterat varenda detalj. De vet nu mer än de för fem år sedan aldrig ens kunnat hoppas veta om vampyrerna och deras maskerad.

Katt bidar sin tid i ligan och spanar ständigt efter detaljer som kan avslöja vampyren, men den här verkar vara väldigt slug. Han vet hur farligt han lever, men är på sin vakt och har inte bråttom på något sätt. Brödraskapets jakt har skänkt Katt en ny mening i livet. Han har omvärderat sitt dyrbara blod och tänker inte riskera sitt liv genom att vara dumdristig.

I väntan på att rätt tillfälle ska infinna sig lever han paradoxalt nog gott på de välutförda stötarna som gruppen så noggrant genomför.

Katt vet att han spelar ett farligt spel, så därför gör han som alla andra i den skumma branschen – han håller hårt i skjutjärnet.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

HUNDS INTRO

Du är **Hund**, och förhandlar just nu med fyra "vassa" snubbar om en hel hög med vapen och sprängämnen, som fallit på din last att skaffa inför nästa uppdrag. De vill ha för mycket. Du betalar max hälften av vad de vill ha. Du pratar snabbt och låter ogärna någon få en syl i vädret. Somliga skulle kalla dig retlig, men du föredrar att kalla dig socialt begåvad.

Du är ledare och språkrör. Du vill ha fyra tusen dollar för prylarna. Du har dock svårt för att hänga med i svängarna. Den där killen pratar fort. Till slut ger du efter och går med på vad han erbjuder. Du vet inte riktigt varför, men det verkar rimligt när du tar anbudet.

Du är rövslickare och gör vad som helst behagar er ledare. Du erbjuder dig att göra saker – typ sånt som behövs...ju...

Du är coolingen som sällan säger mer än tre ord i rad. Du är tuffast av er alla, men nöjer dig med att göra som er ledare vill.

Du är coolingen som ständigt stör sig på er ledare, men än så länge vågar du inte fullt att stå upp mot honom. Du ver din plats och bidar din tid. Någon annan dag...

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

KANINS INTRO

Du är **Kanin**, ett datorgeni som just nu sitter framför en dator och försöker hjälpa dina kumpaner ut ur den byggnad ni just brutit er in i. Till en början får du problem, du knappar vant på ditt tangentbord och provar olika koder och genvägar. Ni är länkade via en komlänk. Du drabbas inte av panik. I grevens tid lyckas du få ut dem...

Du är en av Kanins kumpaner. Du sitter fast på en våning högt upp i ett hus som ni brutit er in i och vill desperat ut. Du är förbannad för att hissen inte fungerar. Det hänger på att Kanin lyckas få ut er via sin löjliga dator. Ni håller kontakt via en komlänk.

Du är en av Kanins kumpaner. Du sitter fast på en våning högt upp i ett hus som ni brutit er in i och vill desperat ut. Du har panik för att hissen inte fungerar. Det hänger på att Kanin lyckas få ut er via sin dator. Ni håller kontakt via en komlänk.

Du är en av Kanins kumpaner. Du sitter fast på en våning högt upp i ett hus som ni brutit er in i och vill desperat ut. Hissen fungerar inte, men du är lugn och litar på att Kanin kan sitt jobb. Du är erfaren och vet att inte stressa. Det hänger på att Kanin lyckas få ut er via sin dator. Ni håller kontakt via en komlänk.

Du är en av kanins kumpaner. Just nu sitter du i en väldigt snabb bil och väntar på att de tre som gått in i skyskrapan ska komma ut så att du kan få köra fort, farligt och våghalsigt. Du inser inte allvaret i situationen. Ni håller kontakt via en komlänk.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

FÅGELS INTRO

Du är **Fågel** och är inte panikslagen. Du behåller ditt lugn och följer planen som du med stor erfarenhet modifierar efter behov nu när allt inte blev som ni tänkt er.

· Någon håller utkik bakåt efter poliser och väktare.
· Alla har sina vapen redo men avlossar inga skott föränn det är ytterst nödvändigt
· Ni avvaktar en minut för att lyssna vad som håller på att hända (det ger dig dessutom tid att tänka)
· Ni rör er sakta framåt
· Ni väntar. Avvaktar.
· Ni kliver in i bilen och forcerar avspärrningen.

Du är en av Fågels medkumpaner, är arg och har drabbats av panik.
Du vill ut. Poliser och väktare är farliga.

Du är en av Fågels medkumpaner, är ängslig och har drabbats av panik.
Du vill ut. Poliser och väktare är farliga.

Du är en av Fågels medkumpaner, är stressad och har drabbats av panik.
Du vill ut. Poliser och väktare är farliga. Du är chaufför och en skicklig sådan.

Du är en av Fågels medkumpaner, är inte menad för markjobb, utan sitter vanligtvis bakom en dator. Därför har du drabbats av panik. Du vill ut. Poliser och väktare är farliga.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

KATTS INTRO

Du är **Katt**, en särdeles stark och krigisk Irländare med våldsamma tendenser. Just nu befinner du dig i en otrevlig situation med fyra poliser som håller sina skjutvapen riktade mot ditt håll där du står bakom en pelare i ett kontorsrumrum. Du svarar deras prat i korta ordalag men ändå så att de förstår att du är cool, oövervinnerlig och våldsam. De närmar sig och du avvaktar bara rätt tillfälle att fälla dem och ge dig ut i friheten. Du har massor av vapen... (just i den här sekvensen är du dessutom odödlig).

Du är en medlem av en insatsstyrka hos polisen. Du bekämpar kriminella. Det är ditt jobb. Du bär skjutvapen och ska med hjälp av dina tre kollegor nedgöra en simpel tjuv. Det är ett rutinuppdrag. Du försöker provocera brottslingen medan ni närmar er honom där han står bakom en pelare i ett kontorsrum. Du försöker göra klart för honom att han är så gott som död om han inte ger upp.

Du är en medlem av en insatsstyrka hos polisen. Du bekämpar kriminella. Det är ditt jobb. Du bär skjutvapen och ska med hjälp av dina tre kollegor nedgöra en simpel tjuv. Det är ett rutinuppdrag. Du försöker provocera brottslingen medan ni närmar er honom där han står bakom en pelare i ett kontorsrum. Du försöker göra klart för honom att han är så gott som död om han inte ger upp.

Du är en medlem av en insatsstyrka hos polisen. Du bekämpar kriminella. Det är ditt jobb. Du bär skjutvapen och ska med hjälp av dina tre kollegor nedgöra en simpel tjuv. Det är ett rutinuppdrag. Du försöker provocera brottslingen medan ni närmar er honom där han står bakom en pelare i ett kontorsrum. Du försöker göra klart för honom att han är så gott som död om han inte ger upp.

Du är en medlem av en insatsstyrka hos polisen. Du bekämpar kriminella. Det är ditt jobb. Du bär skjutvapen och ska med hjälp av dina tre kollegor nedgöra en simpel tjuv. Det är ett rutinuppdrag. Du försöker provocera brottslingen medan ni närmar er honom där han står bakom en pelare i ett kontorsrum. Du försöker göra klart för honom att han är så gott som död om han inte ger upp.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

ÄLGS INTRO

Du är **Älg**, och håller just på att bestjäla ett av dina tidigare offer. Hon är en mycket rik och vacker kvinna runt trettiofem. Ni brukar vanligtvis älska efter att du kurtiserat med henne, men har i natt inte tid. Istället uppvaktar du henne, sprider komplimanger och är allmänt getlemannamässig innan du ljudlöst försvinner...

Du är Älgs offer, en vacker och rik kvinna i sitt penthouse på manhattan. Du har råkat ut för "din Gentlemannatjuv" förut, tre gånger – och du älskar det. Nu väntar du bara på att få älska med honom. Det har ni gjort alla gånger förut. Du suger i dig smicker.

© 2000 ERIK LUNDSTRÖM (SCENARIO) · JESPER MOBERG (LAYOUT)

Texas, jun-08-2000

Bäste Kanin,
...ett problem av obehaglig karaktär har uppdagats. Det förefaller som att någon i gruppen har falska intentioner med sitt medverkande och utgör ett potentiellt hot mot mig och därför även för er andra; närmare bestämt - en av er tillhör en dödlig sekt som tagit på sitt ansvar att jaga ned oss odöda. Jag vill att ni finner den skyldige i natt, avrättar honom och gör er av med kroppen på lämpligt sätt. Ni har till soluppgång på er – då måste ni givetvis vara klara och i säkerhet undan solen.
Jag har valt denna plats för mötet eftersom den torde vara relativt ostörd och för att ni sedan mycket enkelt kan stjälpa av liket utan att riskera uppmärksamhet.
Rita, en av mina lojala tjänare, kommer att finnas i och runt köket under hela natten, men kommer inte att störa er. Hon är fullständigt formaterad och under min uppsikt, så inget ni dryftar inför henne hamnar någonsin utanför denna restaurangs väggar. Hon står också till er tjänst om ni önskar något under mötet. Lycka till, och gör mig inte vred.

/X

Texas, jun-08-2000

Bäste Katt,
...ett problem av obehaglig karaktär har uppdagats. Det förefaller som att någon i gruppen har falska intentioner med sitt medverkande och utgör ett potentiellt hot mot mig och därför även för er andra; närmare bestämt - en av er tillhör en dödlig sekt som tagit på sitt ansvar att jaga ned oss odöda. Jag vill att ni finner den skyldige i natt, avrättar honom och gör er av med kroppen på lämpligt sätt. Ni har till soluppgång på er – då måste ni givetvis vara klara och i säkerhet undan solen.
Jag har valt denna plats för mötet eftersom den torde vara relativt ostörd och för att ni sedan mycket enkelt kan stjälpa av liket utan att riskera uppmärksamhet.
Rita, en av mina lojala tjänare, kommer att finnas i och runt köket under hela natten, men kommer inte att störa er. Hon är fullständigt formaterad och under min uppsikt, så inget ni dryftar inför henne hamnar någonsin utanför denna restaurangs väggar. Hon står också till er tjänst om ni önskar något under mötet. Lycka till, och gör mig inte vred.

/X

Texas, jun-08-2000

Bäste Hund,

...ett problem av obehaglig karaktär har uppdagats. Det förefaller som att någon i gruppen har falska intentioner med sitt medverkande och utgör ett potentiellt hot mot mig och därför även för er andra; närmare bestämt - en av er tillhör en dödlig sekt som tagit på sitt ansvar att jaga ned oss odöda. Jag vill att ni finner den skyldige i natt, avrättar honom och gör er av med kroppen på lämpligt sätt. Ni har till soluppgång på er – då måste ni givetvis vara klara och i säkerhet undan solen.

Jag har valt denna plats för mötet eftersom den torde vara relativt ostörd och för att ni sedan mycket enkelt kan stjälpa av liket utan att riskera uppmärksamhet.

Rita, en av mina lojala tjänare, kommer att finnas i och runt köket under hela natten, men kommer inte att störa er. Hon är fullständigt formaterad och under min uppsikt, så inget ni dryftar inför henne hamnar någonsin utanför denna restaurangs väggar. Hon står också till er tjänst om ni önskar något under mötet. Lycka till, och gör mig inte vred.

/X

Texas, jun-08-2000

Bäste Fågel,
...ett problem av obehaglig karaktär har uppdagats. Det förefaller som att någon i gruppen har falska intentioner med sitt medverkande och utgör ett potentiellt hot mot mig och därför även för er andra; närmare bestämt - en av er tillhör en dödlig sekt som tagit på sitt ansvar att jaga ned oss odöda. Jag vill att ni finner den skyldige i natt, avrättar honom och gör er av med kroppen på lämpligt sätt. Ni har till soluppgång på er – då måste ni givetvis vara klara och i säkerhet undan solen.
Jag har valt denna plats för mötet eftersom den torde vara relativt ostörd och för att ni sedan mycket enkelt kan stjälpa av liket utan att riskera uppmärksamhet.
Rita, en av mina lojala tjänare, kommer att finnas i och runt köket under hela natten, men kommer inte att störa er. Hon är fullständigt formaterad och under min uppsikt, så inget ni dryftar inför henne hamnar någonsin utanför denna restaurangs väggar. Hon står också till er tjänst om ni önskar något under mötet. Lycka till, och gör mig inte vred.

/X

Texas, jun-08-2000

Bäste Älg,
...ett problem av obehaglig karaktär har uppdagats. Det förefaller som att någon i gruppen har falska intentioner med sitt medverkande och utgör ett potentiellt hot mot mig och därför även för er andra; närmare bestämt - en av er tillhör en dödlig sekt som tagit på sitt ansvar att jaga ned oss odöda. Jag vill att ni finner den skyldige i natt, avrättar honom och gör er av med kroppen på lämpligt sätt. Ni har till soluppgång på er – då måste ni givetvis vara klara och i säkerhet undan solen.
Jag har valt denna plats för mötet eftersom den torde vara relativt ostörd och för att ni sedan mycket enkelt kan stjälpa av liket utan att riskera uppmärksamhet.
Rita, en av mina lojala tjänare, kommer att finnas i och runt köket under hela natten, men kommer inte att störa er. Hon är fullständigt formaterad och under min uppsikt, så inget ni dryftar inför henne hamnar någonsin utanför denna restaurangs väggar. Hon står också till er tjänst om ni önskar något under mötet. Lycka till, och gör mig inte vred.

/X