

# Spilpersoner

## Jake McDougall

**Indre konflikt:** Har brudt sine to vigtigste regler om at holde ord og passe på sin familie ved at slå sin bror Dave ihjel.

**Personer:** Gamle Emmet McDougall, Dave, Joanne, Caroline og Erica McDougall

## Donnie McDougall

**Indre konflikt:** Donnie vil så gerne elskes, at han voldtager kvinder og dræbte sin hustru, der måske virkeligt elskede ham.

**Personer:** Dave, Annabelle

## Earl Crenshaw

**Indre konflikt:** Retfærdiggør sine forbrydelser med at han kæmper den lille mands kamp. Mordet på en læge har skabt tvivl i hans sind.

**Personer:** Phil, lægen fra Big Find, drengen med tuberkulose

## 'Smallpox Nellie' Logan

**Indre konflikt:** Slog sin søster ihjel for at redde hende, og æder nu børns hjerter i en forestilling om at hun vil få del i deres uskyld.

**Personer:** Amy, Mr. Gibbs

## 'Black Tom' Cullen

**Indre konflikt:** Kan ikke affinde sig med sin herkomst, og brænder niggere for at dulme sit selvhad.

**Personer:** Faren, sheriffen, de indebrændte slaver

# Primære indbyrdes konflikter i banden

**Earl – Tom:** konflikt om Toms behandling af sin hest

**Tom – Donnie:** kamp og jalousi om pladsen som Jakes højre hånd

**Donnie – Nellie:** Konflikt om behandling af gidslerne (den lille pige og den smukke rigmandsdatter)

**Nellie – Jake:** Gensidig mistillid – hver har de sine grunde til ikke at stole på hinanden

**Jake – Earl:** Jakes tale og lederskab provokerer Earl

# Pokermekanikken

- Husk at give kort, når spilpersonerne gør noget ondt
- Hver opmærksom på at give Jake kort, hver gang han gør andre ondt for egen vindings skyld
- Husk at spillerne må vælge, om de vil have kortet eller ej
- Når en spiller skal bruge en hånd for anden gang, skal du indsamle alle afslørede kort, blande dem sammen med bunken, og give en ny, tilfældig hånd til dem, der mangler.

# Coyote

**Funktion:** Kan bruges til at presse spilpersonerne og drive handlingen fremad med overnaturlige kunster.

**Stikord:** Lurvet, mølædt, halsende tunge

# Gidslerne

## Mary Anne Chapman - den lille pige

**Funktion:** Kan give **Nellie** mulighed for at forsætte sine makabre børnemord, eller måske få hende til at indse, at det er mordene, der gør hende til et monster.

**Stikord:** Lyshåret, blå øjne, kyse

## Russel Franklin - den sorte vicesherif

**Funktion:** Kan give **Tom** mulighed for både at dræbe eller at redde en nigger.

**Stikord:** Kruset hår, vicesherifstjerne

## Frederick Butler - den veltalende bankmand

**Funktion:** Kan provokere **Earl** til at torturere ham eller overbevise ham om, at Frederick ikke er et dumt svin

**Stikord:** Velklædt, bange, vil forsøge at tale sig ud af situationen

## Catherine Fanning - den smukke rigmandsdatter

**Funktion:** Kan give **Donnie** mulighed for at bukke under for sine lyster eller modstå dem

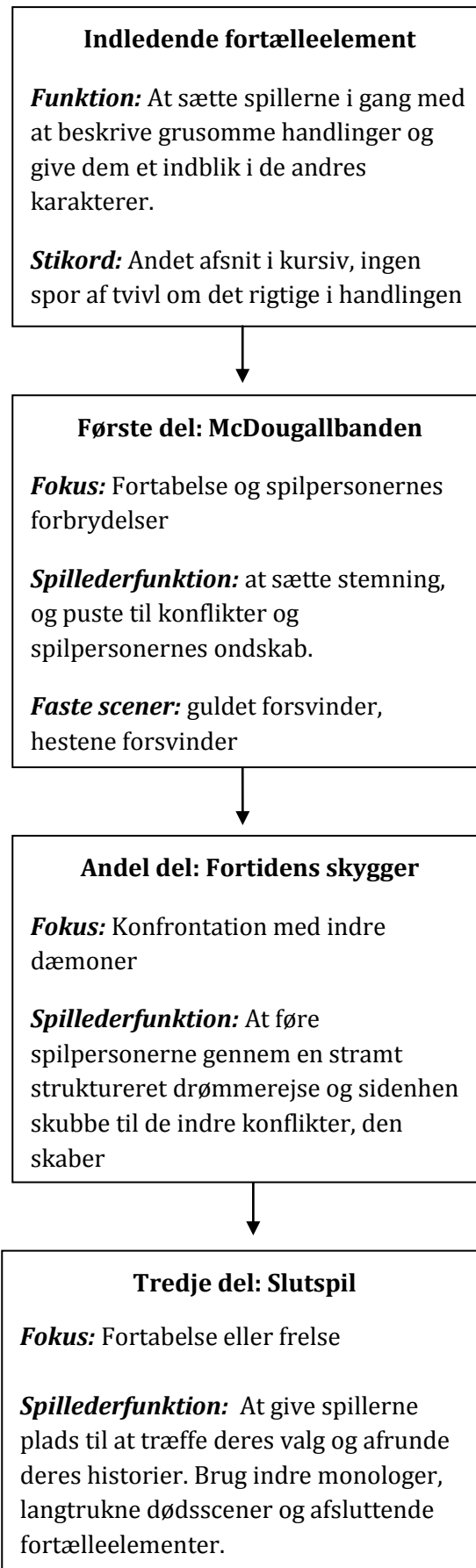
**Stikord:** Blå kjole, skræmt

## Norman Cooper - den fordrukne staldejer

**Funktion:** Kan give mulighed for at vise, hvor kynisk og kold **Jake** er, og kan skabe splid mellem McDougallbrødrene

**Stikord:** Rødmosset, vejrbidt, påstår at han kender til mineselskabets skjulte penge

# Scenarieoversigt



# Første del: McDougallbanden

## Faste scener:

### **Guldet forsvinder**

**Formål:** At skabe splid og paranoia i banden

**Stikord:** Jakes saddeltasker, tidspunkt hvor flere kunne have gjort det

### **Hestene forvinder**

**Funktion:** At afskære banden fra at ride fra byen, skabe uhygge

**Stikord:** Hestene kan både forsvinde sporløst eller findes slagtede og skinnede.

## Sceneforslag:

### **Toms hest**

**Funktion:** Stikker til konflikten mellem Tom og Earl

**Stikord:** Udpint, skræmt hest med betændelse i sårene efter sporer mod dens flanker

### **Den lille pige græder**

**Funktion:** Ansporer Nellie til at tage kontakt

**Stikord:** Grådkvalt hulken

### **Løsepenge**

**Funktion:** At provokere Earl

**Stikord:** Frederick Butler, komplicerede ord, kontrakt som sikkerhed

## **Afslutning af første del**

**Funktion:** Når alle har haft mulighed for at spille fortabelsen, og de interne konflikter er kommet godt i spil, markerer det overgangen til anden del

**Stikord:** Solopgang, alle falder i søvn

### **Toms spejlbillede**

**Funktion:** At stikke til Toms racisme og selvhad

**Stikord:** Stort spejl i saloonen eller et andet sted

### **Donnie og det kvindelige gidsel**

**Funktion:** At skabe konflikt om behandlingen af gidslerne

**Stikord:** Jake eller Nellie finde Donnie siddende bøjet over kvinden

### **Skygger i mørket**

**Funktion:** At skabe paranoia og mistro i banden

**Stikord:** En skikkelse i mørket, overvåget, nok bare indbildning

### **Minder fra fortiden**

**Funktion:** At rette fokus mod de senere indre konflikter og skabe utryghed og splid i banden.

**Stikord:** Fire træfigurer (Jake)

En sort, død hanekylling (Tom)

En mudret og iturevet underkjole (Donnie)

En lægetaske med tuberkulosevaccine (Earl)

En pokerhånd bestående af fire esser og hjerter dame (Nellie)

### **Nattevagt**

**Funktion:** At give mulighed for at være onde ved gidslerne om nødvendigt

**Stikord:** Stille og mørk nat i Salvation

# Andel del: Fortidens skygger

## Drømmerejsen

**Funktion:** Scenariets vendepunkt, der sætter gang i spilpersonernes bevægelse mod fortabelse eller frelse

### **Stikord:**

- Coyoten viser vej gennem byen
- De går flere dage ud over prærien på et øjeblik
- Skinnende hvid prærie
- Nøgen indianer med coyotehoved
- De fem konfrontationsscener
- Tilbage i Salvation:
- Manden peger på minen, og spilpersonerne går derned
- De står i mørket
- Opvågning

### **Konfrontations scener:**

**Jake:** Gamle McDougall, Dave og Donnie på et stengærde – Jake er ikke en del af familien

**Earl:** Earl pisker en masse onde mennesker i en mine – han opdager gode folk imellem dem, men stemmer opfordrer ham til at piske videre

**Tom:** Tom sidder på en hest med reb om halsen, og sheriffen beder ham om at forsvare sig

**Donnie:** En skov af træfigurer, der alle sammen bliver til Annabelle, der blæser væk som sand ved berøring

**Nellie:** En seng med en døende Amy i – jo mere Nellie prøver at hjælpe hende, jo være bliver hendes død

## Ned i minen

**Funktion:** Giver spillerne mulighed for at bevæge deres karakter mod fortabelse eller frelse

**Stikord:** Tung luft, svagt lys, mærkelig skygger, spørgsmål til deres oplevelser dernede, lugte, lyde, syn

## **Afslutning af anden del**

I resten af anden del skal spilpersonerne bevæge sig mod frelse eller fortabelse, og når konflikterne er bygget så meget op, som de kan uden at eksplodere, er det på tide at gå til tredje del.

# Tredje del: Slutspil

**Fokus:** Fortabelse eller frelse

**Spillederfunktion:** At give spillerne plads til at træffe deres valg og afrunde deres historier. Brug indre monologer, langtrukne dødsscener og afsluttende fortælleelementer.