PORTRAET AF EN HAEVNER

VIKING CON 2018

Thomas Jakobsen

VELKOMMEN TIL

Portræt af en hævner, var i første omgang tænkt som et action-fyldt western scenarie. Men langsomt blev det i højere grad til et investigation scenarie.

Derfor endte det med, at blive et scenarie, hvor spilpersonerne har en del særlige evner, som i virkeligheden gør det ret nemt for dem, at opklare sagen.

Der er helt overordnet set tale om et "find en forsvunden mand" plot, hvor manden er ret nem at finde. Han er blevet myrdet af ret banale årsager. Men så er der lige det med de onde kultister, de frygtsomme bankrøvere—og så den detalje at den myrdede mand er vendt tilbage som en uddød hævner.

Men da sagen på den anden side er viklet ind i en masse rod, kommer det nok mere til at handle om, hvordan spilpersonerne finder hoved og hale i hvad der sker—og ikke mindst hvordan de får ryddet op efter sig.

Det bedst mulige udfald er vel egentlig, at byen stadig står som et relativt velfungerende bysamfund når agenterne rejser hjem - men der er desværre ret stor risiko for at de efterlader byen i noget nær anarki og opløsning. Hvis spilpersonerne skal ende med at være helte, kræver det med andre ord at de er opmærksomme på ikke at få sat ild til noget, der ender med at hele byen brænder ned.

Selve teksten er bygget op således, at du gerne skulle kunne få et fornuftigt overblik over de forskellige byggeklodser—således at du har de bedste rammer for at sætte det samme på en måde, der giver plads til at du og spillerne får indflydelse på hvordan spillet spænder af.

Tilbage er vist bare at ønske jer god fornøjelse med spillet.

THOMAS

INDHOLD

Overblik 3

Scenen sættes 4

Bonds 5

Anslag (Drejebog) 6

Kuppet (Overblik) 7

Døden på 8 ben (Drejebog: Vendepunkt) 8

Afslutning 9

Løse scener 10

Toget 12

Folk i toget 13

Bipersoner (Stats) 14-17

Spiltesten 18

Appendiks 19

OVERBLIK

Den første "indie" time

Der er lagt op til en spiloplevelse delt i to. Første del er tænkt til at tage ca. en times tid, og benytter sig af "*indie*" elementer, hvor spillerne sammen skaber en ramme for resten af spillet. Det handler i den her omgang mest om at skabe en personlighed omkring spilpersonerne, ved at bruge tid på at etablere relationer, "BONDS", mellem spilpersoner—og ved at spillerne svarer på spørgsmål om deres spilperson.

Det traditionelle scenarie

Det resterende spil er meget mere traditionelt, hvor spillerne gennem deres spilpersoner forsøger at opklarer sagen, og så løbende bringer problemer i spil, som de så har ret frie hænder til at løse. Den sidste del af scenariet er dermed meget løst skitseret med forskellige ideer, og det kan betyde, at du som spilleder skal improvisere.

Hovedpersonerne

Spilpersonerne er hemmelige agenter for AGENTURET; eller som det officielt hedder U.S. SPECIAL SERVICES AGENCY, også kendt som "THE AGENCY" eller slet og ret "MEN IN BLACK". De er med andre ord specialister i at opklare sager som handler om det okkulte—og få ryddet op igen så folk opdager noget, og fortsat kan sove roligt om natten.

Da de af gode grunde ikke kan sige den slags ting højt, udgiver de sig for at være Pinkerton Agenter, hvilket betyder, at det ikke virker så underligt, at de render rundt og stiller spørgsmål. I øvrigt er det Allan Pinkerton der er chef for AGENTURET, så det er et ret belejligt cover.

Handlingen

Anslag: Hovedpersonerne ankommer til Cherokee Town, en lille flække i Oklahoma. Her begynder de at lede efter den forsvunde agent RICHARD ALFORD. Det burde ikke være svært, at finde frem til at han er død, og liget dukker op i en frossen sø. Men der er masser af spor som ikke hænger sammen—og så begynder detektivarbejdet for alvor.

Alford blev myrdet ved et uheld af lokale mænd, der var sure over at han havde en affære med saloon-ejerens kone. De er bange for at blive hængt, og kommer nemt til at afsløre sig selv.

Alford var dog ved at efterforske en gruppe kultister, som holder til lidt uden for byen. Så snart spilpersonerne opdager kulten, vil de nok føle et ansvar for at stoppe dem—hvilket er et nobelt mål, som heller ikke brude være uoverskueligt svært at gennemføre-

Det hele kompliceres af at byens sherif og flere andre mænd, under krigen plyndrede en bank i Kansas—og nu er de bange for at spilpersonerne i virkeligheden er kommet til byen for at fange dem.

Vendepunkt: Alford vender tilbage fra de døde, og begynder at myrde de mænd, der dræbte ham. Nye mord, og den frygt de spreder i byen giver spilpersonerne mere at tage sig til. Og den Udøde Hævner viser sig hurtigt at være svær at stoppe.

Afslutning: Scenariet slutter på mange måder, når spilpersonerne har fået lidt ro på. De skulle helst have fået stoppet den Udøde Hævner—og hvis de tilmed har fået kulten ned med nakken, er det alle tiders.
Hvis der også kommer en afslutning på sagen med sheriffen og bankrøverne er det helt formidabelt.

"HVAD HANDLER SCENARIET EGENTLIG OM?"

Scenariets plot er jo bare en krimi-gåde. Men i takt med at der blive rodet rundt i sagen, så bliver alting hele tiden mere kompliceret.

Alting er dog bundet sammen af det samme tema: Hævn.

Alford dør fordi nogen vil have hævn. Alford vender tilbage fra døden for at få hævn. Kultisterne drømmer om hævn. Selv sheriffen og hans kumpaner drog i sin tid til Kansas for at få hævn.

Hvis jeg skal sætte en ramme for fortællingen, bliver det derfor hævnen som tema. Hævn avler hævn. En frygtelig spiral af død og ulykke sættes i gang på grund af menneskers træng til hævn.

Det store spørgsmål er, om spilpersonerne i sidste ende bliver en del af samme hævn-spiral, eller om de formår at bryde med strømmen.

INVESTIGATION

Tanker om rollespil og krimigåder

Tips og tricks til at sørge for at alle har det sjovt og scenariet ikke går i stå.

Investigation og rollespil

Jeg har altid selv haft stor glæde af at spille investigation rollespil af den slags, hvor det handler om at bruge hovedet selv, når spor skal samles i et puslespil.

Det fungerer godt, når spillerne også er på banen, og det hele ikke er reduceret til terningslag og regler.

På den anden side er det ret ufedt, når spillerne ikke kan opklare sagen—og helt forfærdeligt ringe hvis dårlige terningslag spænder ben for at komme videre.

Det er sjovt at finde spor, og det er sjovt at spor leder til flere spor. Så får man som spiller oplevelsen af succes, og at man gør det rette. Men intet spor skal bare findes automatisk, og så dumpe ned som en appelsin i turbanen. Man vil også gerne som spiller føle at man har fortjent at finde sporet.

Så et eller andet sted i krydsfeltet mellem: terningslag skal betyde noget (for hvorfor ellers have dem), spillet skal ikke gå i stå, spor skal ikke komme automatisk og spillere der tænker selv belønnes er min løsning baseret på to koncepter: *spor alle steder* og *failing forward*.

Spor alle steder

I stedet for at være meget specifik omkring hvilke spor der kan findes hvor, er tanken, at der er spor stort set alle steder spillerne kigger. Ikke alle spor er nyttige, nogle spor er blindgyder—men der er altid rigeligt med spor, der kan pege i retning af nye spor.

> ***Eksempel:*** *Det er ikke så vigtigt, hvordan spilpersonerne finder ud af at Agent Alford var en horebuk, som havde en affære med Elisabeta. Det kan de finde ud af på så mange forskellige måder (folk har set noget, Elisabeta kan selv tale over sig, eller hun kan have glemt noget i hans vogn).*
>
> *Det vigtigste er, at spillerne finder ud af det—og det så kan lede dem videre til næste spor i rækken; nemlig at de mødtes i det gamle færgeleje og at hendes mand Gunther har et motiv til mord).*

Tanken er, at du har en ide til hvordan efterforskningen kan skride frem, og så selv har mulighed for at improvisere hvilken form de forskellige spor kan tage—samtidig med at der ikke opstår nogle flaskehalse i scenariets flow, som kræver at spillerne finder et bestemt spor det helt rigtige sted.

> *Generelt er det godt at belønne spillere, der siger, "jeg kigger under madrassen og tjekker om der eventuelt er syet noget ind i den" med en eller anden form for spor, fremfor"jeg ruller Notice—finder jeg noget?".*
>
> *Sporet behøver ikke være relevant for sagen, men måske bare noget der giver stemning og indsigt i en af bipersonerne. Måske finder de nogle af bankrøvernes penge i madrassen sammen med et avisklip der omtaler "White Water masakren i '69", selvom de ikke kiggede efter den slags.*

Det behøver altså ikke være svært at finde nogle spor; men at spillerne til gengæld kommer på banen, når de skal forstå hvordan sporerne hænger sammen.

Failing Forward

Min tese er, at intet terningslag er så dårligt, at det ikke er godt for noget. Det skal i hvert fald under ingen omstændigheder forhindre spillerne i at have det sjovt.

Så når en spiller skal teste en skill, og terningerne kun ruller lavt, så sørg for at handlingen alligevel kommer videre. Det kan fx være i form af at spillerne opnår det de gerne ville, men "noget går galt", eller du alligevel (diskret) lige giver nok information til at spillerne selv måske fanger der er noget mere at komme efter.

> ***Eksempel:*** *Notice Test på gernings-sted fejler; beskriv de ting, som alle og enhver kan se. Spilpersonen finder derfor ikke lige gerningsvåbenet under sengen med det samme, som du ellers havde tænkt,.*
>
> *Du kan i stedet sige noget i stil med "der ser ud til at være blod alle steder end under sengen", hvilket diskret retter spillernes opmærksomhed i den retning, og så er der måske alligevel en der kigger.*

VÆRKTØJSKASSEN

Nyttige småting til spillederen

En lettere rodet bunke af velmente råd og andre noter, der ikke lige passende ind andre steder.

Hvem taler vi med?

I et scenarie hvor spilpersonerne nemt får kontakt med en masse bipersonerne undervejs, kan det godt være svært som spilleder at finde på navne. Samtidig bliver det ret tydeligt for spillerne, om en biperson har noget med sagen at gøre eller ej, alt efter om hun har et navn eller er den tredje Alice de møder. Desuden kender folk jo hinanden, og taler man med en person i byen, vil hun jo nemt nævne en eller flere andre personer. Derfor er der lavet nogle navnelister, som du kan bruge til at give folk navne.

Handouts?

Der er til gengæld ikke nogle spor lavet som handouts i scenariet. Jeg kommer altid til at lave en masse, som ikke bliver brugt. Og jeg mangler altid et jeg gerne ville bruge.

Desuden er det lidt sammen problem som med navne på biperspner: spor med handouts bliver altid tolket som vigtige af spillerne—mens spor uden altid virker ligegyldige.

Hold tempoet

Det vil være lidt trist, hvis spillerne taber pusten og går i stå uden at vide hvad de så skal gøre. Måske fordi de mister overblikket, eller ikke kan se de spor, du med nænsom hånd har placeret foran dem. Så heldigvis er der gode muligheder for at lade folk dukke op og komme med nyttige informationer, eller hvis I har brug for lidt action, kan heltene komme op at toppes med alt fra nervøse bankrøvere til blodtørstige indianere. I sidste ende kan døren altid blive sparket ind af et iskoldt vindpust, mens Alfords genganger venter udenfor på ryggen af sin lige så udøde ganger.

Et andet problem er, at spillerne ikke finder ud af, at der er flere forskellige parallelle plot-tråde, der er viklet ind i hinanden. Det vil dog være rimelig svært at overse, hvis du sikrer dig, at spillerne finder frem til Alfords mordere—og samtidig har fundet frem til kanibal-kirken ude blandt indianerne. Igen kan du i sidste instans overveje at lade Alford dukke op og med gravens røst fortælle om sin død, og at han tørster efter hævn.

Skills for detektiver

Spilpersonerne har forskellige skills der kan hjælpe dem. Det er dog ikke altid helt nemt at holde hoved og hale på hvad de forskellige skills kan bruges til.

Intimidation: Kan bruges til at true/skræmme folk. Herunder også til at afhøre folk bad-cop style (Test vs Spirit).

Investigation: Kan bruges til at tolke spor, men ikke til at finde dem. Et par eksempler:

> *Notice test har afsløret blodpletter på væggen; betyder at morderen var slog videre efter døden var indtrukkef og (med Raise) at mordvåbnet nok var en klør eller noget tilsvarende.*
>
> *Healing test har afslører sår på ligets hænder og vand i lungerne; Investigation kan tolke sporene i retning af at han drukende og prøvede at kravle op fra noget. Nok en brønd. Helt sikkert søen han blev fundet i.*
>
> *Spillerne har udtænkt deres egne teorier, men kan eventuelt tage et Investigation test for at få lidt input fra din side om hvorvidt det giver mening eller ej, eller du kan give dem et hint til hvordan de kan komme videre med efterforskningen.*

Notice: Kan bruges til at finde spor (fx blodpletter).

Occult: Viden om alt det overnaturlige; fx hvordan et monster bekæmpes eller hvad kultisternes ritual går ud på.

Persuasion: Overtale folk på den pæne måde; herunder løgn og afhøring good-cop style (Test vs Smarts).

Streetwise: Viden om kriminalitet i almindelighed, men også til indsamle spor gennem sladder en aften på saloonen.

Tracking: Finde og følge (fod)spor udendørs; kan også sige noget om den som har lavet sporet.

SCENEN SAETTES

Drejebog for indie-spillet

Den første times tid af spillet, er det meningen at spillerne i fællesskab får skabt deres spilpersoner.

Hvad er Deadlands

Brug de første par minutter på at give spillerne en hurtig introduktion til Deadlands:

- Det er overnaturlig western.
- I er Men in Black og arbejder for De Forende Stater.
- I Syden er det TEXAS RANGERS der slås for lov og orden. De er også monster-jægere og bryder sig ikke om agenter fra Nordstaterne (som spilpersonerne).
- Oklahoma er ikke en stat, men et territorium. Så det er officielt hverken en del af Syd– eller Nordstaterne. Men særligt den sydlige del af territoriet er i praksis en del af syden. Det hele er ret anspændt, og ingen har lyst til at sætte gang i Borgerkrigen igen.
- Øst for Oklahoma ligger "indianer territoriet" Coyote Confederation, hvor hvide mænd ikke har meget at komme efter—og i øvrigt officielt er allierede med sydstaterne.

Fordeling af rollerne

Spillerne skal fordele de fem spilpersoner mellem sig. Det kan være en god ide, at du som spilleder kort præsenterer hver rolle. Det kan eventuelt være noget i stil med:

BLACK er gruppens problemknuser - tungt bevæbnet og uden den store sympati for sydstaterne. *Stikord:* Kriger

HAMSLEY er en dygtig detektiv, der løser de fleste sager takket være brug af "særlige evner".
Stikord: Magisk detektiv

WOLT er indianer, dygtig til alle former for vildmarksliv.
Stikord: Ranger

QUINN er virkelig go til at gemme sig og holde lav profil; samt åbne låste døre. *Stikord:* Tyv

WILKINS kan tale sig ud af det meste, men bruger også gerne beskidte kneb. *Stikord:* Bedrager

Når spillerne har valgt deres rolles, skal de lige have tid til at læse dem. Der er sikkert også et par spørgsmål til reglerne.

Spillerne skal også selv træffe et valg, om deres spilpersons køn er mand eller kvinde.

Tre spørgsmål til professoren

Næste skridt er, at alle spillerne trækker tre spørgsmålskort hver. Dem skal de også lige have tid til at læse.

En af spillerne begynder og stiller efter tur spørgsmål til de tre spillere, der sidder en, to og tre pladser til venstre. Alle andre gør efter tur det samme.

Bånd binder os sammen

Alle spillerne trækker en af de fem sedler med Bonds. Hver spiller udfylder mindst tre af de bonds som er på sedlen, med tre forskellige navne. Det er ikke tilladt at skrive en anden spillers spilperson på, uden at have aftalt det med spilleren. Spillerne skal selv sørge for nødvendige detaljer kommer på plads, således at de ved, hvorfor de er bundet til hinanden.

På næste side har du et skema, du kan bruge til at få et overblik over de bonds, der binder spilpersonerne sammen. Hvis du selv har et godt overblik, har du bedre mulighed for at skabe nogle rammer, hvor de kommer i spil undervejs. Det er selvfølgelig også tanken, at spillerne gør det på egen hånd.

Note: Hele mekanikken med Bonds er skamløst planket fra Fiasco rollespillet, der er et af mange co-operative "indie" spil.

BONDS

(sæt 1) Spilperson:_____

_____ har reddet mit liv.

_____ er god at drikke whiskey med.

_____ har lært mig mange ting.

Jeg skylder _____ en middag på en god restaurant i Denver.

_____ har fortalt mig en hemmelighed, jeg helst vil glemme.

Noter

(sæt 2) Spilperson:_____

Jeg stoler ikke på _____

Jeg ser op til _____

_____ skylder mig en tjeneste

_____ har reddet mit liv.

Har sammen med _____været på flugt fra varulve.

Noter

(sæt 3) Spilperson:_____

_____ har engang givet mig tæv.

_____ kender en af mine hemmeligheder.

_____ misforstår mig hele tiden.

Jeg kan lære meget af _____

Sammen med _____ har jeg engang dræbt en uskyldig mand.

Noter

(sæt 4) Spilperson:_____

_____ har nemt ved at gøre mig glad.

Jeg har stor respekt for _____

Jeg har engang efterladt _____i en farlig situation.

Jeg skylder _____ en stor tjeneste.

_____ og jeg er altid uenige om hvem der skal bestemme.

Noter

(sæt 5) Spilperson:_____

Jeg føler mig tæt knyttet til _____

Jeg beskytter altid _____

Jeg føler mig truet af _____

Jeg har løjet for _____ om min fortid.

Jeg har hjulpet _____ med at skjule en forbrydelse.

Noter

SAGENS KERNE

Hvad lavede Alford, og hvad skete der med ham?

Agent Alfords opgave var at rejse til Oklahoma for at finde en hemmelig Texas Rangers træningslejr i området. Og derudover gøre som alle Agenturets folk; indsamle viden om overnaturlige hændelser, og om muligt neutralisere dem.

Alford har rejst rundt og udgivet sig for at være fotograf, og har i den anledning haft en lille vogn med to heste.

Hver 10. dag har Alford sørger for at sende et telegram til Denver, hvor han har givet en kort status på hvordan det gik. Alle telegrammerne bruger forudaftalte formuleringer, der med en kodebog kan oversættes.

> *Der er lavet et handout til spillerne, der samler de ganske få informationer de har.*

Alfords gøren og laden i byen

18/9 Alford ankommer til byen og får værelse på saloonen.

19/9 Sender telegram til Denver.

September/Oktober: Alford bruger tiden i byen på at tage billeder af folk (god anledning til at tale med dem), ride ture rundt i området (han er særligt interesseret i at undersøge ruinerne af Ft Arbuckle og Old Ft Arbuckle).

Han indleder også en affære med ELISABETA TODD, og de fleste af deres stævnemøder foregår i det gamle færgeleje.

Allerede efter et par uger, har Alford opgivet at finde nogle Texas Rangers på egnen. Men han han fornemmer at der er noget skjult i byen, og vælger at blive.

For at sikre sig et alibi til at blive længere, saboterer han selv affjedringen og den ene aksle på sin vogn på en køretur, således at det ikke virker underligt at han bliver i byen.

24/10: Clemmons får vognen til reparation.

Slut oktober/start november: Alford begynder at ride rundt i området hvor indianerne bor. Han opdager kulten, og bruger sit cover som fotograf til at en del billeder, samtidig med at han prøver at finde ud af hvem der er med i kulten.

AGENT ALFORD

Fulde navn: Richard Elias Alford

Alias: Richard Leeson, Elias Alford

8/11: Det sidste telegram. Han fortæller om mistænkelige forhold i byen. Hans plan er, at myrde kultens nøglepersonerne inden han selv skal rejse videre. Det når han aldrig.

10/11: TODD, CLEMMONS OG MORIN beslutter sig for at lære "østkyst" fyren nogle manerer—og ikke mindst få ham til at afslutte affæren med Elisabeta.

Morin inviterer Alford ud til sin gård, under påskud at have nyttige informationer om indianerne. Ude på gården bliver Alford overmandet og får en alvorlig røvfuld. De tre mænd vil gerne sikre sig ta budskabet er helt forstået, så de slæber den forslåede mand ud til en gammel brønd, som de smider ham ned i. Tanken er at Alford kan ligge der natten over og tænke over sine handlinger.

11/11: I de tidlige morgentimer rammer en voldstorm tordenstorm egnen. Det regner i stride strømme. På Morrins gård stikker nogle køer af, og han har travlt det meste af natten og frem til middagstid med at indfange dem.

Todd og Clemmons bruger dagen i byen på at hjælpe med at reparere taget på kirken, hvor lynet har slået ned (det arbejde deltager de fleste mænd i byen i).

Efter frokost får Morin tid til at kigge til Alford, som er druknet i brønden, der blev fyldt med vand i løbet af natten. For at skjule liget binder han nogle gamle kæder om liget og kaster det i en sø tættere på byen.

Senere samme aften mødes de tre mænd. Clemmons skjuler Alfords vogn i skoven og gemmer de to heste af vejen i en lade i byens udkant. Todd tømmer Alfords værelse på saloonen og gemmer tingene væk på loftet.

20/11 Morin tager diligencen til Caddo for at mødes med en kvæghandler. Han bruger lejligheden til at sende et telegram (**22/11**) til Elisabeta hvor han udgiver sig for at være Alford, og beklager at han rejste væk uden at sige farvel.

De tre mænd opdager aldrig at Alford er agent, eller tænker der er behov for at skjule mordet for andre end Elisabeta.

ANSLAG

Drejebog til den første del af spillet

13. December 1879: Vinteren holder et fast og koldt greb om Cherokee Town en lille by i Oklahoma med næsten 100 indbyggere i byen og dens nærmeste omegn. En kold vind kommer ned fra de store præriesletter mod nord, og de fleste folk holder sig klogelig indendørs.

Spilpersonerne ankommer med WELLS FARGO DILIGENCEN, der kører i fast rute fra Caddo (nær grænsen til Texas) til Fort Sill (sidste stop

> *En tur med diligencen er ikke behagelig eller afslappende da der pivkoldt inde såvel som ude — og det er helt normalt, at passagerne skal hjælpe med at få vognen fri fra snedynger.*
>
> *Efter 12 dage og omkring 250 km i vognen er alle sikkert trætte. Måltiderne undervejs har været af ringe kvalitet, og mulighederne for at sove i andet end små lusebefængte køjer har været begrænset.*

Spilpersonerne er de eneste passager og har undervejs lært kusken CLAYTON og skytten LOU YOUNG ret godt at kende.

Velkommen til Cherokee Town

Diligencen triller op foran postkontoret, og CLAYTON får travlt med at se til hestene.

En forhutlet mand iklædt stor frakke og halstørklæde hjælper passagerne indenfor i varmen, hvor en kop kaffe venter.

Manden hedder HUBERT CLEMONS og ejer byens lejestald (han er i øvrigt en af de mænd der er skyld i Alfords død).

Kaffe på posthuset

Indenfor bliver agenterne modtaget af VIRGIL MCMAHON, der er byens postmester, borgmester og førende kræmmer i en og samme person. Virgil, der er en stor og skægget mand, tager venligt imod, mens han med slet skjult underen kigger på den brogede flok som er ankommet til hans by.

Der er kaffe på kedlen, og gæsterne for at vide, de kan købe mad og finde et sted at sove, hvis de krydser gaden og går over til byens saloon.

Virgils venlighed bliver til direkte nysgerrighed så snart det går op for ham, at spilpersonerne har tænkt sig at blive i byen; og han vil gøre hvad han kan for at udfritte dem.

Han gør også meget ud af at fortælle, at postkontoret også har telegraf, og normalt bliver betjent af hans nevø CECIL, der dog ligger syg—men alle er velkomne til at komme forbi McMahnons General Store, hvor han selv arbejder.

Set fra Virgil's synspunkt er det også ret underligt, at heltene ikke skal videre, men ønsker at blive i byen nogle dage. Det er jo hverken sæson for at handle kvæg eller bomuld. Så hvad mon de vil?

Wells, Fargo & Co

En af de virksomheder virkelig binder staterne sammen ved at drive posthuse, pengetransporter og banker.

Hovedkontoret ligger i Shan Fan ude i Californien, og den primære forretning er fortsat værditransport. Resten er ligesom naturligt fulgt med.

Under borgerkrigen var Wells Fargo stadigvæk i drift på tværs af grænser og frontlinjer, og dermed også ofte brugt af spioner både nord– og syd for grænsen til at flytte alt fra penge til informationer.

EFTERFORSKNING

Et bud på hvordan agenterne kan opklare sagen

Scenariet er en sandkasse, og det giver mig anledning til at citere C.A. DAVE (fra HAPPY JACKS RPG PODCAST): *"I always know excatly what is going to hap-*

Hvor er Alford?

Ingen har set ham siden en dag eller to før stormen; den aften hvor lynet slog ned i kirken (10/11).

Elisabeta Todd har et telegram sendt fra Caddo d. 22. november, afsendt af MORIN, der udgiver sig for Alford, og skriver han er ked af at være taget afsted uden at sige farvel.

Arnold Todd siger at Alford kom til ham om aftenen inden stormen (10/11) og betalte for sit værelse inden han rejste.

Hubert Clemmons forklarer at Alford hentede sin vogn og heste dagen før den store storm (10/11) og sagde han ville rejse videre til Caddo. Han har gemt Alfrods heste i en stald i byens udkant, og sniger sigd agligt ud for at passe dem.

Hellen Morrin ved at Alford var ude på gården og at der skete noget (10/11). Men hun tør ikke spørge sin mand om det.

Skoven virker uoverskulig men takket være Wolf's evner, er det alligevel muligt at finde vognen. Eller for den sags skyld søen med liget.

White Crow tager ofte på jagt i skoven, og så MORRIN smide noget i søen (11/11). Han kunne ikke se hvad det var, men opfattede situationen som mistænkelig.

Hvad lavede Alford?

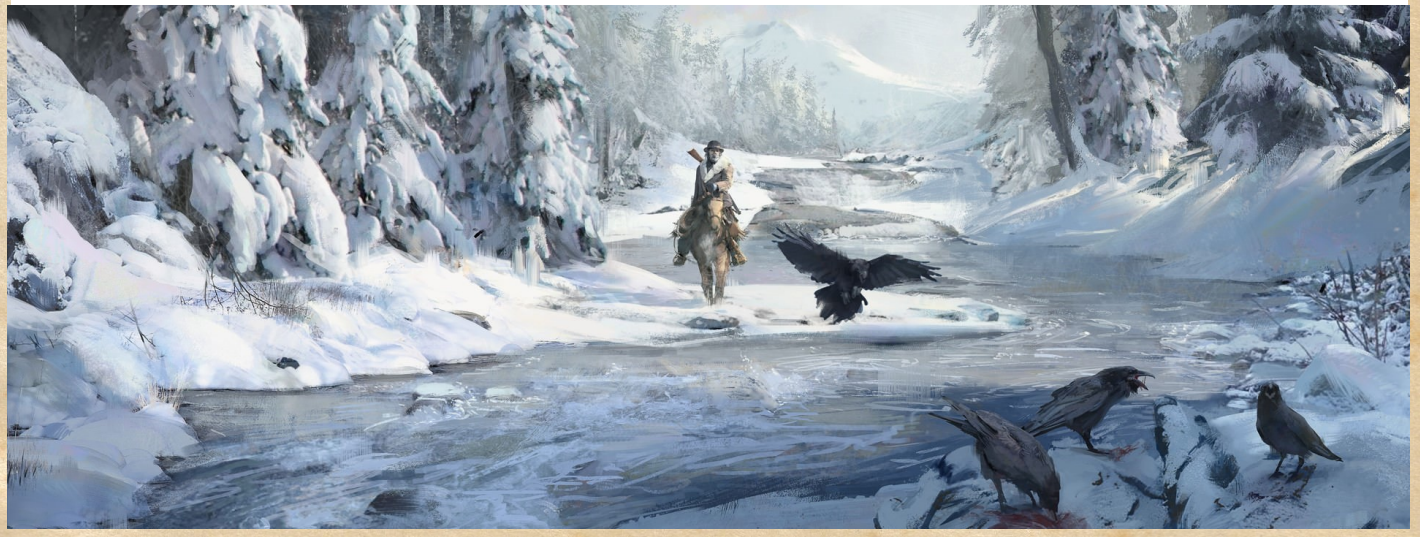
Folk kan fortælle at Alford red ture, og nogle gange også tog sin vogn med. I begyndelsen var det lange ture, og han spurgte om råd til at tage til de gamle militær fort. Senere var det kortere ture ud til indianerne. Enkelte ved at vognen gik i stykker, og var til reparation hos HUBERT CLEMMONS.

Værelset på saloonen er tømt, og der er sikkert en eller to af agenterne der får det. Under et løst gulvbræt eller lignende ligger Agent Alfords kode-skriver (en skive-dims som agenter bruger til at (af)kode beskeder) og $800.

Alfords hestevogn er den fuld af tøj, fotoudstyr (herunder talrige kemikalier) og et kamera.

Der er billeder af folk og ting han har set; herunder en del billeder af Elisabeta Todd (hun er den eneste, som der er flere billeder af—og de er stort set alle sammen taget i det gamle færgeleje). Der er også billeder af ruinerne ved Old Ft. Arbuckle og det nyere Ft. Arbuckle.

Alford havde også forskellige lægemidler af tvivlsom karakter tsom fx "*Doc Hudsons Mirakeløse Medicin for Mænd*", *"Proff. Hillmans patenterede kur mod Fransk Syge"* og *"Doktor Dieters Mikstur mod kløe og udslet"*.



Hvad var Alford på sporet af?

Sherif Joe Frank har lagt mærke til at nogle folk på gennemrejse igennem de sidste par år er forsvundet sporløst. Han har også hørt rygter om noget lusk blandt indianerne, men han tror egentlig ikke selv, at det er andet end banale hestetyverier og den slags.

Rev. Joseph Smith erindre at have talt med Alford. Han foregiver uskyldighed, og prøver at få det til at lyde som om Alford bare var interesserede i indianernes kultur og levevis.

White Crow har talt med Alford, der gerne ville vide mere om indianernes religion og kultur. Han prøver at skjule, at Alford også ville vide noget om kirken og Rev Smith.

Abraham Hunter er direkte fjendtlig overfor agenterne, og har svært ved at holde sig i skindet. Han vil true agenterne og minde dem om hvis land de i virkeligheden er i.

Kirken af den Hellige Faders Genopstandelse ligger et stykke fra byen omgivet af mindre huse (indianere—alle medlemmer af kulten). Snuser man rundt, finder man en salmebog fra City of Lost Angels og en række trykte prædiker afholdt af Rev. Grimme. Alle agenter ved at Grimme er leder af Church of Lost Angels, der i bedste fald er religiøse fanatikere (sandheden om at kirken er en kanibal-kult er ikke almindelig kendt—heller ikke i Agenturet), ligesom alle agenter der er sendt til byen forsvinder sporløst).

Hvordan døde Alford

Alfords lig rummer spor, der viser at han har fået bank med køller, støvler og slag. Flere fingre på venstre hånd og to ribben er brækkede. Mærker på fingrene efter han forsøgte at kravle op af brønden. Frostskade i lungerne (fra vand der kom ind da han druknede). Han havde i øvrigt syfilis (kendt i datiden som "Fransk Syge").

Ofre for Alfords hævn

Alle ofrene bliver myrdet bestialsk. De bliver flået fra hinanden, og alle spor peger i retning af en stærk mand med store og skarpe kløer.

Hvis du kan antyde at det er mord begået af kannibaler fra Kulten, vil det måske være sjovt, at skubbe spillerne i retning af dét vildspor.

Bankrøverne

Endnu et vildspor der kan komplicere situationen for agenterne. Bankrøverne har i årevis opbygget paranoia over deres gerninger, og frygten for at blive opdaget. De er hurtigt overbevist om at agenterne er i byen for at fange dem, hvilket får dem til at reagere på en måde, der helst sikkert får dem afsløret.

Sherif Joe Frank vil gøre alt hvad han kan for at virke samarbejdsvillig. Men hans bagtanke er at holde øje med spilpersonerne, og han dukker lidt for ofte op ved et tilfælde, når de taler med folk i byen. Det er nemt at gennemskue, at han overvåger spilpersonernes efterforskning.

Folk i byen ved at Sherif Frank, sammen med sin deputy Peter Clement, Leo Briggs, Wes Bean, Bert Brennan og Donald Spence (der døde af sine sår undervejs hjem) var i Kansas et års tid tilbage i '69.

Pengene er gemt godt af vejen på byens kirkegård i graven for Donald Spence, der blev såret i Whitewater og døde af sine sår i 1869. Det drejer sig om knap $37.000 i Wells Fargo værdipapirer og aktier i Union Blue jernbanen. Det er en stor formue—hvis bare man kunne finde en måde at omsætte den på til rede penge uden at blive fanget og dømt.

Brug af særlige evner

Agent Hamsley kan med MIND READING læse tanker; rent regelteknisk foregår det på den måde, at spilleren kan stille et spørgsmål, som du svarer ærligt på; og gerne på en måde, så det fremstår som beskrivelsen af et relevant minde. Ulempen er at folk godt kan mærke at han gør det. SPEAK WITH DEAD virker på samme måde, men har den hage, at når en afdød sjæl hives tilbage i kroppen, oplever sjælen sin sidste tid igen; og de følelser (oofte smerte) får Hamsley også at mærke (det er mega creepy, og giver også nemt et level fatigue).

Agent Wolf kan med HUNCH også få svar på spørgsmål ved at læse spor på jorden. Brug det som en slags indiansk 6. sans; eller du kan lade ham få syner og tale med åndedyr, hvis du tænker en talende ugle vil virke godt.

Agent Wilkens er ekstremt charmerende og veltalende, hvilket altid er praktisk. Med HONEYED WORDS er der i princippet ingen grænser for hvad folk vil gøre (tænk fx på Charm Person spells fra D&D); folk får et Spirit vs Persuasion hvis det er virkelig slemt (som fx at skyde sig selv en kugle for panden).

ALFORDS HÆVN

Agent Alford vender tilbage som hævntørstig genganger

Scenariets primære skurk viser sig at være ofret for den forbrydelse som agenterne er sendt ud for at opklare.

Agenterne finder på en eller anden måde frem til Alfords lig. Det kan være nogle af dem bruger deres særlige evner, eller måske ender det med at Whitecrow selv kontakter dem, og fortæller hvad han har set.

Da liget bliver hevet op af søen er det frossent og bundet med lænker. Men det varer næppe ved, da agenterne jo nok gerne vil undersøge liget. Og så vil det langsomt tø op, og give den onde hævnånd mulighed for tage kontrol over kroppen.

Manitous og harrowed i Deadlands

Det er ikke uhørt at folk vender tilbage fra døden i Deadlands rollespillet i form af Harrowed. Som regel sker der dog det, at de ikke har fuld kontrol over deres krop, men slås om kontrollen med en ond ånd—en manitou—fra de Evige Jagtmarker.

Her i scenariet er der den drejning, at den onde ånd der giver liv til Alfords krop i første omgang kun kan kontrollerer Alfords krop når solen er gået ned. Derudover er ånden dybt frustreret over ikke at have kunnet gøre noget som helst, da kroppen har været frossen og i øvrigt tynget ned at lænker.

Hvilken glæde det er for ånden, at nogen er så søde at komme og hjælpe den op af søen og af med lænkerne.

For at kunne få fuld kontrol over kroppen i alle døgnets timer, skal hævnånden dræbe de tre mænd, der er skyld i Alfords død. Når det er sket, er den fri til at drage rundt i det vilde veste og sprede død og rædsel som den ønsker.

Hvert mord vækker flere kræfter hos gengangeren:

- Først dræber gengangeren en af Alfords heste for stille sin sult. Den anden hest bliver en udød ganger.
- Da CLEMMONS bliver myrdet vækkes evnen *Spook*.
- Mordet på ARNOLD TODD giver *Chill o' the Grave*.
- Efter drabet på MORRIN kommer *Improved Claws*.

Opgøret mod Alford

Det dramatisk mest passende tidspunkt for en kamp mod gengangeren må være på Morrins farm, hvor der er mulighed for at bruge Chill o'the Grave til at skabe kulde og tåge.

Så har der også været to bestialske mord at undersøge, og med brug af Investigation og Occult har agenterne en god chance for at vide hvad der er på spil.

Morrin farmen har også den fordel som scene for kampen, at den ligger lidt væk fra byen—og der er uskyldige at redde i form af HELEN MORRIN og de to børn EUNICE og SILAS.

FOLK I SAGEN

Overblik over de vigtigste bipersoner i sagen

For de fleste af de 150 mennesker i og omkring byen må du selv fylde detaljer på.
Men her kan du blive klogere på dem der fylder mest i sagen.

Alexander Morrin

Farmer og den dominerende i gruppen af de tre venner, der var skyld i Alfords død. Er en hård mand, men havde ikke mord i tankerne da de prøvede at smide Alford ud af byen.

Største hemmelighed: Var skyld i at Alford døde, hvilket han ikke er tynget voldsomt af.

Mål: Overleve og beskytte sin familie. Er for tiden hårdt ramt af dårlig høst og kvæg der langsom hensygner.

Spor: Vil gøre hvad han kan for at kaste mistanke i retning af Virgil McMahon eller indianerne.

Helen Morrin

Farmer og en handlekraftig kvinde.

Største hemmelighed: Har engang været kæreste med Virgil McMahon.

Mål: Vil beskytte sine børn EUNICE og SILAS for enhver pris.

Spor: Alford var på farmen (10/11) og der skete noget. Hun kender også til Alexanders tur til Caddo (20-24/11).

Hubert Clemmons

Ejer byens lejestald og en lille smedje hvor han laver værktøj og mindrereperatioenr. Ser ret forhutlet ud.

Største hemmelighed: Var skyld i at Alford døde og har derfor svært ved at sove om natten.

Mål: Overleve og slippe for straf.

Spor: Kan lede agenterne til Alfords heste som han opstaldet i en stald i byens udkant.

Arnold Todd

Ejer og driver Buffalo Saloon. Er normalt charmerende overfor gæster, men med en voldelig skyggeside der rammer hans hustru.

Største hemmelighed: Voldelig overfor Elisabeta og ret bitter over at han for nyligt har fået syfilis takket være hans kones affære med Alford.

Mål: Slippe væk fra Cherokee Town som er et hul jorden. Drømmer om at flytte til en større by langt fra indianere.

Spor: Har gemt Alfords ejendele på loftet, og vil måske begå den fejl, at finde dem frem for at gemme dem et andet sted, når agenterne begynder at stille spørgsmål.

Elisabeta Todd

Medejer af Buffalo Saloon. Gemmer sin ulykkelighed bag en facade, der dog hele tiden er ved at briste. Sammenbruddet indtræffer da Alfords død bliver kendt. Hun vil konfronterer Alexander, der reagere ved at tæve hende. Hun gemmer sig på sit værelse, men vil nemt kunne overtales til at fortælle alt hvad hun ved, hvis nogen kommer forbi og taler med hende.

Største hemmelighed: Har fået syfilis efter at have været sammen med Alford. Er bange for de fleste mænd.

Mål: Vil gerne væk fra sin voldelige mand, men tør ikke gøre noget åbenlyst.

Spor: Fik et telegram d. 21/11 fra Caddo, som hun tror er fra Alford. Syntes dog det hele virker ret suspekt, og har en mistanke om at hendes mand og hans venner har opdaget affæren og skræmt Alford væk.

Virgil McMahon

Borgmester, postmester og førende ejer af McMahon General Store. En stor mand af skotsk afstamning, ligner en velklædt og muskuløs skovhugger. Han er arbejdsom, men ikke halvt så kløgtig som han selv tror.

Største hemmelighed: Forhandler med guvernøren om retten til at udstykke land (officielt er landet fortsat et indianer reservat, hvilket gør det umuligt at sælge jorden). Rent juridisk set er de fleste indbyggere i byen ulovlige bosættere, og en udstykning vil betyde at McMahon kommer til at eje jord, som mange folk bor på—og ikke mindst give ham chance for stor fortjeneste.

Mål: At få en jernbane igennem byen, så han kan blive rig i stedet for kun at være velhavende—og få soldater tilbage i Ft Arbuckle til at beskytte byen mod indianere.

Spor: Han havde en fornemmelse af at Alford havde noget lusket for, og håbede hele tiden på at Alford i hemmelighed var landmåler for jernbanen (agenternes interesse i sagen bekræfter bare den vildfarelse).

NAVNELISTE

Elbert Spence	Sally McGowan
Dewey Richards	Isabelle Henson
John Barnett	Elsie Warner
Christopher Bush	Edith Holt
Gordon Bowers	Bertha Livingson
Willard Haley	Bessie Ware
Cleveland Roth	Nellie Gree
Clifton Jenkins	Elva Branch
Melvin Hann	Sylvia McClain
Wallace Harding	Delia Woods
John Connely	Alice Irwin

Sherif Joe Frank

Lederen af bankrøverne fra White Water massakren og i mangel af en decideret town marshall den eneste lovmand i byen. Hans jurisdiktion dækker hele Chikasaw området.

Største hemmelighed: White Water massakren.

Mål: At få omsat byttet til nogle penge, så han kan blive rig og måske flytte sydpå til Texas.

Spor: Sheriffen har ikke noget vigtigt at tilføje sagen, men han har svært ved at skjule sin nervøsitet, da han frygter at agenterne er sendt af Wells Fargo for at fange ham og de andre bankrøvere. Han vil gøre alt hvad han kan for at virke samarbejdsvillig.

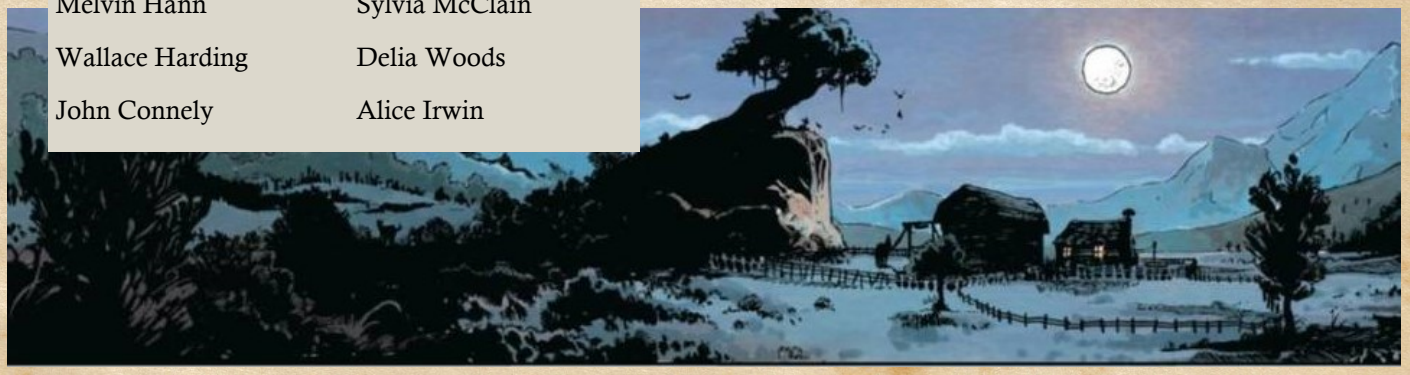
Deputy Peter Clemens

Hænger ofte ud på sherifkontoret, da det er varmere end hans eget lille hus (hvor der også er en hustru, som skælder ham ud, fordi han er doven og ikke hjælper til med deres tre børn).

Største hemmelighed: White Water.

Mål: Overleve, få sin andel af byttet og flytte til Californien.

Spor: Har en kort lunte, og kommer nemt til at tale over sig. Taler derudover meget om den evige trussel fra indianerne og om vigtigheden af at alle hvide mænd har både evner og viljen til at forsvare sig mod de vilde.



Cecil McMahon

Borgmesterens nevø passer posthuset og telegrafen i byen. Det er et ret stille job, så han bruger en del tid på at læse jura-bøger og hvad han nu ellers kan få fat på (diligence kusken Clayton plejer at hjælpe med at få fat på bøger).

Største hemmelighed: Læser folk post fordi han keder sig og er nysgerrig.

Mål: At få en uddannelse, så han kan få et bedre job, fx for regeringen i Ft. Sill.

Spor: Finder agenterne frem til Cecil kan han overtales/bestikkes ($10) til at fortælle om de telegrammer der bliver sendt og modtaget i byen. Han kender nok til en del hemmeligheder rundt omrking, men vil kun modvilligt tale om sin onkels forretninger.

Kathleen Davenport

Ejer Washita River Hotel som hun har bygget op fra grunden med hårdt arbejde og en god sans for forretning. Hun håber meget på at jernbanen kommer til byen, så der kommer flere kunder til hendes hotel.

Største hemmelighed: Hun har lånt $5.000 hos Wells Fargo for at bygge hotellet og har svært ved at betale sine afdrag.

Mål: At tjene penge og blive uafhængig.

Spor: Hun kender virkelig mange folk i byen og følger godt med.

Reverend Francis Ross

Bor i et lille hus bag First Church of Christ. Hans prædiker om søndagen er også blevet mere aggresive og handler meget mere om synd og folk der fejler, end om næstekærlighed. Folk i byen er begyndt at tale om at der er noget galt, og at de måske skal prøve at få en anden præst til byen.

Største hemmelighed: Siden lynet slog ned i hans kirke, har han fået den tanke, at Gud ikke længere er med ham. Han tvivler i sin tro, og er begyndt at drikke ret heftigt.

Mål: At få folk til at leve kristens og gudsfrygteligt.

Spor: Er overbevist om at Rev. Joseph Smith og Church of Holy Fathers Resurrection ikke er et godt sted. Vil opfordre agenterne til at undersøge dem.

Dr. William Walner

Er gift med choctaw kvinden, **Lillian Sunrise-in-Fall**, som han mødte da han kom til byen. Dengang der var mange indianere på egnen, havde han travlt, da han også behandlede dem. Nu til dags kommer der ikke nogle indianere til hans praksis, da fortrækker at få hjælp fra medicinkvinden Moonwoman.

Største hemmelig: Var læge i hæren ude østpå men blev træt af krigens rædsler, deserterede og rejste vestpå.

Mål: Ønsker at hjælpe andre mennesker. Og at få lov til at leve i fred og ro.

Spor: Doktoren kan ikke forklare de mange tilfælde af sygdom i området, der dog alle bærer brag af underernæring selvom folk spiser rimelig normalt. Han har dog lagt mærke til at indianerne ikke har de samme problemer. Kan også hjælpe med obduktioner.

KULTISTERNE

Vildspor og gode gerninger

Kanibal-kulten har ikke direkte noget med Alford sagen at gøre—men selvom de er et vildspor er det en god gerning at få dræbt kultens ledere, brændt kirken ned og få dem fordrevet.

Min tanke er ikke, at det skal sluge alt for meget tid at opspore og muligvis sætte en stopper for kulten (der helt sikkert er belejligt samlet i kirken til et ritual, hvis agterne vil slå til mod dem) Det vil give spillerne lejlighed til at føle sig seje, og kan være et fint twist i forhold til at give dem tanken om at have "klaret scenariet" inden opgøret mod Alfords genganger.

En lille gruppe på et halvt-hundrede indianere holder til i området hvor de dyrker majs og mest holder sig for sig selv. De siger selv, at de kun ønsker fred med deres naboer, og flere af dem er blevet døbt og går i deres egen kirke (**Church of Holy Fathers Resurrection**).

Under facaden er der tale om at kanibaler fra Tonkawa stammen har bragt deres ritualer til området i så stort omfang at alle indianerne i omegnen af Cherokee Town er blevet en del af kulten.

Indianernes leder er **Abraham Hunter,** der er en blodtørstig og brutal kriger, som ville ønske hans folk havde våben nok til at udslette alle folk i byen.

Da **Rev. Joseph Smith** kom til området for at spionere og missionere for Church of Lost Angels—der i den grad har sat kanibalisme i system og camoufleret det som en velgørende kirke—varede det ikke længe inden han kunne åbne en kirke, hvor de lokale indianere gerne ville komme.

Dermed er Tonkawa kulten blevet reformeret og indlemmet i Rev. Smiths menighed - og nu tilbeder de alle en ånd, der lover dem frugtbarhed i form af flere børn og gode afgrøder. Det eneste ånden kræver er nogle enkelte menneskeofringer ved særlige lejligheder, samt at kultisterne deltager i forskellige kannibalistiske ritualer, som ofte klares i kirken hvor de *"drikker frelserens blod og spiser hans kød"* som en del af deres hellige nadver.

Men jo mere de udvalgte får, jo mere vil de have - og hungersånden suger energi ud af det omkringliggende område (hvilket giver problemer i Cherokee Town, hvor høsten ikke går så godt, kvæget bliver ramt af sygdom og folk bliver syge/trætte).

Rev. Joseph Smith

Abraham Hunter

Whitecrow

Moonwoman

NAVNELISTE

Elijah Standing Bull
Elon Cloudsinger
Benjamin Morningstar
Isaac Hawkeye
Simon Dancing- ear
Moses Little Turtle
Adam Whitehorse
-o-
Salome Litleleaf
Itrza Whiteflower
Sarai Halfmoon
Ahlai Riverstone
Angel Dove-in-Skye
Damaris Littlegoose

Andre prominente medlemmer af kulten er **Joshua Whitecrow** (der ofte tager på jagt i skovene, og derfor også så Morrin smide Alfords lig i søen) og **Athara Moonwoman**, der er stammens medicinkvinde.

BANKRØVERNE

"In writing a novel, when in doubt, have two guys come through the door with guns."

— Raymond Chandler

Raymond Chandler skriver gode bøger, og hans råd om at sende to mænd med skydere ind gennem døren er alle tiders. Også når vi spiller rollespil. Bankrøverne i Cherokee Town er der af denne ene grund.

Ligesom kanibal-kulten er der tale om et vildspor, som det nok er ret nemt at optrævle. Det gør ikke spor.

Deres rolle i scenariet er primært at fremstå som nogen, der har motiv til at have myrdet Alford, og senere hen give anledning til noget action.

Jeg kan også forstille mig en situation, hvor agenterne får brug for allierede til at overvinde Alford, og måske laver en aftale med Sheriffen, der trods alt har en formue at bestikke dem med.

Sherif Joe Frank

Dep. Peter Clement

Leo Briggs

Wes Bean

Bert Brennan

Donald Spence

White Water masakren i '69

Under Borgerkrigen drog **Sheriff Joe Frank** og fem af hans venner fra byen Kansas. Her hærgede guerilla-militser med sympati for sydstaterne alle folk, der støttede Unionen. Og der var lige så mange folk med sympati for nordstaterne, der angreb dem der støttede Konføderationen. Af samme grund snakker folk stadigvæk om "*Bloody Kansas*".

De seks fik til sidst nok af myrderierne og besluttede sig for at sætter kursen hjemover. Men først ville de plyndre banken i White Water (Butler County, Kansas).

Kampen om White Water huskes som en massakre hvor en snes mennesker omkom—og kun en af de seks venner blev såret så alvorligt, at han til sidst døde af sine sår.

Bankrøverne kom tilbage med en formue i blodpenge; men deres problem er, at de værdipapirer de fik fat på ikke har værdi i Sydstaterne.

Nu hvor borgerkrigen er stilnet af, håber røverne at de kan tage værdierne nord for grænsen. Men de er også bange for at der er nogen efter dem, og de vil derfor misforstå agenternes ageren, og dermed skabe lidt kaos og tumult.

Pengene er gemt godt af vejen på byens kirkegård i graven for Donald Spence (der blev såret i Whitewater og døde af sine sår). Det drejer sig om knap $37.000 i Wells Fargo værdipapirer og aktier i Union Blue jernbanen. Det er en stor formue—hvis bare man kunne finde en måde at omsætte den på til rede penge uden at blive fanget og dømt.

CHEROKEE TOWN

Cherokee Town langs bredden til Washita River

Den lille handelsby har omtrent 200 indbyggere, kun 15 år på bagen og har det sidste år lidt under dårlig høst og flere som bliver alvorligt syge.

Buffalo Saloon

Byens bedste—og eneste—saloon. Der er godt gang i brændeovnen, og det er det naturlige mødested for byens mænd.

Arnold Todd ejer stedet som han driver sammen med sin hustru **Elisabeta**. Under et bord finder man som regel den trebenede hund **Good Luck Charlie**.

Et glas øl koster 5¢, et glas sprut 20¢ og en flaske sprut $3.

Har tre værelser på førstesal. De er ikke særlig pæne eller velmøblerede, men er tilgengæld heller ikke så dyre (kun $2.50 per nat inkl. morgenmad).

Washita River Hotel

Ejet og drevet af **Kathleen Davenport**, hvis mand døde under deres rejse vestpå. Hun slog sig ned i byen, og begyndte at drive hotel. Det startede ud med nogle telte, og er nu vokset til en murstensbygning med to etager.

De to irske brødre **Maurice** og **Leroy Madox** hjælper til på hotellet. Maurice er en habil frisør og barber og tager kun 25¢ for en tur i stolen.

Hele førstesal af hotellet er lukket på grund af renovering (hvilket, sammen med den lavere pris, er årsagen til at Alford havde et værelse på saloonen). Når de fem agenter dukker op, sørger Kathleen for at få gjort nogle værelser klar—hvis altså bare gæsterne kan leve med byggerodet.

Prisen er $4 per nat, $1 for et varmt bad, 50¢ for morgenmad, $1 for aftensmad.

McMahons General Store

Byens centrum og butikken hvor man kan købe det meste. I hvert fald hvis man er lokal landmand eller emigrant på vej mod vest. Der er en del varer, som er brugte, modtaget i bytte fra emigranter der havde mere brug for en sæk mel end et klaver.

Virgil McMahon står ofte selv bag disken, og har et kontor i baglokalet, hvis nogen skal tale med borgmesteren

McMahon House

Udover **Virgil** bor hans kone **Amelia**, hans yngste datter **Florence** og en køkkenpige (**Eliza**) i huset. Det er en gammel farm med en lille hestefold, stald og køkkenhave.

Sheriffs Office

Her holder **Sheriff Joe Frank og Deputy Peter Clement** til, når de ikke prøver at finde ud af hvad agenterne laver i byen. Der er en tilbygning i mursten med arrest.

HC Livery Stable & Blacksmith

Hubert Clemmons passer sin lejestald og smedje. Agenterne kan leje heste og sadler for $2.50 om dagen.

Wells, Fargo & Co. Depot

Stald til postdiligencens heste samt et depot og lille værksted. Bygningen er u-formet og lukket af med et kraftigt plankeværk, så det minder om en mindre fæstning. Kontoret fungerer som byens bank, hvor man kan låne penge eller opbevarer sine værdier i et stort pengeskab.

Depotet bliver til daglig passet af **Jessie Byrd**, og når dilligencen er i byen (ca. hver 4. dag; der er ca. to dages kørsel til Ft. Sill/Cado som vognen kører imellem) er **Clayton** og skytten **Lou Young** her også.

En billet med diligencen til Caddo koster $3.50.

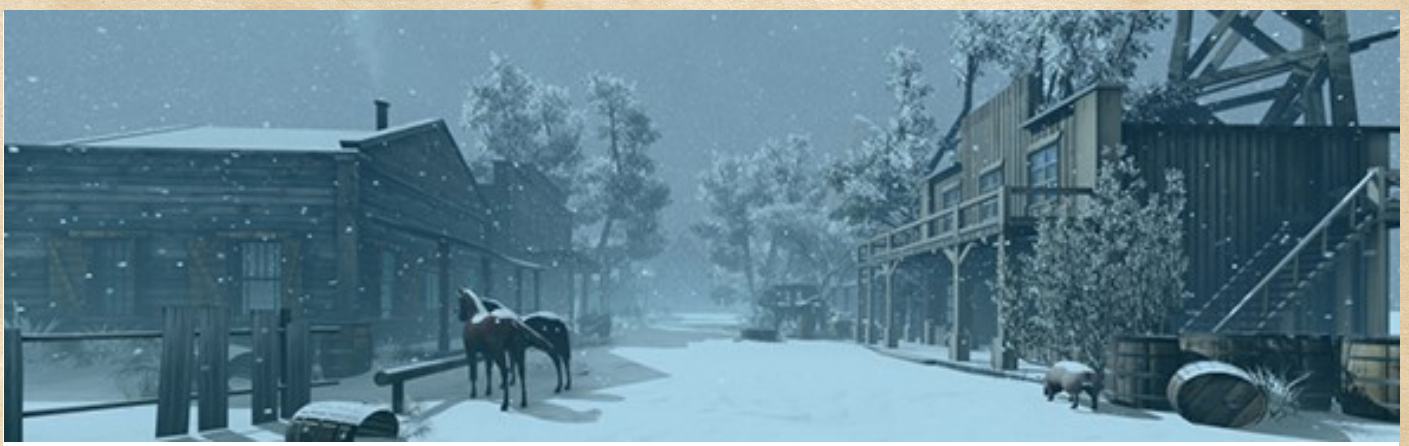
First Church of Christ

Kirken blev ramt af lynet under stormen i november, og stort set alle folk kom forbi for at give en hånd med dagen efter. **Rev. Francis Ross** har et lille hus bag ved kirken.

Dr. William Walner

Dr Walner er gift med choctaw kvinden, **Lillian Sunrise-in-Fall**. Doktoren tager $3 for at se til patienter; en operation og andet udover det sædvanlige koster $5.

Doktoren kan ikke forklare de mange tilfælde af sygdom i området, der dog alle bærer brag af underernæring selvom folk spiser rimelig normalt.



Færgelejet

Et gammelt skur og bådebro til færgen (en stor tømmerflåde). Nu er det fyldt med skrammel samt en gammel robåd, som nogle gange bliver brugt til fisketure om sommeren.

Cherokee Town Postal Office

Der hænger et skilt som beder folk gå hen til McMahons General Store pga. sygdom. Finder agenterne frem til **Cecil McMahon** kan han overtales/bestikkes til at fortælle om de telegrammer der bliver sendt og modtaget i byen.

Finley´s Slaughterhouse

Otis Finley er byens slagter. Slagteriets ishus er et oplagt sted at opbevarer liget af Alford og andre som omkommer.

Pat´s Workshop

Mark Patrick er byens hjulmager—hvilket er en god forretning. Han er gift med **Edith** (datter af Virgil McMahon).

Blevins Sawmill

Edgar Blevins driver et lille savværk og arbejder også som tømrer. Sammen med sin (aføde) far og tre brødre har han bygget de fleste huse i byen, og ikke mindst opført broen, som de er stolte af.

Mann´s Brick Factory

Frederick Mann kommer med sin familie fra tyskland, og har slået sig ned i byen. De lever af at lave mursten, og er hurtigt blevet rivaler med Blevin familien.

Chikasaw Indian Agency

Siden Chikasaw indianerne forlod området og flyttede til Coyote Confederation i 74 har kontoret stået tomt. Agenterne kan eventuelt låne kontoret hvis de får brug for det.

Morrin Farm

Alexander Morrin bor her sammen med sin hustru **Helen** og deres to børn **Eunice** og **Silas**.

Gården ligger en halv times roligt ridt nor-øst for byen og består af et stuehus, en lade, et par mindre udbygninger og nogle tilfrosne marker. I skoven ligger den lade hvor Alford blev kastet i en gammel brønd.

Farmerne

Rundt omkring byen ligger en række farme. De fleste dyrker majs, søde kartofler eller bommuld—samtid med at alle har lidt husdyr. Alle har problemer med dårlig høst og syge dyr takket være den hungers-ånd der dyrkes af kanibal-kulten.

BYENS HISTORIE

De første hvide tilflyttere slår sig ned området i '64 (for 15 år siden) omkring en handels-station hvor der siden kommer et færgeleje.

I '70 anlægger staten en vej fra Caddo til Ft. Sill og broen bliver bygget sammen med posthuset og telegrafen.

Der kommer også en mindre vej til Ft. Arbuckle, ligesom byen også bliver en del af kvægdrivernes rute-system fra Texas til Kansas.

Om vinteren går byen lidt i dvale, da de fleste folk lever af at servicerer de mange gennemrejsende, der kommer i sommermånederne. Flere lader, indhegninger, pakhuse og skure står tomme om vinteren.

Sommertrafikken består afstore vogntog med emigranter mod vest, kvægdrivere fra Texas, bomuldsopkøbere fra New Orleans, samt fragtvogne med forsyninger til hæren og de små byer langs emigrant-ruten.

CHIKASAW COUNTY

Kort at vide om Chikasaw County

Chikasaw County ligger i det sydlige Oklahoma, og grænser mod syd op til Red River, der udgør grænsen til Texas.

Oklahoma situationen

Oklahoma er ikke officielt en stat men et territorium, og selvom det i praksis er en del af sydstaternes Konføderation (på nær det nordvestlige hjørne hvor Unionen har tropper i og omkring Fort Reno) er der ikke kommet nogen afklaring. Fredsaftalen mellem Nord og Syd fra 1878 er fortsat så skrøbelig, at ingen af parterne rigtigt har taget spørgsmålet op.

Samtidig er over halvdelen af territoriet blevet en del af en ny nation—Coyote Confederation—som er officielt anerkendt af sydstaterne, og som har været allierede i krigen mod nordstaterne. Men krigstrommerne er begyndt at lyde, og der kommer stadigvæk flere angreb på hvide bosætter i Oklahoma fra indianere der krydser grænsen. I det vestlige Oklahoma er cherokee, apache og kiowa indianerne også på krigsstien.

De fleste hvide bosættelser i staten føler sig mentalt under belejring, og er også i praksis omgivet af fjendtlige indianere. Alle gør sig klar til den krig, som de forventer snart kommer—imens de forgæves søger om hjælp fra regeringen.

Den største by i Oklahoma er PERRY, hvor sydstaterne har placeret en guvernør—hvis officielle beføjelser er strengt begrænset samtidig med at hæren har måtte trække sig ud fra store dele af territoriet på grund af borgerkrigen (og nu tøver med at vende tilbage for ikke at provokerer Unionen og indianerne i Coyote Confederation).

Chikasaw County

Egentlig er området et indianer reservat for medlemmerne af Chikasaw stammen, men de fleste af de indianere er flyttet østpå til Coyote Confederation. I det lys har indbyggerne i Cherokee Town omdøbt landet til et county uden nogen myndighed har grebet ind.

Det kniber dog voldsomt med at få officiel anerkendelse, eftersom regeringen i Richmond ikke ønsker at provokere indianerne ved at inddrage deres land.

Cherokee Town

Byen ligger langs Wichita River, og er takket være broen, det eneste sted langs floden som man altid kan krydse uanset hvordan vejret er. Der bor ca. 150 mennekser i Cherokee Town; de fordeler sig stort set ligeligt mellem folk i byen, folk på farme tæt på byen og så indianerne.

Smit Paul´s Valley

En lille flække 10 miles/16 km vest for Cherokee Town. Var en af de første hvide bosættelser i området. Der bor omkring 50 mennesker i og omkring byen.

Caddo

Et par dages ridt mod øst ligger Caddo på korsvejen mellem øst-vest ruten og nord-syd ruten. Det er tæt på grænsen til både Texas og Coyote Confederation.

Old Fort Arbuckle

Har stået forladt siden 1834, og der er ikke så meget andet deroppe end gamle palisader og resterne af en skorsten.

Fort Arbuckle

Bygget som erstatning for Old Ft Arbuckle, men de sidste soldater forlod fortet for 9 år siden. Det er nogle triste ruiner af bjælkehytter og en faldefærdig palisade.

Fort Sill

Militært hovedkvarter for Brevet Maj. Gen. Marion Hampton, der har kommandoen over CSA tropperne i det sydvestlige Oklahoma. Fortet er centrum for de lokale myndigheder, og er dermed også hjemsted dommere, landmålere mm.

Der er ca. 200 soldater i fortet, samtidig med at der bor det samme antal civile—hvoraf en stor del er offentligt ansatte.

Camp Radzimisky

Øst for Fort Sill (udenfor kortet på side 21) ligger der en gammel militærlejr, der burde være forladt, men bliver brugt af Texas Rangers. Det er den lejr Agent Alford ledte efter.

LIDT OM INDIANERNE I OMRÅDET

CHIKASAW INDIANERNE boede oprindeligt i skovområderne i grænselandet mellem Mississippi, Alabama og Tennessee, men i 1830'er blev de tvunget til at flytte til Oklahoma, hvor de fik et nyt område at leve på.

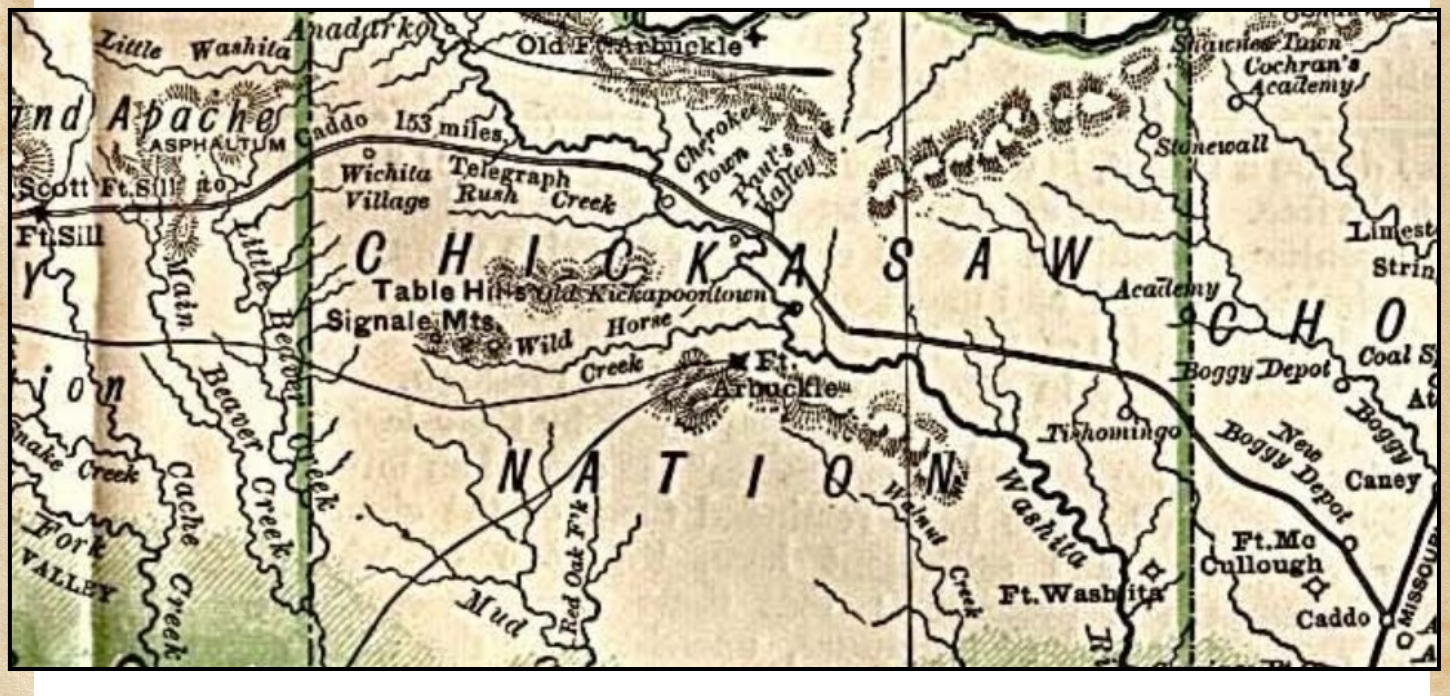
Cherokee indianere (fordrevet fra Texas) slog sig ned i området for ca. 30 år siden, og det er sjovt nok efter dem at byen har sit navn, selvom den blev etableret på Chikasaw stammens land.

Mens der i 60'erne var en voldsom konlfikt mellem indianere og hæren lands Red River (grænselandet til Texas) kom der flere indianere til fra Osage, Caddo, Shawnee, Delaware, Cherokee, Comanche og Wichita stammerne som søgte væk fra kampene.

Da borgerkrigen bryder ud, er Chikasaw indianerne blandt de første til alliere sig med Sydstaterne, da de på ingen måde har gode erfaringer med regeringen i Washington.

COYOUTE CONFEDERATION bliver til virkelighed i '74, og snart efter begynder Chikasaw stammen at drage mod øst, for at slutter sig til de andre "frie indianere". Flere af de andre indianere i området flytter med.

Der sker også en rejse af indianere den anden vej. Det er indianere som ikke er en del af Coyote's fælleskab—herunder kanibalerne fra TONKAWA stammen, som er forfulgt af de andre indianere.



NPC STATS

ALFORD ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8
Skills: Fighting d10, Intimidation d10, Notice d8, Shooting d8, Stealth d10
Pace: 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 8
Edges: Undead (+2 shaken test), Invulnerability (kan blive shaken men kun skadet af magiske våben).

Weakness (Drowning): Kan dræbes med drukning.
Gear: Revolver (2d6 damage), halggevær (1-3d6; +2 shooting), klør (Str+d4).

Powers: Cat Eyes (kan se i mørke), Chill o' the Grave (sænker temperaturen og skaber tåge), Improved Claws (Str+d6), Spook (Intimidation +2; Fear –2).

Note: *Lad være med at gå for meget op i reglerne, men vælg the rule of cool, hvor Alford har evnen til at være sej og farlig.*

ALLE DE ANDRE

For almindelig folk; brug nedenstående som et udgangspunkt og juster efter behov.

Attributes: Agilty d6, Smarts d, Spirit d, Strength d6, Vigor d6
Skills: Fighting d4, Knowledge (Trade) d8, Notice d6, Shooting d4
Pace: 6; **Parry:** 4; **Toughness:** 5

BANKRØVERNE

Sherif Joe Frank

Sherif Joe Frank ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d8
Skills: Fighting d10, Intimidation d8, Knowledge (Occult) d6, Shooting d10, Survival d6
Pace: 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 6
Hindrances: Bloodthirsty, Wanted
Edges: Hip Shooting, Quick Draw
Gear: Revolver (damage 2d6), stor kniv (Str+d4+1) og halggevær (1-3d6).

Clement, Briggs, Bean og Brennan

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d6
Skills: Fighting d6, Notice d6, Riding d6, Shooting d6, Stealth d6
Charisma: -2; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5
Hindrances: Bloodthirsty, Wanted
Edges: Quick Draw
Gear: Revolver (damage 2d6+1), halggevær (1-3d6; +2 shooting) eller riffel (damage 2d8).

KULTISTERNE

Rev. Joseph Smith ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8
Skills: Fighting d10, Knowledge (Occult) d8, Notice d6, Shooting d6, Spellcasting d10, Stealth d6
Pace: 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 6

Hindrances: Bloodthirsty, Overconfident
Edges: Arcane Background (Black Magic), Command, Fervor, Power o' the Flesh
Gear: Revolver (2d6 damage), kniv (Str+d4+2).
Powers: Boost/Lower Trait, Fear, Hell Fire (bliver ikke skadet af ild, kan styre ild, få ild til at skade andre).

Abraham Hunter ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8 {d12}, Vigor d8 {d12}
Skills: Fighting d10, Intimidation d8, Riding d10, Shooting d8, Stealth d8, Survival d8
Grit: 2; **Charisma:** -2; **Pace:** 8; **Parry:** 8; **Toughness:** 6 {8}
Hindrances: Bloodthirsty
Edges: Block, Fleet-Footed, Improved Frenzy, Power o' the Flesh
Gear: Stridskølle (str+d6), riffel (2d8)

KRIGERNE

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8 {d12}, Vigor d8 {d12}
Skills: Fighting d8, Intimidation d6, Riding d8, Shooting d6, Stealth d6, Survival d6
Grit: 2; **Charisma:** -2; **Pace:** 8; **Parry:** 7; **Toughness:** 6 {8}
Edges: Block, Fleet-Footed, Power o' the Flesh
Gear: Kniv (str+d4), tomahawk (str+d6), riffel (2d8)

Power o´ the Flesh

Efter et kanibal-ritual hvor Tonkawa indianerne har spist menneskekød øger de deres terningtyper i Stength, Vigor og Notice med 2 trin. {Opdaterede stats}

Command og Fervor

Rev Smiths lederevner betyder at alle kultister der slås i nærheden af ham får: +1 Shaken test og +1 Melee Damage.

VINTER I OKLAHOMA

Vinter i Oklahoma

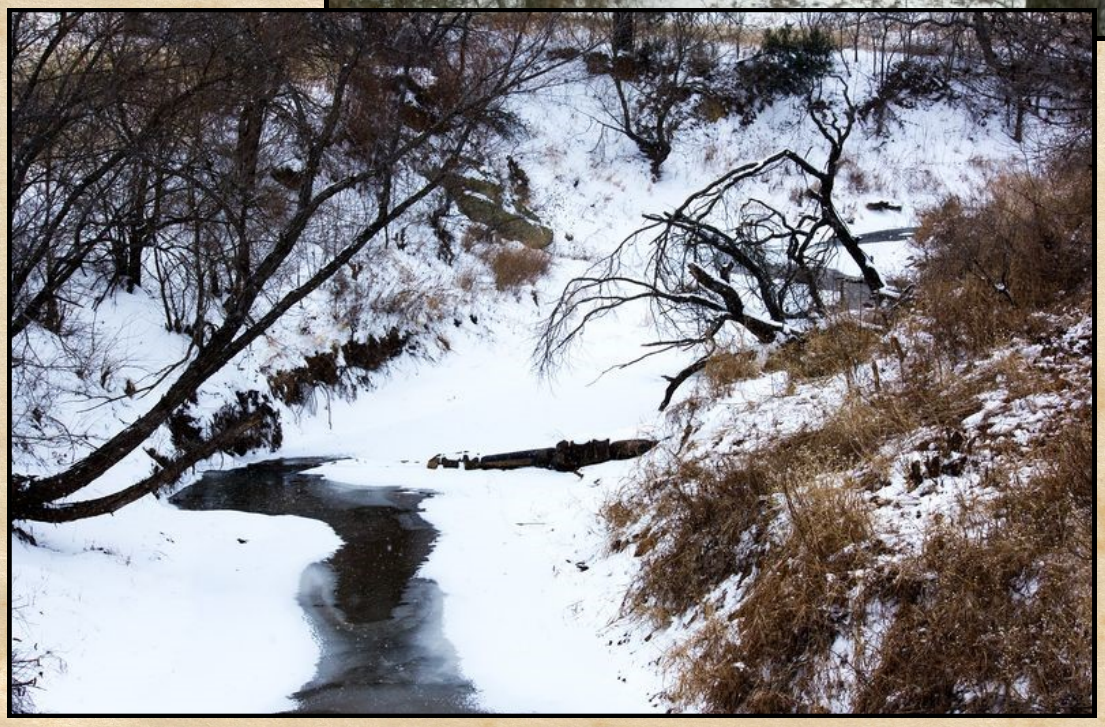
December i Oklahoma er en kold tid. Om dagen titter solen måske frem og får temperaturen op omkring 5°C og om natten rammer frosten med –10/15°C.

Det blæser ofte og når vinden kommer fra nord er det iskoldt, mens det kan blive lidt lunere med vind fra syd.

Vejret er generelt ret omskifteligt, og specielt om efteråret og foråret kan det virkelig te sig med voldsomme regnstorme og tornadoer. Det hænder overraskende ofte at temperaturen på samme dag kan skifte fra ca. 25°C til –5°C...

Til inspiration

Jeg lavede en google-søgning for at finde nogle vinter-billeder fra Oklahoma. De kan tjene til inspiration i beskrivelser af vejr og natur om Cherokee Town.



– PORTRAET AF EN HAEVNER –

Vinteren holder et fast og koldt greb om den lille by i Oklahoma. En kold vind kommer ned fra de store prærie sletter mod nord, og de fleste folk holder sig indendørs.

Dilligencen triller op foran postkontoret, og kusken får travlt med at se til hestene, mens en forhutlet mand iklædt stor frakke og halstørklæde hjælper passagerne indenfor i varmen, hvor en kop kaffe venter.

Byens postmester, borgmester og førende kræmmer i en og samme person tager venligt imod, mens han med slet skjult undren kigger på den brogede flok som er ankommet til hans by. Det er også ret underligt, at de ikke skal videre, men ønsker at blive i byen nogle dage. Det er jo hverken sæson for at handle kvæg eller bomuld. Så hvad mon de vil?

– o –

En af Agenturets bedste mænd er forsvundet. Nu er en gruppe agenter sendt afsted fra hovedkontoret i Denver, med ordre om at finde ud af hvad der er sket. Sporet ender i en lille flække i Oklahoma på grænsen mellem Syd- og Nordstaterne – og kun et par dages ridt vest for Indianer Territoriet.

– o –

Scenariet foregår i WEIRD WESTERN settingen fra Deadlands rollespillet. Det er ikke nødvendigt med noget særligt kendskab til hverken setting eller Savage Worlds reglerne.

Der er tale en handling som blander action med detektivarbejde, og spillerne skal selv være med til at skabe deres roller ud fra et skelet, hvor det er i spillerens magt at bestemme rollens køn, samvittighed og mål.