WINCHESTER

TEXT: CHRISTOFFER KRÄMER BILD: TOMAS ARFERT

Som skuggor från inbördeskriget slog de till i mörkret. Efter sig lämnade de blodspår i snön, några genomdränkta dollarsedlar i det kyliga vattnet och gyttjiga vagnsspår i riktning mot bergen. Den vagnslast vapen som blev deras lön gjorde lite för att jaga bort den tomhet tiden i Deliverance fyllt dem med. Efterlysta, för ett mord de inte begått, utmanövrerade, manipulerade och slutligen vända ryggen av den stad de tjänat, slank de iväg som tjuvar om natten.

Sacramentobergen, en del av de mäktiga Klippiga bergen, insvept i en mantel av is och snö och fläckad av högrest tallskog. Sacramentobergen, till brädden fylld med vargar, björnar, snöskred, issprickor och fruktansvärd kyla. En plats vars faror väger lätt i jämförelse med rykten om silvergruvor och hemliga tillflyktsorter. Sacramentobergen, hem åt en grupp uthålliga och trotsiga mescaleroapacher som inte låter sig spärras in eller betvingas. Sacramentobergen, ett utmärkt tillhåll för det jagade och splittrade sällskap som skyndar in i dess skugga.

Winchester är ett scenario som handlar om vanliga människor som tvingas till ovanliga val. Det är en historia om girighet, splittring och en last vapen. *Winchester*.

Winchester är andra delen i westerntrilogin. Tredje och avslutande delen, Gatling, spelas på SydCon. Vill du veta mer om trilogin, Deliverance och kampanjen? Gå då in på www.rollspel.com.

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

c.kramer@telia.com
western@rollspel.com

TACK

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

Maria Bergius Krämer
Anders och Tove Gillbring
Daniel Ahlm
Christian Johansson
Speltestarna på Sveavägen, som snabbt hittade scenariots brister.
Speltestarna i Tullinge, som sporrade mig att få arslet ur vagnen.

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

REGLER

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

RYKTE

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

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

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

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

VAPENSKICKLIGHET

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

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

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

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

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

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

HUR MAN LYCKAS

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

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

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

STRUKTUR

Informationen i detta scenario är upplagd på följande sätt:

DEL ETT

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

DEL TVÅ

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

DEL TRE

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

DEL FYRA

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

Jag hoppas att detta skall bringa klarhet i alla frågor.

DEL ETT

OM TRILOGIN

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

kretsar kring den lilla staden Deliverance, New Mexico. I stora drag handlar trilogin om ett gäng vinddrivna karaktärers möte med staden och dess ledare – Joseph Coltrane, en otroligt kallhamrad boskapsbaron, samt de konsekvenser detta möte får.

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

KARAKTÄRSDYNAMIKEN OCH TEMAT

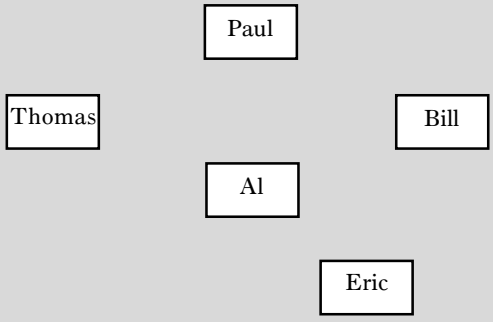
Hela Deliverance-kampanjen är tveklöst karaktärsdriven. Händelsekedjorna i trilogin är gjorda för att passa karaktärerna snarare än att karaktärerna är gjorda för att passa in i handlingen. Allting står och faller följaktligen med att karaktärerna fungerar och att ni som spelledare förstår vilken tanke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

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

VÄNSKAPSFÖRHÅLLANDEN OCH MAKTSTRUKTURER

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

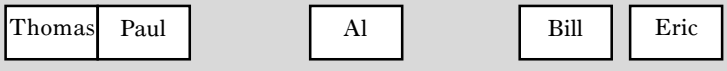
Efter första scenariot ser vänskapsförhållandena i gruppen ut så här:



Det går inte längre att beskriva förhållandena i en endimensionell skala, och inte ens två dimensioner gör de allt mer invecklade banden rättvisa. Om man skall göra en kortfattad och förenklad textbeskrivning av vad som hänt under scenariot *Colt* blir det som följer:

1. Klyftan mellan Thomas och Paul har minskat. Det är fortfarande inte ett okomplicerat förhållande, men Paul anstränger sig nu mer för att få relationen att fungera.
2. Klyftan mellan Paul och Bill har ökat. De är fortfarande goda vänner, men Pauls ökade irritation över Bill i kombination med Bills ökade beundran för Eric har skapat ett litet avstånd mellan de två tidigare oskiljaktliga vännerna.
3. Paul har fjärmat sig mer från Eric som han nu ser som en samvetslös och barbarisk typ.
4. Thomas har också fjärmat sig mer från Eric men har kvar lojalitetsband som han inte kan klippa även om han skulle vilja.
5. Al står ständigt kvar i mitten och anstränger sig för att ha goda relationer med all.

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



Som skiss#2 visar har Eric kommit en bit på vägen i sitt manipulerande när scenariot nummer två - *Winchester* - börjar.

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

en djup spricka mellan dem och förstärker denna spricka med händelser som gör tillit och kärlek mellan dem så mycket svårare. Ett ständigt ökande tryck utifrån, genom hela trilogin, blir katalysatorn som får dem att slutligen inse att de bara har varandra och den triumfen är självaste kärnan i hela trilogin.
För att lyckas med detta är hela karaktärsgänget uppbyggt med ett brödrapar i centrum. Dessa är de enda sunda och vettiga karaktärerna av de fem – de resterande tre är trasiga och tragiska på varierande nivå. I trilogin kretsar sedan det mesta kring detta brödrapar och maktstrukturen som finns i det sällskap de färdas i – ett sällskap som inte egentligen valt varandra utan mer tvingats samman av ödet. Scenario ett börjar med en händelse som skapar en djup klyfta mellan bröderna och som samtidigt sätter igång en förändringsprocess av maktstrukturen inom gruppen, scenario två både fördjupar och i viss mån överbryggar den klyfta som skapats samtidigt som gruppdynamiken fortsätter att förändras och scenario tre utplånar förhoppningsvis klyftan samtidigt som maktkonflikter i gruppen slutligen exploderar.

UNDERORDNADE TEMAN

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

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

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

OM SCENARIOT

Winchester är mer eller mindre en roadmovie där spelarna ständigt är i rörelse. Detta innebär en hel del transporttid, men förhoppningsvis finns det också så mycket personliga problem och konfliktspunkter mellan spelarna så det inte blir tråkigt. Frasen ”Ni reser i två dagar och ingenting händer” kommer inte att behöva användas. Om det i del ett av trilogin började gå dåligt för karaktärerna så är det meningen att del två skall vara några resor värre. I början jagas karaktärerna av Coltranes kofösare, men snart drar de också på sig mescaleroapachernas vrede. I samma veva skadas också en av spelarna allvarligt. För att avsluta allting blir karaktärerna bestulna på allt de äger. Det är dramaturgiskt viktigt att spelarna råkar ut för mycket elände eftersom dessa misslyckande genererar friktion inom gruppen. Samtidigt vill jag ju inte skapa ett scenario som spelarna tycker är tråkigt att spela så spelledarens jobb i scenariot handlar mycket om att balansera stora bakslag med små, moralhöjande framgångar. Precis som i scenario ett slutar spelarna dock på topp… tror dom!

DEL TVÅ

BAKGRUND

Under 1850-talet drevs mescaleroapacherna bort från de områden av klippiga bergen där de bott i århundraden. Tillsammans med Chiricahua, och Jicarilla drevs de ihop på ett tillfälligt reservat kring Fort Sumner (också kallat Bosque Redondo). Tidigt stod det klart att detta var en miserabel plats att bo på som saknade tjänbart vatten och odlingsbar mark. Snart var det apacher som inte lät sig fösas undan och kuvas. Med jämna mellanrum var det en grupp som tröttnade på sin fångenskap och flydde reservatet. Ibland var det en nybildad grupp bestående av individer från olika andra grupper som tröttnat.
Under 1864 flydde en sådan nybildad grupp upp i Sacramentobergen för att på så sätt kunna återgå till sin gamla livstil. De bosatte sig i området väster om Deliverance och försökte livnära sig på jakt och samlande som de gjort tidigare. Flykten undan de vita, den begränsade arealen att röra sig på och den större försiktigheten i sin kontakt med andra, gjorde dock detta liv mer problematiserat än tidigare och för att klara sig tvingades bandet att stjäla boskap med jämna mellanrum, för att dryga ut sina förråd. Då i princip all boskap i området kring Deliverance tillhör Coltrane stal de alltså kontinuerligt från honom. Coltrane var av förståelige skäl inte nöjd med detta utan försökte på olika sätt åtgärda problemet.
Trots påstötningar på sina kontakter i kavalleriet lyckas Coltrane dock inte övertyga dem om vikten av en ordentlig kampanj upp i bergen. Indianerna var för få , för avlägsna och ställde till för lite problem för att vara värda den ansträngningen i en tid då så mycket andra problem fortfarande kvarstod. Coltrane var av förståeliga skäl inte nöjd med detta svar utan funderade på hur han skulle kunna ändra myndigheternas uppfattning.
Vid denna tid flyttade också en jesuitpräst vid namn Nathaniel Haas in i området. Då han hörde talas om apacherna i bergen bestämde han sig för att lösa konflikten på ett fredligt sätt. Kunde han bara kristna hedningarna borde det kunna underlätta integrationen avsevärt. Myndigheterna skulle väl inte skicka ut sitt kavalleri i den

sortens utrensningsmanövrar som han hört talas om om det rörde sig om ett gäng kristna indianer och indianerna i sin tur skulle väl troligtvis ha lättare att foga sig i sin situation om de hade mer gemensamt med landets majoritet. Följaktligen inrättade han en liten missionsstation en bit utanför Deliverance och började göra långa reser upp i bergen. Genom sin hängivenhet, en del språkstudier och en våghalsighet som bottnar i en total förtröstan på Gud kommer han efter ett tag i kontakt med, och blir vän med, några av apacherna. Under ett par år utökas vänskapen och kontakterna och Nathaniel gör långa, regelbundna resor upp i bergen.

Nathaniels besök ställer också till problem inom mescaleroapachegruppen. Några av indianerna blir vän med prästen, lär sig en del av hans språk och ansluter sig till hans lära. Några andra tar avstånd från honom och vägrar befatta sig med hans läror. Detta skapar en splittring i gruppen och resulterar i praktiken i att gruppen är delad i två. Detta gör deras liv än svårare än vad det redan är och kommer säkert i längden att leda fram till någon form av konflikt.

Under början av hösten 1866 öppnar sig en chans för Coltrane att lösa sitt indianproblem på ett lika våghalsigt som diaboliskt sätt. Under en kofösarresa träffar Coltrane på en skrupelfri vapensmugglare som erbjuder att sälja honom en leverans med 100 fabriksnya wichestergäver. Enda haken – alla gevär har rensats ut på grund av fabrikationsfel av pipan och är potentiellt livsfarliga. Hela lasten skickades till nedsmältning av fabriken, men kom på avvägar på väg till fabriken. Vapensmugglaren föreslår att Coltrane kanske kan sälja vapnena till någon av sidorna i stridande Mexiko. Coltrane nappar på förslaget och bestämmer datumet för leveransen. Han har dock inga tankar på att sälja vapnen till Mexiko. Däremot tänker han låta några av sina män sälja dem till indianerna, vänta tills bråken börjar, vara beredd och sedan snabbt underrätta kavalleriet. Myndigheterna kan ju inge gärna ignorera indianproblemet när de blir varse att de är utrustade med de modernast tänkbara vapnen. Coltranes plan slår dock fel när hans vapenleverans kapas av karaktärerna i slutet av scenariot *Colt*. Hans ilska blir dock kortvarig när det står klart att karaktärerna är på väg upp i bergen till indianerna med lasten. Nu kan han med gott samvete låta underrätta kavalleriet som ändå är i närheten och jagar mexarbanditen El Dente, och han kan samtidigt lasta ytterligare en grov förseelse på karaktärerna. Livet är härligt…

TÄNKT HÄNDELSE-UTVECKLING

48 timmar efter det att karaktärerna stal Coltranes vapenlast är de på väg upp i bergen. Al har lyckats övertyga resten av sällskapet att vapnen bör säljas till indianerna. Dels är det, enligt Al, allmänt känt att indianerna har silver och dels har Coltrane själv sagt att han ligger i fejd med dem på grund av att de stjäl hans boskap. Vad kan vara bättre än att tjäna en massa kosing samtidigt som man är en nagel i ögat på Coltrane? Trots att karaktärerna har lite olika åsikter om visheten i att sälja vapen till urbefolkningen eller kanske just på grund av att de är så splittrade att ingen enighet går att få blir det som den driftige Al säger. Al har ju dessutom, enligt egen utsago, varit gift med en apache en gång i tiden och talar språket så det lär ju inte bli några problem.

När karaktärerna väl släpar sig fram i den tilltagande kylan och snömodden och de kontinuerligt kan se hur det av Coltrane utsända uppbådet kommer närmare några timmar nedanför dem i bergen så känns planen inte lika vattentät. Oron för att Coltranes män skall hinna ikapp blandas med oron för att indianerna kommer att reagera aggressivt innan Al hinner prata med dem. De rör sig framåt och ser spår som antyder att de är på indianmark utan att hitta några egentliga indianer. För varje timme som går kommer uppbådet närmare och närmare.

MÖTET MED APACHERNA

Till slut får Al syn på en ensam, vakande apache till häst. Nervös, eftersom han ju inte pratar ett ord apache nalkas han och försöker på pidgin-engeslska göra sig förstådd. Apachen drar bakåt och försvinner. Då karaktärerna inte har något val följer Al och de andra efter. Efter tio minuter dyker den ensamma apachen upp igen. Al försöker på nytt och indianen drar sig ånyo tillbaka. Detta upprepas ett tag tills Coltranes män börjar bli oroväckande nära. Då tillslut dyker apachen upp igen, denna gång med drygt tio av sina vänner. När Al rundar en klippformation står de plötsligt där, beväpnade med primitiva gevär och bågar. Till Als stora flax visar sig denna grupp indianer tillhöra fader Nathaniels vänner. En av dem är till och med döpt, bär ett synligt krucifix och heter Paul. Denne man slår sig i lag med Al medan de andra väntar nervöst en bit bort. Förhandlingarna är lätt förvirrade då Pauls engelska är begränsad och med starkt religiösa inslag. Tillslut når de dock igenom och indianen Paul fattar galoppen. Gevär visas och beundras. Till slut, när det är dramatiskt riktigt och karaktärerna börjar bli riktigt nervösa, bjuder apacherna med dem och de rider vidare in i bergen. Coltranes män avslutar här sin jakt då de ser spåren efter många indianer och inte vågar riskera något.

Apacherna leder sällskapet i riktning mot sitt läger men stannar en dryg halvtimme bort. Apache-Paul förklarar på sin staplande engelska att deras indiangrupp är splittrad som judarna i Palestina under den romerska ockupationen (eller motsvarande biblisk liknelse för

splittring). Därför måste karaktärerna vänta medan några av apacherna i gruppen rider före och försöker förklara situationen.

APACHELÄGRET

Efter en dryg timme återvänder ryttarna. Efter en del upphetsat snack på athapascan förklarar deras tolk att det är okej att rida vidare, men att karaktärerna måste uppträda mycket, mycket vänligt och lugnt eftersom ledaren för den andra delen av gruppen, Yatahé, är mycket missnöjd. Ritten fortsätter. När karaktärerna väl kommer fram till indianernas läger står det klart att livet som flykting inte är så glamouröst. På en liten platå, omgiven av skog på ena sidan och lodräta bergsväggar på den andra så ligger ett tiotal wickiups utslängda. Hemmen är ganska slitna och känns mycket provisoriska. Mellan dem brinner ett par lägereldar och runt dessa eldar sitter ett tjugotal indianer: män, kvinnor och barn. Alla ser tärda ut och de flesta blänger misstänksamt på karaktärerna när de rider in. Mitt i byn står ett sällskap som omger en högrest man i trettioårsåldern. Han är mycket mörkare än de flesta av de andra indianerna runt omkring. Indian-Paul förklarar att detta är Yatahé. Introduktionerna är lika korta som artighetsfraserna. Genom Paul får karaktärerna reda på att de inte är välkomna, men att gästfrihet utsträckts till dem över natten. Förhandlingar om vapnen kommer att ske efter måltiden.

Måltiden är en tunn, köttlös grönsaksrätt som värmer mer än den mättar. Det står klart att indianerna inte lever det lyxigaste av liv. Runtomkring dem sitter i alla fall fader Nathaniels vänner och de blir mycket väl behandlade. Det bes till och med bordsbön. Efter middagen är det dags för förhandlingar. Apacherna, till och med Yatahé är mycket intresserade av vapnen. Särskilt fascinerade är de av det faktum att du kan ladda så många som sjutton patroner i samtidigt. De tittar storögda när patron efter patron försvinner in i vapnet och vänder och vrider på det som för att se var alla tar vägen. Yatahé är dock mycket misstänksam. Han har blivit lurad av vita förr, så han vet. Han vänder och vrider på ett antal vapen. Provskjuter ett och lägger sedan bort det för att provskjuta ett helt annat. För att testa att de framtagna vapnen inte är de enda som är okej vill han till och med bryta upp en packlår, fetta av ett vapen, ladda och skjuta det. Eftersom karaktärerna är angelägna om att sälja vapen så går de givetvis med på detta. Tillslut är Yatahé nöjd och förhandlingarna går in i nästa steg. Karaktärerna vill ha silver för sina vapen. Yatahé och Paul pratar en massa och sedan rycker Yatahé på axlarna och pekar i riktning mot bergväggen i lägrets utkant. Ett par apacher eskorterar sedan karaktärerna till en ingång i bergen, tydligt uppallrad av stockar och annat. Med en lykta som ljus leds de sedan in i gruvgångarna. Vid det här laget börjar karaktärerna bli lite misstänksamma. De vill visserligen ha silver, men de tänker inte gräva fram det själva. När indianerna tillslut stannar vid skelletten av två män som sitter lutade mot väggen inne i en gruvgång, med indianpilar i sig, blir misstänksamheten än större. Apacherna pekar nämligen på en rostig metallkista med ett gammalt hänglås sittande i ena ändan. Om detta är betalningen för alla vapen är trippen mer än bortkastad. En av karaktärerna tar dock och slår upp det gamla hänglåset och öppnar kistan för att åtminstone se vad den innehåller och till allas förvåning är den verkligen sprängfylld med rent silver. En snabb uppskattning visar att kistan väger ungefär 100 kilo, vilket skulle betyda ett värde av ungefär $10.000. Karaktärerna blir förstås överförtjusta. Apacherna å sin sida verkar inte bry sig ett skvatt om metallen. Karaktärerna kånkar mödosamt ut kistan i lägret och blir sedan visade en wickiup av Paul. I den lilla flätade hyddan får alla plats, även om det blir något trångt. Matta efter en lång dag går de och lägger sig efter att ha fördelat vaktpassen under natten.

FADER NATHANIEL

Strax efter gryningen, fortfarande mycket tidigt, blir det någon form av uppståndelse i lägret och den med sista vaktpasset hinner precis

väcka de övriga innan dörren till deras wickiup plötsligt slits upp med kraft. Hukande utanför står fader Nathaniel Haas och han är inte glad. Med befallande stämma beordrar han karaktärerna att omedelbart lämna lägret. Han ger sig inte och hans omdömen är inte nådiga. Han anklagar karaktärerna för att vara profitörer och krigshetsare utan moral eller förstånd, syndare som kommer att få sin dom längre fram. Bredvid Nathaniel står apachen Paul och försöker lugna ner situationen lite. Även Yatahé kommer till platsen och undersöker vad allt skrikande har för orsak. Karaktärerna blir givetvis förbannade av prästens gapande, men han ger sig inte. Ingenting karaktärerna säger eller gör får honom att backa det allra lilla minsta. När karaktärerna trilskas tar han till och med till hot. Han säger att han förstår att det är dem som Coltranes uppbåd jagar över hela berget och att han inte kommer att ha några samvetskval över att rida till dessa och avslöja var karaktärerna finns. Eric försöker hålla sig lugn in i det längsta, men exploderar till slut och drar sin kavalleripistol. Här ingriper genast alla apacher på plats med att dra egna vapen och ställa sig framför prästen, även Yatahé som enligt uppgift inte gillar honom. Apache-Paul förklarar stressat att deras gästfrihet är okränkbar och att de inte tänker tillåta någon att skada någon annan så länge de är gäster i lägret. Eftersom karaktärerna inte genast ger efter för Nathaniels krav stegar han resolut mot sin häst och meddelar att han rider för att prata med Coltranes uppbåd. En av karaktärerna säger bittert att prästen inte levat om det inte var för dem och konstaterar att detta är tacken. Detta får prästen att stanna upp och förhöra sig vad de menar och karaktärerna berättar historien om Coltranes mordplaner. Nathaniel höjer inte ett ögonbryn under hela historien utan konstaterar bara att Coltrane inte förnekar sig. Han lugnar sig också något och konstaterar att karaktärerna åtminstone inte är bortom räddning. Faktum kvarstår dock: att de vägrade döda en präst gör inte synden att sälja vapen till indianer mindre och detta måste de fortfarande sona för. Att förse indianerna med vapen är, i Nathaniels ögon, liktydigt med att sätta igång en lynchning, ett upplopp eller värre. Han förklarar att appacherna nu tänker rida för att göra en räd mot Coltranes ranch nästa gryning och att detta säkert kommer att leda till blodspillan direkt. Dessutom kommer det säkert att resultera i en massiv reaktion från Coltranes sida, och kanske till och reaktioner från kavalleriet. Han tittar på karaktärerna, slår ut med handen över lägret, och frågar om det är vad de tycker att detta fattiga läger verkar behöva. Karaktärerna som ändå tänkt lämna apachelägret i gryningen bråkar inte vidare med Nathaniel utan packar för avfärd som han önskar. De lämnar vagnen i lägret, men tar med sig de två packhästarna. På dessa fördelar de de 100 kilona silver som de tjänat i vapenaffären. Nathaniel spottar och kallar det judaspengar. När karaktärerna till slut är redo att lämna lägret möter Yatahé och Paul upp. Paul förklarar, lite förläget, att han är ledsen för det plötsliga uppbrottet och att fader Nathaniel bara vill väl. Han tackar för en god byteshandel och önskar dem lycka till. Han förklarar också att lägrets spejare sett delar av Coltranes uppbåd längst bergens östra kant. Nathaniel nöjer sig inte med att ta farväl här. Han följer karaktärerna ur lägret som för att absolut se till att de försvinner. Snart är karaktärerna uppslukade av det vita bergslandskapet.

EN SKYDDANDE HAMN

Ritten går söderut, mot Mexiko men förhoppningsvis utom räckhåll för Coltranes kofösare. I snö och kyla gick, i okänd terräng och med tungt lastade hästar går färden bra mycket långsammare än önskat och under dagen börjar bristen på proviant göra sig kännbar. I flykten från Deliverance hade inga särskilda föråd hunnit samlas ihop och det lilla som fanns var slut långt innan karaktärerna nådde mescaleroapacherna. Maten i lägret hade inte varit mycket att hurra för och fukost hade det inte varit tal om i det plötsliga uppbrottet. Utan mat, vatten eller stärkande drycker (något som verkar drabba Al särskilt hårt) kämpar de sig alltså söderut och situationen blir allt jobbigare. I någon fjällbäck kan de fylla sina vattenflaskor, men bytesdjur att skjuta håller sig undan. När skymningen nalkas kurrar magar ikapp och det är uppenbart att deras färd bara kommer att bli långsammare och långsammare om de inte kan åtgärda situationen.

Just som karaktärerna börjar leta efter lämpligt skydd för natten får de syn på en underlig syn. Stående mot en lodrät bergvägg är en övergiven täckt vagn. En Conestoga – ”prärieskonare” – av traditionellt snitt med rundade former och slitstark segelduk. Runt omkring vagnen har stora snödrivor blåst upp och gjort vagnen till ett utmärkt och ganska väl isolerat vindskydd. På ena sidan vagnen, något täckt med snö och frost men inte omöjligt att borsta bort, står det med färggranna bokstäver ”Indian tonic” och ”Native Miracle Drug”. Uppenbarligen har vagnen tillhört någon skojare och kvacksalvare som råkat illa it i bergen. Karaktärerna beslutar gemensamt att slå läger vid vagnen. Innuti får tre-fyra av dem gott plats och räcker inte detta så är marken under vagnen både torr och isolerad. Efter att ha placerat ut snaror i ett försök att skaffa någon form av mat kojar karaktärerna i en hög på och under vagnen, för trötta eller oförsiktiga för att vakta. Under natten vaknar de i olika vändor av ylande vargar och vinande vind.

OLYCKAN

På morgonkvisten vaknar en pissenödig Paul och tassar ut ur vagnen. Han ställer sig en bit bort och upplever ett tillfälligt ögonblick av

lycka när solen också passar på att gå upp. Bäst som han står där och kissar får han plötsligt syn på en hjort som står och tuggar på en buske. Då han inte vill försitta sin chans halar han mycket försiktigt upp sitt winchestergevär, tar sikte och skjuter, fortfarande med byxorna nere vid benen. Skottet blir en katastrof. Med en rejäl smäll exploderar pipan på wichestern och sprider metallfragment runt omkring sig. Paul slungas baklänges, förblindad och tillfälligt döv och smärtan är enorm. När de andra rusar ut hittar de honom i en sotig och blodig hög på marken. Såren i ansiktet och på huvudet ser otäcka ut och han blöder ymnigt.

INSIKTEN

Efter den första stundens absoluta krishantering, där Paul bärs in i vagnen, tvättas av lite hjälpligt och bandageras med tygtrasor som rivs både här och där, kan karaktärerna stanna upp och tänka lite. Pauls skador är allvarliga, men inte dödliga. Ett öga verkar skadat, men det andra intakt, även om han för stunden inte kan se med detta heller. Han är inte i stånd att sätta sig på en häst ännu, men en dags vila kanske löser detta problem. Winchestergeväret är förvandlat till skrot. Pipan har exploderat en tredjedels längd från kolven och det är svårt att exakt utröna orsaken. Karaktärerna börjar givetvis undersöka saken närmare. När de tänker på saken har ju ingen av dem skjutit med sina gevär tidigare, de har ju haft annat att göra så att säga. Vid närmare undersökning av de resterande fyra gevären visar det sig också att samtliga pipor känns lite skeva. Men bara precis så lite att man inte tänker på det om man inte undersöker saken. Uppenbarligen kan du också avfyra gevären utan att något händer vilket Yatahé bevisat när han skjöt ett skott från tre olika gevär. Situationen är ändå kritisk om ett av fyra gevär exploderar när man skjuter med det med tanke på att mescaleroapacherna köpte över nittio gevär…

När en av karaktärerna påpekar att prästen Nathaniel sa att apacherna skulle göra en räd mot Coltranes ranch nu i gryning, just i detta ögonblick så att säga, isar sig blodet hos dem alla , utom möjligtvis Eric. Ingen av dem behöver särskilt mycket fantasi för att räkna ut vad som kan hända om flera apacher skadas av defekta gevär under anfallet. Yatahé var ju inte direkt de vitas bästa vän. Situationen är tveklöst allvarlig.

PÅTVINGAD VILA

Den stora diskussionen rör nu huruvida man skall rida efter hjälp till Paul eller om man skall vila så länge man vågar och sedan försöka rida vidare söderut och här hitta en läkare. I diskussionen konstateras att Deliverance säkert ligger två dagsritter bort över land som kontrolleras av Coltranes ilskna uppbåd och att indianbyn kanske inte är det säkraste stället att vistas på just nu. Beslutet blir följaktligen att vänta, vila och sedan försöka transportera Paul så försiktigt som möjligt och så fort det går hitta en läkare. Bristen på mat blir nu än mer kännbar och då Paul verkligen behöver all hjälp för att återfå sin styrka ägnas dagen åt jakt och samlande. Under hela dagen turas karaktärerna om att vaka över den liggande Paul. Bill får en chans att verkligen betyda nå-

got för sin vän och Thomas och Paul får en chans att prata ut. Eric och Paul har dock inte så mycket att säga varandra.
Jakten och samlandet misslyckas helt och fram emot eftermiddagen måste det fattas kritiskta beslut. Efter lite kalkylerande kommer karaktärerna fram till att apacherna tidigast kan vara tillbaka från sin räd någon gång efter skymningen. Därefter har de en halv dagsritt till vagnen där karaktärerna gömmer sig just nu. Visserligen tog samma sträcka en hel dag när de red den, men indianerna hittar bättre och släpar inte på 100 kilo silver. Om indianerna trotsar mörkret – vilket de säkert gör om man skall tro alla blodisande historier om indianer man hört – kan de alltså nå fram till vagnen någon gång under natten. För att undvika detta måste karaktärerna alltså rida redan idag, och fortsätta rida trots att mörkret sänker sig…

ÄN EN GÅNG PÅ VÄG

Dictum factum – sagt och gjort. Karaktärerna löser Pauls transport genom att binda honom fast vid hästen i sadeln och ge Thomas hästens tömmar. Efter detta ger de sig iväg – trötta, hungriga och med både kofösare och indianer efter sig.
Natten blir lång och smärtsam. Karaktärerna rider i vad som känns som snigelfart fram i ett mörkt skugglandskap. När månen tittar fram kan man hålla styrfart och undvika faror, men när molnen hopar sig blir det både becksvart och livsfarligt. Mer än en gång tvingas karaktärerna vända och rida tillbaka en bit för att inte hamna i återvändsgränder. I vinden och kylan smyger utmattningen på dem gradvis och när gryningen kommer segar de sig fram i sömngångartakt. När gryningen kommer har karaktärerna ingen aning om hur långt de färdats under natten. I deras kroppar känns det som om de färdat enorma sträckor, men de vet samtidigt förnuftsmässigt att det är en illusion och att de i själva verket inte kommit så långt. De har inget annat val än att släpa sig vidare. När de vid middagstid rider in i nya problem är de för trötta för att riktigt inse faran.

EL DENTE GÖR ENTRÉ

När karaktärerna stannat vid en liten bäck för att fylla på sina vattenflaskor och för att se till Pauls bandage rider plötsligt en grupp om 15 ryttare ned för en slutning mot dem. Först tror karaktärerna att det är Coltranes män eller hämndlystna apacher och gör sig redo för strid, men snabbt ser de att detta är ett helt annat sällskap. Mörkhyade och klädda i underliga blandningar av militärklädsel och vanlig civ il klädsel rider de fram mot karaktäererna och ställer sig i en halvcirkel runt dem. Ledaren är en storleende man med en enda guldskimmrande tand i övre tandraden iklädd en generalsjacka späckad med medaljer och epåletter samtidigt som han bär den grå kepsen tillhörande en menig sydstatssoldat. Karaktärerna behöver inga mer ledtrådar för att lista ut att de stött på mexarbanditen El Dente och hans gäng. El Dente storgrinar, konstaterar på bruten engelska att karaktärerna ser väldigt trötta och hängiga ut och beordrar sedan fram en flaska tequila som han låter gå runt hos dem. Al dricker djupa klunkar, något som resulterar i förtjusta flabb från El Dentes män. När tequilan försvunnit konstaterar El Dente dock att trötta män som de inte borde släpa omkring på så mycket prylar i bergen. Och eftersom El Dente är en sådan hyvens man tänker han hjälpa karaktärerna genom att ta hand om deras överskott. I någon sekund hänger skottlossningen i luften innan karaktärerna ger sig. Det finns helt enkelt ingen möjlighet att vinna en strid med El Dentes alla välbeväpnade män och karaktärerna låter sig motvilligt avväpnas. Mexikaner tar deras tömmar, jublar över innehållet i deras sadelväskor och hela sällskapet eskorteras därefter vidare söderut i ungefär tre timmar.

BANDITLÄGRET

När de kommer fram till El Dentes läger väntar dem en smått bisarr syn. På en öppen plats mellan två utskjutande bergsknallar har ett läger byggts upp. I huvudsak längs den ena bergssidan där överhängande klippor ger gott om skydd mot väder och vind. Detta tillfälliga läger har banditerna sedan fyllt med möbler och annat från gårdar de plundrat i området. Följaktligen ser karaktärerna både matsalsmöbelemang och hela sängar. På klippväggen hänger tavlor och bonader. I lägret råder full aktivitet. Drygt tio personer, några av dem kvinnor, håller på att laga en rejäl måltid över öppna eldar och lukten i lägret är ljuvlig. Karaktärerna inser att de har hamnat i rejäla problem, men maten får dem tillfälligt att glömma allt annat. Det blir också en fest i lägret och karaktärerna bjuds av allt som finns att tillgå: mat, dryck och rökverk – då de är mer eller mindre utsvultna vräker de i sig allt de kan. De mexikaner som pratar engelska konverserar med karaktärerna och historier om deras bedrifter väcker skratt. Mexikanerna å sin sida be-

rättar om äventyr från inbördeskrig, plundringståg och diverse andra kriminella aktiviteter. Trots att stämningen är god är det dock tydligt att karaktärerna noga övervakas av de församlade. De ges ingen chans att beväpna sig eller fly. Olika mexikaner ger olika svar på deras frågor om vad som skall hända med dem. Några säger att det skall beskattas, andra att de nog kommer att skjutas efter frukost. El Dente själv bara skrattar och konstaterar att natten åtminstone skall ägnas åt fest. Av förklarliga skäl är karaktärerna inte på sitt bästa festarhumör, och håller sig mycket för sig själva och diskuterar sina möjligheter. Allting försvåras ju rejält av att Paul inte kan se och inte är i form för några vildare strapatser. Thomas vägrar göra något som utsätter lillebrorsan för risker. Under natten visar festrusiga mexikaner också upp sin största skatt, stolta som tuppar. I packlårar av trä märkta IX Kansas ligger en nedmonterad Gatling. Fulla mexare skryter om hur de snöt lasten rakt under näsan på kavalleristerna som nog fortfarande undrar vad som hände och vem som gjorde det.
Festen pågår större delen av natten, men sker under hyfsat kontrollerade former. Några av banditerna blir riktigt berusade, men tillräckligt många håller så god form att karaktärerna inte vågar chansa med att göra något dumt. Tillslut somnar även karaktärerna med siktet inställt på att försöka krångla sig ur knipan under morgonen. Utmattade efter flera dagars hårda strapatser sover de som stenar.

UTBLOTTADE – IGEN

När de väl vaknar är det redan aktivitet i lägret. Majoritet av mexikanerna är uppe och frukost lagas. El Dente är bakfull och inte alls på det skrattande humör han var under gårdagen. Utan allt för mycket småsnack meddelar El Dente, flankerad av en rejäl livakt, att han bestämt sig. Han har inte råd med vittnen och har därför bestämt sig för att karaktärerna måste skjutas. Han ber dem att inte ta det personligt och uppmanar dem att ta tio minuter på sig att ta sina sista farväl. Karaktärerna ser sig desperat om efter en chans att slå sig ur situationen, men alternativet till att bli skjutna om tio minuter är att bli skjuten direkt om man bråkar. Chockade och arga tar karaktärerna mycket riktigt avsked av varandra, men inte för att bli ledda som lamm till slakt utan för att de räknar med att stryka med i striden som snart kommer. Desperat bollar de med möjligheter.

KAOS RÄDDNINGEN

I denna situation kommer plötsligt en bandit ridande i sporrsträck. Han hoppar av i farten och rusar fram till El Dente. Denne lyssnar och ger sedan snabba order på spanska som får lägret att explodera i aktivitet. Karaktärerna som inte förstår spanska så bra uppfattar ändå ord som ”apache”, ”hombres” och dylikt. Hästar samlas ihop packning slängs upp på vagnar och så vidare. El Dente närmar sig karaktärerna och storleende ropar han att detta uppenbarligen är deras lyckodag. Medan några mexare fortfarande håller karaktärerna i schack med sina vapen kommer El Dente fram, kastar en revolver i gyttjan framför sig och en handfull patroner brevid revolvern. Han ler ett av sina leenden och konstaterar att han ju trots allt inte är en best. Efter detta hoppar han och de resterande mexikanerna upp på sina hästar och försvinner i sporrsträck. Allt går blixtrande snabbt och karaktärerna lämnas chockade kvar. Knappt har de hunnit plocka upp revolvern och patronerna för än de hör ljudet av galloperande hovar - många hovar. De hinner precis gömma sig när en stor grupp indianer ledda av Paul rider in i lägret. Det blir snabbt uppenbart att situationen är kritisk när indianerna börjar sitta av för att undersöka lägret, det är bara en tidsfråga innan de hittar karaktärerna. Överraskningarna är dock inte över. Knappt har indianerna hunnit sitta av för än Coltranes män rider in i samma pass – fast från andra hållet. Kofösarna och indianerna hamnar snabbt i en intensiv eldstrid och drar sig snart båda tillbaka åt var sitt håll. När dimman lättar är det bara rester kvar på slagfältet. Ett antal döda och skadade kofösare och indianer ligger på marken, ett lämpligt antal hästar rör sig nervöst fram och tillbaka.

GATLING

Karaktärerna ser sin chans och samlar ihop allt användbart. Plötsligt är de beväpnade och försedda med hästar igen. De skall precis rida ut och iväg innan indianerna eller kofösarna kommer tillbaka då en av dem plötsligt ropar till och pekar på det övergivna lägret. På marken, bredvid en av mexarna övergiven vagn ligger packlåren märkt IX Kansas. Mexikanerna har glömt kvar sin Gatling… Här slutar också del två i trilogin. Fortsättningen får spelarna spela på SydCon.

ALTERNATIVA HÄNDELSEFÖRLOPP

I alla rollspelsscenarion gör spelarna saker du inte väntar. Att försöka räkna upp alla tänkbara möjligheter är därför inte särskillt konstruktivt. I scenariot Winchester är det dock två alternativa ageranden som är mer troliga än alla andra och därför tar jag här med dem som alternativa synopsis.

PAUL HAR BLIVIT SKJUTEN....

Den stora diskussionen rör nu huruvida man skall rida efter hjälp till Paul eller om man skall vila så länge man vågar och sedan försöka rida vidare söderut och här hitta en läkare. I diskussionen konstateras att Deliverance säkert ligger två dagsritter bort över land som kontrolleras av Coltranes ilskna uppbåd och man konstaterar att indianerna kan vara ilskna OM det är fel på fler winchestergevär än

Pauls. Karaktärerna kalkylerar också med att de apacher som deltagit i attacken mot ranchen inte kan vara tillbaka i indianbyn för än tidigast vid midnatt och att en eller två ryttare som rider dit i ilfart utan packning kan vara där strax efter lunch. Det ger tillräckligt med tid för att hämta hjälp och ändå komma undan…

Det är ju helt klart ett risktagande, men Thomas pressar hårt för att allt som kan göras för att hjälpa brosan skall göras. Tillslut bestämmer man att två man skall rida tillbaka till indianbyn för att söka hjälp. Som väntat tar denna ritt inte så lång tid. Karaktärerna känner vägen denna gång och de rider lätt utan packning.

När de väl kommer till mescaleroapachelägret möts de av ett relativt lugn. Fader Nathaniel möter strax upp med en bekymrad min och konstaterar att karaktärerna fortfarande inte är välkomna i byn. När de framför sitt budskap att Paul är skadad blir Nathaniel genast mer tillmötesgående och undrar vad som hänt. När han får reda på att ett vapen exploderat och att det var en av de nya winchestergevären (något han klurar ut oavsett om karaktärerna säger det rakt ut eller inte) bleknar han. Tyst nästan viskande konstaterar han att tjugo krigare ridit ut för att göra en räd mot Coltranes ranch tidigare samma morgon. Om någon av dessa krigare skadats på grund av att karaktärerna sålt apacherna dåliga vapen vill han inte ens tänka på vad de kan ta sig till. Gud hjälpe er om det har hänt, konstaterar han. Trots att Nathaniel känner ganska mycket avsmak för karaktärerna kan han dock tänka sig att hjälpa till ändå. Dels för att det handlar om en skadad man och dels för att han inte vill se mer människor dödade, inte ens av rättfärdigt ursinniga apacher. Följaktligen packar han sin väska, pratar med några av indianerna i lägret och följer sedan med karaktärerna.

Ritten tillbaka går även den i ganska hög takt. Nathaniel är knappast uppmuntrande resesällskap och han poängterar många gånger att de ligger otroligt dåligt till om några av apacherna råkat illa ut. Han ger dem också en och annat svavelosande predikan och konstaterar att Gud straffar några syndare omedelbart. Om inte karaktärerna redan i byn berättat för Nathaniel att han är i livet endast tack vare deras val så kommer den diskussionen ofelbart nu, med samma dämpande effekt på Nathaniel. Väl tillbaka vid vagnen tar Nathaniel snabbt och effektivt hand om Paul. Han rengör sår med sprit (som Al säkert lurar till sig en slurk av) och bandagerar med riktigt förband. Han ger även Paul en dos av en opiat som han förvarar i en liten flaska. Detta stillar smärtan. När ingen annan ser smyger han också till Paul en liten läderpung med torkade mescalbitar. Han instruerar Paul att tugga på bitarna om han känner att han har mycket ont eller behöver sova. Han betonar också mycket noga att Paul inte skall ta mer än en åt gången.

När Nathaniel är klar konstaterar han att Paul nog kommer att bli återställd, även om han är lite osäker på om han får behålla synen på ena ögat. Han vanliga rekommendation hade varit mycket vila för Paul, men nu rekommenderar han istället att karaktäererna tar sitt pick och pack och flyr söderut för allt vad de är värda. Själv tänker han rida mot indianlägret igen och om han har tur kanske han rider på eventuella förföljande indianer och kan försöka tala förstånd med dem. Han önskar karaktärerna lycka, även om de inte förtjänar det, och rider iväg.

Dictum factum – sagt och gjort. Karaktärerna löser Pauls transport genom att binda honom fast vid hästen i sadeln… osv.

THE MEXICAN STANDOFF

Karaktärerna må vara fångar hos El Dente, men det är inte uträknade och de har inga planer på att ge upp. På något sätt har de fortfarande tillgång till ett eller mer vapen eller annat föremål som de kan ha nytta av. De vet att det finns en chans att de kommer att bli skjutna under morgondagen och detta föder en desperation där de är beredda att ta stora risker. Om de ändå ska dö kan de ju ta några med sig…

Under natten manövrerar de sig in i en position där de snabbt övermannar El Dentes två livvakter och sätter en pipa mot huvudet på den sovande banditledaren som givetvis vaknar med ett ryck. Föga förvånande resulterar denna manöver i lätt kaos och en del snabba motreaktioner från El Dentes män. Den blinde Paul får snabbt ett par pipor mot sitt huvud, likväl som lägrets samtliga vapen vänds mot de som hotar El Dente. Det har blivit en riktig mexican standoff.

Lustigt nog verkar El Dente finna situationen lustig. Han storflinar och konstaterar att situationen verkar ha låst sig. Karaktärerna kräver givetvis att El Dente skall låta dem lämna lägret, annars så kommer han att bli den förste som dör. El Dente svarar med att detta skulle vara självmord och att hans gäng skulle skjuta ner dem alla som galna hundar om de gjorde något så vansinnigt. Han erbjuder dem att få lämna lägret till fots med lite proviant, fast utan vapen. Karaktärerna svarar att de ändå räknar med att dö och att de inte har något att förlora. De kräver tre hästar och att de får behålla sina vapen… På detta sätt fortsätter det och El Dente verkar verklgen trivas. Ju hårdare karaktärerna förhandlar ju hårdare förhandlar han själv. Till slut når karaktärerna en uppgörelse de kan acceptera. Ett par hästar, ett vapen, en lätt pung silver att betala en doktor åt Paul samt lite mat och vatten. När överenskommelsen är träffad kommer nästa knepiga steg. Hur upplöser man en mexican standoff? Vem skall först säkra sina revolvar och hur kan man lita på sin motståndare. Bäst som dessa förhandlingar pågår kommer en budbärare ridande i ilfart. Han hoppar av sin häst och rusar fram till El Dente som fortfarande står

med en pipa mot huvudet. Han viskar information på spanska. El Dente ler och frågar karaktärerna om de känner några indianer? Karaktärerna nickar lite och El Dente frågar om de är på vänskaplig fot… El Dente frågar sedan om karaktärerna känner en stor grupp kofösare. Karaktärerna nickar igen och El Dente frågar om de är på vänskaplig fot med dessa… Sedan föreslår El Dente att förhandlingarna skyndas på lite samtidigt som han ger order om uppbrott i lägret. En intensiv verksamhet påbörjas, samtidigt som vapen fortfarande pekas i alla riktningar. Situationen är absurd. I detta kaos är det lättare att avsluta förhandlingarna. Det finns ju uppenbarligen nya faror för alla inblandade. Revolvrar lyfts och för några sekunder får alla helt enkelt lita på varandra – något som är nog så svårt. Innan karaktärerna hinner agera särskilt mycket sitter El Dente och hans mexikaner upp och lämnar platsen i sporrsträck. Tråkigt nog för karaktärerna tar de alla hästar med sig. Karaktärerna är nu visserligen beväpnade, men de har ingen chans att lämna området tillräckligt snabbt. De hör redan ljudet av hovar som närmar sig. De hinner precis gömma sig när en stor grupp indiander ledda av Paul rider in i lägret. Det blir snabbt uppenbart att situationen är kritisk när indianerna börjar sitta av för att undersöka lägret, det är bara en tidsfråga innan de hittar karaktärerna… osv.

DEL TRE

PROBLEMOMRÅDEN

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

FÖR LITE – FÖR MYCKET KONFLIKTER

Hela *Deliverancetrilogin* är karaktärs- och konfliktsdriven som jag poängterar i början av scenariot. Detta kan potentiellt påverka en spelning i två riktningar: 1) Karaktärerna har så mycket och så djupa konflikter att de inte lyckas klara sig genom scenariot. 2) Karaktärerna har så lite och lama konflikter att de förstör stämningen inför nästa del i trilogin. Jag skulle definitivt vilja hävda att det sistnämnda riskerar att bli det stora problemet. Om spelarna är dåliga rollspelare och konsekvent väljer att ignorera de inbyggda spänningar som finns i sällskapet så riskerar scenariot att bli ganska tamt. Paul blir en hjälplös kryppling - so what? Alla är ju glada bästa vänner som hjälps åt och så vidare. Framförallt blir transportsträckorna under dag två och tre just transportsträckor som måste fyllas ut med meningar som ”Ni rider hela dagen och ingenting händer” medan ni desperat önskar att ni hade en slumptabell anno 1983. Annars är ju tanken att dessa perioder kommer att ägnas åt olika mer eller mindre upprörda diskussioner. Som spelledare har man ju också begränsade möjligheter att göra något åt sega spelgäng. I *Winchester* är Eric den lättaste karaktären att manipulera och ”sätta igång” som spelledare. Man kan som djävulens advokat spela på hans girighet. När Paul blir skadad kan man också diskret presentera det som hans chans att ta över och så vidare. Gör vad ni kan helt enkelt. För mycket konflikter är inte ett problem i min värld. Om Eric säljer ut sina kompisar till El Dente för en snabb häst och en flaska tequila är det bra TV… och jävligt roligt.

SPELARE TRÖTTA PÅ ATT FÖRLORA VARJE STRID

Ett potentiellt problem i scenariot är att spelarna tröttnar på att förlora. I första scenariot avgick Coltrane med segern trots att karaktärerna snöt winchestergevären som en tröst. I *Winchester* inleder man med att vara jagad av ett stort gäng kofösare som man flyr från sedan möter man indianer (som man inte vågar bråka med för att de är för många), vidare blir man utkörd ur lägret av en präst (eftersom man inte vågar låta honom verkställa sin hotelse), senare blir man jagad av nämnda indianer (och kofösare) och slutligen blir man utan att kunna göra något åt det övermannad av mexikaner. Spelare som är vana vid att skjuta sig ut ur det mesta när de spelar hemma riskerar att tröttna – i synnerhet när El Dente dyker upp och bara tar allting. Då maktlöshet är en av de tristaste upplevelserna när man spelar rollspel (”Det spelar ingen roll vad vi gör för SL bestämmer ju bara allt ändå) vill jag verkligen undvika den känslan, samtidigt som man ju inte kan låta det gå allt för väl i scenariot bara för att spelarna inte kan ta lite mogångar. Försök därför balansera eländet med små segrar i vardagen som håller det slitna och jagade gänget över ytan åtminstone. I det sistnämnda fallet med El Dente kan en viss fingertoppskänsla komma väl till pass. Kanske blir karaktärerna inte helt avväpnade och bestula direkt. Kanske blir de bara ”övertalade” att följa med till lägret där en lämplig ”skatt” för att färdas genom El Dentes marker kan diskuteras. Självklart fattar alla att El Dente ändå tänker försöka ta alla de har men nu är de i alla fall beväpnade och kan försvara sig.

Ett annat sätt att pigga upp spelare som bara tycker att de förlorar är ju givetvis att låta dem hamna i skärmytslingar med små delar av kofösaruppbådet eller indianerna. Förtrupper eller rekogonceringspatruller. Dessa små grupper förstärker känslan av att karaktärerna är jagade samtidigt som de ger möjlighet till lita skjuta och lite moralhöjande segrar.

DE ENVISAS MED ATT BLANDA IN DELIVERANCE OCH COLTRANE I VARJE BESLUT

Det är möjligt att några spelgäng, framförallt de som var med och spelade *Colt* på GothCon, är mycket fixerade vid Deliverance och Coltrane. De när fortfarande hämndkänslor eller så vill de rida tillbaka till Deliverance för att hjälpa människorna där bli kvitt sin despot. Dessa spelare skulle kunna ställa till det en del om de fick chansen. Här gäller det att betona, i form av SLs oskyldiga bisatser, hur Deliveranceborna svek dem och även att lyfta fram uppbådet, som gärna kan bli uppemot 25 man starkt om spelarna visar sådana tendenser. Även här kan Eric vara en behjälplig karaktär. Vad bryr han sig om hämnd – det är ju en känsla som inte berör honom. Han bör rimligtvis vara mer intresserad att få sina 100 kilo silver i säkerhet.

KARAKTÄRERNA VILL RIDA I GALEN TUNNA

I *Winchester* kan man endast med svårighet rida iväg i fel riktning, men just därför kommer säkert ett och annat förvirrat lag att försöka. Spelarna kommer troligtvis att fråga SL om information kring olika riktningar innan de bestämmer sig. Följande information kan hjälp till att guida spelarna mot visdom:

- Västerut (= längre upp i Klippiga Bergen) Här väntar ogenomträngliga bergspass, snöstormar, laviner och absolut livsfara.
- Österut (= mot Deliverance). Här jagar Coltranes uppbåd fram och tillbaka längst bergskammen och söker efter spår av att karaktärerna försöker ta sig ner på slätterna igen.
- Norrut (= mil efter mil av Sacramentobergen och i förlängningen Albuquerque eller Santa Fe) Här finns det inga direkta hinder för spelarna att rida. Kuxet är dock att de rider mot ökad kyla och vidare inåt staterna och kan där få svårare att förklara 100 kilo silver och löpa större riska att bli tagna för mordet på Patricia, en anklagelse Coltrane lär vara ganska snabb att sprida.
- Söderut (= mot Mexiko och värmen) Detta är den rimliga vägen för spelarna att ta.

NER TILL PRÄRIEN

Det är möjligt och till och med troligt att karaktärerna efter att ha fått Paul skadad först rider söderut i bergen ett par mil men sedan försöker hitta en väg österut ned på prärien igen. De räknar nog med att Coltranes uppbåd inte söker dem så långt söderut och de gör det för att Paul skall få en bekvämare resa med större chans att stöta på civilisation där han snabbt kan få hjälp. Det finns två enkla lösningar:

1) Låt karaktärerna stöta på, eller se spår av uppbådet på ett sådant sätt att de aktar sig för en sådan manöver.
2) Låt dem rida ner på prärien igen och låt dem där stöta på El Dente. Han tar ju dem sedemera upp i bergen till sitt läger igen.

DU OCH DITT SKJUT-GLADA GAMLA FINGER

En av *Winchesters* centrala händelser är den pipsprängning som Paul råkar ut för. Den har flera funktioner. I första hand försvagar den Paul rejält och tvingar därför brodern Thomas att stiga in och bli sitt vanliga beskyddande jag. Initiellt kan detta leda till konflikter mellan bröderna (Paul är inte glad över att bli daltad med igen), men i längden svetsar det troligtvis samman bröderna till en nivå där Paul kan släppa bomben om Patricia och att han stal revolvern. En problematisering och fördjupning av förhållandet med andra ord. En annan funktion är att händelsen sätter fokus på Pauls relationer till Bill och Eric. Knyter händelsen Bill närmare till Paul igen eller utnyttjar Eric händelsen för att monopolisera Bill. Troligtvis det sistnämnda då Thomas näppeligen lämnar Pauls sida och Bill och Thomas är som hund och katt. En sista och mer scenariorelaterad poäng med Pauls pipsprängning är att karaktärerna först här fattar (kan fatta) att vapnen de sålt till indianerna kan ha varit defekta och också drar slutsatsen av vad detta kan betyda för deras egen säkerhet om det är så. Det skapar en nervositet och ytterligare en anledning till flykt söderut. Problemet med denna scen blir om karaktärerna i tid och otid vill avfyra sina egna winchestergevär långt innan Paul gör det. De vill skjuta på Coltranes kofösare, de vill provskjuta ikapp med indianerna, de vill skjuta allt möjligt. Om detta händer kommer det att verka underligt att Pauls gevär plötsligt exploderar när inget annat gjort det och det kommer att kännas ologiskt att alla gevär är defekta. För att undvika detta måste man som SL alltså vara medveten om detta och undvika situationer där spelarna har mål att skjuta på. De skymtar Coltranes män som förföljer dem i dalen, men de går inte att skjuta på. De är med indianerna, men indianerna blir nervösa om de leker för mycket med sina gevär och så vidare. Minimera möjligheterna! Hövding Yatahé provskjuter gevär, men det är viktigt att påpeka att han aldrig skjuter mer än ett skott från ett gevär (eftersom han vill kolla att alla är lika okej). En annan tänkbar lösning är att betona att karaktärerna knappt hunnit iordningsställa mer än något/några få gevär. De nerpackade gevären är givetvis rejält infettade och

skyddade och det tar ju ett tag att göra rent dem. Sedan karaktärerna stal vagnen har de ju inte haft så mycket fri tid att leka med vapen. Efter det spelarna lämnat indianerna och rider söderut bör de iakttaga försiktighet med skjutandet på grund av att de inte vill dra till sig Coltranes uppbåd.

KARAKTÄRERNA TÄNKER INTE ALLS ATT DET KAN VARA NÅGOT FEL MED VAPNEN OCH HAR DÄRFÖR INGEN ANLEDNING ATT FRUKTA APACHERNA

Ett annat tänbart problem med de defekta winchestergevären är att karaktärerna över huvud taget inte funderar på att fler gevär än Pauls är defekta, utan utgår från att detta bara varit en slumpmässig olycka. I detta läge uppstår inte en rädsla för arga och hämndlystna apacher och en aspekt av scenariot går förlorad. Här har SL en stor roll att fylla med sina små hintar i informationen. I beskrivningen av pipan, i beskrivningen av hur pipsprängningen gått till måste det ligga subtila hintar om att det inte var en slump. När spelarna går vidare och undersöker sina egna pipor måste det också stå ganska klart att det är något klurigt med dem. Vid vidare och noggrannare undersökning så bör deras slutsats vara att varje skott ökar risken. En lösning på problemet kan vara att då och då antyda missljud eller dylikt när gevären avfyras tidigare i scenariot (när Yatahé gör det till exempel). Min erfarenhet är dock att det nästan är omöjligt att göra utan att karaktärerna hugger som hökar, plockar isär och undersöker – och det vill vi ju inte. Fundera själv ut en strategi innan varje spelning.

ATT PINKA UTAN WINCHESTER

Ett sista potentiellt winchesterproblem dyker upp i scenen där Paul lättar på trycket i gryningen. Tänk om han inte tar bössan med sig? Mitt förslag till lösning är att man beskriver scenen med utgångspunkt från att bössan är med (man bestämmer åt honom helt enkelt) ”Du går ut i halvmörkret och ställer dig en bit bort från vagnen. Du lutar ditt winchestergevär mot benet och knäpper upp dina byxor”. Ingen spelare kommer att protestera mot detta.

NÅGON KARAKTÄR SÄTTER KÄPPAR I HJULEN FÖR ATT RÄDDA PAUL

Det är en tänkbar möjlighet att Eric eller till och med Al kan sätta käppar i hjulet för en eventuell räddningsoperation åt Paul. Om karaktärerna bestämmer att någon/några måste rida tillbaka till indianerna för att söka hjälp kan någon av dessa ta på sig jobbet för att sedan inte utföra det. De rider helt enkelt en kort sträcka och sätter sig och avvaktar ett par timmar, rider sedan tillbaka och berättar att indianerna vägrat hjälpa till. Al kan göra det av 1000 bisarra skäl som till exempel att han fått för sig att sällskapet lättare hålls samman om Paul bibehålls blind. Eric kan göra det som ett led i hans maktkamp. Paul är uttalat mer negativ mot Eric sedan vagnsöverfallet och han kanske vill hålla honom svag av den anledningen. Detta är givetvis inget problem, men det kan vara bra att ha i huvudet som en möjlighet.

DEN DÖENDE PAUL

Det visade sig under speltesten att det är viktigt att få spelarna att förstå nivån av Pauls skador. Om de tror att Paul är döende eller behöver omedelbar läkarhjälp för att undvika döden kommer de (eller åtminstone Thomas) att strunta i konsekvenser och söka sig till Deliverance eller göra andra galenskaper. Se därför till att spelarna förstår att:

- Paul är rejält skadad i huvudet. Mycket blod och snaskiga detaljer.
- Paul riskerar att förlora synen på ena ögat, troligtvis inte det andra.
- Paul måste ha ett bandage för huvudet.
- Paul har förlorat en del blod och bör undvika allt för utmattande företag.
- Betyder detta att Paul måste ligga till sängs i en massa dagar? Nej, han kan röra på sig, om än lite försiktigt.
- Betyder detta att Paul absolut inte kan rida: Nej, men han ser ingenting och behöver konstant hjälp.

DEN HÅRDKOKTE EL DENTE

Scenen när El Dente dyker upp med sitt band är klart kritisk och bör nalkas försiktigt. Karaktärerna är redan jagade av både indianer och kofösare och en stor grupp ryttare kan få dem att göra mycket dumt. Var tydlig ganska snabbt med att denna grupp ryttare är något helt annat. Se också till att karaktärerna inte har, eller tror sig ha någon chans att fly, då banditerna känner terrängen och mycket överraskande dyker upp. Bestäm också på förhand om mexarna agerar mycket handfast, avväpnar dem, tar över deras hästar, jublar åt allt silver det har och generellt placerar karaktärerna i en mycket underlägsen sits ELLER om du vill ge dem lite mer chans redan från start genom att låta mexarna omringa dem, hota dem, lova att förhandla med dem om beskattning och exkortera dem, med vapen i behåll. Detta kommer att ha stor betydelse för slutscenen.

ATT GÖRA AVTAL MED EL DENTE

I förhandlingarna med El Dente kan tusen och en saker gå fel. Det är en så kaotisk situation att det är omöjligt att förutsäga allt. För att karaktärerna inte skall begå dumheter på grund av att de tror sig ha en bättre position än vad den är så gör tydligt klart att:

- El Dente inte är rädd för att dö.
- Att El Dentes banditer inte älskar honom så mycket att några av dem ändå inte funderar på att bli ledare själva, och att allt inte står och faller med honom.
- Att han kan tänkas att beordra sina banditer att inte döde karaktärerna direkt om de skjuter honom.

Om någon av karaktärerna (läs Eric) försöker göra separata uppgörelser med El Dente, vid en eventuell gisslansituation eller tidigare, så går det alldeles utmärkt. Om man kan erbjuda rätt sak så tvekar inte El Dente att göra affärer.

GATLING-KULSPRUTAN

Så fort Gatling-kulsprutan introduceras i historien kommer spelarnas ögon att lysa av förtjusning. De kommer att se kulsprutan som lösningen på alla sina problem. Det är därför viktigt att ha några saker i tankarna beträffande denna:

- Gatlingen är nästa scenarios stora grej och skall därför inte hanteras alls detta scenario.
- Gatlingen är nedmonterad och karaktärerna har ingen som helst möjlighet att sätta ihop den och använda den i mexikanernas läger.

SLUTET

Slutet i *Winchester* kan verkligen komma i så många former att det inte går att beskriva dem alla. Jag har fokuserat på varianterna där karaktärerna är fångna hos El Dente alternativt El Dentes gäster under tvång. Detta leder till två olika slut. Ett där karaktärerna med knapp marginal undviker en avrättning och en variant där karaktärerna förhandlar sig fram innan de blir avbrutna. Gemensamt för båda varianterna är att indianer och kofösare hamnar i strid och att karaktärerna undkommer med blotta förskräckelsen. Slutet kan komma i många andra former, men hur man än löser det som spelledare är det viktigt att följande ingridienser finns med i slutsekvensen:

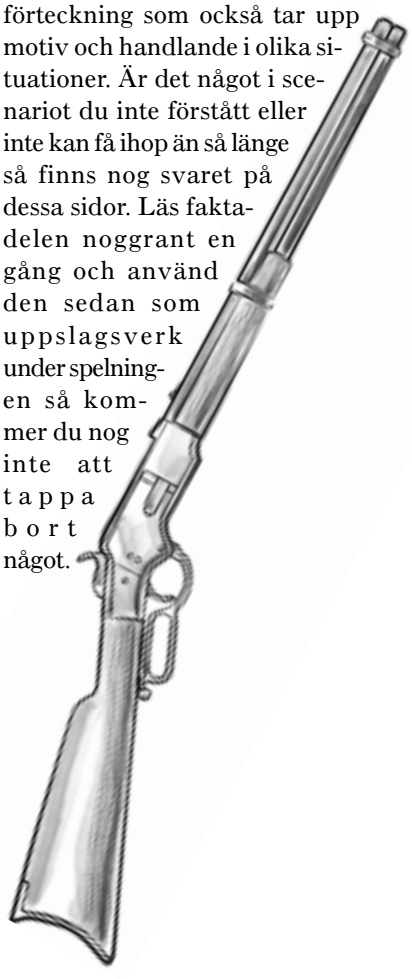
- Karaktärerna är kvar i El Dentes läger utan hästar.
- Indianer och kofösare rider in i lägret.
- Det blir en eldstrid innan de två sidorna drar sig tillbaka.
- Karaktärerna får tag på hästar.
- Karaktärerna hittar Gatling-kulsprutan.

En riktigt riktigt cool variant är att karaktärerna avsiktligt provocerar in både indianer och kofösare i passet och lägret med avsikt att sätta igång en strid för att på så sätt kunna lägga beslag på hästar och eventuellt vapen. Detta är den riktigt rollspeliga versionen och har ni någon möjlighet att få det är det bara fräckt.

DEL FYRA

FAKTADEL

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



KRONOLOGI

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

1846

New Mexico blir ett amerikanskt territorium.

1849

Deliverance bildas.

1866-09-12

Al rider in i Deliverance och får jobbet som sheriff.

1866-12-12, 18:30

Vagnslasten med winchester-gevär når Willow Creek.

1866-12-14 16:00

Karaktärerna får når mescalero-apachernas område.

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

1866-12-14 18:00

Karaktärerna får kontakt med apacherna.

1866-12-14 22:00

Winchesteraffären görs upp.

1866-12-15 07:30

Nathaniel dyker upp och kör ut karaktärerna ur lägret.

1866-12-15 18:00

Karaktärerna hittar Conestoga-vagnen och slår läger.

1866-12-16 06:45

Pauls pipsprängning.

1866-12-16 E.M.

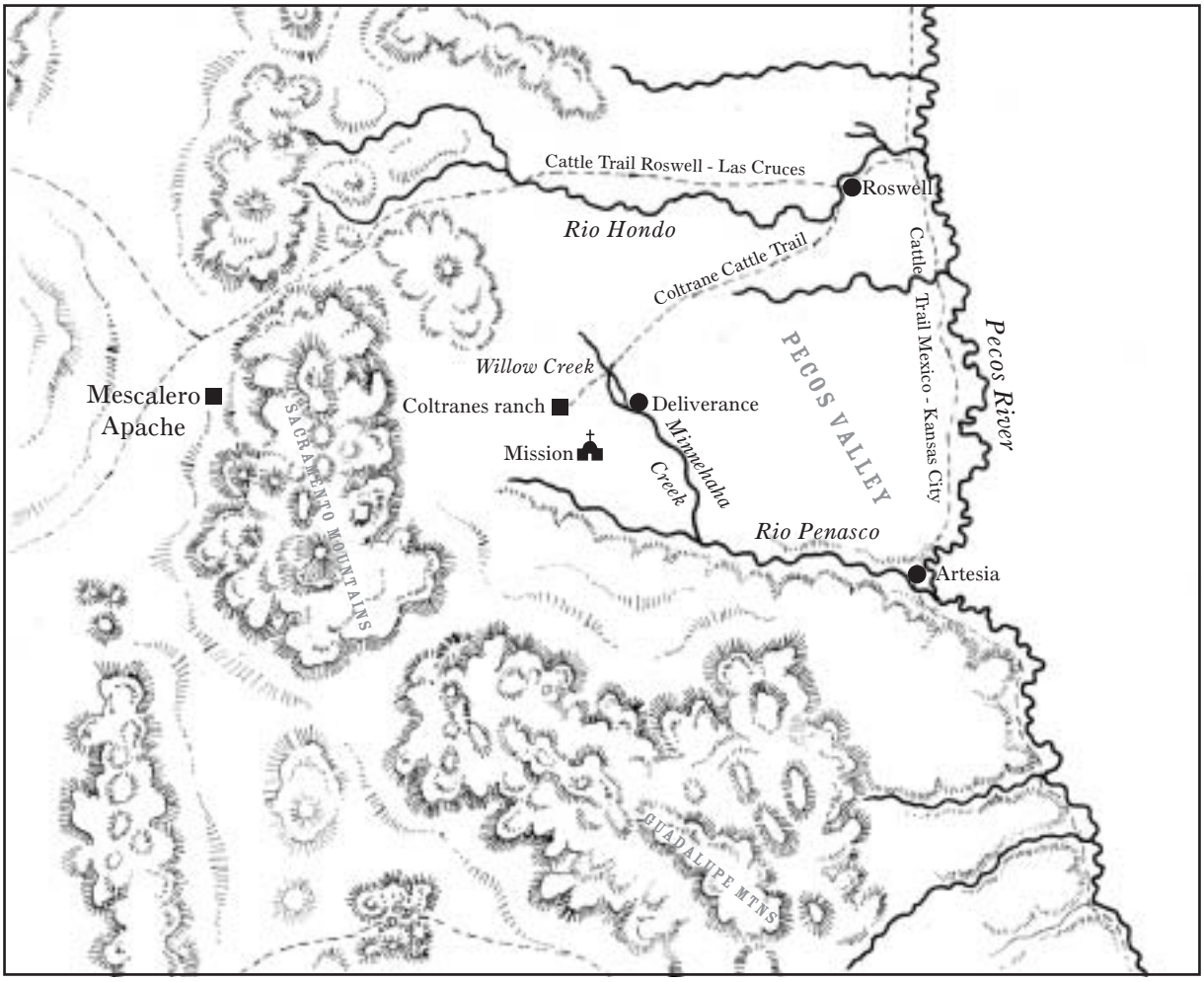
Karaktärerna fortsätter söderut med den skade Paul

1866-12-17 E.M.

Karaktärerna stöter på El Dente

1866-12-18 09:00

Indiander och kofösare rider in i El Dentes läger



BERGEN

Sacramentobergens södra utpost ned mot Mexiko är ett bergsområde med bland topografi och växtlighet. Reser man längre västerut i bergskedjan hamnar man bland Klippiga Bergens höga, svårforcerade toppar, men reser man söderut blir terrängen mycket gradvis mer lättnavigerad. Tallträd dominerar sluttningarna i området. Där karaktärerna rider fram bör man koncentrera sig på: snö, mer snö, snötäckt tallskog, snötäckt klippterräng med smala pass och lodräta stup och snö.

VAGNEN

Vagnen som karaktärerna släpar runt kan tänkas väcka en del frågor. Det är en klassisk platt vagn. Den är cirka två meter bred och fyra meter lång och väger rejält mycket med de tio packlårorna winchestergevär på flaket. Lasten är täckt av en vit presenning. Hjulen är stålskodda trähjul. Det finns goda chanser att vagnen kör fast eller blir stående i en backe för att de två draghästarna inte riktigt orkar – om spelledaren önskar det…

MESCALEROAPACHE-LÄGRET

Apachernas läger ligger på en liten platå omgiven av högre berg. På ena sidan växer en tät tallskog som ger lägret skydd och förser dem med material, ved och visst vilt och på andra sidan reser sig höga, mer eller mindre lodräta klippor. Vid basen av en av dessa klippor ligger också ingången till en gruva. I lägret finns cirka tio wickiups placerade med ett par meters mellanrum. Här och där mellan hyddorna brinner eldar där apacherna samlas för värme och mat. I helhet är lägret fattigt och känns tillfälligt.

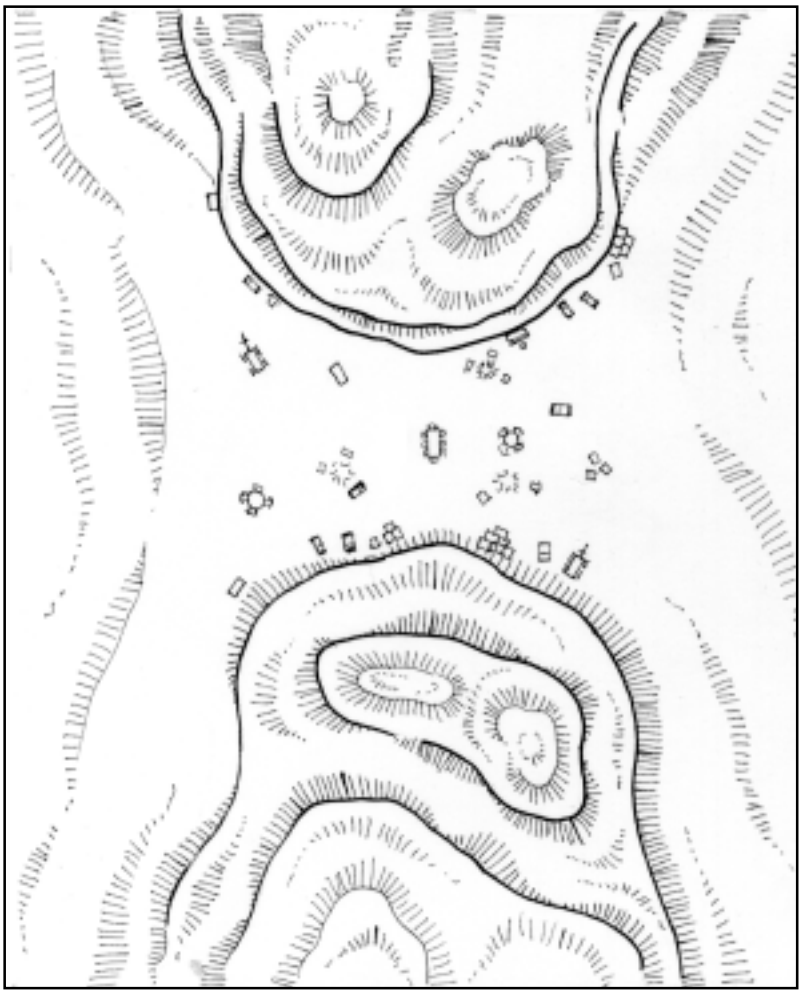
DE TVÅ INDIANLÄGREN

Mescaleroapacherna som håller till i bergen är inte ursprungligen en homogen grupp. Den består av individer från en massa grupper som gemensamt flytt från reservatet. Sedan flykten upp i bergen har en grupp, bestående av ett femtontal individer och ledda av Za-ye blivit vän med missionären Nathaniel Haas och gradvis övergått till den kristna tron. Resterande indianer, ledda av Yatahé, är skeptiska till detta nya inflytande, men accepterar det för att inte splittra den svaga gruppen.

GRUVAN

Gruvan som ligger in i klippväggen är den gamla Moonwell-gruvan som då och då berörs i legenderna i områdena kring Deliverance.

Många hävdar att gruvan bara är en myt, men mescaleroapacherna vet att den finns där – det var ju de som dödade de som byggde gruvan för länge, länge sedan. Gruvan är, i originalskick, ganska djup, men ras har gjort att det i den övergivna gruvan nu bara går att nå delar av första nivån. En gång, uppstöttad med tjocka tallpelare, leder svagt sluttande ner i berget. Man behöver inte gå långt för att allt dags- eller månljus skall försvinna och gången bli helt becksvart. Knappt 75 meter in i berget finns en dörröppning till höger som leder in till ett litet rum som gruvarbetarna levt i under tiden de jobbat här. Rummet har för länge sedan plundrats och består nu bara av murknade rester av möbler och husgeråd. Utanför dörröppningen sitter två skelett lutande mot väggen. De har fortfarande pilar i sig. Mellan de två skeletten ligger en massiv järnkista med ett gammalt och helt sönderrostat hänglås. Kistan innehåller förädlat silver och väger uppemot 100 kilo.



CONESTOGAVAGNEN

Mot en liten bergvägg står en övergiven Conestoga-vagn (den där traditionella rundade, täckta vagnen som man alltid ser i vilda västern) i en snödriva. På den slitna gamla kanvasduken som är spänd över vagnens skelett syns ett bleknat motiv från förr med en fjäderprydd hövding. Över bilden – i blockbokstäver, går det fortarande att läsa, helt eller delvis: **Indian tonic.** Under står det: **Native miracle drug.** Vagnen står lite i lä och snön har blåst upp lite skyddande runt omkring. Vagnen är sliten men skall ändå vara så intakt att karaktärerna skall se den som ett lämpligt ställe att söka skydd. Troligtvis växer lite vilda buskar och sådant runtomkring på ett sätt som får en att förstå att den är övergiven. Tittar man närmare ser man att presenningen runt vagnen faktiskt hållit tätt och tack vare snön som blåst på den ger en god isolerande effekt. Inne i vagnen kan tre till fyra personer sträcka ut sig mer eller mindre bekvämt. Skulle inte platsen räcka till kan man ligga under vagnen. Här har de snödrivor som blåst upp mot vagnen skapat ett helt isolerat och torrt utrymme.

EL DENTES LÄGER

El Dente har skapat ett tillfälligt läger på en öppen plats i ett pass genom en klippformation med branta sidor. På ena sidan av passet hänger massiva klippblock utskjutande på fem till femton meters höjd och skapar därmed ett naturligt regnskydd undertill. Här har banditerna byggt sitt läger med tre lägereldar stora nog att både värma och laga mat på till hela lägret. Genom att släpa hit möbler och husgeråd de tagit från bondgårdar de plundat har de ytterligare skapat en bisarr huslig atmosfär. Här står sängar, linneskåp, gungstolar och hela matsalsmöbelemang utställda på den gyttjiga marken och på klippväggen hänger foton på familjer som nu troligtvis står utan hem och bonader med texter som ”Hem är där hjärtat finns”.

JOSEPH COLTRANE SR.

Joseph Coltrane Sr. har värden som en ERFAREN BOSKAPSBARON.

Joseph Coltrane är en kraftull man vars många hårda år i sadeln lämnat tydliga spår även om de senaste bekväma åren rundat ut formerna något. Han ser fortfarande ut att kunna matcha vilken kofösare som helst om det skulle behövas och hans ögon utstrålar en kyla och hänsynslöshet som hans ständiga leende inte kan dölja. Det är ingen tvekan om att Coltrane ser Deliverance med omnejd som sin personliga ägodel och alla som bor där som tillfälliga gäster på hans nåder. Det bör inte råda något som helst tvivel om att Coltrane är en man man inte kan rå på. Enda chansen att döda Coltrane är att man själv tillhör en grupp på minst tre personer som är villiga att dö för att få jobbet gjort. Coltrane håller dessutom ett antal officiella titlar om området. Han är borgmästare i Deliverance och fredsdomare i hela området. Att kalla honom lagen är därför ingen överdrift.

Coltrane styr från sin ranch en dryg tvåtimmarsritt nordväst om Deliverance. Ranchen är den lyxigaste byggnaden i hela sydöstra New Mexico. Här bor och arbetar ett fyrtiotal kofösare som kontrolleras av Coltranes högra hand och förman Stuart McClintock.

När Coltrane får reda på att någon stulit hans vagnslast med gevär blir han ursinnig och luskammar området. När han sedan får uppgifter som visar att det troligtvis är karaktärerna och att de är på väg upp i bergen skickar han genast bud till kavalleriet och hänger ut karaktärerna för mordet på Patricia samt vapensmuggling till indianerna. Han skickar också uppbådet, bestående av cirka 20 man, upp i bergen för att jaga karaktärerna. Uppbådet leds av förmannen Stuart McClintock och har order att skjuta för att döda. Samtidigt skärper han bevakning av sin rach eftersom han inte vet vad karaktärerna har i kikarn.

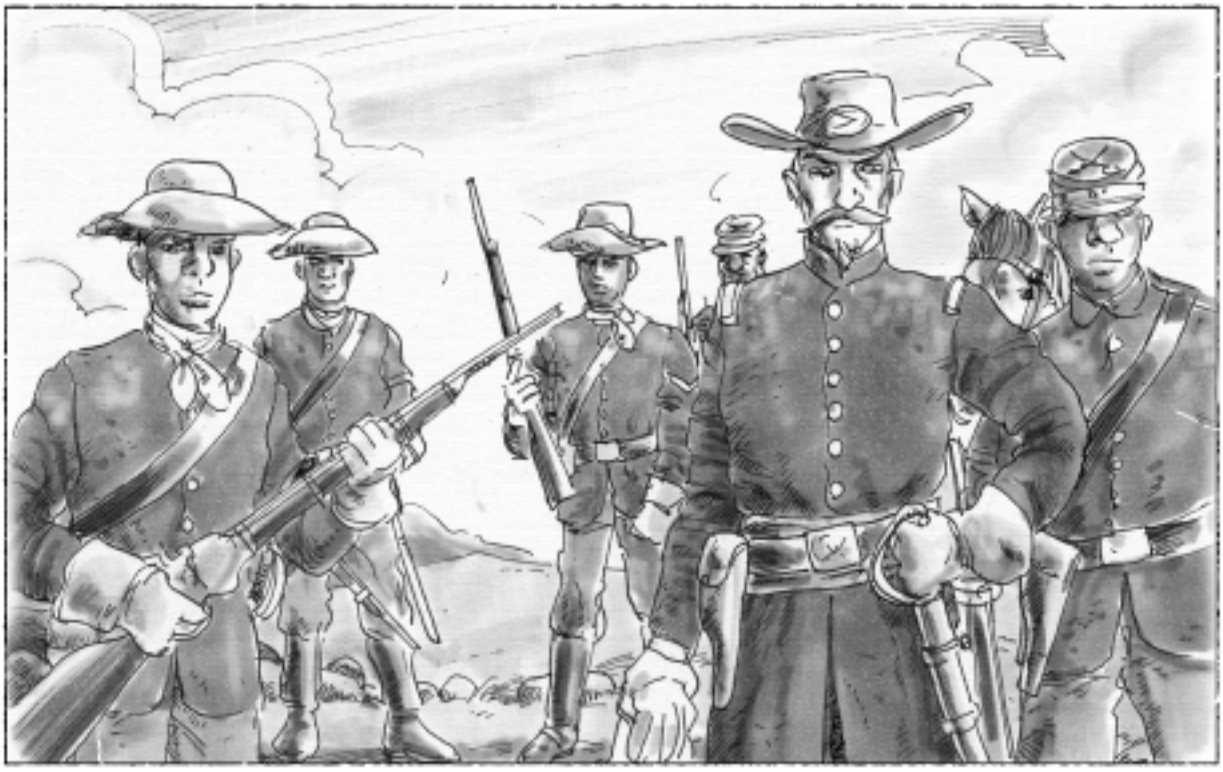
När apacherna smyger in på hans marker för att stjäla ett antal kor tre dagar senare blir de också upptäckta av bevakningen. En rejäl eldstrid utbryter och i denna eldstrid skadas både kofösare och indianer. Några av apacherna skadas när deras defekta Winchestergevär exploderar. Under attacken fattar också Coltranes ranch eld och brinner. I kaoset lyckas apacherna slinka iväg med ett antal kor. Elden bekämpas under tiden intensivt och pågår under större delen av dagen. Till slut måste Coltranes män ändå ge upp och acceptera att merparten av Coltranes vita hus har brunnit ned till marken. Huruvida boningshuset sticks i brand av indianerna eller om branden beror på något annat förblir ett mysterium. Coltrane blir i vilket fall som helst ursinnig bortom all sans och beordrar sina män att döda alla indianer de någonsin träffar på.

Stuart är Coltranes högra hand och förman bland alla hans kofösare. I frågor som beträffar anställda och ranchen är Stuarts ord lag och han har Coltranes absoluta förtroende. Stuart har arbetat för Coltrane ända sedan första början och han har en mängd skäl, inte minst ekonomiska, att vara lojal. Detta hindrar honom dock inte från att ha vissa funderingar för framtiden…
Stuart ger ett trevligt, förtroendeingivande och professionellt intryck. Han är född i sadeln och kan allt om djur och djurskötsel. Han har inte vunnit sin position eller sin respekt genom att låta andra göra hans jobb utan ser ständigt till att hålla sina händer smutsiga.
Stuart leder effektivt sitt uppbåd upp i bergen och följer de spår som den tunga vagnen lämnar efter sig. När *Winchester* börjar känner hela uppbådet att de närmar sig och Stuart driver dem hårt. När spåren plötsligt indikerar att vagnen stött på ett antal oskodda hästar håller han dock tillbaka sina män. Stuart tänker inte rida in i indianmarker utan att rekognoscera ordentligt först. Han låter därför sina män sprida ut sig längst bergens östra sluttningar. Om karaktärerna försöker rida ner ur bergen på den östra sidan kommer han på detta sätt att få reda på det och kan styra det stora uppbådet i jakt på dem.

När Stuart får rapporter om att ett okänt antal apacher ridit österut i riktning mot Coltranes rach delar han upp sina styrkor och skickar hälften tillbaka mot ranchen för att hjälpa till om något skulle hända. Resterande håller han fortsatt utspridda längst bergskedjans östra sida. Några av Sturarts män återkommer därför lagom till indianernas gryningsräd och kan delta i de korta, men häftiga striderna. Dessa män jagar också lämpligtvis indianerna tillbaka upp i bergen och gör därför att Stuarts styrkor är kompletta igen. Enda skillnaden är nu att Coltrane nu deklarerat att indianerna är ett lika prioriterat mål och skall skjutas om de träffas på. Under den tredje (eller fjärde beroende på hur sega karaktärerna är) dagen får Stuart bud om att karaktärerna skymtats längre söderut och han dirigerar därför sina män i den riktningen. Samlade i full styrka rider de sedan, till sin stora överraskning in i en enormt kaotiskt situation där de i ett övergivet läger stöter på indianer och potentiellt skjutglada karaktärer. Stuart inser snabbt att situationen är bortom alla kontroll och kommer efter ett tags skjutande att försöka beordra sina män ur situationen.

STUART McCLINTOCK

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



DENNIS ”DC” CARR OCH HANS BUFFALO SOLDIERS

Dennis Carr heter en vit officer som leder en grupp om fem svarta kavallerisoldater. Han är en duktig ung officer som ser seriöst på sitt jobb, men som ändå ger ett ganska avslappnat intryck. Hans sätt att tala antyder att han nog tillhör samhällets övre skikt. Det är uppenbart att DC är mycket stolt över sina män och om någon skulle få för sig att tala nedlåtande eller nedsättande om någon under hans befäl kommer de strax att bli varse var hans lojalitet ligger. Han gör klart för var och en som är otrevlig att han skulle byta in tio av deras sort för en av sina tappra soldater.

DC och hans män red för fem-sex dagar sedan (under scenariot *Colt*) söderut för att undersöka rykten om att El Dente flyttat över sitt läger på den amerikanska sidan av gränsen. De hittade tidigt spår som visade att detta stämde och skickade därför snabbt efter förstärkningar. Nu leder de hela IX Kansas bestående av genomgående svarta meniga och de är beväpnade till tänderna, bland annat med moderna Gatling-kulsprutor.

DC har valt strategin att i en ganska vid båge undvika bergen och istället slå in en kil mellan El Dentes läger och den mexikanska gränsen. Härifrån rider man norrut mot lägret för att på så sätt skära av banditernas flyktvägar. På kvällen den 14 december råkar regimentet ut för ett besvärande bakslag. På något sätt lyckas någon eller några stjäla en av regementets två Gatling-kulsprutor. Utredning visar att någon utifrån lyckats göra det, men inga tecken hittas på hur. DC är ursinnig och svär att få tag på de som gjorde det.

DC och hans män kan användas som statister i *Winchester*. De kan synas på avstånd och så vidare. De kommer att få en större roll i *Gatling*… självklart.

PAUL (ZA-YE)

Paul (Za-Ye) har värden som en KRIGSHÖVDING, och har 10 i RELIGION/KRISTENDOM.

Paul, eller Za-ye som han ursprungligen kallades, är den främste företrädaren för de av mescaleroapacherna som kommit att ansluta sig till den kristna tron. Han fungerar också som karaktärernas guide och tolk i lägret. Han är mellan fyrtio och femtio år gammal. Paul har gjort vissa avsteg från traditionell apachestil. Han bär byxor istället för ett höftskynke och har en livrem istället för midjebälte. Han har också ett krucifix i trä hänganden i en rem runt halsen. Han är ljusare i hyn än sin hövdingakollega Yatahé men har samma sorts långa svarta hår med samma sorts breda tygpannband. Paul är beväpnad, men bär sitt gevär i högerhanden med pipan pekande ner mot marken. Pauls har lärt sig sin engelska med Bibeln som lärobok och hans språk är mycket färgat av detta. Mycket bibliska uttryck och liknelser. Huruvida karaktärerna har ”mottagit Jesus som sin personliga frälsare” är viktigt för Paul.

Paul patrullerar sitt lägers östra gräns när han av en spanare blir uppmärksammad på att vita män med synbart fredliga avsikter färdas i passen med en stor vagn. Han samlar några av sina andra spanare och rider för att möta den. Då han pratar bäst engelska av alla mescaleroapacher i lägret är det naturligt att han tar första kontakten.

När Paul, eftrer en trevande diskussion med Al, får klart för sig att karaktärerna vill sälja nya och moderna vapen till hans läger blir han både upprymd och lite bekymrad. Han inser vilken nytta de skulle kunna ha av dessa vapen, men han är samtidigt lite oroad över betalnignen då han inte är säker på att det i hans läger finns något dyrbart nog att betala med. Samtidigt vågar han inte heller lita riktigt på dessa figurer som rest med en stor vagn upp i bergen – han och hans vänner har blivit lurade av vita allt för många gånger tidigare. När hantillslut bestämmer sig för att ta karaktärerna till apachernas läger för att där göra upp någon form av affär uppstår ett nytt problem – hur kommer Yatahé att reagera? För att undvika konflikt leder han karaktärerna till en plats någon timme från lägret och skickar sedan budbärare till Yatahé med uppgift att bereda vägen. När budbäraren kommer tillbaka med beskedet att Yatahé är missnöjd, men godkänner besöket, kan vagnen rulla vidare.

I lägret gör Paul sitt bästa för att övertyga Yatahé om att karaktärerna och vapnen kan vara till nytta. När Yatahé ser vapnen verkar han också mjukna något. Paul och Yatahé diskuterar också betalning och båda är överens om att lägret inte har något att erbjuda karaktärerna som de vill ha. Yatahé föreslår att de skall erbjudas kistan inne i gruvan – den måste ju innehålla något de vita vill ha med tanke på att de var beredda att dö för det en gång i tiden. Paul gillar idén och hoppas att detta skall räcka, annars kommer ju affären att gå i stöpet.

Paul tolkar sedan mellan karaktärerna och Yatahé under förhandlingarna. Han gör sitt bästa för att alla skall vara nöjda och tolkar så diplomatiskt han kan. När karaktärerna sedan blir nöjda med innehållet i kistan nere i gruvan blir han mycket nöjd. Han insisterar på att karaktärerna stannar över natten och åtnjuter lägrets gästfrihet.

När fader Nathaniel dyker upp under morgonkvisten och blir mycket upprörd över apachernas affärer blir Paul mycket orolig. Han har stor respekt för Nathaniel, men han kan samtidigt inte godkänna att prästen gör våld på den gästfrihet som de har erbjudit karaktärerna. Han ilar därför med prästen och gör sitt bästa för att lugna ner och släta över. Skulle karaktärerna få för sig att vilja angripa prästen reagerar Paul och hans vänner kraftigt. Även prästen omfattas av gästfriheten och ingen tillåts röra honom. Paul medlar vidare.

När karaktärerna lämnat lägret och rider vidare söderut följer Paul och majoriteten av hans män med Yatahé på räden mot Coltranes ranch. När ett antal av apachernas gevär exploderar i skottlossningen blir situationenen otroligt besvärlig för Paul. Han blir ursinnig över att ha blivit lurad och att de svekfulla vita männen satt honom i en situation där hans förtroende för Nathaniel också tar skada. För att försvara sin allians med Nathaniel gentemot Yatahé, som om möjligt är än mer ursinnig över sveket än honom, tvingas han också att personligen ta på sig att spåra upp och straffa nidingarna.

När Paul och hans män kommer tillbaka till lägret för att samla sig innan de rider efter karaktärerna träffar de fader Nathaniel (eventuellt sker detta möte en bit längre söderut om Nathianiel ridit iväg för att hjälpa Paul Dunn). Inget Nathaniel säger får Paul att ändra uppfattning och jakten fortsätter.

Liksom Stuart och hans gäng kofösare får Paul upp spåret av karaktärerna och förföljer dem söderut i bergen. Samlade i full styrka rider de sedan, till sin stora överraskning in i en enormt kaotiskt situation där de i ett övergivet läger (eller eventuellt i ett läger i uppbrott) stöter på kofösare, karaktärer och potentiellt mexare. Paul och de övriga apacherna inser snabbt att situationen är bortom all kontroll och kommer efter ett tags skjutande att försöka ta sig ur situationen. Jakten är dock inte slut för Paul…

YATAHÉ (NEGRO)

Yatahé (Negro) har värden som en KRIGSHÖVDING

Yatahé är ledare för ett gäng hårda mescaleroapacher som brutit sig ut från reservatet och som nu lever sitt traditionella jägar- och samlarliv uppe i bergen. Han är något under trettio år gammal, ovanligt mörk i hyn och har långt korpsvart hår (härav smeknamnet). Yatahé är riktigt traditionell och går klädd i knähöga mockasiner, höftskynke, midjebälte med kniv och en skjorta. Han har sitt svarta hår utsläppt och har det traditionella breda tygpannbandet. Han håller troligtvis sin winchesterkarbin framför bröstet.

När Yatahé får besked om att Za-ye har stött på ett sällskap vita som vill sälja vapen till dem blir Yatahé inte nöjd. Han litar inte på vita och tror inte att något gott kan komma ur situationen. Han vill dock inte förbjuda Za-ye att komma in i lägret då denne skulle förlora ansikte av det, och den fraktion med kristnade apacher han leder är viktig för gruppens överlevnad. Han är dock på sin vakt.

När Za-ye och de vita männen kommit in i byn har Yatahé och han en diskussion. Gemensamt kommer de överens om att erbjuda de vita männen innehållet i kistan som skeletten nere i gruvan vaktar. Za-ye hoppas att de kommer att accetera erbjudandet då han verkligen vill få till stånd en affär. Yatahé bryr sig inte lika mycket då han redan bestämt sig för att ta alla, eller en del av vapnen, med våld om affären misslyckas. Situationen med Za-ye kan alltid repareras efteråt. Affären lyckas dock och de vita går och lägger sig.

När prästen Nathaniel dyker upp i gryningen och börjar bråka håller sig Yatahé borta. Han gillar inte prästen eller prästens inflytande och han tänker absolut inte stiga emellan om de skriker och bråkar. Det enda som kan få honom att ingripa är om någon av dem tänker använda våld i lägret – det tänker han inte tillåta.

Tillsammans med Za-ye och hans män rider Yatahé sedan för att stjäla ett antal kor ifrån Coltrane. När räden går fel och urartar i skottlossning, och denna skottlossning resulterar i att ett antal av de nya winchestergevären exploderar, blir Yatahé ursinnig. Händelsen bevisar bara vad han redan visste – att man inte kan lita på vita män. Za-ye blir dock ännu mer upprörd då det var han som bjöd in de vita i lägret och ledde affären, och Yatahé låter därför honom ansvara för jakten och hämnden på de vita.

Nathaniel är en jesuitpräst i fyrtioårsåldern. Han är klädd i en lång, fotsid kappa som täcker hela hans kropp, men det är ändå uppenbart att han är ytterst muskulös och vältränad. Nathaniel är skägglös, har gråsprängt, kort hår och markerade ansiktsdrag. Nathaiel är mycket hängiven sin uppgift att kristna apacherna och han är övertygad om att detta kommer att leda till fredlig samexistens i framtiden. Han tänker inte låta någon stoppa denna process och han har enorm förtröstan i Gud. Då Nathaniel har förstått att många, inte minst Coltrane, vill honom illa går han beväpnad med en colt. Han vill verkligen inte skada någon och undviker in i det längsta att använda våld, men när det kommer till kritan lever han under parollen att ”Gud skyddar den som skyddar sig själv”.

Nathaniel rider ofta för att träffa sina vänner i bergen. Under denna morgon noterar han på sin färd att grupper av Coltranes kofösare stryker omkring i bergen. Då han vet vad Coltrane tycker om honom håller han mycket låg profil och rider osedd vidare. När Nathaniel rider in i apachernas läger, ser vagnen och får berättat för sig att fem vita män kommit och sålt massor av vapen blir han absolut skogstokig. Han tänker inte låta några vita profitörer och avskum förstöra vad han jobbat så hårt för att bygga upp. Fylld av en helig vrede söker han upp karaktärerna i sitt tält och driver under svavelosande tal kryddat med förolämpningar och sanningssägande ut karaktärerna ur byn. Han låter sig inte stoppas och hotar till och med att ange karaktärerna för fredsomdomaren Coltrane om de inte packar sig iväg. Inte ens om karaktärerna skäller tillbaka och berättar historien om hur de avstått att döda honom förlorar Nathaniel momentum. Han mildrar dock sina hårda ord något och konstaterar att karaktärerna då trots allt inte är utan möjlighet till frälsning. Att sälja vapen till indianerna finns det dock ingen ursäkt för, oavsett hur de handlat tidigare. Nathaniel följer karaktärerna ända till kanten av byn för att vara säker på att de verkligen försvinner för gott.

Om karaktärerna återvänder till indianlägret för att hämta hjälp till den skadade Paul möter de en lika hård och kompromisslös Nathaniel. Han konstaterar att Guds straffdom drabbar vissa snabbare än andra och gör absolut ingenting för att mildra karaktärernas rädsla för indianernas vrede, om det nu skulle vara så att fler gevär exploderat. Tvärtom så förstärker han det med beskrivningar av vad apacherna kan tänkas hitta på om de får tag på karaktärerna. Trots sina hård ord förljer Nathaniel dock med karaktärerna. Han tänker inte undlåta att hjälpa en svårt skadad man även om han kanske förtjänar sina skador. Han tänker dessutom göra vad han kan för att undvika ett potentiellt blodbad på karaktärerna om indianerne råkat illa ut.

Följaktligen packar han sin lilla väska med bandage, sprit, en liten flaska opiater samt en liten pung med torkad mescal. Han rider med karaktärerna och behandlar Paul efter bästa förmåga när de kommer fram. För att mildra Pauls smärtor ger han honom av opiaterna och han smyger också till Paul pungen med torkad mescal. Han instruerar dock Paul noga att aldrig ta mer än en bit i taget och helst bara när han skall sova.

När Nathaniel behandlat Paul sätter han, oavsett tidpunkt på dygnet, av norrut igen. Om karaktärerna jagas av ilskna indianer vill han försöka tala förstånd med dem så snart som möjligt.

NATHANIEL HAAS

Nathaniel Haas har värden som en ERFAREN PREDIKANT , och har 10 i TEORI/INDIANER samt 25 i TRÄFFSÄKERHET/REVOLVER och 25 i VAPENSNABBHET/REVOLVER.

EL DENTE

El Dente har värden som en ERFAREN MEXIKANSK BANDIT.

El Dente är en ökänd bandit från norra Mexico. Ingen vet riktigt var hans namn kommer ifrån, men det kan ha något att göra med det faktum att han bara har en tand i sin överkäke eller om han helt enkelt bara är en hårdkokt typ. Den fyrtioårige El Dente är en vandrande modekatastrof och klär sig i en fransk översteuniformsjacka med massvis av epåletter och krimskrams i kombination med en grå sydstatskeps, engelsk väst med rova och korsadae patronband. Denna stil speglar också i några av hans mest hängivna följeslagare. El Dente har slagits på alla sidor i det mexikanska inbördeskriget och är en skoningslös soldat när det behövs. Han har inte hamnat som ledare för ett trettio man starkt rövarband utan en stor portion ledaregenskaper, slughet och hänsynslöshet. Samtidigt är han en man som gillar utmaningar och trivs som allra bäst när saker hettar till – en klassisk adrenalinknarkare. Det är lätt att få uppfattningen att El Dente ser allt här i livet som ett skämt, men då gör man ett stort misstag. El Dente ser det mesta i livet som ett stort skämt – men några saker tar han på dödligt allvar.

När El Dente stöter på karaktärerna och deras hästar ser han det som en trevlig överraskning. Han och hans gäng har plundrat bondgårdar och annat i närheten under en dryg vecka och planerar egentligen att ligga lågt ett tag. Då El Dente och hans män är så många och så välbeväpnade är det inga problem att dominera karaktärerna oavsett om han väljer att helt och hållet avväpna och tillfångata dem eller om han bara väljer att tvinga med dem för att eventuellt plundra dem på saker senare.

El Dente återvänder med karaktärerna till sitt läger där han mottas med en stor fest. Denna fest tillåts karaktärerna deltaga i även om de hålls under uppsikt. Under festen visas de också den Gatling-kulspruta som mexarna stulit från IX Kansas. Efter ett par timmars festande går El Dente och lägger sig med en av lägrets senioritor.

Om El Dente tillåts sova sin sömn vaknar han upp butter och baksmällig och bestämmer sig för att karaktärerna måste dö. Han börjar också planera för att genomföra detta när hans spanare meddelar att en stor grupp indianer och en stor grupp kofösare är på väg mot lägret i hög fart. Då El Dente nått sin position genom att undvika onödig och meningslös konfrontation ger han order om omedelbart uppbrott. Här kostar han också på sig att beväpna karaktärerna med en revolver och sex kulor. Han vill inte verka helt osportslig och han tycker ju ändå att karaktärerna har varit ganska roande. I slutändan tror han ändå att de kommer att dö så några vittnen lämnas ju inte i vilket fall som helst.

Om El Detne blir utsatt för någon form av gisslansituation är han hård som sten och trivs uppenbarligen med den intensiva upplevelsen. Han förhandlar stenhårt och verkar inte vara ett dugg rädd att dö, något som givetvis gynnar honom och delvis är ett spel. När förhandlingarna avbryts plötsligt av budbärarens bud är det med visst missnöje han lämnar situationen. Nu fick han ju aldrig reda på hur förhandlingarna gått…

STANDARDMEXARE

El Dentes mexarband består av en säregen blandning av före detta bönder, soldater, legoknektar och rena banditer. De rider med El Dente för att de alla har något som de lämnat bakom sig och för att han, åtminstone tillfälligt, har gjort deras liv bekvämare. Några av dem pratar engelska, men de flesta enbart spanska. Deras förmåga att hantera vapen varierar från det amatörmässiga till det riktigt, riktigt farliga. Ingen av dem kan behandlas lättvindigt.

VÄSTERN

Namn Thomas Dunn

Alias _____ **Rykte** 50/85

Ålder 26 **Födelsedatum** 5/12 **Födelseort** South Carolina

Längd 175 **Vikt** 76 **Hårfärg** Brun **Ögonfärg** Bruna

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

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

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

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Armé	35	32	3	6	3	20	13/12/11/9
Spencer karbin	35	30	3	7	5	50	17/16/14/11
Winchester	36	29	2	17	6	50	14/13/11/8
Knytnäve	40	30	3		4		5

Färdighet	FN
Första Hjälpen	13
Försvar	13
Hantverk/snickra	17
Jordbruk	12
Juridik, militär	6
Kortspel	8
Köra vagn	15
Ledarskap	15
Läsa/Skriva	12
Militär exercis	15
Orientering	14
Ride	19
Räkneläre	12
Simma	10
Smyga/Gömma sig	9
Spåra	8
Uppmärksamhet	13
Överlevnad/berg	10

Hölster Hollywood **Dra** 2

Stridsvana 12 **Fanning** -9

Skadebonus 1 **Försvar** 13

Tålighet 4 **Chock** 15

Förflyttning 15 **Bärförmåga** 13

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 105 **Cent** _____

Värdesaker Guldklocka

Skador

Skademod _____ **Blodförlust** _____

Skada	Område						
Skråma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning							
Benbrott							
Kula							

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

BAKGRUND

UPPVÄXT

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

KRIGET

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

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

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

attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Thomas, Paul, Bill och en trevlig men lite underlig man vid namn Nicholas Alexander, slagfälten bakom sig för gott. Thomas var inte en man som normalt sett svek sina plikter, inte ens till en armé han inte hade något till övers för, men när valet stod mellan att desertera och en säker död var det inte så svårt. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, kallad ”Al”, och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga bergen. De hade beslutat sig för att försöka ta sig över bergen innan vintern och snön gjorde pass och dalgångar svårframkomliga även om de i ärlighetens namn var trötta och slitna av sitt myckna resande. En kväll anlände de till en gård vid bergens fot där de erbjöds gästfrihet för natten. Ägaren förklarade att de var i närheten av en liten stad – Deliverance. Trötta av sin långa resa valde dock majoriteten av sällskapet att ändå gå till kojs. Den ständigt festglade Al red dock in i staden för att utforska dess utbud. När gruppen vaknade morgonen därpå hade han lika överraskande som goda nyheter. Deliverance borgmästare och starke man hade visat sig vara en gammal vän som Al ridit med före kriget och under gårdagskvällen hade denne man erbjudit Al jobb för honom och hela gruppen om de villa ha. Posten som stadssheriff hade öppnats när den förre dött i ett slaganfall. Borgmästaren, en man vid namn Joseph Coltrane, erbjöd att betala lön för en stadssheriff samt att låta samtliga i sällskapet få husrum och ett mål mat om dagen i stadens lilla finka. Dessa kunde sedan återgälda genom att dela upp jobbet mellan sig och agera vicesheriffer. Då samtliga i sällskapet var ganska trötta på allt resande lät en vinter med mat och husrum mot ganska ringa motprestation som ett gott förslag. Att de skulle agera sheriffer gjorde ju situationen än mer behaglig.

COLTEN, MORDET OCH ELÄNDET

Thomas undrar fortfarande hur den ljusa framtid han börjat hoppas på kunde förvandlas till grus på så kort tid som tre dagar. Sheriffjobbet i Deliverance hade ju börjat så bra, men när Paul en morgon dök upp med colten i sitt hölster var det ett svek som Thomas fortfarande försöker förstå alla delar av. När Patricia sedan mördades innan han fick en chans att få riktig klarhet i hur det stod till mellan dem lämnades han med ett hål i hjärtat som han hittils bara lyckats fylla med självförbråelser. I det töcken Thomas plötsligt befann sig i var medborgarnas hat och misstänksamhet och jakten på den riktiga mördaren bakgrundsbrus fram till dess att Paul svor på deras döda faders grav att inget hänt mellan honom och Patricia, att Patricia helt enkelt gett honom Colten i fyllan och villan, och att han inte stulit den som hon hävdade, troligtvis som en effekt av hennes kraftiga berusning. Den verklighet Thomas sedan tvingades ta itu med, när Pauls svar gav honom möjlighet att för en stund lägga sina värsta farhågor åt sidan och situationen de befann sig i återigen hamnade i fokus, var en mardröm. Mord på en präst i utbyte mot att en oskyldig skulle hängas för ett brott där den skyldige skulle gå fri. Det enda mer absurda än förslaget var Eric och bitvis Bills positiva inställning till detsamma. Lyckligtvis stod Paul för en gång skull på din sida och underligt nog kändes det nästan glädjande att bara fly från allt, utan tanke på plikt och ansvar. Överfallet på Coltanes leverans kändes i ögonblicken rättvist, som hämnd för Patricia, men i efterhand blir tanken på det allt mer olustig.

TIDEN EFTER ÖVERFALLET

Överfallet mot vagnen var olyckligt från början till slut. Ett överraskningsanfall där man utnyttjade höjderna runtomkring Willow Creek hade varit mycket säkrare och ännu bättre hade det varit om man först väntade på att vagnens eskort skulle rida iväg. Eric, som aldrig varit en särskilt bra taktiker, klantade till det rejält denna gång och enda anledningen till att du inte ingrep var att du hade för mycket annat som snurrade i ditt huvud för att orka ta kommando. Erics stressade anfall gjorde saken än värre. Er överraskning var lika stor som deras och striden blev därefter – smutsig och blodig. Eric avslutade striden lika osmidigt som han började den genom att vada efter en man och skjuta honom trots att denne inte gjorde någon ansats att skjuta tilbaka. Du skrek för att få Eric att hejda sig, men det var för sent. Hela incidenten lämnar en mycket dålig smak i munnen och din respekt för Eric har minskat ytterligare. Att han dessutom gjorde det för pengarna i en sadelväska gör det än mer obehagligt.

Winchesterlasten var det enda positiva med hela upplevelsen. Det var inget snack om att lasten var värd en hel del. Eric föreslog att ni skulle resa söderut till Mexiko och säjla vapnen till någon av de stridande fraktionerna där, något som inte förvånade dig alls. Al överraskade dock med motidén att istället rida upp i bergen och sälja dem till mescaleroapacherna där. Al hävdade att apacherna hade silver att betala direkt med och att det vore en lämplig hämnd att placera vapen i händerna på Coltranes fiender. Dessutom berättade Al att han varit gift med en apachesqaw och därför kunde kommunicera med dem. Eric var mycket skeptisk. Han tyckte att Als plan hade för många osäkra och farliga faktorer för hans smak. Du höll delvis med Eric, men din främsta invändning var snarast att det var moraliskt tveksamt att sälja vapen till apacherna. En massa vapen i omlopp skulle varken indianerna eller lokalbefolkningen tjäna på. Dessutom var det förbjudet. Till din stora överraskning (eller kanske inte egentligen) stödde Paul idén helhjärtat, och när han väl bestämt sig bytte Bill givetvis åsikt. När tre i sällskapet bestämt sig var det inte mycket att göra.
Nu två dagar senare, när maten och spriten tagit slut, snön och kylan börjar bli riktig besvärlig, ni precis ridit in i apache-land och Coltranes uppbåd närmar sig bakom er, känns Als precis lika osäker och dum som du först tänkte. Du håller det dock för dig själv. Situationen blir inte bättre av att du gnäller.

PERSONEN THOMAS

PERSONLIGHET

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

BRODERN

Thomas älskar sin bror, det är klart han gör. Bröder älskar man, så är det bara. Samtidigt är förhållandet mellan de två otroligt komplicerat. I sitt inre känner Thomas någonstans att Paul är den som berövat honom all frihet och alla valmöjligheter bara genom att han finns där och att han alltid behövts ta hand om. Samtidigt framkallar sådana tankar omedelbara skuldkänslor. Under hela uppväxten har deras gräl ständigt handlat om Pauls ovilja att ta ansvar och de bördor som därför lagts enkom på Thomas, något som Paul vägrar acceptera – han har aldrig bett om alla Thomas tjänster. Gång på gång har Thomas hållit tillbaka den mörka flod av uppdämda sanningar han tycker att brodern förtjänar att få höra men som han av förnuftsskäl behållit för sig själv.
Situationen i Deliverance och händelserna som omgav Patricias död skapar fortfarande otroligt mycket huvudbry för Thomas. Varför hans bror över huvud tager umgicks med en kvinna han visste att Thomas hade djupa känslor för övergår hans förstånd. Samtidigt har han ju alltid tvingats leva med Pauls ansvarslösa och provokativa beteende så han borde väl kanske inte vara förvånad. När Paul svor på deras döde far lyftes dock en enorm sten från Thomas hjärta. Hade Paul varit både en tjuv och en lögnare vet han inte vad han hade gjort. Det skulle ju innebära att allt hans slit med att leda brodern rätt i livet, på en sekund förvandlats till ett enormt misslyckande.

THOMAS OM DE ANDRA

PAUL

Brodern som han älskar att hata.

BILLY

En typ att tycka synd om. Innan har han ständigt svansat efter Paul utan tillstymmelse till egen vilja och det har varit illa nog. Nu verkar han dessutom ta efter Eric en del, vilken till och med är snäppet värre.

ERIC

Thomas gillar verkligen inte Eric särskilt mycket. Eric är en kall och hal typ som mest verkar se till sitt eget bästa. På sistone har han visat en kallblodighet som får Thomas att nästan må illa. Han räddade dock livet på Paul på bekostnad av sin egen rang och detta är vad som än händer en skuld som inte kan glömmas.

AL

Alexander är en underlig typ. Han har sett och gjort det mesta, men verkar ändå nöjd med att leva från dag till dag. Han lever ett hårt liv med otroliga mängder sprit, kvinnor och sång, men ger ibland sken av att vara väldigt bräcklig. Han säger sig ha ridit med Coltrane innan kriget, men du får känslan av att han och Coltrane inte kände varandra alls. Ett mysterium.

VÄSTERN

Namn Paul Dunn
Alias _____ **Rykte** 45/40
Ålder 22 **Födelsedatum** 11/10 **Födelseort** South Carolina
Längd 173 **Vikt** 69 **Hårfärg** Mörkblond **Ögonfärg** Bruna

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

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

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Armé	30	35	3	6	-2	20	13/12/11/9
Winchester	28	30	3	17	1	50	14/13/11/8
Sharp karbin	28	31	3	1	0	50	17/16/14/11
Knytnäve	35	35	3		4		5

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

Hölster Hollywood **Dra** 2

Stridsvana 8 **Fanning** -10
Skadebonus 0 **Försvar** 14
Tålighet 2 **Chock** 9
Förflyttning 18 **Bärförmåga** 10

Koordination
Vapenhand Höger
Ett vapen i fel hand -15
Två vapen -20

Pengar & Värdesaker
Dollar 20 **Cent** _____
Värdesaker _____

Skador
Skademod _____ **Blodförlust** _____

Skada	Område						
Skråma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning							
Benbrott							
Kula							

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

BAKGRUND

UPPVÄXTEN

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

KRIGET

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

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

DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen.. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, kallad ”Al”, och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga bergen. De hade beslutat sig för att försöka ta sig över bergen innan vintern och snön gjorde pass och dalgångar svårframkomliga även om de i ärlighetens namn var trötta och slitna av sitt myckna resande. En kväll anlände de till en gård vid bergens fot där de erbjöds gästfrihet för natten. Ägaren förklarade att de var i närheten av en liten stad – Deliverance. Trötta av sin långa resa valde dock majoriteten av sällskapet att ändå gå till kojs. Den ständigt festglade Al red dock in i staden för att utforska dess utbud. När gruppen vaknade morgonen därpå hade han lika överraskande som goda nyheter. Deliverance borgmästare och starke man hade visat sig vara en gammal vän som Al ridit med före kriget och under gårdagskvällen hade denne man erbjudit Al jobb för honom och hela gruppen om de villa ha. Posten som stadssheriff hade öppnats när den förre dött i ett slaganfall. Borgmästaren, en man vid namn Joseph Coltrane, erbjöd att betala lön för en stadssheriff samt att låta samtliga i sällskapet få husrum och ett mål mat om dagen i stadens lilla finka. Dessa kunde sedan återgälda genom att dela upp jobbet mellan sig och agera vicesheriffer. Då samtliga i sällskapet var ganska trötta på allt resande lät en vinter med mat och husrum mot ganska ringa motprestation som ett riktigt gott förslag. Att de dessutom skulle agera sheriffer gjorde ju situationen än mer behaglig.

COLTEN, MORDET OCH ELÄNDET

Du trodde att tiden i Deliverance skulle bli lättjefull och behaglig. Du hade fel! Allt började bra, men något hände som vände upp och ned på allt. Du önskar verkligen att det var Thomas som ställde till allt genom att vara en överlägsen och kontrollerande skitstövel, men innerst inne vet du att det denna gången var du och ingen annan. Du vet fortfarande inte varför du besökte Patricia den där kvällen, varför ni drack tillsammans och varför du tog Colten. Du vet bara att Thomas värld rasade samman på grund av det, att hans ilska födde din ilska och att ni båda sade en massa strunt som ett resultat av det. Värst av allt, till och med värre än den stackars Patricias död, var dock att du senare ljög Thomas rakt upp i ögonen och svor på er faders grav att Patricia varit så full att hon gett dig colten. Lättnaden han kände över din lögn visste inga gränser. På en gång var du ingen tjuv och varken du eller Patricia lögnare – hon hade ju varit så berusad. Att Thomas inte skulle tro dig var aldrig en möjlighet i hans värld. Du var ju hans bror och svor på er fars grav. Hans tillit ökar bara dina egna skamkänslor. Allt annat som hände i Deliverance ökade bara din avsmak för hela existensen. Eric, och i viss mån din egen vän Bill, var beredda att döda en präst i utbyte mot att en oskyldig skulle hängas för ett brott där den skyldige skulle gå fri. Lyckligtvis så vägrade Thomas att ens tänka på det och du stödde honom gärna. När ni flydde från Deliverance kändes det bara bra att lämna det bakom er. Överfallet på Coltanes leverans kändes i ögonblicken rättvist, som hämnd för Patricia, men i efterhand blir tanken på det allt mer olustig.

TIDEN EFTER ÖVERFALLET

Överfallet mot vagnen var en otäck upplevelse. Den korkade Eric kunde inte vänta tills eskorten hade lämnat platsen utan förivrade sig och kastade sig plötsligt upp ur sitt gömställe. Er överraskning var lika stor som deras och striden blev därefter – smutsig och blodig. Du tvingades döda en man i närstrid, något som du svurit att aldrig göra igen när du lämnade kriget bakom dig, och tanken på det får dig att må illa. Eric avslutade därefter sin bragd genom att vada efter en obeväpnad man och avrätta honom med nackskott, precis som han sträckte händerna i luften och precis som Thomas skrek för att stoppa Eric. Och allt detta för en sketen sadelväska med pengar. Hur du än vrider och vänder på det kan du inte få det till något annat än mord. Plötsligt är det som ett fjäll fallit från dina ögon och du ser Eric för vad han är – en opålitlig och girig slaktare.

Winchesterlasten var det enda positiva med hela upplevelsen. Det var inget snack om att lasten var värd en rejäl slant. Eric föreslog att ni skulle resa söderut till Mexiko och släja vapnen till någon av de stridande fratkionerna där, något som inte förvånade dig alls. Al överraskade dock med motidén att istället rida upp i bergen och sälja dem till mescaleroapacherna där. Al hävdade att apacherna hade silver att betala direkt med och att det vore en lämplig hämnd att placera vapen i händerna på Coltranes fiender. Dessutom berättade Al att han varit gift med en apachesquaw och därför kunde kommunicera med dem. Eric var mycket skeptisk. Han tyckte att Als plan hade för många osäkra och farliga faktorer för hans smak, och i samma sekund som Eric satte sig emot planen bestämde du dig plötsligt för att det var en lysande idé som du stödde helhjärtat. Du såg till och med till att Bill ändrade uppfattning genom att stirra uppfodrande på honom. Med er två för Als förslag var saken av-

gjord. Thomas verkade ha en del moraliska invändningar (självklart) mot att sälja vapen till indianerna, och egentligen hade han väl kanske rätt denna gång, men du var så upprörd över Eric så det inte spelade någon roll just då.
Nu två dagar senare, när maten och spriten tagit slut, snön och kylan börjar bli riktig besvärlig, ni precis ridit in i apache-land och Coltranes uppbåd närmar sig bakom er, känns Als plan inte riktigt lika lysande längre. Dina tvivel är dock något du absolut inte tänker yppa eller visa offentligt, du tänker inte de skitstöveln Eric den tillfredsställelsen.

PERSONEN PAUL

PERSONLIGHET

Paul är en otroligt viljestark och temperamentsfull individ. Han besitter en rejäl portion charm och är risktagande på gränsen till det dumdristiga. Detta agerande är ibland korkat och ibland till och med olagligt men när det väl kommer till kritan är Paul en juste individ som följer en personlig moralisk kompass som han inte avviker ifrån. Paul är en naturlig ledargestalt och är den självklara centralgestalten så fort han umgås med sin ständiga följeslagare och jasägare Bill. Denna naturliga auktoritet smulas dock sönder så fort Thomas är närvarande. Då degraderas Paul till den uppstudsige och omogne lillebrorsan som inte kan låta bli att provocera och skapa konflikter. Paul är tillräckligt klarsynt för att se detta drag hos sig själv och han hatar det, men likväl tycks situationen uppstå gång på gång. Det enda Paul vill är att kunna andas luften fritt, att tänka fritt och att handla fritt utan att någon bestämmer över honom eller försöker klandra honom, oavsett hur korkade eller galna grejer han vill göra. Pauls vän Bill Brodie stöder ständigt Paul i denna strävan. I själva verket stöder Bill Paul i vad han än säger eller gör. Som en hund följer han Paul i hasorna och lever på smulorna av hans framgångar. När de var yngre älskade Paul att utnyttja denna valplika lojalitet till att göra sitt liv bekvämare på olika sätt eller till att driva med Bill, men i takt med att han blivit äldre har deras förhållande ändrats. Paul är kluven till Bill. Han irriterar sig på, ja till och med föraktar, vännens totala ryggradslöshet och skulle ibland vilja skaka om honom tills Bill tvingades att börja tänka och handla själv. Samtidigt kan Paul inte låta bli att påverkas av Bills totala lojalitet. Bill har aldrig svikit honom, något han inte kan bortse ifrån.

BRODERN

Paul älskar sin bror, det är klart han gör. Bröder älskar man, så är det bara. Samtidigt är förhållandet mellan de två otroligt komplicerat. Thomas fick barndomen Paul hade velat ha och Paul fick ett liv fyllt av kontroll, slit och ett ständigt gnäll från Thomas att han inte tog nog med ansvar. Samtidigt tillät inte Thomas honom den frihet han ville ha för att kunna ta eget personligt ansvar – allt skedde på Thomas villkor. Broderns ovilja att släppa taget i kombination med hans martyrskap gör Paul vansinnig och ibland vill han bara släppa upp alla sina mörka känslor till ytan och låta sina nävar förmedla den ilska han känner. Att han skulle besegra sin bror tvivlar han inte ett ögonblick på. Samtidigt skulle allt ebba ut på en sekund om brodern bara dunkade honom i ryggen en enda gång och berättade hur stolt han var över att Paul vuxit upp till en så rejäl ung man.
Händelserna kring colten har bara ytterligare komplicerat förhållandet. Brodern har fortfarande förmågan att som ingen annan få Paul att bli vansinnig med sitt gnat och sitt pedanteri, men nu känner Paul någonstans djup inne att den vreden inte är rättfärdig längre. Han samvete gnager ständigt och gör gällande att han inte har rätt att bli arg på sin bror som han bedragit så fruktansvärt och det gör honom om möjligt än mer frustrerad och lättirriterad. Paul vet att han förr eller senare måste ta tag i situationen och berätta sanningen för sin bror, men samtidigt är han rädd att den sanningen kommer att splittra dem för evigt. En splittring som han för bara ett halvår sedan hade välkomnat, men som han i dag av någon anledning fruktar mer än något annat.

PAUL OM DE ANDRA

THOMAS

Brodern som han älskar att hata

BILL

Bill är Pauls bästa vän, men samtidigt känns han allt mer som en belastning. Fram till tiden i Deliverance var Bills ständiga svansande och jasägande något som började gå Paul på nerverna, men nu när Bill plötsligt blivit bättre vän med Eric känner han sig sviken på något konstigt sätt.

ERIC

Förr i tiden såg Paul Eric som en hård och handlingskraftig man som han lät sig imponeras av. Sista tidens händelser har dock ändrat allt detta. Nu ser Paul Eric för vad han verkligen är: en samvetslös mördare som gömmer sig bakom ett falskt leende och tomma ord.

AL

Alexander är en underlig typ. Han har sett och gjort det mesta, men verkar ändå nöjd med att leva från dag till dag. Han lever ett hårt liv med otroliga mängder sprit, kvinnor och sång och trots att han aldrig är annat än angenäm och en riktig god vän får Paul en känsla av att han döljer något. Hans uppträdande i Deliverance var bitivs riktigt underligt.

VÄSTERN

Namn Nicholas Alexander
Alias _____ **Rykte** 48/50
Ålder 28 **Födelsedatum** okänt **Födelseort** okänt
Längd 177 **Vikt** 70 **Hårfärg** Brunt **Ögonfärg** Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Svart kostym, svart väst, grå hatt och vit skjorta	20
Extra ammo: 20 Revolverpatroner	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor	20
Rakkniv & spegel	20
Cigariller, ett dussin	20
Kortlek	20
Filt	20
Bestick, tennmugg, tenntallrik, vattenflaska	20

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	10	0
STY - Styrka	11	0
KOR - Koordination	10	0
MOT - Motorik	14	1
SNA - Snabbhet	17	2
INT - Intelligens	15	1
BIL - Bildning	10	0
SDP - Självdisciplin	14	1
VAK - Vaksamhet	20	3

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt marin	31	31	3	6	-2	20	12/11/10/8
Remington derringer	29	32	3	2	-1	5	9/8/7/5
Winchester	28	27	2	17	1	50	14/13/11/8
Sharp karbin	28	28	2	1	0	50	17/16/14/11
Knytnäve	32	25	2		4		5

Färdighet	FN
Fingerfärdighet	18
Första Hjälpen	10
Försvar	15
Kortspel	13
Köra vagn	12
Låsdyrkning	10
Läse/Skriva	15
Militär exercis	10
Orientering	8
Ride	15
Räkneläre	15
Simma	10
Skådespeleri	18
Smyga/Gömma sig	8
Uppmärksamhet	19
Vältalighet	23

Hölster Hollywood **Dra** 2

Stridsvana 10 **Fanning** -10
Skadebonus 0 **Försvar** 15
Tålighet 2 **Chock** 11
Förflyttning 17 **Bärförmåga** 11

Koordination
Vapenhand Höger
Ett vapen i fel hand -15
Två vapen -20

Pengar & Värdesaker
Dollar 180 **Cent** _____
Värdesaker _____

Skador
Skademod _____ **Blodförlust** _____

Skada	Område						
Skråma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning							
Benbrott							
Kula							

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

BAKGRUND

UPPVÄXTEN

Nicholas föddes som ende arvtagare till en stor slaktmagnat i Chicago. Varje morgon serverades han tryffel och ostron på silverfat av husets betjänt Springande Vattnet, som en gång i tiden varit en mäktig indianhövding.
Innan Nicholas fyllt tio dog plötsligt hela släkten i en mystisk epidemi och då faderns skrupulösa advokater utmanövrerade honom kastades han ut på gatan. Efter att ha tagit kontroll över ett litet gäng tiggarbarn organiserade Nicholas 13 år gammal en framgångsrik boskapsstöld i slaktkvarteren, något som tillslut drog till sig polisens uppmärksamhet. I ett slag mellan polisen och hans armé dödade Nicholas en polisman och tvingades fly stan. Under ett par år som sjöman på ett skepp som seglade till Europa blev han ganska framgångsrik, särskilt i masterna på grund av sin totala brist på höjdrädsla. I Europa var han gift med en italienska ett tag, men hon rymde med en medaljerad frihetskämpe. Till slut blev längtan tillbaka till Staterna och hans bekväma liv som bomullsodlare för stark och han tog tjänst på ett skepp tillbaka. Så fort han anlände till USA blev han tvångskommenderad att tjänstgöra på Monitor. Lyckligtvis lyckades han rymma från denna kommendering och simma i land i närheten av Virginia. Här blev han adjutant till Stonewall Jackson på grund av sin raka hållning och sitt mod under eldgivning…
Sanningen är att Nicholas ljugit om sin uppväxt så många gånger att han inte minns, eller inte vill minnas, sanningen själv. Det var eländigt, så mycket är i alla fall säkert.

KRIGET

Nicholas hamnade i inbördeskriget på samma sätt som han alltid hamnar på olika platser. En sak ledde till en annan, ett berättelse gav en annan, en lögn resulterade i en ny och plötsligt så var han kavallerist i ett sydstatsregemente från South Carolina. Under kriget red Nicholas i en liten kavalleristyrka under Kapten Eric Ballard, en bufflig och ganska hänsynslös karl som trots allt fick jobbet gjort. Kriget blev fruktansvärt med den ena meningslösa och blodiga skärmytslingen efter den andra. Med hjälp av sin patenterade förmåga att klara sig från en dag till en annan blev dock åren uthärdliga och de många stränga rutinerna gjorde det lättare att stå ut.
I slutet av kriget, hösten 65, blev löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp södern sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Nicholas, Två bröder Dunn som allt som oftast var i luven på varandra samt en man vid namn William Brodie som tycktes vara den ene brodern Dunns ständiga följeslagare, slagfälten bakom sig för gott. Nicholas såg flykten som naturlig: i valet mellan att desertera och en säker död behövde man inte fundera länge. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Nicholas, som de andra med sann militärjargong kallade ”Al” kände sig vid mycket gott mod i sällskapet. Han gillade sina vapenbröder och önskade inget annat än att få fortsätta rida med dem. Någonstans råkade han nämna att han var arvtagare till en ranch i Kalifornien där han växt upp och att sällskapet där skulle kunna hitta både jobb, skydd från lagen och ett nytt liv och i och med detta blev hans arvedel snart gruppens långsiktiga mål.. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som

de första utlöparna till Klippiga bergen. De hade beslutat sig för att försöka ta sig över bergen innan vintern och snön gjorde pass och dalgångar svårframkomliga även om de i ärlighetens namn var trötta och slitna av sitt myckna resande. Vid detta läge började Nicholas bli rejält nervös. Hans lögn om Kalifornien hade verkat så avlägsen långt nere i södern för en miljon år sedan och nu skilde bara en bergskedja och ett par månader från målet. Han önskade inget hellre än att få fortsätta vara med sina vänner och insåg därför att han var tvungen att komma på något nytt. En kväll anlände de till en gård vid bergens fot där de erbjöds gästfrihet för natten. Ägaren förklarade att de var i närheten av en liten stad – Deliverance. Trötta av sin långa resa valde dock majoriteten av sällskapet att ändå gå till kojs. Nicholas såg dock sin chans och red in i staden för att gripa efter halmstrån. Inne i den lilla staden, på en av staden salooner råkade han höra en konversation rörande stadens brist på stadssheriff. Stadens borgmästare, en bred karl av den hänsynslösa typen verkade vilja lösa detta problem innan han gav sig ut på en längre resa. Nicholas såg sin chans. Med sin sedvanliga svada och känsla för personligheter slog han sig i lag med borgmästaren, en man vid namn Coltrane. Då det var uppenbart att den mannen såg staden som sin personliga ägodel framhävde Nicolas de sidor som han trodde skulle kunna vara till nytta: hårdhet och förhandlingsbar lojalitet. De två männen kom ganska snabbt överens. När gruppen vaknade morgonen därpå hade Nicholas därför lika överraskande som goda nyheter. Deliverance borgmästare och starke man hade visat sig vara en gammal vän som Nicholas ridit med före kriget och under gårdagskvällen hade denne man erbjudit Nicholas jobb för honom och hela gruppen om de villa ha. Posten som stadssheriff hade öppnats när den förre dött i ett slaganfall. Borgmästaren, en man vid namn Joseph Coltrane, erbjöd att betala lön för en stadssheriff samt att låta samtliga i sällskapet få husrum och ett mål mat om dagen i stadens lilla finka. Dessa kunde sedan återgälda genom att dela upp jobbet mellan sig och agera vicesheriffer. Då samtliga i sällskapet var ganska trötta på allt resande lät en vinter med mat och husrum mot ganska ringa motprestation som ett riktigt gott förslag. Att de dessutom skulle agera sheriffer gjorde ju situationen än mer behaglig.

COLTEN, MORDET OCH ELÄNDET

Tiden i Deliverance visade sig bli mycket mer komplicerad än vad du först föreställt dig, om du över huvud taget gjort dig några föreställningar. Så länge Coltrane höll sig borta var det väl okej, även om dina vänner efter ett tag började ställa frågor om Coltrane i takt med att ryktena som stadsborna berättade om hans vidrighet blev fler och fler. När Coltrane sedan återvände och dina vänner inte till fullo insåg vilken sorts lag Coltrane ville ha upprätthålld (nämligen hans) började det bli riktigt komplicerat. När Thomas flickvän Patricia på råga på allt blev dödad och Coltrane drogs in i affären gick det nästan helt över styr. Under middagen med Coltrane och de andra på stadshotellet lyckades du mirakulöst nog upprätthålla illusionen om er vänskap samtidigt som Coltrane begärde ganska vidriga saker av er. Att döda en präst, hänga en mexare och låta den som verkligen begick mordet gå fri var väl att ta i lite… eller? Du var i vilket fall som helst glad när Thomas och Paul gick emot förslaget så kraftigt. När ni flydde från Deliverance kändes det bara bra att lämna det bakom er samtidigt som det gav förnyad oro för framtiden. Överfallet på Coltranes leverans kändes rättvist, som hämnd för att Coltrane ställt till det för er.

TIDEN EFTER ÖVERFALLET

I efterhand är dina upplevelser av överfallet mot leveransen lite suddiga. Erics anfall var så plötsligt och oväntat att du blev tagen med överraskning. Striden var fruktansvärd som den alltid är när dödandet sker ansikte mot ansikte. Eric visade sin brutalaste sida när han skjöt mannen i ryggen bara för att få tag i sadelväskan, men du gissar att det var hans sätt att kompensera för den taskiga situation hans undermåliga taktik försatt er i.

När ni väl plötsligt stod med en hel last Winchestergevär av senaste modell blev situationen både absurd och lite alarmerande. Efter den första överraskningen stod det klart att lasten var värd en hel massa kosing. När detta väl var konstaterat dök Mexiko snabbt upp i diskussionen och dina tankar började rusa. Mexiko innebar en genväg i solen till Kalifornien och ranchen som du utlovat skulle vänta på dem… och det var här apacherna plötsligt dök upp. Du berättade för de andra hur det var allmänt känt att mescaleroapacherna i bergen hade massor av silver och vilken förträfflig idé det vore att sälja vapnen till dem. Inte bara skulle ni snabbt förvandla gevären till pengar, ni skulle också beväpna en grupp som Coltrane själv medgivit att han hade problem med. Snabba pengar och hämnd i ett! De andra var först lite tveksamma, men när du berättade att du talade apache efter att tidigare varit gift med en squaw så blev de snabbt mer positiva. Eric var inledningsvis myckt skeptisk och även Thomas hade tvivel, men när Paul och sedan Bill stödde planen entusiastiskt gav både han och Thomas med sig.

Nu två dagar senare, när maten och spriten tagit slut, snön och kylan börjar bli riktig besvärlig, ni precis ridit in i apache-land och Coltranes uppbåd närmar sig bakom er, känns planen inte riktigt lika lysande. Din abstinens i kombination med ångesten över att inte tala ett ord apache eller ens ha luktat på en sqaw är kännbar, men va fan, du har väl varit med om värre… eller?

PERSONEN NICHOLAS

PERSONLIGHET

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

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

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

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

NIHCOLAS OM DE ANDRA

THOMAS

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

PAUL

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

BILL

Pauls bästa vän, ständige följeslagare och jasägare. En man att hålla ett extra öga på. Nicholas blir lite nervös när han tänker på vad som kan döljas under Bills fogliga yta.

ERIC

Gruppens officielle ledare. En hänsynslös och beräknande typ, men lojal mot sina vänner – åtminstone så länge det passar hans intressen. Nicholas har inga som helst problem med Eric trots att han genomskådat honom. Han är åtminstone konsekvent och man vet var man har honom.

NOT

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

VÄSTERN

Namn William Brodie
Alias _____ **Rykte** 50/25
Ålder 22 **Födelsedatum** 4/7 **Födelseort** South Carolina
Längd 174 **Vikt** 68 **Hårfärg** Svart **Ögonfärg** Bruna

Ägodelar	Kvalitet
Brun hatt, grå skjorta, brun jacka & bruna byxor	18
Extra ammo: 40 Revolverpatroner, 20 gevärspatroner	20
Sadel, betsel, sadelhölster, sadelväskor	20
Filt	20
Bestick, tennmugg, tenntallrik	18
Vattenflaska	20

Egenskaper	Värde	Bonus
FYS - Fysik	10	0
STY - Styrka	9	0
KOR - Koordination	17	2
MOT - Motorik	17	2
SNA - Snabbhet	15	1
INT - Intelligens	10	0
BIL - Bildning	8	0
SDP - Självdisciplin	15	1
VAK - Vaksamhet	14	1

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt armé (höger hand)	25	30	3	6	-2	20	13/12/11/9
Winchester	30	30	3	17	1	50	14/13/11/8
Sharp karbin	30	31	3	1	0	50	17/16/14/11
Knytnäve	30	25	2		4		5

Färdighet	FN
Akrobatik	12
Första Hjälpen	12
Försvar	13
Jordbruk	2
Kortspel	8
Köra vagn	10
Läsa/Skriva	6
Matlagning	8
Militär exercis	8
Orientering	14
Ride	18
Räknelära	7
Simma	15
Smyga/Gömma sig	12
Spåra	8
Uppmärksamhet	10
Vapendrill/revolver	12
Överlevnad/berg	10

Hölster Hollywood **Dra** 2

Stridsvana 8 **Fanning** -10
Skadebonus 0 **Försvar** 13
Tålighet 1 **Chock** 9
Förflyttning 15 **Bärförmåga** 9

Koordination
Vapenhand Vänster
Ett vapen i fel hand -5
Två vapen -10

Pengar & Värdesaker
Dollar 15 **Cent** _____
Värdesaker _____

Skador
Skademod _____ **Blodförlust** _____

Skada	Område						
Skråma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning							
Benbrott							
Kula							

Jag vill så gärna, men jag vågar inte,
Jag ser mig själv utifrån och fylls av förakt
för vem jag är och de val jag gör,
Jag är trött på att leva i skuggan och bli tagen för given,
Jag älskar på ytan och hatar i hjärtat,
Jag vill bränna bort min svaghet och stiga fram pånyttfödd,
och jag fruktar att jag sjunker ännu djupare den dag det händer.

BAKGRUND

UPPVÄXT

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

KRIGET

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

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

I slutet av kriget, hösten 65, blev löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp södern sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Bill, Paul, Thomas och en man vid namn Nicholas Alexander, slagfälten bakom sig för gott. Bill

som i så stor utsträckning som möjligt försökt undvika strider helt och hållet genom att simulera sjukdom och annat var lika överlycklig över att slippa kriget som han var rädd för konsekvenserna. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, bland vännerna kallad ”Al”, och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga bergen. De hade beslutat sig för att försöka ta sig över bergen innan vintern och snön gjorde pass och dalgångar svårframkomliga även om de i ärlighetens namn var trötta och slitna av sitt myckna resande. En kväll anlände de till en gård vid bergens fot där de erbjöds gästfrihet för natten. Ägaren förklarade att de var i närheten av en liten stad – Deliverance. Trötta av sin långa resa valde dock majoriteten av sällskapet att ändå gå till kojs. Den ständigt festglade Al red dock in i staden för att utforska dess utbud. När gruppen vaknade morgonen därpå hade han lika överraskande som goda nyheter. Deliverance borgmästare och starke man hade visat sig vara en gammal vän som Al ridit med före kriget och under gårdagskvällen hade denne man erbjudit Al jobb för honom och hela gruppen om de villa ha. Posten som stadssheriff hade öppnats när den förre dött i ett slaganfall. Borgmästaren, en man vid namn Joseph Coltrane, erbjöd att betala lön för en stadssheriff samt att låta samtliga i sällskapet få husrum och ett mål mat om dagen i stadens lilla finka. Dessa kunde sedan återgälda genom att dela upp jobbet mellan sig och agera vicesheriffer. Då samtliga i sällskapet var ganska trötta på allt resande lät en vinter med mat och husrum mot ganska ringa motprestation som ett riktigt gott förslag. Att de dessutom skulle agera sheriffer gjorde ju situationen än mer behaglig.

COLTEN, MORDET OCH ÖVERFALLET

Tiden i Deliverance blev en av de mest intressanta i Billys liv. Till en början var allt som vanligt. Blandad glädje och frustration över den tid han tillbringade eller inte tillbringade med Paul, med ett och annat uppmuntrande ord från Eric som kompensation. De sista tre dagarna i Deliverance kom dock att ändra det mesta. Koförsarnas ankomst, ryktet om Willow Creek som Bill snappade upp, mordet på Thomas före detta fnask och allt bråk kring det, och slutligen Coltranes förslag. Stressen och rädslan som de alla kände fick något att hända i gruppen och det fick också något att hända med Billy – även om han inte riktigt kunde sätta fingret på det då. En sak var dock säker: vad som än hände de där dagarna, till och med när Coltrane ville att de skulle döda en präst för att sätta dit någon mexare, så var det en i sällskapet som aldrig tvekade eller lät sig skrämmas – Eric. Visserligen hade Paul ovanligt mycket att tänka på, med sin hysteriske brors alla anklagelser över sig hela tiden, men han brukar vanligtvis stå mer rakryggad och handlingskraftig oavsett vad som händer. När Thomas ryggradslöshet och Pauls förvånansvärda undfallenhet fick dem att fly Deliverance steg Eric fram och ledde dem mot upprättelse. Överfallet vid Willow Creek kändes härligt och belöningen blev storartad.

TIDEN EFTER ÖVERFALLET

Överfallet mot vagnen blev en viktig vändpunkt för dig. Din information ledde fram till överfallet och när det väl startade med Erics signal var det så explosivt att du bara slets med i det. Striden blev hård, men du tvekade inte och gjorde mer än din andel av jobbet. Eric var dock den store giganten och tvekade aldrig en sekund. Hade det inte varit för honom hade ni nog inte överlevt allihop. Efter slutstriden med den sista medlemmen ur eskorten kastade han sig till och med i det iskalla vattnet för att rädda pengarna åt er alla medan alla andra bara stod och glodde. Han hade nog till och med fått tag i pengarna om inte Thomas, den idioten, skrikit till precis som Eric skjöt.

För dig var striden i det kalla vattnet lite av en pånyttfödelse, eller åtminstone ett ”elddop”. För en kort stund var du faktiskt allt du önskade och ingen i hela världen kunde säga något annat. Det kändes härligt. I kaoset som omgav fynden av winchestergevären, där alla dina handlingskraftiga kompanjoner steg fram med sina åsikter gled du tillbaka i din tillbakadragna och veka roll, men bara känslan att du för en kort stund gjorde drömmen till verklighet tände en eld i dig som fortfarande brinner.

Winchesterlasten kom som en mycket trevlig överraskning. Eric gjorde ett snabbt överslag i huvudet och kom fram till att lasten var värd en rejäl slant. Han föreslog att ni skulle resa söderut till Mexiko och

sälja vapnen till någon av de stridande fraktionerna där, något som du tyckte lät som en utmärkt idé. Al överraskade dock med motidén att istället rida upp i bergen och sälja dem till mescaleroapacherna där. Al hävdade att apacherna hade silver att betala direkt med och att det vore en lämplig hämnd att placera vapen i händerna på Coltranes fiender. Dessutom berättade Al att han varit gift med en apachesqaw och därför kunde kommunicera med dem. Eric var mycket skeptisk, för många osäkra och farliga faktorer för hans smak. Paul var dock mycket entusiastiskt över idén och såg det som en snabb och smidig lösning på era problem. Han tittade uppfodrande på dig och du hängde därför på och gav ditt stöd.
Nu två dagar senare, när maten och spriten tagit slut, snön och kylan börjar bli riktig besvärlig, ni precis ridit in i apache-land och Coltranes uppbåd närmar sig bakom er, känns Als plan inte riktigt lika lysande längre. Kanske hade Eric rätt och Paul fel? En ovan tanke.

PERSONEN WILLIAM

PERSONLIGHET

Bill är en man vars självförakt bitvis når lika episka som självdestruktiva proportioner. Han är och har alltid varit vek, obeslutsam, insmickrande och feg och hur mycket han än försöker hata ur dessa egenskaper ur kroppen så förblir han detsamma. I hela sitt liv har han levt genom andra, i huvudsak bästa kompisen Paul Dunn. I hans ledband har han fått uppleva glimtar av vad ett riktigt liv skulle kunna vara om man vågade ta för sig själv och om man hade någon form av självrespekt, men han har också upplevt bottenlös förnedring när Paul utnyttjat hans servila inställning på det sätt barn alltid gör när de är i överläge.
Bill beundrar alla de egenskaper han själv saknar: styrka, initiativ, mod, charm och säkerhet. Han kan dyrka människor, och då framförallt Paul, med en nästan fascistoid hängivenhet. Samtidigt hatar han dem med en styrka som ibland chockar till och med honom själv, född ur en bottenlös avundsjuka. Han skulle dock aldrig våga agera på sina lika extrema som motstridiga känslor – han är alldeles för feg och handlingsfattig. Bill är obönhörligt fjättrad av sin egen självbild. Resultatet: en insmickrande och ganska initiativlös medföljare.
På nätterna drömmer Bill ofta om att stiga fram, att kasta av sig sina bojor och att bli allt det han ser i andra. Den nya Billy antar ofta ofattbart grymma drag och där han drar fram flödar blodet. Men på morgonen vaknar han alltid och till sin egen förtvivlan är han alltid Billy.
Åtminstone var det så här… tidigare.

BILL OM DE ANDRA

PAUL

Din bästa vän. Du skulle vara beredd at dö för honom och ibland tar dina känslor för honom nästan fysiska proportioner. Samtidigt rör sig en del mörka tankar i ditt inre…

THOMAS

En jäkla besserwisser och självutnämnd smådiktator. Tror han är så jäkla bra och kan bestämma över Paul och dig.

ERIC

Eric är en man som imponerar mer och mer på dig. Stark, kraftfull orädd och när det behövs hänsynslös. Kunde du bara bli lite mer som honom skulle många av dina problem lösa sig. Eric gillar dessutom Bill och ser honom när de andra inte gör det.

AL

Al är en juste kompis. Tar inte livet för allvarligt och ställer ändå upp om det är något. Tycks ha en oöverträffad förmåga att dricka alkohol.

VÄSTERN

Namn Eric Ballard

Alias _____ **Rykte** 38/95

Ålder 30 **Födelsedatum** 18/4 **Födelseort** Savannah, Georgia

Längd 178 **Vikt** 90 **Hårfärg** Brunt **Ögonfärg** Blå

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

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

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	22

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
Colt Marin	35	33	3	6	2	20	12/11/10/8
Winchester	33	30	3	17	3	50	14/13/11/8
Hagelbössa	42	31	3	2	2	15	20/9/6/1
Knytnäve	45	33	3		4		5

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

Hölster Crow **Dra** 2

Stridsvana 13 **Fanning** -9

Skadebonus 1 **Försvar** 13

Tålighet 5 **Chock** 16

Förflyttning 13 **Bärförmåga** 14

Koordination

Vapenhand Höger

Ett vapen i fel hand -15

Två vapen -20

Pengar & Värdesaker

Dollar 160 **Cent** _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod _____ **Blodförlust** _____

Skada	Område						
Skråma							
Lätt							
Allvarlig							
Svår							
Kritisk							
Kapande							
Dödlig							

Blödning							
Benbrott							
Kula							

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

BAKGRUND

UPPVÄXT

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

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

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

KRIGET

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

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

DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet med dig i spetsen drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, som med militärjargong kallade ”Al”, och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga bergen. De hade beslutat sig för att försöka ta sig över bergen innan vintern och snön gjorde pass och dalgångar svårframkomliga, även om de i ärlighetens namn var trötta och slitna av sitt myckna resande. En kväll anlände de till en gård vid bergens fot där de erbjöds gästfrihet för natten. Ägaren förklarade att de var i närheten av en liten stad – Deliverance. Trötta av sin långa resa valde dock majoriteten av sällskapet att ändå gå till kojs. Den ständigt festglade Al red dock in i staden för att utforska dess utbud. När gruppen vaknade morgonen därpå hade han lika överraskande som goda nyheter. Deliverance borgmästare och starke man hade visat sig vara en gammal vän som Al ridit med före kriget och under gårdagskvällen hade denne man erbjudit Al jobb för honom och hela gruppen om de villa ha. Posten som stadssheriff hade öppnats när den förre dött i ett slaganfall. Borgmästaren, en man vid namn Joseph Coltrane, erbjöd att betala lön för en stadssheriff samt att låta samtliga i sällskapet få husrum och ett mål mat om dagen i stadens lilla finka. Dessa kunde sedan återgälda genom att dela upp jobbet mellan sig och agera vicesheriffer. Då samtliga i sällskapet var ganska trötta på allt resande lät en vinter med mat och husrum mot ganska ringa motprestation som ett riktigt gott förslag. Att de dessutom skulle agera sheriffer gjorde ju situationen än mer behaglig.

COLTEN, MORDET OCH ÖVERFALLET

Tiden i Deliverance blev på många sätt en katalysator för Eric. De första månaderna var lugna och avkopplande och gav tid för eftertanke. Boskapsbaronen och borgmästaren Coltranes ande svävade verkligen över staden och de flesta stadsbor verkade hata honom intensivt. Samtidigt var de rädda, så rädda att de inte ens vågade gå samman för att göra något åt situationen. Detta inspirerade Eric enormt. Innan Eric kom till Deliverance var hans makt- och penningambitioner begränsade. När han såg den makt Joseph Coltrane Sr. hade över staden fick han en förebild att följa för framtiden. När Coltrane och hans kofösare återvände till staden i slutet på december hände också många intressanta saker. Thomas flickvän, ett före detta saloonsfnask, blev dödad, stadsborna tycktes få för sig att det var någon av bröderna som gjort det och Coltrane själv erbjöd sig att hänga en mexare istället för någon av dem om ni bara dödade en präst åt honom. Trots att Eric smickrar sig själv med att ha riktigt god koll på hur hans ”vänner” fungerar blev han ändå förvånad när det visade sig att de hellere flydde fältet och lät sig jagas som mördare än att döda en komplett främling – helt ologiskt. Till sin stora tillfredsställelse lyckades Eric dock övertyga de andra om att Coltranes hemliga leverans åtminstone skulle stjälas. Operationen gick lysande och påminde om den bästa tiden i armén. Bytet var också lysande – en hel last splitter nya gevär. Framtiden ser ljus ut.

EFTER ÖVERFALLET

Överfallet mot vagnen blev både en fram- och motgång. Ditt val av placering ledde precis som du tänkt dig till en total överraskning med 100% framgång som resultat. Inte ens en skada på er sida trots ganska hårda handgemäng. Det stora irritationsmomentet är dock att Thomas den jubelidioten förstörde allt för er.

Precis som du skulle skjuta en medlem av eskorten i ryggen för att få tag i sadelväskan med pengar skrek Thomas till och mannen kastade sig åt sidan. Nackskottet satt där det skulle, men mannens fall gjorde att du inte lyckades få tag i sadelväskan med pengar innan den försvann under isen. Du offrade dig till och med genom att dyka ner i det kalla vattnet medan de andra bara stod och tittade på som fån.

Winchesterlasten kom som en mycket trevlig kompensation. Du gjorde ett snabbt överslag i huvudet och kom fram till att lasten var värd en rejäl slant. Du föreslog att ni skulle resa söderut till Mexiko och sälja vapnen till någon av de stridande fratkionerna där, men Al överraskade med idén att istället rida upp i bergen och sälja dem till mescaleroapacherna där. Al hävdade att apacherna hade silver att betala direkt med och att det vore en lämplig hämnd att placera vapen i händerna på Coltranes fiender. Dessutom berättade Al att han varit gift med en apachesqaw och därför kunde kommunicera med dem. Du var dock skeptisk. För många osäkra och farliga faktorer för din smak. Till din irritation fick förslaget, trots din kritik, entusiastiskt stöd från Paul och sedan försiktigt stöd från Bill och då var slaget förlorat. Händelsen visade bara än tydligare vikten av att du snarast måste bryta banden mellan Paul och Bill och istället göra Bill till din förtrogne. Kunde du hitta någon hållhake på Al också skulle din position i gänget vara säkrad.

Nu två dagar senare, när maten och spriten tagit slut, snön och kylan börjar bli riktig besvärlig, ni precis ridit in i apache-land och Coltranes uppbåd närmar sig bakom er, känns Als plan om möjligt ännu sämre än tidigare – och det vill inte säga lite.

PERSONEN ERIC

Eric är en helt och hållet självcentrerad person som bara agerar i eget intresse. Han förstår känslor på ett intellektuellt plan och han har lärt sig hur man använder dem praktiskt, men han är inte själv drabbad. Girighet och egennytta styr honom och om vägen till framgång och bekvämlighet ligger i att vara en god vän så klarar han det galant och om vägen kräver ett kölvatten av döda kroppar så går det också att ordna. Eric är en god manipulatör och ser snabbt igenom mänskliga hierarkier och maktspel. I gruppen av vänner ser han att Thomas är den egentliga ledaren i de andras ögon och han ser därför skickligt till att spela på Thomas överdrivna plikt- och lojalitetskänslor för att i sin tur försäkra sig om Thomas lojalitet. Med jämna mellanrum påminner han Thomas, genom oskyldiga kommentarer om deras tidigare liv i armén, om hur han räddade lillebrodern Paul ur knipa och han bibehåller på detta sätt lögnen som gör att Thomas fortsätter att stödja honom. I längden tror dock inte Eric att denna strategi kommer att fungera och då han ser nyttan i att vara ledare för ett gäng håller han nu på att manipulera de andra för att vara den som har majoriteten på sin sida om gänget skulle splittras. Pauls trogne vän Bill är en viktig bricka i detta spel och om Eric skall lyckas vet han om att han måste få över Bill på sin sida. Lyckligtvis är Bill lättpåverkad och verkar hysa viss beundran för Eric så om man kan så split mellan honom och Paul samtidigt som man allt tydligare erbjuder sin vänskap så skall det nog gå.

ERIC OM DE ÖVRIGA

THOMAS

En stark pjäs som man måste försöka kontrollera så länge som möjligt för att sedan offra.

PAUL

En alltför stark och egensinnig pjäs för att kontrollera. Splittring mellan honom och Thomas är vägen till kontroll. Han måste också degraderas i Bills ögon vid alla tänkbara tillfällen.

BILL

En nyckelpjäs i slutspelet. Måste formas sakta, men säkert och får absolut inte förloras.

AL

En mycket osäker och kanske till och med farlig pjäs. Oberäknelig på hög nivå. Verkar på alla sätt nöjd med att bara få Erics och resten av gruppens vänskap och bör därför både smörjas och hållas ögon på. Det vore bra om man hittade en hållhake på honom, något han var rädd för eller dolde.