



# KVOR SPØRET ENDER

Et Fastaval scenarie af  
Anne Ratzer & Lars Kroll

# HANDOUTS

## Præsentationsscener

Klippes ud og uddeles til spillerne - de kan selv bestemme, hvem der vil begynde, eller du kan gøre det.

### VETERANEN

En bande du er på jagt efter forsøger at lægge et baghold i en saloon. Banden ankommer til saloonen, og gør sig klar - sætter sig til rette strategiske steder i saloonen, truer resten af gæsterne til at tie stille, osv. Du gennemskuer skurkenes plan i sidste øjeblik. En konfrontation er uundgåelig, men du ender selvfølgelig med at have styr på situationen. Fortæl, hvad der sker. Hvad er bandens plan? Hvordan opdager du den? Hvad gør du så? Ender du med at skyde alle, eller kommer du derfra uden at trække blod?

### GAMBLEREN

Du befinder dig et stykke nede i Mexico, i en lille by, som er samlingspunkt for bander og bøller fra nær og fjern. På byens torv sidder en flok af forskelligt udskud, inkl. dig selv, rundt om et bord, og I er i gang med en farlig leg. Mellem tequilaflasker og halvørgede cigarer står to store glaskrukker med hver sin klapperslange, og mellem krukkerne ligger en stak guldmonter. To personer stikker en arm ned i hver sin krukke, og den der kan holde sin hånd nede hos klapperslangen længst tid, har vundet guldmonterne. Du er selvfølgelig med, og ender selvfølgelig med at vinde, men hvordan? Hvor længe sidder I der? Bruger du beskidte kneb for at vinde? Slipper du væk med pengene?

### DEN LOVLØSE

Du bliver indhentet af en flok revolvermænd, der jagter dig for en af de mange dusører på dit hoved. Jagten slutter i øde-marken, en af forfølgerne har haft held til at såre din hest med et riffelskud på lang afstand. Hesten er nu bukket under, og du har skjult dig og venter på sine forfølgere. Du får fat i en af deres heste og får rystet dem af sig. Hvordan? Skyder du dem? Stjæler du hesten i ly af natten og jager de andre væk?

### DUSØRJÆGEREN

Du er kommet til en by for at hente en mand og bringe ham til en anden by for at indløse dusøren. Da du kommer til byen, er byens borgere ved at gøre klar til at lynche manden. Det lykkes dig at komme ud af byen, med fangen bundet til din hest. Hvordan? Overtaler du dem? Narrer du dem med list? Skyder du dig ud af situationen?

## Karaktertræk

Printes, klippes ud, og lægges frem undervejs i scenariet.

Du ryger cerutter, når du kan komme afsted med det. De lugter surt, og alle andre hader dem, men du elsker smagen.

Du går lapset klædt - farverig skjorte, pæn vest, blanke støvler med sølvsnuder, en klud i jakkelommen. Det hele skal være i orden.

Du har et lommeur, som spiller en melodi, når det åbnes. Du tager det altid frem lige inden en duel.

Du er altid sulten, og sørger for at have mad ved hånden hele tiden.

Du kan ikke læse.

Dine revolvere har greb lavet af elfenben og sølv.

Du har et sæt spillekort, som du ofte tager frem og laver tricks med for at fordrive tiden.

Du drikker ofte og meget.

I din oppakning har du et lille skrin med meget personlige ting i.

Du ejer ikke andet end hvad du har med dig på din hest.

Du drikker aldrig spiritus.

Dine støvler har sporer, som ringler, når du går.

Du snyder aldrig i kortspil, og bliver rasende, hvis du bliver beskyldt for det.

Du synes at Colt er et dårligt mærke i skydevåben, og foretrækker Schofield.

En af dine forældre eller bedsteforældre er indianer.

Din hest har reddet dit liv op til flere gange. Du holder meget af den, og har givet den et navn.

Din venstre skulder er ikke hvad den har været efter den der hændelse i Muddy Creek.

Du har et tydeligt ar i ansigtet.

Du kommer fra en rig baggrund - din far ejer et stort jernbaneselskab.

Du skiftede side under Borgerkrigen

Din familie mistede alt under Borgerkrigen

Du har haft et barn

Du har dræbt et familiemedlem

Der er en grav på kirkegården i Blackwood, som du altid besøger som det første når du kommer til byen

Du har en stor mængde værdier gemt/opbevaret et hemmeligt sted

## All-in!

En højt profileret pokerturnering er i gang på en flodbåd i Mississippi. Tre af jer er med som deltagere, og en af jer er ansat til at beskytte præmiepuljen på 100.000 dollars. To eller tre af jer har aftalt i forvejen, at når turneringen er slut, vil I røve pengene fra vinderen. I har aftalt at slå til kort før hjuldamperen sejler under en jernbanebro, hvor jeres kumpan Eli venter med heste og en rebstige der kan nå øverste dæk.

Men som turneringen udvikler sig, og som kortene er faldet, ender de tre af jer som er med i turneringen med at sidde ved finalebordet. Efterhånden som finalerunden skrider frem, får I bedre og bedre hænder, og ender hver for sig med at tro, at I sidder med den vindende hånd, og kan lokke de andre med til at satse alt. Men der kan selvfølgelig kun være én vinder...

Hvad sker der, når vinderhånden afsløres?

### **Start og slut**

*Scenen starter ved finalebordet, hvor pokerspillerne sidder med kort på hånden og er klar til at byde.*

*Scenen slutter med at pengene er væk - enten i sikkerhed, eller stjålet af en eller flere af jer. I er sikkert også allesammen stukket af fra flodbåden, medmindre I er i stand til at virke helt uskyldige i balladen.*

### **Roller i scenen**

*Tre af jer spiller med i turneringen. En af jer er hyret til beskyttelse. To eller tre af jer har aftalt at stjæle pengene - Bemærk, at den, der er hyret til beskyttelse, sagtens kan være med i planen! I er alle bevæbnede ved finalebordet, selvom det er imod reglerne for turneringen.*

### **Konflikter**

*En af jer ender som vinder af turneringen, og vil sikkert gerne beholde alle sine penge, uanset hvad planen har været. Den, der er hyret til beskyttelse, vælger måske at snyde alle og stikke af med pengene selv. Dem der er med i planen ender måske med at snyde hinanden (eller i hvert fald prøve). Nogen skyder sikkert på hinanden, og nogen prøver måske også at "frame" de andre for kuppet.*



## **Massakren ved Blackwood**

*Under Borgerkrigen kommer en flok sårede Nordstatssoldater og en af deres officerer (en af jer) til den lille by Blackwood og presser byen til at indrette et felthospital. Få timer efter kommer en større deling Sydstatstropper til byen, og indtager den stort set uden kamp - Nordstatstropperne er for få og for sårede til at yde modstand.*

*Den berygtede oberst Willam "Bloody Bill" Anderson leder Sydstatstropperne, og beordrer Nordstatsofficeren tævet, mens han udspørger ham om Nordstaternes tropper i området. Efter noget tid beordrer han en af sine officerer (en anden af jer) til at henrette fangerne en efter en, indtil Nordstatsofficeren spytter ud, imens han tager sig af andre sager andetsteds i byen.*

### **Start og slut**

*Scenen starter hvor Bloody Bill overlader forhøret til sin officer, og forsvinder ud af scenen. Scenen slutter med at Sydstatstropperne rider bort og efterlader store dele af Blackwood i flammer (som straf for at de lokale har hjulpet Nordens soldater), og de fleste Nordstatssoldater henrettet (uanset om officeren har talt eller ej).*

### **Roller i scenen**

*En af jer er den Sydstatsofficer, der får ordre til at henrette Nordstatssoldaterne. En af jer er Nordstatsofficeren, der er tvunget til enten at se på, mens dine folk bliver henrettet, eller forråde de andre tropper i området. En af jer er blandt de sårede Nordstatssoldater, i fare for at blive henrettet, og den sidste af jer bor i byen Blackwood. (bemærk: Bounty kan sagtens være officer eller soldat, selvom det ikke er historisk korrekt)*

### **Konflikter**

*Efter scenen bebrejder Nordstatsofficeren og soldaten Sydstatsofficeren for at have været skyld i flere af deres kammeraters død. Der er også rig mulighed for, at soldaten kan føle sig svigtet af sin officer - retfærdigt eller ej. Den af jer, der boede i Blackwood har mistet sit hjem (måske også familie og venner?) og bebrejder de andre.*

## **Belejring i Blackwood**

*Nogle år efter jeres sidste møde bliver Blackwood gentagne gange plaget af Calvera-banden, der ellers holder til syd for den Mexicanske grænse, men nu har bevæget sig nordpå for at få et større område. Blackwoods borgere skillinger sammen og leder efter revolvermænd til at beskytte byen. I fire hører om byens problemer, og vælger at tage opgaven, enten sammen eller hver for sig. I ankommer cirka samtidig til byen, hvor I hører at Calvera-banden er på vej*

### **Start og slut**

*Scenen starter med at I mødes i udkanten af byen, og modvilligt indser, at I er nødt til at arbejde sammen, fordi Calvera-banden allerede er på vej.*

*Scenen slutter med at to af jer stikker af og svigter de to andre, som efterfølgende tages til fange og tortureres af banden, inden det lykkes jer at stikke af.*

*Scenen består af flere dele - spillederen forklarer de enkelte dele for jer.*

### **Roller i scenen**

*I er alle hyret af byens borgere til at beskytte dem mod Calvera-banden.*

### **Konflikter**

*De to, der tages til fange af banden, vil bebrejde de to andre at de stak af.*

## **Du myrdede min bror. Hils ham i helvede.**

*En af jer havde en bror. Han var også revolvermand, og god til det, indtil han mødte en anden af jer, som skød ham. Men hvad skete der helt præcis?*

*I denne scene får vi to versioner af historien - den ene fortalt af et vidne, og den anden fortalt af den, der skød. De to versioner fortæller ikke helt den samme historie, og hvem ved, hvad sandheden er?*

### **Til broren**

*Tænk over, hvad det er, du gerne vil spørge vidnet om. Hvad er det for en historie, du gerne vil høre om din brors død?*

### **Start og slut**

*Scenen starter med at den afdødes bror og vidnet sidder i en saloon i Blackwood. Vidnet begynder sin fortælling. Sideløbende kommenterer den anden hovedperson på fortællingen, og kommer med sin version. Scenen slutter, når den afdødes bror har hørt nok - det er op til spilleren at afgøre.*

### **Roller i scenen**

*En af jer spiller den hovedperson, hvis bror blev skudt. En anden spiller den hovedperson, der skød broren. Den tredje spiller vidnet (en biperson).*

### **Konflikter**

*Den, hvis bror er blevet skudt, har efter scenen en stærk trang til at hævne sin bror. Uanset hvordan de havde det med hinanden, er der ikke andre, der skal komme og skyde ens familie! Den der skød broren er klar over, at den anden sikkert vil hævne sig.*

## **Spørgsmål**

- \* Var han din storebror eller lillebror? Hvor meget ældre/ynge end dig var han?
- \* Hvad hed han?
- \* Hvornår har du sidst set ham?
- \* Hvem af jer var forældrenes yndlingsbarn?
- \* Hvad syntes din bror om dig?
- \* Hvad brød du dig ikke om ved ham?
- \* Hvad savner du ved ham?