HVOR SPORET ENDER

Et Fastaval scenarie af
Anne Ratzer & Lars Kroll

Velkommen

Tak fordi du læser vores scenarie “Hvor Sporet Ender”. Det er skrevet som premierescenarie til Fastaval 2021, men du er velkommen til at køre det i andre sammenhæng også.
I anledning af at Fastaval 2021 er digital, har vi lavet tilpasninger og tilføjelser, så scenariet også kan spilles online. Vi håber du får en god oplevelse, uanset hvordan du spiller det.

Hvis du har spørgsmål, kan du kontakte os via Facebook (Anne Vinter Ratzer og Lars Kroll Kristensen) eller på mail: avratzer@yahoo.com eller kroll@ratatoskgames.com

God fornøjelse!

Tak til Kristoffer Apollo, for scenariet “Jisei”, som dette scenarie er en hyldest til, og et slags remake af. Jisei er et af de første fortællescenarier, og stadig et af de bedste af slagsen. Som Hvor Sporet Ender, handler Jisei om uundgåelig død, og hvad der ledte frem til det.
Tak til vores spiltestere: Terese, Ingrid, Morten og Lea; Leon, Marie, Karsten og Jesper; Troels, Jost, Lærke og Mads, og til vores spilledere: Terese og Morten.
Tak til Fastavals arrangørgruppe og særligt Fastavals scenarieansvarlige, Mads og Marie, for at holde dampen oppe under mildt sagt besværlige arbejdsforhold.
Tak til de andre scenarieforfattere, som er kommet med opmuntring og input undervejs, og har holdt arbejdslysten oppe i en svær tid.

Playlister til inspiration
https://open.spotify.com/playlist/1mCtXcI5BdTTUz7uBKnfAs?si=Nx7AdQbAS1u2k8Hm6r7McQ

Duelscenen
https://open.spotify.com/playlist/5mfxBC6lJ3eb73iJBGrlRR?si=Nw3MUKFCRsm1yA1rs2w66A

Forord - af Kristoffer Apollo

Dette scenarie er resultatet af en idé, som har ligget og simret utrolig længe. Det er over 20 år siden, at Kroll første gange nævnte, at han syntes, det kunne være oplagt at lave en westernudgave af samuraiscenariet Jisei, som jeg skrev tilbage i 90’erne. Det er fedt, at det endelig er blevet til noget, for det har hele tiden været en supergod idé.

Jisei er noget særligt for mig. Jeg har været indblandet i mange sjove og spændende ting omkring rollespil, men Jisei gav en helt speciel oplevelse ved, at jeg aldrig på samme måde har prøvet at komme til en rollespilskongres med et scenarie og ikke på forhånd ane, om det ville fungere. På den tid havde Fastaval udviklet en scenariestil med spillederen som den klare hovedansvarlige for fortællingen, der førte spillerne igennem et fastlagt forløb. Jisei var et ikke 100% gennemtænkt forsøg på at bryde med den tradition ved at flytte en god del af fortælleretten tilbage til spillerne. Tilsat lidt inspiration fra filmteori og Yazujiro Ozus bevidste brug af ’offscreen space’, som i nogen grad kan relateres til det fælles fortællerum, man skaber i rollespil. Men jeg havde altså virkelig ingen anelse om, hvordan Fastaval-spillerne ville reagere på det.

Det skulle vise sig, at folk syntes, det var fedt at tage ansvaret for, at en samurai skulle begå rituelt selvmord. Selvfølgelig – stol nu bare på dine spillere. Og der var andre forfattere, som samtidig arbejdede med stort set tilsvarende ideer i deres scenarier, så begrebet fortællerollespil hurtigt blev en del af det særlige ordforråd, som omgiver rollespil på Fastaval. Inklusive de mange muligheder, der ligger i fortællegrebene: Spillederen i rollen som en interviewer, der hjælper spillerne med at udtrykke deres rolles indre liv. Den nemme undskyldning for at klippe frem og tilbage i tid og sted. Bevidstheden om perspektiv i den måde, man beskriver scenerne på. Og så videre – hele den palette er også med i Hvor Sporet Ender.

Jeg er sikker på, at du og ikke mindst dine spillere vil have en fest med at spille på alle spaghettiklicheerne i dette scenarie. For mig som filmnørd har scenariet selvsagt en ekstra dimension i, at jeg ved, det også bygger på relationen mellem samuraifilm og spaghettiwesterns. En ting, der adskiller de to genrer, er dog, at samuraifortællingerne og japansk kultur ofte tager deres æresbegreber alvorligt, hvor spaghettiwesterns nærmest er rendyrket nihilisme. Det er også derfor, Tuco er den bedste karakter i The Good, the Bad and the Ugly.

Indhold

Velkommen 2
Forord - af Kristoffer Apollo 2
Kort fortalt 3
Scenariets opbygning 4
Genre og Spilmekanikker 4
Rollerne i scenariet 7
Opvarmningsøvelser 9
Scenetyper 10
Scenariets forløb 12
Opgøret I 13
Præsentationsscener 13
Opgøret II 15
Scene 1: All-in! 15
Opgøret III 18
Scene 2: Massakren ved Blackwood 18
Opgøret IV 19
Scene 3: Belejring i Blackwood 19
Opgøret V 21
Scene 4: Du myrdede min bror - hils ham i Helvede! 21
Det endelige opgør 23

Kort fortalt

4 revolvermænd mødes et sted i Det Vilde Vesten på en hovedgade, en dag da solen står højest på himlen. De har været på vej hertil længe; det meste af deres liv. Nogle vil dø, andre vil få den hævn, de længe har drømt om. Men hvem lever og hvem dør? Og hvorfor er de der?

Hvor Sporet Ender fortæller historien om de 4 hovedpersoner, deres fortid, og deres vej mod det endelige opgør. De mødes på kryds og tværs over mange år, og hvert møde rummer en konflikt mellem to eller flere af spillerne. Over tid ophobes udfaldet af møderne som nag og had og fjendskab, indtil den dag, hvor forløsningen kommer, og regnskabet gøres op.

Scenariet er en hyldest til alt det gode ved spaghettiwesterns: Lange, sigende pauser, undertrykte følelser, langsomme panoreringer over øde prærier, hektiske skudduelller, hårde ord og kolde hjerter, følelsen af støv i halsen og lugten af krudt i den varme sol.
Hovedpersonerne i scenariet er barske, dystre og rugende - gråtonede anti-helte, som man kun holder med, fordi alternativet er værre. Scenariet har ingen ydre skurke, i stedet er hovedpersonerne skurke i hinandens historier.

Samtidig er scenariet en historie med en (næsten) fastlagt slutning: Nogen skal dø, andre skal dræbe. Men vejen derhen ligger i spillernes hænder, og det samme gør det endelige udfald.

Som spilleder skal du hjælpe spillerne med at fortælle historien - hvorfor står de der på den hovedgade, klar til at skyde hinanden? Hvorfor hader de hinanden så meget? Du skal sætte scenerne og holde tempoet, sikre at alle hovedpersoner får levet sig ind deres rolle og gravet de stærke følelser frem, og hjælpe med at skabe den bedst mulige spaghetti western stemning.

Scenariets opbygning

Scenariet starter med at introducere den scene, der også slutter scenariet, hvor de 4 hovedroller mødes, parate til det endelige opgør. Det er åbenlyst at ikke alle vil forlade stedet i live, men det er ikke givet hvem der vil skyde hvem. Scenen forlades uforløst, og scenariet spilles derefter som en række flashback-scener, hvor spilpersonernes fortid afdækkes, og deres forhold til hinanden udbygges, indtil man når frem til opgøret igen, klar til den endelige afgørelse.

I hver flashback-scene skal forholdet mellem mindst to af spillerne afdækkes. Hver flashback-scene beskriver en situation, med en indbygget konflikt, som skal ende med at bringe stærke, negative følelser frem - had, foragt, hævntrang... Spillerne er med til at vælge hvem der er med i scenerne i hvilke roller, og hvordan det hele udspiller sig. Udfaldet af hver scene bygger ovenpå de øvrige, og ender med at afgøre, hvordan de 4 forholder sig til hinanden i slutscenens afgørende konfrontation.

Spillestil
Historien i Hvor Sporet Ender skal fortælles i fællesskab mellem spillerne. Hovedpersonerne modarbejder hinanden; spillerne samarbejder. Hovedpersonerne kan have hemmeligheder for hinanden; lyve, snyde og svigte hinanden, men spillerne deler den information, der er nødvendig for at fortælle den bedste historie. Intrigerne er mellem spilpersonerne, ikke mellem spillerne.
Samtidig skal spillerne hele tiden arbejde sig frem mod mere splittelse, større konflikter, dybere kløfter mellem hovedpersonerne. Hver flashback-scene skal forværre forholdet mellem mindst to af hovedpersonerne, og til sidst skal det stå klart for hver spiller, hvem de vil sigte på, når de fire hovedpersoner står overfor hinanden i det endelige opgør.

Scenariet bruger en kombination af fortællerollespil og “klassisk” rollespil.

Under spiltests har scenariet taget mellem 3,5 og 5 timer at spille (inkl. intro og pauser), og du skal nok forvente 4-5 timer.

Genre og Spilmekanikker

Spaghetti westerns

Hvor Sporet Ender er en spaghetti-western-historie. Spaghetti westerns er en bestemt genre af westerns, kendt fra f.eks. Once Upon a Time in the West og The Good, the Bad and the Ugly. Historierne er ofte kendetegnet ved at handle om barske, tavse mænd - nogle af dem er modbydelige skurke, andre er helte, som ikke er særlig fine i kanten. Der er onde og gode mennesker i spaghetti westerns, og så er der masser af gråtoner. De onde får ofte hvad de har fortjent, men ikke uden en bitter kamp, og der er sjældent en rigtig lykkelig slutning på historierne.
I en spaghetti western dvæler kameraet ved både de små detaljer og de storslåede panorama-shots, og skaber sin helt egen filmiske stil. Klassiske elementer er den lille pioner-by med den støvede hovedgade og de velkendte træfacader, endeløse prærier med fantastiske klippeformationer, støvskyer fra galopperende heste i det fjerne, varmen i den bagende middagssol, sveden, der løber fra panden, lyden af sporer, når tunge skridt nærmer sig den knirkende saloon-dør.

Genren er meget vigtig for scenariet, og skal underbygges af den måde, scenerne afvikles på. Som spilleder skal du fokusere på detaljerne og tage dig god tid, og hjælpe spillerne med at være med til at beskrive, hvad der sker. I andre scenarier ville man fokusere på, hvad spilpersonerne siger og føler - i Hvor Sporet Ender skal det hele gerne kunne udtrykkes i den måde, en person hæver sit øjenbryn, og i alt det usagte, vi godt ved ligger under overfladen.

Det Vilde Vesten i 1881:Racisme, sexisme og den slags
Scenariet foregår i Det Vilde Vesten, i de syd-vestlige stater i USA i 1881, og der var masser af racisme og sexisme og andre ubehagelige ting. Vi ønsker ikke at dette skal fylde i scenariet. Der er muligvis en Bølle eller to, der kommer med en kommentar om hvad de synes om en kvindelig dusørjæger, men det skal være nemt for Dusørjægeren at bevise for dem, at der ikke er noget at komme efter. Og mellem hovedpersonerne skal der ikke foregå diskrimination pga. hverken køn, race eller andet i den stil - det er ikke den historie, vi gerne vil fortælle, og det skal gøres klart for spillerne, så de ikke er i tvivl.

Spilmekanikker

Karaktertræk

En af spilmekanikkerne i Hvor Sporet Ender er Karaktertræk. Karaktertræk er kendetegn eller fakta om en person, skrevet på små kort, som ligger fremme på bordet under scenariet, så spillerne kan vælge dem undervejs. Karaktertrækkene findes sidst i scenariet, som handouts. De skal klippes ud før scenariet og fordeles på bordet, lige før Præsentations scenerne spilles.

Brug af karaktertræk

Spillerne vælger selv hvilke træk de synes passer til deres hovedperson, og hvor mange de vil bruge. Spillerne må gerne foreslå træk til hinanden, og du må også gerne byde ind, hvis du synes et Karaktertræk kunne være helt rigtigt for en af personerne.

Spillerne kan bruge Karaktertrækkene på forskellige måder. De kan indgå i flashback-scenerne for at give mere liv og dybde, og kaste ekstra benzin på bålet til de stærke følelser. De kan også bruges i en mini-scene, som den pågældende hovedperson selv finder på. Eller de kan bruges som baggrundsinformation, der ikke kommer direkte i spil, men hjælper spilleren med at leve sig mere ind i sin hovedperson.

Når en spiller vælger et Karaktertræk, skal de derfor tænke over hvad det betyder for deres hovedperson, hvor det kommer fra, og hvordan det kan bruges. De må gerne få gode ideer fra dig og fra de andre spillere.

Eksempel fra spiltest:

Dusørjægerens spiller havde valgt Karaktertrækket "Du havde et barn, men mistede det". I scenen "Massakren i Blackwood" bragte spilleren dette Karaktertræk i spil ved at fortælle, hvordan Dusørjægeren var på vej gennem byen med en hestevogn sammen med sin lille datter. Da der udbrød skyderi, gemte barnet sig under nogle tæpper i vognen. De andre spillere og spillederen forstod, hvor scenen var på vej hen, og støttede op om spillerens fortælling med deres handlinger: Da Dusørjægeren besluttede at hjælpe Nordstatssoldaterne med at flygte fra henrettelsen, og de flygtede bort i vognen, skød Gambleren efter vognen og ramte datteren, som efterfølgende døde. Ikke overraskende havde Dusørjægeren sin pistol rettet mod Gambleren i slutscenen...

Kameraføring

For at få den helt rigtige spaghetti western stemning frem, skal der fokuseres meget på de filmiske aspekter af scenerne, især det visuelle. Scenariet skal fremstå skarpt og spændende for det indre blik, så spillerne kan leve sig ind i stemningen. Som spilleder skal du hjælpe med at få den rigtige visuelle stemning frem ved at "føre kameraet" - dvs. at du undervejs skal stille skarpt på detaljer, panorere, zoome og skabe den rigtige ramme for handlingen.

Spillerne skal også være med til at beskrive, hvordan kameraet ser dem. Bemærk dog, at det er vigtigt at spillerne forstår, at scenariet ikke handler om at lave en film - der er ikke nogen retakes, lyssætning eller lignende. Kameraet er udelukkende en måde at sætte det visuelle i centrum, og foregår kun udenfor fiktionen, ikke inde i scenariet.

Eksempel: Linket herunder er et klip fra "Once upon a time in the West", måske den ultimative spaghetti western, instrueret af Sergio Leone, og med music af Ennio Morricone. Bemærk skiftene imellem ekstremt close-up og wideshot. Bemærk tempoet: Der gives god tid til at vise storslået natur, men også detaljerede closeups. Leone giver sig tid til at bevæge kameraet i en halvcirkel omkring to revolvermænd, der tavst forbereder sig på et opgør med hinanden, mens deres øjne og kropssprog fortæller en masse.

https://www.youtube.com/watch?v=WEYhysYI8EQ

Under opvarmningsøvelserne kommer I til at øve jer på kameraføring og detaljer. Se mere i afsnittet Opvarmningsøvelser, hvor der også er flere eksempler.

Genrekendetegn

I scenariet indgår nogle elementer og regler, inspireret af spaghetti western genren. Forklar dem for spillerne inden I går i gang.

Persontyper

Der er groft sagt tre typer personer i dette scenarie:

Almindelige mennesker: Borgere i en by, passagerer på et tog, familiemedlemmer, osv. Disse vil oftest bare være baggrund i scenariet, og bør ikke komme i vejen for hovedpersonerne, medmindre der kommer en god scene ud af det.

Bøller: Niveauet over almindelige mennesker. Bøller er f.eks. den trælse sherif og hans hjælpere, banden, der hærger de små præriebyer, den rivaliserende dusørjæger. Dvs. den type som kommer i vejen for hovedpersonerne, og har lidt at have det i, men som ikke er et rigtigt problem i længden.

Hovedpersoner: Spillernes roller i scenariet. Hovedpersonerne er altid seje, også hvis de er i problemer. Hvis de er i knibe, enten blandt Almindelige Mennesker eller Bøller, kan de som regel altid komme ud af dem, enten ved at skyde sig fri, eller bare ved at udstråle, at man ikke skal komme i vejen for dem. Nogle af scenerne i scenariet iscenesætter nogle situationer, hvor en eller flere hovedpersoner er i problemer, men de ender med at komme ud af dem på en overbevisende måde, evt. med hjælp fra en af de andre hovedpersoner.

Hovedpersonerne kommer i konflikt med hinanden undervejs i scenariet, og det kan endda komme til skudveksling, men der er selvfølgelig ikke nogen, der dør undervejs, og det bliver aldrig under scenariet fastslået, hvem der er bedst til at skyde - det skal være uvist for alle, indtil den sidste scene.

Eksempel: *Hvem er Hovedpersoner, hvem er Bøller, og hvem er Almindelige Mennesker i denne scene?*
https://www.youtube.com/watch?v=nhB7_1uix0o&ab_channel=Giuseppedf

Dialog og tavs kommunikation

Hovedpersonerne taler generelt ikke særlig meget. De er barske og tavse, og kan udtrykke en masse uden at sige noget. I en spaghetti western går man heller ikke op i at forklare, hvad en hovedperson føler - det skal kunne ses gennem kropssprog, ansigtsudtryk og kameraføring.

Brug opvarmningsøvelserne til at øve jer i dette - se afsnittet Opvarmningsøvelser.

Trickskydning

Hovedpersonerne er ekstremt dygtige til at skyde. De kan skyde hatten af hinanden eller andre, de kan skyde pistolen ud af hænderne på almindelige bøller, skyde deres seler og bælte over, eller knuse et shotglas i hænderne på en Saloongæst, uden at glassets ejer får en skramme.

Eksempel: *I denne scene vil Clint Eastwood gerne have Lee Van Cleef til at forlade byen. Bemærk, at ingen af mændene siger et eneste ord til hinanden, og alligevel får vi etableret deres gensidige forhold: Clint som den aggressive og overmodige, Lee som den erfarne, der taktisk udspiller sin yngre modstander.*
https://www.youtube.com/watch?v=sqZF8XD9Pk4

Rollerne i scenariet

Spillerne spiller hovedrollerne som de fire revolvermænd. Som hovedroller kommer spillerne til at skabe og opleve historien gennem flashbackscenerne, hvor deres valg og handlinger fører dem frem mod slutscenen. Hovedrollerne starter som arketyper, som et stillads der kan bygges videre på, bl.a. ved hjælp af Karaktertrækkene. De vil være åbne for fortolkning, så de kan udvikle sig i mange retninger i løbet af spillet, alt efter hvad spillerne vælger, og hvordan spillet forløber.

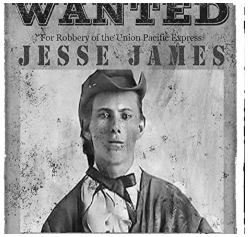
Spillerne skal også undervejs understøtte fortællingen ved at hjælpe spillederen med at beskrive omgivelser, stemning, kameraføring, og evt. bipersoner efter behov

De fire hovedpersoner

De fire hovedpersoner kender alle hinanden, når de kommer til scenariets slutscene. De har mødtes flere gange i løbet af årene, og nogle af de gange udspiller sig som scenerne i scenariet. Spillerne er velkomne til at referere til andre gange, de har mødtes, hvis de har lyst til det, og de må også gerne finde på små scener eller fortællinger, hvis du synes der er tid til det.

Herunder er en ganske kort intro til hovedpersonerne, som du evt. kan bruge under castingen - selve beskrivelserne finder du sidst i scenariet som handouts til spillerne.
Vi kender ikke navnene på de fire hovedpersoner. Sådan er det ofte med spaghetti westerns. Spillerne er velkomne til at finde på et navn til at bruge i scenariet, men de må også gerne lade være, og bare kalde sig det, alle andre kalder dem.

Dusørjægeren - "Bounty"



En kvinde i starten af 40'erne, som primært ernærer sig som dusørjæger. Det er ikke nemt at være kvinde i en mandsdomineret branche, men Dusørjægeren har vist sit værd, og dem der har mødt hende ved bedre end at stille spørgsmålstegn ved hendes evner.

Gambleren - "Lucky"

En mand i starten af 30'erne, som spiller på alt, hvad der kan spilles på, tager chancer, og lever livet på kanten. Ingenting er tilsyneladende for farligt eller risikabelt for ham, og indtil nu har han været dygtig (eller heldig) nok til at slippe levende fra alt det, han har rodet sig ud i.

Veteranen - "Grit"

En mand i starten af 50'erne. Har været med til det meste, især de mange krige og konflikter, USA har været gennem de seneste årtier - Den Mexikanske Krig, Borgerkrigen, Indianerkrigene... Han er efterhånden ved at være en gammel mand for sin branche, men er stadig skarp og farlig at komme i vejen for.

Den Lovløse - "Trigger"

En mand omkring de 40. Har levet det meste af sit liv med et skydevåben i hånden og lovens håndhævere i hælene. Er eftersøgt i adskillige stater for bankrøverier, togrøverier, kidnapning og mord.

Casting

Hovedrollerne er skrevet så de er meget åbne, og kan drejes i mange forskellige retninger. Der er ingen rolle, som behøver 100% god eller ond. Den Lovløse kan være brutal og ondskabsfuld, eller en idealistist anarkist som Robin Hood. Dusørjægeren kan prøve at skabe en bedre verden ved at fange forbrydere, eller måske er det bare den nemmeste måde at tjene penge på. Det er dog vigtigt at spillerne er klar over, at alle hovedpersonerne undervejs i scenariet kan komme til at være på kant med loven - de har alle været "grå" på et tidspunkt i deres liv, også selvom de senere slår ind på dydens smalle sti.

Fordi rollerne er åbne, er castingen det også. Spillerne kan selv i meget høj grad definere, hvilken type spil, de vil have, og castingen handler derfor mest om hvilken arketype spillerne umiddelbart synes de kan få noget interessant ud af. Under opvarmningen får du og spillerne forhåbentlig en idé om, hvad der ville passe bedst. Du kan lade spillerne vælge, eller uddele rollerne selv, alt efter hvad I bliver enige om.

I hver spilpersonbeskrivelse er der en håndfuld spørgsmål til inspiration for spilleren. Spillerne behøver ikke svare på spørgsmålene, og de skal ikke finde på baggrundshistorier med relationer til de andre hovedpersoner - det kommer i løbet af scenariet.

Intro til spillerne

Dette afsnit opsummerer, hvad vi mener er vigtigt at forklare for spillerne som introduktion til scenariet. Du er velkommen til at tilføje og ændre i forhold til hvad du synes er vigtigt.

- **Spaghetti westerns** er ikke sjove og hyggelige westerns. Der kan sagtens være tidspunkter i scenariet, hvor I trækker på smilebåndet, men det må ikke kamme over i falde-på-halen komik.

- **Konflikten mellem hovedpersonerne** skal i gang hurtigt, og optrappe undervejs. Spillerne skal gøre deres bedste for at gøre konflikterne værre, også i scener, hvor hovedpersonerne er nødt til at samarbejde.

- **Spillerne skal samarbejde** undervejs for at finde frem til den bedste historie og de bedste konflikter. Det er ok at stoppe op og spørge hinanden "ville det være ok med dig, hvis jeg gjorde sådan…?" eller sige "det ville være fedt, hvis du gjorde det her…!" De skal ikke holde hemmeligheder skjult for hinanden, eller modarbejde hinanden.

- **Hovedpersonerne er ikke helte**, og har levet et liv med mange gråtoner. Når scenariet starter, skal spillerne danne sig et billede af, hvordan deres hovedpersoner er, men det er vigtigt at de ikke lægger sig fast på, at de altid har været enten sorte eller hvide. Undervejs i scenariet kommer de fleste af hovedpersonerne til at gøre ting, der er på kant med loven (hvis ikke værre), så der skal være plads til gråtonerne.

Opvarmningsøvelser

Inden I går i gang med at spille, anbefaler vi nogle opvarmningsøvelser, for at komme i den rigtige spaghetti-western stemning. Hvis man spiller online, kan man evt. vise nogle af de filmklip vi har linket til.

Kameraføring

Forestil jer en typisk western-scene, og gør jer umage med at beskrive detaljerne i scenen. Flyt kameraet rundt i scenen, brug alle sanser, og tag jer god tid. Du og spillerne arbejder sammen - sørg for at alle spillerne får plads til at være med, og tag styringen, når der er brug for det.
Scenerne skal være korte, men stemningsfyldte. Fokus skal være på detaljer og kameraføring, og der skal siges så lidt som muligt.

Ideer til øvelser (eller find selv på):

* En hovedperson er på vej på hesteryg til en lille by. Kameraet starter langt væk, og viser prærien omkring hovedpersonen, den lille støvsky efter hesten, bjergene langt borte, blå i varmedisen. Kameraet zoomer langsomt ind, og vi ser personen forfra. Kameraet skifter til at vise, hvordan det ser ud fra en af folkene i byen. Hvordan reagerer de, da personen rider ind i byen? Beskriv blikke, detaljer på husene, lydene i byen.
* En hovedperson rammes af et skud i armen. I slow-motion ser man kuglen ramme ærmet og gå igennem, og man ser blodet sprøjte ud og ramme den hvide husmur bagved. Beskriv, hvordan hovedpersonen reagerer, og hvordan det ser ud.
* Den lokale bandeleder kommer ind af døren til den lokale saloon. Alle er bange for ham, og kryber sammen ved bordene. Beskriv, hvordan det ser ud. Hvad fokuserer kameraet på?

Sigende tavshed

I denne øvelse skal I øve jer i at tælle til 10 inden I reagerer, og få jeres kropssprog og ansigtsudtryk til at tale for jer. Gå i grupper to og to - den ene af jer opfører sig fornærmende eller truende overfor den anden, og den anden reagerer langsomt og roligt, men så man fornemmer, at der er ballade i luften. Den ene gruppe ser på, mens den anden udfører, og så skifter I. Man må gerne hjælpe hinanden med at komme på gode svar.

Eksempler (eller find selv på):

* En af jer sidder ved et bord i en saloon. En anden kommer ind i saloonen, slentrer hen til bordet, læner sig ind over det, og siger “Har du spurgt om lov til at sidde ved mit bord?”
* En af jer kommer ind i en bank, og overrasker en bankrøver midt i et røveri. Bankrøveren peger sin pistol hen mod dig, og siger “Du har 10 sekunder til at bakke langsomt ud igen. Ellers…”

Efter opvarmningsøvelserne er I klar til at gå i gang med scenerne i selve scenariet.

Scenetyper

Dette afsnit indeholder en kort introduktion til de forskellige scenetyper i scenariet. Selve scenerne beskrives længere fremme i scenariet.

Præsentationsscener

Præsentationsscener er korte fortællescener, hvor en hovedperson ad gangen er i fokus og bliver præsenteret for de andre. Der er én fortællescene per hovedperson, og de afvikles først i scenariet.

Flashback-scener

Formålet med flashback-scenerne er at fortælle historien om de fire hovedpersoners vej til den endelige konfrontation. Hvorfor står de der? Og hvad føler de for hinanden? Hvem har de mest lyst til at skyde?

Der er fire Flashback-scener, som spilles på forskellige måder. Beskrivelserne (findes i Handouts) udleveres til spillerne, så de selv kan læse dem. I den første scene skal der derudover også udleveres kort og andet til spillerne - læs mere herunder.

Inden hver scene introducerer du scenen, og lader spillerne fordele rollerne.
Vigtigt: Hver scene skal ende med at forværre forholdet mellem mindst to hovedpersoner. Understreg for spillerne, at de skal samarbejde om at maksimere konflikter mellem hovedpersonerne, ikke løse dem. Snak åbent om, hvordan de tænker om hinanden, og hvad der er den bedste måde at få konflikterne frem. Samtidig skal spaghetti-western stemningen være tydelig - brug kameraføring til at understrege den.

Mini-scener

Mini-scener er ikke-planlagte scener som spillerne finder på undervejs, hvis de har lyst til at uddybe et af deres valgte Karaktertræk. Det er helt op til spillerne at finde på og afvikle disse scener, enten som en fortællescene eller rollespil, og de kan passe ind alle steder i scenariet. De skal dog ikke vare mere end et par minutter.
Mini-scener har ikke været anvendt i nogle af spiltestene, så det er slet ikke sikkert, det kommer på bane.

Opgøret

Opgøret er centralt for scenariet, og rammer scenariet ind. Det er starten og slutningen på scenariet, og efter hver flashback-scene vender I tilbage til scenen. Hver gang lægger I flere detaljer på - enten om hovedpersonerne eller omgivelserne. Formålet er at gøre scenen mere levende, at uddybe hovedpersonerne, og at komme nærmere på den endelige slutscene, hvor alting afgøres.
Hver gang I vender tilbage til slutscenen, skal man fornemme, hvordan spændingen øges og alting står endnu mere skarpt omkring jer. Spillerne får mulighed for at knytte flere ord på beskrivelsen af deres hovedperson, og du får mulighed for at stille spørgsmål, som kan sætte tanker i gang i spillerne, og hjælpe dem hen mod det uundgåelige udfald - at nogen skal dø. Men hvem? Og hvorfor?

Faste regler for scenen:

* Scenen varer kun få minutter hver gang (bortset fra slutscenen).
* Scenen er en langsom, dvælende beskrivelse af hovedpersonerne. De gør ikke andet end at stå overfor hinanden og se på hinanden og tænke tilbage.
* Der er kun de fire hovedpersoner til stede (og måske deres heste). Ingen andre blander sig i scenen.
* De har kun deres skydevåben. Ingen skjulte sprængstoffer eller andet ekstra grej.
* Ingen trækker våben før i sidste scene.
* Der siges ikke noget undervejs. Man må fnyse, spytte, le hånligt, eller andet i den stil, men ingen ord. Alt hvad der skal siges mellem dem er enten sagt allerede, eller også er det for sent.

Du skal hjælpe spillerne med at sætte deres præg på scenen ved at stille spørgsmål og føre kameraet. Spørgsmålene går mere i dybden efterhånden som scenariet skrider frem, og det endelige opgør kommer nærmere.

Inden I kommer til Opgøret sidste gang, er det vigtigt at alle føler, at de har en virkelig god grund til at skyde mindst én af de andre. Spørg undervejs, om alle føler, de har en klar idé om, hvem de vil skyde på - de skal IKKE sige det højt (heller ikke selvom det virker oplagt).

En grund til at skyde en anden kan f.eks. være:

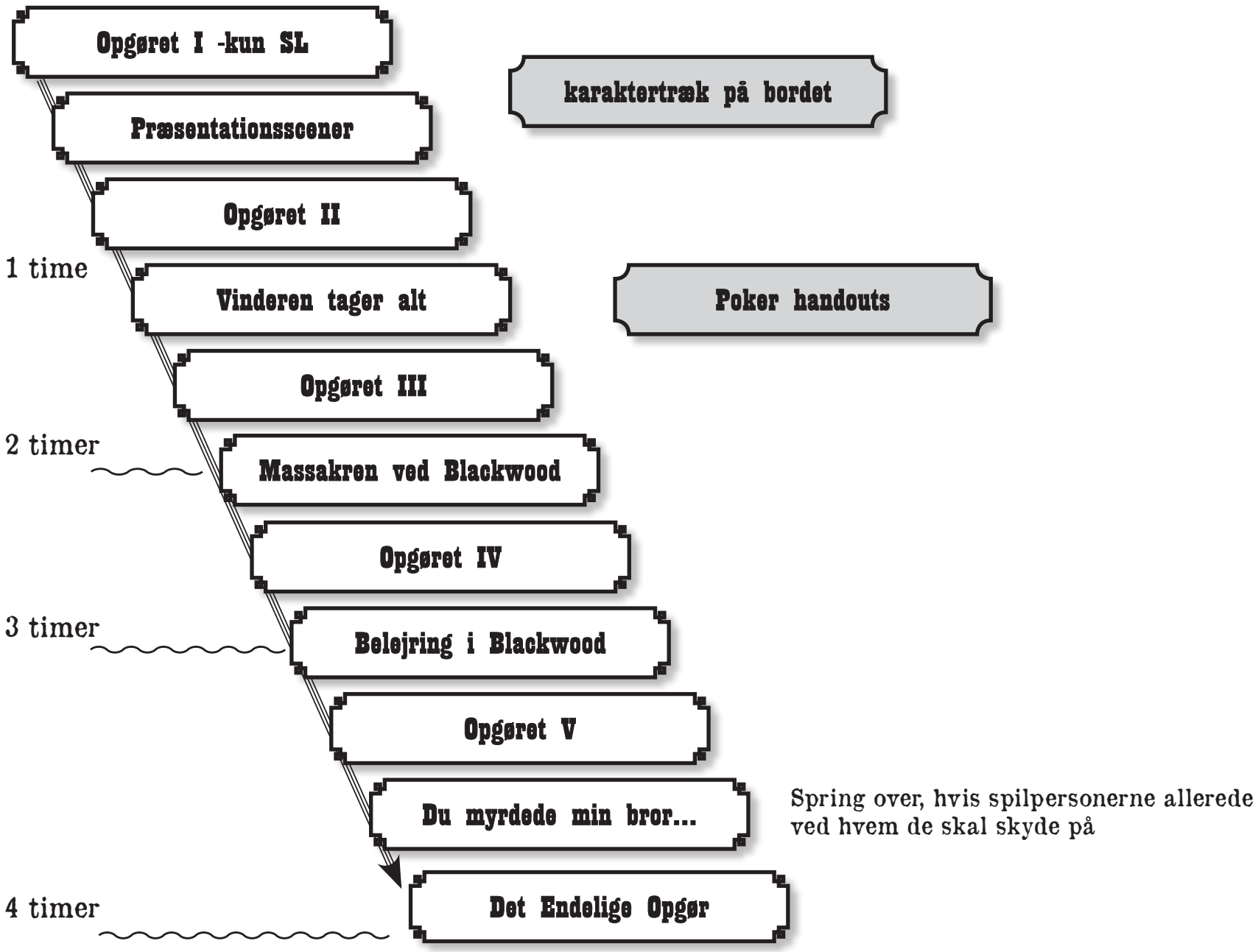
* "Jeg hader A for at have gjort det mod mig"
* "Jeg er nødt til at skyde A, for ellers skyder A mig først"
* "Jeg er nødt til at skyde A, fordi A er et forfærdeligt menneske, verden skal gøres fri for"
* "Hvis jeg skyder A først, har jeg størst chance for at overleve"

Man kan også have gode grunde til IKKE at skyde en anden. F.eks.:

* "Hvis jeg lader være med at skyde A, kan det være A vil dele deres loot med mig"
* "Jeg kan ikke skyde A, efter alt det, vi har været igennem sammen"
* "A er den mindste trussel mod mig, så jeg skyder kun A, hvis jeg er nødt til det"
* "Jeg skylder A mit liv, så selvom jeg hader A, lader jeg være med at skyde"

Hvis nogen føler at de mangler en god grund, så sørg for at få dem i centrum i næste flashback-scene. I kan også bruge et af karaktertrækkene som udgangspunkt til at få stærke følelser frem mellem hovedpersonerne.

Scenariets forløb



Spilleders noter om Spilpersonernes forhold til hinanden.

DUSØRJÆGEREN

"Bounty"

"Lucky" :

"Grit" :

"Trigger"

GAMBLEREN

"Lucky"

"Bounty" :

"Grit" :

"Trigger"

VETERANEN

"Grit"

"Lucky" :

"Bounty" :

"Trigger"

DEN LOVLØSE

"Trigger"

"Lucky" :

"Grit" :

"Bounty"

Opgøret I

Scenen spilles første gang lige efter spillerne har fået deres hovedperson, og skal her ikke vare mere end et par minutter.
Kun spillederen taler; spillerne skal bruge scenen på at fornemme stemningen og synke ned i deres hovedperson, uden at sige eller gøre noget undervejs. Hvis de har spørgsmål, skal de stilles inden scenen eller vente til bagefter.

Beskriv hvordan der ser ud omkring hovedpersonerne: Det støvede landskab omkring byen, husenes træfacader, et skilt, der knirker i vinden. Der er ingen mennesker i nærheden, alle har trukket sig væk. Beskriv, hvordan de fire står overfor hinanden og iaggtager hinanden. Beskriv hvordan kameraet zoomer ind på detaljer - en hånd, der hviler over et pistolskæfte, en hat, der justeres efter solen, en støvle, der skraber i sandet, øjne, der knibes let sammen mod lyset.

F.eks. “Fra et punkt ovenover jer panorerer vi langsomt rundt og nedad, rundt om cirklen, så man ser over skulderen på hver af jer. Så zoomer vi ind, helt tæt, på et ansigt, et par øjne. Blikket glider langsomt over de andre, man kan se øjnene bevæge sig en smule, se hvordan de knibes sammen mod lyset. En hånd rækker op og flytter hattens skygge lidt nedad for at skærme bedre mod solen.”
Giv dig god tid.

Hold beskrivelserne så åbne som muligt, så spillerne ikke føler sig bundet af, hvad du har sagt. Undgå f.eks. at beskrive detaljer i hvordan folk ser ud, hvor de står, og den slags. (Og selv hvis du gør, kan det altid fortælles om senere).

Præsentationsscener

Præsentationsscenerne køres efter første Opgøret-scene.

Formålet med en præsentationsscene er at få introduceret spilpersonerne i hver deres helt egen scene, hvor de er den centrale hovedperson, og hvor det tydeligt fremgår, hvor seje de er. Scenerne giver også spillerne en mulighed for at mærke efter, hvem deres hovedperson er. Er det en nådesløs dræber, en modvillig helt, en kynisk overlever…?
Alle personerne kan udvikle sig undervejs, men præsentationsscenen giver dem forhåbentlig et godt startsted.

Del præsentationsscenerne ud til spillerne (teksterne findes både herunder og som Handouts). Giv spillerne tid til at læse deres scener og overveje, hvordan de gerne vil præsentere sig selv, og hvem der vil starte. Scenerne kan køres i vilkårlig rækkefølge.

Læg også Karaktertrækkene frem nu, så spillerne kan vælge nogle af dem (de kan altid vælge flere i løbet af scenariet).

I starten af hver præsentationsscene beskriver du scenen for alle spillerne. Derefter skal hovedpersonens spiller fortælle, hvad der sker i scenen. Du og de andre spillere skal hjælpe så godt I kan, med at beskrive omgivelser, stemning, kameraføring osv. De andre spillere kan evt. deltage som bipersoner. Scenen skal få hovedpersonen til at fremstå sådan som spilleren har tænkt sig, og I andre skal bakke op så godt I kan.
En præsentationsscene skal tage omkring 5 minutter (måske kortere).

Veteranen

Udleveret tekst til spilleren

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

Udleveret tekst til spilleren

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 halvrøgede cigarer står to store glaskrukker med hver sin klapperslange, og mellem krukkerne ligger en stak guldmønter. To personer stikker en arm ned i hver sin krukke, og den der kan holde sin hånd nede hos klapperslangen længst tid, har vundet guldmønterne.

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

Udleveret tekst til spilleren

Du bliver indhentet af en flok revolvermænd, der jagter dig for en af de mange dusører på dit hoved. Jagten slutter i ødemarken, 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

Udleveret tekst til spilleren

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 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?

Opgøret II

Efter at have kørt alle præsentationsscenerne vender I tilbage til Opgøret. Denne gang er spillerne med til at beskrive, og scenen varer lidt længere. Formålet er at gøre scenen mere skarp og levende, ved at tilføje detaljer om hovedpersonerne, nu hvor de kender sig selv lidt bedre.

Hjælp spillerne med at lægge detaljer på ved at føre kameraet og stille spørgsmål.
Sig f.eks.:
"Kameraet panorerer rundt i cirklen og ender ved dig (f.eks. dusørjægeren). Billedet starter ved fødderne, og panorerer langsomt opad, så man får alle detaljerne med. Beskriv, hvad vi ser."

Spørg f.eks.:
- "Hvordan ser dine støvler ud?"
- "Er din jakke lang eller kort?"
- "Hvor holder du dine hænder?"
- "Har du solen i øjnene eller i ryggen?"

Spilleren kan sende stafetten videre ved at du spørger, hvem de ser på lige nu, eller du kan føre kameraet videre. Supplér undervejs med detaljer om omgivelserne.

Scene 1: 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.

Noter til spillederen

Pokerspillet er tænkt som en stemningsgivende ramme, som øger spændingen mellem spillerne, og giver mulighed for et godt klimaks i scenen. I kan vælge at spille med eller uden kort, afhængigt af, om I føler jer hjemme i poker.

Generel gennemgang

Den følgende gennemgang gælder uanset hvordan I spiller scenen - offline/online, med eller uden kort. Hvis I spiller uden kort, skal I blot følge nedenstående. Hvis I spiller med, kommer der lidt mere vejledning længere nede.

Start med at finde ud af, hvem der skal vinde turneringen. Du kan lade det være op til spillerne at afgøre på forhånd, eller du kan bestemme det, og vente med at fortælle det til i slutningen af scenen. Det ændrer ikke på, hvordan scenen forløber.

Scenen starter i finalerunden, hvor de tre pokerspillere har fået kort på hånden, og tre kort er vendt på bordet (Floppet).
Beskriv omgivelserne, og få spillerne til at hjælpe. Hvordan ser der ud på flodbåden? Hvilket tøj har folk på? Hvordan sidder pokerspillerne fordelt om bordet? Hvordan er vejret udenfor? Brug kameraet flittigt, og skab stemning.

Derefter forløber scenen sådan:

1. De tre pokerspillere skal byde, dvs. skyde penge i puljen. Det foregår på tur, og hver spiller skal afgøre, om de vil byde over det seneste bud, eller bare gå med ("kalde").
2. Når spillerne er færdige med at byde (dvs. har lagt lige meget i puljen), vendes næste kort (Turn).
3. Spillerne byder igen som før.
4. Sidste kort vendes (River), og der bydes en sidste gang. Nu skulle flere af spillerne gerne være gået all-in (alle deres penge er i puljen).

Når alle er all-in lægger de deres kort frem, så alle kan se dem. Du forklarer, hvem der har vundet, og afventer spillernes reaktion. Damperen er under den sidste hånd nået frem til jernbanebroen, og det bliver tid til det aftalte kup. Men bliver det stadig til noget? Hvad sker der, da det sidste kort er vendt, og vinderen er fundet?

Undervejs i scenen skal du sørge for at sætte rammen for scenen og føre kameraet. Lad spillerne være med til at beskrive omgivelser og tilskuere undervejs, især den spiller der ikke er med i turneringen. Når en spiller checker sine kort og overvejer sit træk, så zoom ind på deres ansigt og få dem til at beskrive, hvad kameraet ser. Når en spiller hæver eller går all-in, kan kameraet panorere rundt på de andre for at se deres reaktioner.
Selvfølgelig er de alle cool nok til ikke at afsløre noget, men de kan stadig fortælle om hvad der foregår bag pokerfjæset. Og når vinderhånden afsløres er kameraet klar til at fange den action, der bryder ud.

Med kort, online:

Følg den generelle gennemgang, med følgende tilføjelser:
Inden scenen forbereder du de kort, der skal vendes undervejs, hvis du vil vise dem frem for kameraet. Du kan også anvende billedoversigten her i scenen.
Når du ved, hvem der skal vinde scenen, skal du udlevere handouts til scenen. Vinderen skal have spiller 1. Husk at bede spillerne IKKE læse fremad i siderne.

Med kort, "offline":

Hvis I spiller scenariet "offline" og med kort, skal du gøre følgende (det antages i det følgende at du ved, hvordan poker fungerer):

Inden scenariet går i gang skal du finde et almindeligt spil kort, og lave tre pakker: Pakke 1, 2 og 3.

- ***Pakke 1*** indeholder Hjerter 5 og Hjerter 8. Det er en ret svag starthånd, men den ender med at blive til en straight flush Hjerter 5,6,7,8,9, som er en super stærk hånd, og vinderhånden i turneringen.

- ***Pakke 2*** indeholder Ruder 6 og Klør 6. Det er en glimrende starthånd, men alligevel en man er lidt forsigtig med. Den udvikler sig til fire ens (seksere) som også er en enormt stærk hånd, dog ikke ligeså stærk som vinderhånden.

- ***Pakke 3*** indeholder Klør 9 og Ruder 9. Det er også en glimrende starthånd, faktisk lidt bedre end pakke 2. Den udvikler sig til fuldt hus, dvs tre niere og to seksere, hvilket i mange andre spil ville være en nærmest sikker vinderhånd.

Alle tre hænder ender med at være høje nok til at det giver mening at en god pokerspiller ville satse hele puljen på dem.

Resten af kortene skal pakkes så de trækkes således fra toppen:
1. Hjerter 6, Hjerter 9, Klør 7 (Flop)
2. Brændkort
3. Spar 6 (Turn)
4. Brændkort
5. Hjerter 7 (River)

Du skal også skaffe noget, der kan bruges som jetoner (pokermønter). Det anbefales kun at bruge én slags, for overskuelighedens skyld. Hver spiller skal have mellem 20 og 40 til at starte med (se nærmere herunder). Man kan også spille scenen uden, ved bare at sige at man hæver med “en smule”, “en masse”, osv.

Sedlerne fra “Handouts - Scene 1” skal klippes ud og lægges klar, så de kan deles ud i den rigtige rækkefølge. Spillerne må IKKE se hinandens sedler.

Inden scenen går i gang, skal du gøre følgende:
1. Dele pakkerne ud, sammen med den første seddel. Pakke 1 gives til vinderen.
2. Dele jetoner ud. Den der fik Pakke 1 skal have flest, og de skal have mellem 20 og 40 hver.

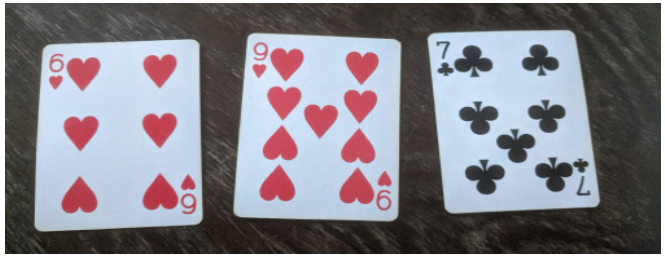
Sådan spilles scenen
Scenen starter ved floppet, dvs. at du starter med at vende de første tre kort. (Hvis nogen spørger, så har pokerspillerne allerede lagt nogle jetoner som bud på deres starthånd, men det skal I ikke bruge tid på).

Floppet (Hjerter 6, Hjerter 9, Klør 7 på bordet):
Stilling: Spiller 1 har en Straight (5-6-7-8-9), og fører. Spiller 2 har tre ens (6ere) og spiller 3 har også tre ens (9ere).

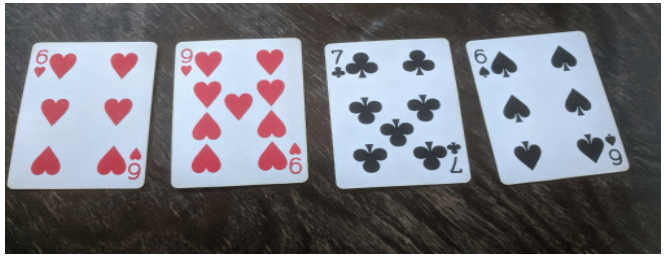
Scenen forløber som beskrevet ovenfor.
Bemærk: Lad gerne spillerne skiftes til at starte med at byde - det giver en bedre mulighed for rollespil, selvom det ikke er helt efter pokerreglerne.

Spilleders Oversigt

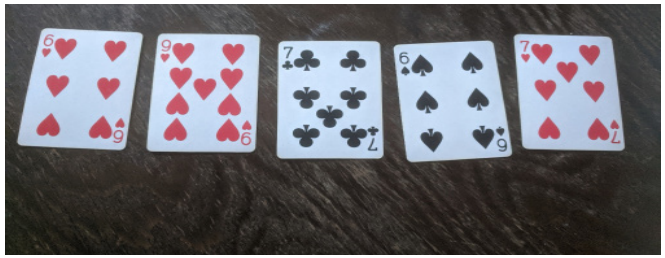
Flop



Turn



River



Spiller 3
Flop : Tre ens
Turn: Fuldt hus, 9ere og 6ere
River: Fuldt hus, 9ere og 7ere

Spiller 2
Flop : Tre ens
Turn: Fire ens *fører*
River: Fire ens

Spiller 1
Flop : Straight 5-9 *fører*
Turn: Straight 5-9
River: Straight Flush, 5-9, hjerter *fører*

Opgøret III

Efter scenen vendes tilbage til Opgøret.
Giv spillerne et par minutter til at tænke over hvad der skete i flashback-scenen. Hvordan har det ændret deres syn på de andre? Hvad føler de? Hvordan kan det ses?

Bed spillerne beskrive:
* Ansigtsudtryk
* Blikke
* Små bevægelser

Fokusér især på den spiller, der følte sig mest snydt.

Scene 2: 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. Dusørjægeren kan sagtens være soldat eller officer 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 Nordstatssoldaten 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.

Opgøret IV

Giv spillerne et par minutter til at tænke over hvad der skete i flashback-scenen. Hvordan har det ændret deres syn på de andre? Hvad føler de? Hvordan kan det ses?

Spørg f.eks.
"To af jer står overfor hinanden. Hvem er det?"
"Er der nogen, hvis blik du holder særligt længe?"
"Er der nogen, hvis blik du undgår?"

Fokusér særligt på dem, der følte sig dårligst behandlet i scenen.

Scene 3: Belejring i Blackwood

(Denne scene kræver noget vejledning undervejs i hvordan den skal spilles - se noter herunder. Hold øje med tiden, og hold fokus og stemning).

Nogle år efter jeres sidste møde bliver Blackwood gentagne gange plaget af Calvera-banden, der ellers mest 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.

Inden I går i gang, så beskriv kort hvorfor I er kommet. Er det for pengenes skyld? Spænding? Hævn over Calvera?

Start og slut
Scenen starter med at I mødes i udkanten af byen, og modvilligt erkender, 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.

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.

Noter til spillederen
Scenen består af følgende dele. Beskriv kort alle delene for spillerne inden I går i gang, så de kan spille hen mod slutningen.

Optakt
I mødes i udkanten af byen. I ved alle, at I er nødt til at arbejde sammen. Hvis byen falder til Calvera-banden, får I ingen penge, og I

risikerer også at banden vil ride ud efter jer, hvis I stikker af - de er for tæt på byen, og mange nok til at være et problem, selv for jer.
Til spillederen:
Der er ingen ord i denne scene, men tilsvarende i Opgøret skal spillerne beskrive, hvordan de ser ud, hvilke blikke de sender hinanden, hvilke tanker der løber gennem dem. Hvad synes de om hinanden, og om at skulle arbejde sammen? Hvorfor er de der? Er det for pengenes skyld? Spænding? Personlig hævn over Calvera?

Denne del skal tage nogle få minutter, inden der klippes til næste del.

Baghold - rollespil: I får taget kontakt med byens folk, lige i tide inden Calvera-banden ankommer. Der er flere af dem end I regnede med. Mange flere. Byen beboere er ikke til megen hjælp, så det er op til jer fire at nedkæmpe banditterne. Skudvekslingen bevæger sig rundt i byens gader, på tage og bag skure. I er under kraftig beskydning konstant, og i livsfare indtil flere gange.
Til spillederen: Denne del skal være ren action. Få spillerne til at bestemme, hvor de placerer sig (hvad de end beslutter er det selvfølgelig en god plan). Du styrer Calvera-banden, som består af 20-30 folk. Spillerne styrer de få bipersoner, der kan finde ud af at holde på et gevær. Husk at hovedpersonerne i denne scene skal være hårdt pressede - de må ikke pludselig få overtaget.
Klip til næste scene på et passende tidspunkt.

Belejring - rollespil: Efter en længere skudveksling i byens gader bliver I drevet ind i byens bank. Det er en solid bygning af mursten, som I fire kan forsvare effektivt. Til gengæld er I omringet og spærret inde, og Calvera-banden kan bare vente på, at I bliver møre.
Det viser sig, at der er en måde, I kan snige jer ud på, men hvis I allesammen gør det på én gang, opdager banden det, og jeres heste er langt væk. To af jer er derfor nødt til at blive og holde banden beskæftiget, mens de to andre sniger sig ud af bygningen via et tagvindue, for at angribe banden bagfra.
Til spillederen: *Hvis spilleren udvikler scenen i en anden retning end beskrevet ovenfor, så kør med det. Det vigtige er at to af dem forråder de andre, ikke præcis hvordan det sker.*
I scenen skal du være Calvera-banden, som bliver ved med at skyde på bankens vinduer, når de synes de ser noget bevæge sig. Spillerne skal aftale, hvem der skal gøre hvad, og derefter rollespille, hvordan det foregår. Husk at I skal maksimere konflikterne - efter denne scene skulle alle hovedpersonerne gerne vide, hvem de skal skyde på i Opgøret.
Selve scenen tager nok ikke mere end et par minutter. Du slutter den, når to af dem er kravlet ud af tagvinduet.

Forræderi - fortællerollespil: De to der skulle falde banden i ryggen, kommer aldrig tilbage. De to der er tilbage i banken, bliver taget til fange af Calvera banden, der hævner sig grusomt på dem. Imod all odds, lykkes det dog for de to at overleve....
Til spillederen: De to tilbageblevne fortæller hvad der skete for dem. Herefter fortæller de to andre, hvorfor de ikke kom tilbage.

Opgøret V

Giv spillerne et par minutter til at tænke over hvad der skete i flash-back-scenen. Hvordan har det ændret deres syn på de andre? Hvad føler de? Hvordan kan det ses?

Få spillerne til at beskrive, hvordan scenen ser ud.

Fokusér særligt på dem, der blev efterladt af de andre i scenen.

Scene 4: Du myrdede min bror - hils ham i Helvede!

Bemærk: Denne scene kan udelades - brug den, hvis I har god tid, eller hvis der stadig er en hovedperson, der mangler en at ville skyde i slutscenen.

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.

Optakt til scenen
Inden scenen går i gang skal de andre spillere stille spørgsmål til den spiller, hvis bror er død. Formålet er at få spilleren til at danne et tydeligt billede af den bror, der nu er væk, og knytte nogle følelser til ham. Spilleren skal besvare spørgsmålene som sin hovedperson, og svare ærligt - det skal fungere som en slags indre dialog, ikke en faktisk samtale med andre.

Her er nogle eksempler på spørgsmål (findes også som handout) - spillerne må godt selv finde på flere:

* Var han din storebror eller lillebror? Hvor meget ældre/yngre end dig var han?
* Hvad hed han?
* Hvornår har du sidst set ham?
* Hvem af jer havde det bedste forhold til jeres forældre, da I var børn?
* Hvad syntes han om dig?
* Hvad brød du dig ikke om ved ham?
* Hvad savner du ved ham?

Det er helt okay hvis spilleren havde et anstrengt forhold til sin bror - det betyder ikke at en anden bare kan få lov til at skyde ham!

Sådan køres scenen:
Scenen er delt op i to dele som køres parallelt, med krydsklip frem og tilbage.

Den ene del er en rollespilsscene, hvor et vidne (biperson, spillet af en af spillerne) fortæller hvad der skete, til den hovedperson, der har mistet sin bror. De sidder i en saloon i byen Blackwood. Vidnet er nervøst, idet hovedpersonen tydeligt er vred over at have mistet en bror, og vidnet vil derfor nødigt fortælle for mange negative ting om broren.

I den anden del fortæller den anden hovedperson, der skød broren, hvad der skete, set fra deres synspunkt. Denne hovedperson kommunikerer ikke med de andre, men skal føre en indre monolog/reaktion på, hvad vidnet fortæller - et slags "kommentarspor". Og denne version er altså ikke helt den samme historie, som vidnet fortæller...

Som spilleder skal du bryde ind og krydsklippe mellem de to spor, der hvor det føles rigtigt.

Vigtigt: Scenen må ikke ende med at blive en diskussion mellem vidnet og drabsmanden. De er slet ikke forbundet i tid og sted. Det skal heller ikke blive til en konkurrence om at fortælle den "bedste" version. I stedet skal det føles som en forvirrende, gråtonet blanding af sandheder, hvor den, der mistede sin bror, aldrig med sikkerhed kan vide, præcis hvad der skete, men stadig føler, at drabet skal hævnes - det var jo familie!

Det endelige opgør

Efter alle flashback-scenerne slutter scenariet hvor det startede, i udkanten af Blackwood, hvor de fire står overfor hinanden, klar til at skyde. I har nu et klart billede af, hvordan folk står, hvordan de ser ud, og frem for alt - hvad de føler for hinanden. Det er vigtigt, at alle ved, hvem de selv vil skyde på, men ikke (nødvendigvis) hvem de andre vil skyde på.
Giv folk lidt tid til at fornemme scenen og sætte nogle sidste detaljer på, inden scenen forløses.

Her er reglerne for skudvekslingen - forklar dem for spillerne, og prøv dem evt. af, så du er sikker på, at alle forstår.

- Alle står med en hånd eller begge hænder klar langs siderne, som man ville stå i en western skudduel.
- Du tæller ned ("3-2-1-nu") og på "nu" løfter alle deres ene hånd og peger (som en pistol) på den, de vil skyde på. (Hvis du spiller online, kan folk skrive et navn i chatten, og trykke "Send" på samme tid, eller holde et stykke papir op foran kameraet).
- Man kan kun skyde én gang, på én person. Også selvom man har flere pistoler.
- Man må godt vælge at skyde ned i jorden, op i luften, eller på anden måde "ved siden af".

Når alle har "skudt", lader du dem stå lidt og se rundt, og finde ud af, hvem der har skudt på hvem.

Reglerne er nu:
- Man rammer altid den, man skyder på. Man kan dog selv vælge at ombestemme sig og ramme ved siden af, hvis scenen bliver bedre af det. Man kan ikke vælge at ramme en anden.
- Hvis man er ramt, dør man, og man kan ikke skyde igen. Vent med dødsscenen til senere.
- Spillerne må også gerne indbyrdes aftale et andet udfald, hvis det giver en bedre scene, f.eks. at en af dem trak for langsomt. Det eneste der ligger fast, er at man ikke kan ramme en anden en den, man sigtede på, og man ikke selv kan bestemme, at man ikke bliver ramt.

Gentag nu skudrunden med dem, der stadig er i live - samme regler som før. Fortsæt, indtil der ikke er flere tilbage, der vil skyde på nogen.
Når alle er færdige med at skyde, afvikles dødsscenerne i den rækkefølge, folk synes giver mest mening.

Guidelines for dødsscener:
- Man må gerne gå hen til folk, der er ved at dø, også selvom man selv er ved at dø, så man kan spytte på dem, eller hvad man nu har lyst til.
- Hvis man er ved at dø, eller har skudt sin ærkefjende, må man gerne sige ganske få ord, men der skal ikke være lange monologer eller dialog. Gode eksempler er: "Ses i Helvede", "Det var for min bror" eller "Endelig...".

Giv folk god tid til at beskrive, hvordan de dør. Giv de overlevende tid til at beskrive, hvordan de reagerer.

Til sidst rider de overlevende (hvis der er nogen) bort i solnedgangen. Giv dem mulighed for at beskrive, hvordan det ser ud. Fortæl, hvordan kameraet bliver stående og ser dem blive mindre og mindre mod horisonten, mens støvet blæser over prærien, en togfløjte hyler i det fjerne, og den varme sol brænder ned på blodet, der langsomt breder sig i det lyse sand.

THE END.

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 halvrøgede cigarer står to store glaskrukker med hver sin klapperslange, og mellem krukkerne ligger en stak guldmønter. To personer stikker en arm ned i hver sin krukke, og den der kan holde sin hånd nede hos klapperslangen længst tid, har vundet guldmønterne.
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 ødemarken, 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 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 er altid sulten, og sørger for at have mad ved hånden hele tiden.

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

Du kan ikke læse.

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

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

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

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

Du har et tydeligt ar i ansigtet.

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.

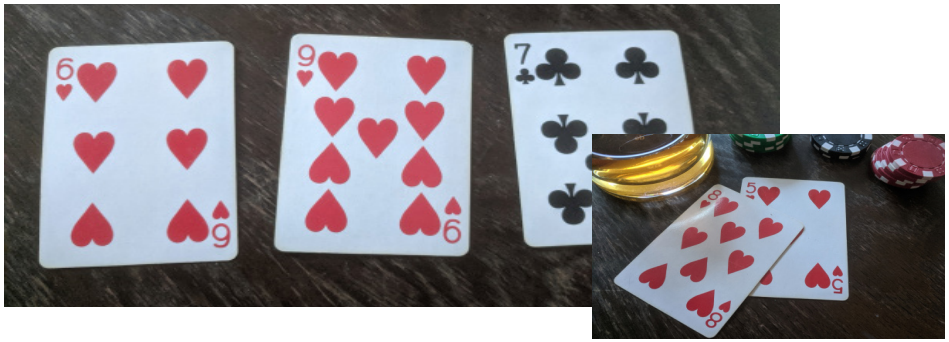
Roller i scenen
Tre af jer spiller med i turneringen. En af jer er hyret til beskyttelse. To eller tre af jer har aftalt at stjæle pengene - Bemærk, at den, der er hyret til beskyttelse, sagtens kan være med i planen!
I er alle bevæbnede ved finalebordet, selvom det er imod reglerne for turneringen.

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.

Starthånd, Spiller 1

Du har hjerter 5 og hjerter 8 på hånden. Ikke en supergod hånd, men hvis man er heldig på den, er det som regel svært for de andre at se at man er ved at vinde. Det er både muligt at ramme en straight (f.eks. 5,6,7,8,9), eller en flush (fem kort i samme kulør)

Flop, Spiller 1



Du har ramt en straight! Det er meget heldigt, og du burde være foran nu. En af de andre KUNNE sidde med en straight der ender på 10...men ellers har du den bedste hånd man kan have. Du har endda ramt fire hjerter! En mere, og du har en flush! (som er bedre end en straight)

Turn, Spiller 1

OK .. ligegyldigt kort for dig. De andre har budt højt! De må sidde med noget ret godt. Der er et par på bordet, så nogen KUNNE være super heldige og have fuldt hus...

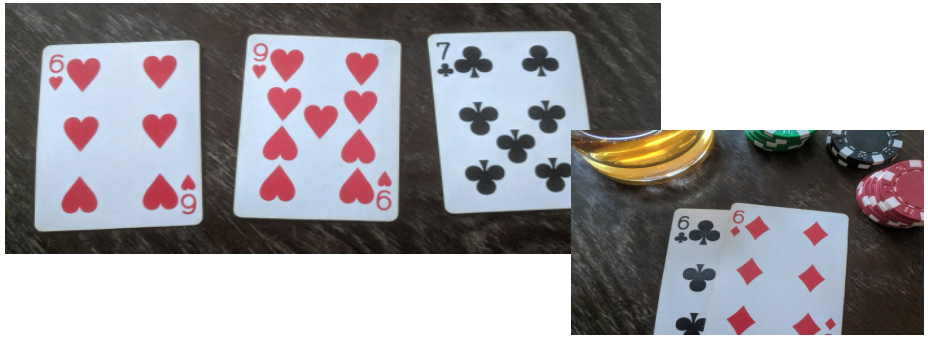
River, Spiller 1

Du kan næsten ikke tro dit held. Den Hjerter 7 på bordet nu, betyder at du har ramt en Straight Flush: Hjerter 5, 6, 7, 8, 9. Det er den stærkeste hånd, der KAN være i spil nu, og du ved derfor at du har den bedste hånd. Nu gælder det om at få de andre til at byde alt hvad de har tilbage...

Starthånd, Spiller 2

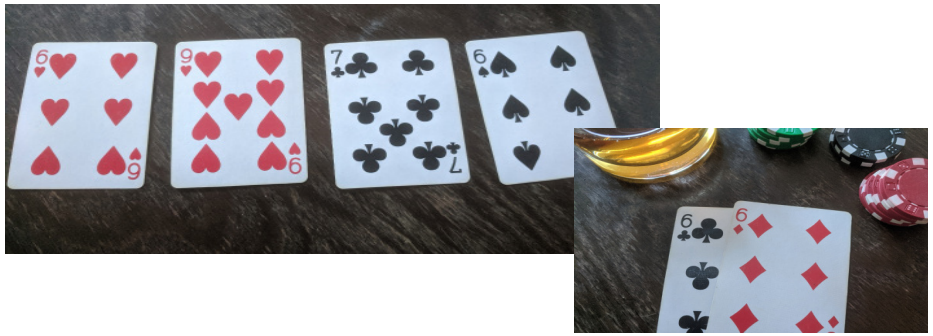
Du har par seks på hånden. Det er en fin hånd, men hvis der kommer høje kort på floppet kan den sagtens miste sin værdi. På den anden side...hvis du rammer en 6'er mere, er det en meget stærk hånd.

Flop, Spiller 2



Du har ramt en sekser! Du har nu tre ens, og de er godt skjult. Der er gode odds for at du fører lige nu. Hvis en af de andre f.eks. sidder med et højt par bør du kunne trække en masse penge ud af dem...

Turn, Spiller 2



Du har ramt quads: Fire ens. Fire seksere. Det er en af de stærkeste hænder i poker, kun overgået af straight flush. Den burde være hjemme nu....

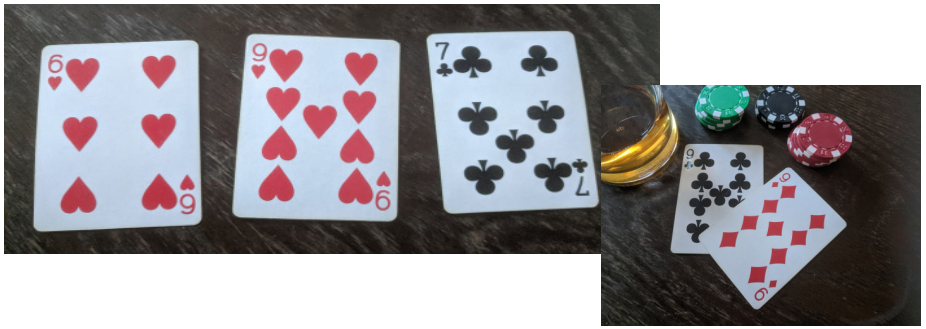
River, Spiller 2

Ligegyldigt kort. Der er mange hjerter på bordet, så mon ikke der sidder en med en flush nu? Forhåbentlig, for en flush er en stærk hånd, men ikke lige så stærk som dine fire ens! Nu skal du bare have de andre til at byde alt de har tilbage...

Starthånd, Spiller 3

Du har par ni på hånden. Det er et fint par, medmindre der kommer esser eller billedkort på floppet. Værd at spille på.

Flop, Spiller 3



Du har ramt tre niere! Du har nu tre ens, og de er godt skjult. Det er endda top set, dvs. de højeste tre ens man kan have på nuværende tidspunkt!

Turn, Spiller 3

Du har ramt fuldt hus! Det er en møgstærk hånd, og de andre skal VIRKELIG have været heldige for at vinde nu.

River, Spiller 3

Fuldt hus, 9ere over 7ere nu. Endnu en hjerter på bordet, så mon ikke der sidder en flush hos en af de andre? Ligegyldigt. Dit hus er bedre end en flush. Nu skal du bare have de andre til at byde alt de har tilbage...

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/yngre 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?

SPILPERSONER

VETERANEN

"Grit"

Du holder dit åndedræt i ro. Frygt dræber lige så sikkert som kugler, og du har lært dig selv over mange år at kunne bevare roen, næsten uanset hvilken situation, du er i, at kontrollere frygten, mærke den hos dine fjender, aldrig hos dig selv. Så du holder dit åndedræt i ro, fordi det er det første sted, frygten ses og høres.
Dit blik flakker kortvarigt op og til højre. Solen står højt på himlen, men vinklen er god for dig. Lyset kommer ikke til at ramme dig i øjnene.
Du ser rundt på de andre, leder efter tegn, på frygt, men også på overmod, usikkerhed, alle de andre ting, der kan afgøre en duel. Du finder ikke mange. De andre er af en sjælden kaliber, hver og en af dem på dit niveau, på deres egne måder.

Gambleren - den uforbedrelige spiller. Han er hurtig, og en mesterskytte. For ham er frygten en psykopatisk elskerinde: En han opsøger, ikke på trods af den fare det indebærer, men på grund af den. Han er afhængig af frygten, af spændingen, men i modsætning til mange andre gør den ham ikke svagere, tværtimod.
Dusørjægeren skal ikke undervurderes. Det er der mange, der har gjort. Mænd, der nu sidder i celler og spekulerer over hvordan de blev overlistet af en kvinde, eller mænd, der ligger seks fod under jorden, og ikke spekulerer over noget længere.
Og den Lovløse. På mange måder dit modstykke, og på andre områder en du misunder. Han skriver sine egne regler, og tager ikke ordrer fra nogen. En enspænder, uafhængig af andre, en fri fugl. Kun få lovløse er dygtige nok til at leve så længe med så mange dusører på deres hoved.

Hvem vil trække først? Og endnu vigtigere… hvem vil skyde først efter dig? Du har ingen illusioner om, at hvis en af dem forsøger at skyde dig på denne afstand, vil de ramme. Så hvem skal du skyde først?
De andre afventer, ligesom du, det rigtige tidspunkt. Måske er dette din sidste skudkamp. Måske er det nu, du skal dø. Du mærker efter, men dit åndedræt ændrer sig knap nok. Måske er det på tide.

Du har rundet de 50, og du begynder for alvor at mærke alderen trykke. Din krop plager dig ofte med værkende led og ømme muskler, dine reaktioner er langsommere, og du er nødt til at knibe øjnene sammen når du skal se ting på kort afstand, f.eks. når du skal læse. Til gengæld har du en erfaring, der langt overgår de fleste du kommer i kontakt med - en erfaring der er optjent over mange år, i de værste konfrontationer og største brændpunkter: Krigen mod Mexico, Guldfeberen i Californien, Borgerkrigen, Indianerkrigene… Du har set det hele, været overalt og skabt et ry, der med tiden er blevet en legende. Nogen ser dig som en helt, andre som en skurk, men når alt kommer til alt har bly og blod de samme farver, uanset hvad man kæmper for - eller imod. Og måske er du ved at være for træt til at kæmpe mere. Måske vil du bare have fred.

SPØRGSMÅL TIL INSPIRATION

- **Hvorfor søger du altid mod konflikter og krig? Er det idealisme? Personlige årsager? For pengenes skyld?**
- **Har du skiftet side i en krig? Hvorfor?**
- **Er der noget, du aldrig vil gøre, heller ikke selvom det er en ordre afgivet i krig?**
- **Hvilke drømme har du haft for dit liv? Har du nået nogen af dem?**
- **Hvem vil savne dig, når du dør?**

GAMBLEREN

"Lucky"

Du mærker den velkendte brusen i blodet, alle dine sanser er skærpet til det yderste, alle muskler er klar til eksplosiv handling. Lige nu, ansigt til ansigt med døden, er der hvor du er mest levende, hvor alt i dig yder sit bedste. Du er klar. Helt klar. Ventetiden har allerede været lang nok - hvor længe skal I egentlig stå her og glo på hinanden? Du vil bare i gang, du vil mærke revolvernes tyngde i dine hænder, mærke fingrene lukke om aftrækkeren, høre braget, når kuglerne flyver, og fremfor alt vil du vide, hvordan det ender.
Du er sikker på, at du er den hurtigste. Det er du altid, så du ved, at din revolver vil være den første der er fri af læderet, og det vil være din kugle, der først flyver gennem luften mod sit mål. Men hvem skal du sigte på? Hvem er den farligste? Hvem hader du mest? Og vil en af dem sigte på dig? Er der nogen af dem, der hader dig så meget?

Du ser rundt på de andre, kaster hurtige blikke, mens du bevarer overblikket. Her mødes i. De stærkeste kort. Som den sidste hånd i et spil. Es, Konge, Dame, Knægt.
Veteranen er Kongen. Den ældste af jer, og nok også den mest berømte… eller berygtede af jer, alt efter hvem man spørger, alt efter hvilken side man holdt med i de mange krige og konflikter, han har været blandet ind i.
Dusørjægeren er selvfølgelig Damen. Så langt mere dødbringende end hun ser ud. Du har aldrig duelleret mod en kvinde før, og alt hvad der er nyt fascinerer dig, men du lader ikke fascinationen overskygge at hun er lige så farlig som de andre.
Knægten er den Lovløse. De eneste love han respekterer, er dem han selv vælger at følge, og du ved at hans evner med en revolver er gode nok til at have holdt ham i live, på trods af et utal af dusører på hans hoved.
Og Esset? Du lader et smil spille på dine læber. Esset, det er oppe i dit ærme, hvor det hører til.

Lige så længe du kan huske har du søgt spænding, usikkerhed, det ukendte, det farlige. Livet skal mærkes, det skal hænge lige på kanten, hele tiden være udsat, så man sætter pris på det. Blodet skal rulle hurtigt i årerne, hjertet skal banke. Du har taget chancer hele dit liv, sat alt på ét kort, og indtil videre er det gået godt. Folk siger, du må være født under en heldig stjerne. Du mener selv, at held er noget, man opsøger, så det har du gjort. Kortspil, væddemål, dueller, umulige opgaver, ingen andre har turdet binde an med… Alt har du kastet dig ud i, heldet har været på din side, fordi du har haft modet og evnerne.

Måske er det nu, du skal dø. Måske er det den hånd, du har trukket i dag. Tanken får dit hjerte til at banke hurtigere, men den skræmmer dig ikke. Tværtimod. Den skærper dig, gør dig endnu mere dødbringende. Du er klar. Helt klar.

SPØRGSMÅL TIL INSPIRATION

- ***Findes der noget (eller nogen), du ikke vil sætte på spil?***
- ***Spiller du ærligt og lader evnerne tale, eller snyder du så meget, du kan slippe af sted med?***
- ***Hvad er det farligste, du har gjort?***
- ***Drømmer du nogensinde om at falde til ro? Hvad ville kunne få dig til det?***
- ***Hvem vil savne dig, når du dør?***

DUSØRJÆGEREN

"Bounty"

En lok af dit hår snor sig fri i den pludselige brise, og kilder dig på halsen. En kort trækning ved øjnene røber din irritation, men du lader det ikke aflede din opmærksomhed længe. Det er der slet ikke plads til, ikke her, ikke med disse mænd omkring dig.
Du plejer at kunne vurdere andres hensigt, måle deres farlighed ud fra hvordan de reagerer, når de finder ud af hvem du er. Hvad du er. En kvindelig revolvermand. Det får altid fremprovokeret et eller andet. Et fnys, et løftet øjenbryn, latter, vantro. Jo større reaktion, jo mindre er truslen. Disse mænd kender dig imidlertid alt for godt, og er for dygtige til at røbe noget om sig selv, du ikke allerede ved.

Du ser rundt på de andre, studerer deres ansigter, kropssprog, de små tegn der kan give dig et indtryk af situationen.
Veteranen er ikke helt ung længere, men i dine øjne gør det ham kun farligere: Hvis man kan overleve længe nok til at blive en gammel mand med alle de krige og konflikter, han har været blandet ind i, er man farlig. Meget farlig.
Gambleren er en charmør. Selv nu, lige her, hvor I alle er på kanten af døden, ser du et lille smil spille om hans læber. Det smil der enten betyder at han har esser på hånden, eller at han bluffer om hele puljen. Det samme smil, det samme pokerfjæs.
Og den Lovløse. Mens dit blik løber over hans vejrbidte ansigt, slår det dig hvor mange ligheder, der er mellem jer, trods de åbenlyse forskelle. Han følger sine egne regler, sit eget æreskodeks, og går sine egne veje, som du også har gjort det. Skæbnen har bragt jer på hver sin side af loven mange gange, men måske kunne det lige så godt have været omvendt.

Din vej hertil har ikke været som de andres. Selvfølgelig. En kvindes vej er altid forskellig fra en mands, hvor meget du end har ønsket det anderledes. Mænd kan gøre hvad de vil, slå sig ned i en by alene uden at nogen stiller spørgsmål, rejse videre uden at nogen løfter et øjenbryn. En mand med et ry for at være farlig skræmmer de fleste fra at stille dumme udfordringer; en kvinde med det samme ry er en provokation.
Men det har også haft sine fordele at være kvinde. Du kan gemme dig bedre, forklæde dig og tage en anden rolle, og ingen kan genkende dig, ingen tror at den pæne frue med højhalset kjole og parasol i virkeligheden er en dusørjæger, med revolveren gemt i en kurv over armen. Eller at den kraftigt malede kvinde i saloonen, hende med den nedringede, røde kjole, har spidsen af en kniv prikket i ryggen på den fulderik, hun slæber afsted med. Du har skrabet utallige dusører til dig fordi dit mål ikke har vidst hvem du var, før det var for sent.

Du har været dusørjæger i mange år, og du er god til det. Nu har du passeret de 40. De første grå hår er begyndt at dukke frem, rynkerne bliver flere, de lange dage på hesteryg føles lidt hårdere end da du var yngre. Hvor længe kan du blive ved? Hvad vil du gøre, når revolveren ikke længere føles som din forlængede arm, når synet begynder at svigte og reaktionerne bliver langsommere?

SPØRGSMÅL TIL INSPIRATION

- ***Holder du af at være dusørjæger? Giver jagten dig et kick, eller er det kun for pengenes skyld?***
- ***Har du nogensinde været på den anden side af en dusør? Været den jagede, i stedet for jægeren?***
- ***Er der grænser for hvad du vil gøre for at fange dit mål?***
- ***Hvad drømte du om, da du var yngre? Hvilke drømme har du måttet give slip på undervejs?***
- ***Hvem vil savne dig, når du dør?***

DEN LOVLØSE

"Trigger"

Her står I så, I fire, overfor hinanden, med skarpladte revolvere og lige så skarpladte blikke. Det måtte jo ende her, nu, sådan, med jer fire. Der er ting man kan vende ryggen til og forlade, og Fanden selv ved at du har gjort det, flere gange end du ønsker at tænke på, men der er også ting man ikke kan vende ryggen til, ikke hvis man vil stå ved sit navn og kalde sig en mand. Ting som de, der er imellem dig og de andre. Ting der handler om død.

Du ser dig omkring for at få en fornemmelse af de andre.
Veteranen er ældre end dig, men farligere end en klapperslange. Han har gjort det her i mange år, har udkæmpet kampe, du slet ikke har lyst til at tænke på, og har endnu ikke fundet sin overmand. Du respekterer ham, selvom hans syn på verden er gammeldags, og ender med at blive hans undergang.
Dusørjægeren har overlevet længe på at blive undervurderet af mænd. Du undervurderer hende ikke. At hun ikke har fanget dig endnu er vist mere held end forstand fra din side. Måske er dit held sluppet op i dag.
Gambleren smiler. Selvfølgelig. Han trives med fare og spænding. Han tror sikkert, I har meget til fælles, fordi han ligesom dig ikke bekymrer sig meget om regler, men på bunden er I drevet af helt forskellige ting.

Du mærker en snigende bekymring, som du prøver at holde under kontrol. De andre er gode, virkelig gode. En af dem kunne du nok klare, men de er tre, og der er flere af dem, der sikkert har grunde nok til at skyde på dig først. Hvis ikke for andet, så for de mange dusører på dit hoved, der efterhånden har hobet sig op. Men de har også grund til at hade hinanden, grund nok til at vælge et andet mål end dig. Håber du.

Du har altid hadet regler. Alle slags regler. Love, uskrevne regler, forventninger - de gør dig rastløs og giver dig åndenød. Regler er som reb. Reb, der ender med at stramme om halsen, på mere end én måde. Som du ser verden er der ikke mange regler, der kan bruges til noget, så du foretrækker at følge dine egne. Og det har bragt dig på kant med loven så mange gange, at du ikke længere har tal på det.
Du har prøvet at leve et andet liv, et hvor du ikke hele tiden skal løbe fra noget og kigge dig over skulderen. Men hver gang er det gået galt. Enten har du mærket reglerne snige sig op omkring dig, sno sig om dine hænder og fødder og holde dig fast, eller din fortid har indhentet dig og vist dig, at du ikke passer ind blandt almindelige, lovlydige borgere. Så pakker du din sadeltaske og rider videre. Nogle gange uden det store drama, andre gange i flugt, med kugler flyvende om ørerne.
Denne dag, sammen med de tre andre, føler du for en gangs skyld at du passer ind. På trods af det fjendskab, der er imellem jer, på trods af, hvad der uundgåeligt vil ske. Den eneste regel der gælder her, er at den bedste af jer vinder. Det kan du leve med. Også hvis den bedste ikke er dig.

SPØRGSMÅL TIL INSPIRATION

- ***Hvilken slags lovløs er du? Er du en skruppelløs bandit, uden grænser for hvad du vil gøre for din egen vindings skyld, eller er du en Robin Hood, der gør hvad du gør for at hjælpe dem, du mener fortjener det?***
- ***Arbejder du sammen med andre, hvis du kan få lov at bestemme, eller foretrækker du at arbejde alene?***
- ***Hvad har du gjort, som har udløst den største dusør på dig?***
- ***Hvem vil savne dig, når du dør?***