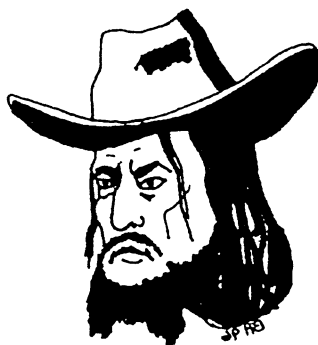


Dick Smock Film LTD. Production  
præsenterer  
en JOST L. HANSEN film



# DE HENSYNSLØSE



DICK SMOCK FILM LTD PRODUCTION præsenterer DE HENSYNSLØSE Ide og design af JOST L. HANSEN

Illustrationer af BJARNE HANSEN Filmplakat HANS CHRISTIAN STEFFENSEN Liveanslag AF MAX MØLLER

Tekst og layout af JOST L. HANSEN Musik bl.a af ENRICO MORRIONE Instrueret af JOST L. HANSEN

# De Hensynsløse

En storby. Vi ser en kontorbygning facade. En forbi kørende hestevogn dækker for bygningens skilt. Vi zoomer ind i sals store vindue. Inde bagved står der en mand klædt i sort jakkesæt. Vi går igennem vinduet. Han tænder en cigar. En banken høres. "Kom ind!" siger manden og går hen til sit skrivebord. Den store dobbeltdør åbnes og seks rå udseende cowboys træder ind og stiller sig foran skrivebordet. Den jakkesætklædte mand sætter sig ned og rækker de seks et fotografi. "Denne mand skal dø. Hurtigt, nemt og brutalt. Ingen spørgsmål. Her er de første 900\$. De ni sidste får I når opgaven er løst!" De seks mænd begynder at gå ud. "Hey," siger den jakkesætklædte, "For Guds skyld, gør det hensynsløst!"

Dick Smock Film LTD. Production  
præsenterer  
en JOST L. HANSEN film  
**De Hensynsløse**

*...årets western...*  
De seks cowboys rider i fuld fart ved siden af hinanden ude på prærien.  
*...som vil sprænge dig ud af vinduet...*  
En dynamitstang lander ved nogle tøndes mærket "POWDER". En bank udefra. En eksplosion. Vinduer sprænges ud.  
*...i en sanseløs blanding af lidenskab...*  
En mand får tøjet af en kvinde og vælter hende om på sengen. I hendes knugede hånd er der en krøllet 5\$-seddel.  
*...venskab...*  
Regnvej. En brusende flod. Fem cowboys venter på en sjettes kommer over en faldefærdig bro med sin hest. En bølge river broen ned. Manden og hesten ryger i floden. "NEEEEEEEJ!!!" råber en af mændene på bredden. Han sætter sin hest i galop. Rider efter den faldne. Han kster sig i floden i et forsøg på redde sin ven.  
*...og hensynsløshed*  
En mand, siddende på en hest, og en dreng befinder sig på en klippeafsats. "Tak for hjælpen knægt. Men vi kan desværre ikke bruge dig mere." Han sparket drengen ud over klippen.

Spilles i Widescreen.  
Dolby Surround Sound i udvalgte biografer.  
Kommer snart på video.

# De Hensynsløse

Dick Smock Film Ltd. Production  
Præsenterer  
en JOST L. HANSEN film

## DE HENSYNSLØSE

**Idé og design**  
Jost L. Hansen

**Layout**  
Jost L. Hansen

**Illustrationer**  
Bjarne Hansen

**Filmplakat**  
Hans Christian Steffensen

Forside .....	1
Trailer .....	2
Indholdsfortegnelse .....	3
Indledning .....	4
Synopsis .....	4
Baggrund .....	5
At køre scenariet .....	6
Spilpersoner .....	8
Bi-personer .....	11
Lokationer .....	15
Scenerne .....	17
Epilog .....	27
Bilag	
Handouts	
Karakterark	

### Spiltestere

Morten Ildal, Christian Arhenkiel, Bo Kvist, Thomas Paulsen, Mads Aamand, Kasper Kaa, H.C. Steffensen, Max Møller, Rico Fisker, Anders Krahn, Martin Semler, Æske og Claus Teislev

### Tak til

Ask Agger og Gimle Larsen for inspiration til layout og opsætning. Max Møller for anlags ide. Thomas Jakobsen, Thomas Frost, Niels Gekler, Peter Kastrup, Folkene bag FASTAVAL's to Forfatterkursusweekender. Ask Agger, Mette Finderup og Thomas Munkholm for overnatning

## Indledning

Du sider nu med mit første FASTAVAL-scenarie i hånden. Jeg har lavet scenarier før, men det er det mest ambitiøse jeg lavet til dato.

De Hensynsløse er inspireret af De Nadesløse, men siden den første ide har det ændret sig meget.

Ideen med scenariet er det er en film. Jeg har set en del westerns for at kunne lave dette scenarie.

Jeg har valgt systemet VP da det er et dansk system og FASTAVAL er dansk. Desuden mener jeg at man bør støtte danske rollespilsinitiativer. Det gør jeg ved at bruge VP. Det måske ikke det bedste system, men det er dansk.

Jeg vil lige sige (som alle andre scenarie-forfattere), at dette scenarie er kun vejledende. Det dit scenarie nu, gør hvad du vil med. Men lad disse sider være en guide til fantastiske univers for DE HENSYNSLØSE!

## Synops

Scenariet starter med at The No Name Gang (spilpersonerne eller PC'erne) er i færd med at røve en bank. Det slipper de imidlertid ikke så godt fra da de bliver angrebet af sheriffen, og Pablo Diablo (PC'er) bliver skudt og dræbt af samme. Selve udbyttet bliver heller ikke særligt stort, og PC'erne må se sig nødsaget til at flygte.

Kort efter bliver de kontaktet af en advokat Dan Frefner i San Fransico. De bliver hyret til slå en mand ved navn John Prey i Santa Ana ihjel. De halvdelen af beløbet nu og resten når opgaven er klar. Efter mødet med Frefner, støder de på den nye PC'er Benjamin Gates. Han prøver ihærdigt at komme med banden, da han vil have hævn over John Prey. Han bliver optaget, og The No Name Gang rider til Santa Ana. Men hvad de ikke ved er at Frefner har hyret en bounty-hunter, Rijkigh

van der Fnag, til at jage dem. Han foefølger dem til Santa Ana.

The No Name Gang ankommer til Santa Ana, og finder hurtigt ud af at John er stukket af med en diligence for 2 dage siden, og ingen aner hvor hen. Dog ved lidt efterspørgelse kan de finde ud af at han er taget med den dilligence der har det første stoppested ved Colorado River. Og The No Name Gang jagter nu John over det prærien til Denver. van der Fnag telegraferer til Frefner om situationen og får besked på at følge efter dem.

Ved første station, finder de ud af at de er på rette vej og de møder van der Fnag for første gang. Næste stop er Phoenix. Turen der der til afbrydes af en flok rasende bøffler. I Phoenix finder de ud af diligencens rute, samt de møder Patricia Savier, Wilson Haywood (PC'er), gamle kæreste. Hun vil gerne med, men kan ikke. Næste stop er Bloody Creek og på vej der til møder de en nødstedt familie med prærievogn. Da de når til Bloody Creek og skal af sted igen, efter de har fundet ud af at John er taget af sted, møder de en af PC'ernes, Dan Feiler, gamle ven Blackie, der er mere end "pissed" på Feiler, især efter Blackie er blevet sherif. Efter en længere kamp med ham og hans folk, ender det enten med The No Name Gang bliver fængslet eller de må flygte. Hvis de bliver fængslet, bliver de dømt til døden ved hængning. Hvis de ikke selv kan flygte, kommer Patricia til undsætning og redder dem i sidste øjeblik. Hvis det lykkes dem at undgå at blive fanget, må de søge tilflugt et sted i prærien, godt mørbanket. Hville er nødvendig.

Hvad enten de blev fængslet eller måtte søge tilflugt er de godt forsinket. Muligvis er Patricia med, hvilket kan medføre flere forsinkelser. Blackie og van der Fnag går sammen og rider efter dem. Næste stop er Albuquerque, men inden de når så langt, begynder et kraftigt regnvejr og de må krydse Rio Grande, hvilket medfører at den der går sidst over broen over floden, bliver ramt af en flodbølge og ryger i vandet. De andre må forsøge en storstilet rednings aktion med fare for selv at ryge i. Når de endelig når Albuquerque erfarer de

at John har været der men er taget afsted igen. John er taget til en overnatningsstation og kører derefter videre til Alamos. The No Name Gang er nu så meget bagud at de bliver nødt til at skyde genvej gennem en indianer gravdal. Det er et ret "spooky" sted og PC'erne kommer ud for nogle oplevelser de gerne ville have været foruden. Hvis de ikke skyder genvej, kan de ikke nå at fange John inden han tager toget til San Fransisco, og så har de problemer.

Hvad enten de skyder de genvej ender de i Alamos hvor de finder en taske John har glemt. En af PC'erne, Bill Jones, finder ud af at John i virkeligheden er hans forsvundende bror. Nu kan de endelig tage til endestationen Denver. På vejen der til skal de krydse en ranch med et par tusinde køer, hvilket kan føre til problemer hvis køerne bliver forskrækket. Da de når Denver må, Sean McDonald (PC'er), spille poker med Doc Holliday, for at få af vide hvor John er. John er på et hotelværelse, og de kan gå hen skyde ham. Dog med den ting at Bill muligvis ikke vil skyde ham, og det er der måske andre der ikke vil. Måske Wilson pga Patricia og PC'en Ithaka, på grund af sin baggrund. Hvem ved? Bedst som de står i bedste Sergio Leone's Clint-film/Quentin Tarantino's Reservoir Dogs (Håndlangerene)-stil og skal til at skyde hinanden, fåt de en besked at der er ild i hotellet og de bliver beskydt af Blackie, van der Fnag og Frefner. Alt kan ske, og de overlevende rider væk mod solnedgangen.

Under hele forløbet ser de deres egne wanted-posters, og de bliver konstant revet ned af van der Fnag. Visse scener kan undlades hvis tiden er knap.

## Baggrund

Baggrunden for historien er ret simpel. Det er den fordi, det så er muligt at fortælle en actionfyldt historie uden de helt store komplikationer.

Dan Frefner er en korrupt advokat der har meget magt i staten Californien, da han sidder i Senatet. Hans ambitioner er, at ved hjælp af snyd og bedrag blive USA's præsident. Men en andne advokat, John Gekster, har fundet nogle beviser på at Frefner er korrupt. Frefner må på en eller anden måde skaffe John af vejen. Han får så den geniale ide at hyre den berygtede No Name Gang til at slå John ihjel. Det geniale kommer så i at han samtidig hyrer bounty-hunteren Rijkigh van der Fnag, til at fange The No Name Gang når de har slået John ihjel. Han vil så sige at han var skyld i at The No Name Gang er blevet pågrebet. På den måde vil han (håber han) sin politiske karriere til at blomstre endnu mere. For ikke at virke fuldstændig formålsløs over for van der Fnag, fortæller han at han vil have nogle penge (hvilket han også vil). Så hvis Frefner laver det "fine" arbejde, så van der Fnag det grove. 60-40 til van der Fnag. Og for at tjene flere penge, så beder Frefner The No Name Gang til at gøre det hensynsløst, så de kan blive endnu mere værd.

I mellem tiden har John fundet ud af at Frefner vil pudse nogle folk på ham. Så han stikker af til Denver, for at få de sidste beviser mod Frefner, fra andre advokater. Han fortæller ikke sin kone det, da ingen skal kunne følge efter ham. Men han dummer sig og siger at han tager med en dilligence.

Samtidig med dette er Benjamin Gates på jagt efter John, da John fik dømt Benjamins far til døden. Sidst han har hørt om John, var i San Fransisco, så der snuser han rundt. Han finder ret hurtigt ud af, at Frefner vil sende The No Name Gang efter John. Det passer Benjamin storartet, da han har hørt meget om The No Name Gang, faktisk er de hans idoler. Han opsøger så The No Name Gang lige efter de har snakket med Frefner. Han skulle så gerne overbevise dem om at han skal med så han kan få hævn over John.

### At Køre Scenariet

Her kommer en række forslag til hvordan du kan køre scenariet. Men husk det er kun forslag.

### Udlevering af spillpersonerne

Det er rimelig vigtig at dem der spiller Dan Feiler og Bill Jones er meget udadvendte/initiativrige, da Feiler skal fungere som leder og Bill skal være ligevægten mellem det "gode" hold (Bill, Wilson, Ithaka) og det "onde" hold (Feiler, Sean og Benjamin). Benjamin's spiller må også gerne have lidt af det samme som de to andre. Nu kan det være svært finde ud af hvem der er initiativrige og hvem der ikke er, især hvis du skal spille med seks mennesker du aldrig har set før. Men så kan du f.eks simpelthen bruge den forklaring, at når I nu alligevel skal spendere de næste seks timer sammen, så kan ligeså godt lære hinanden lidt at kende (det er altid rart med nye venner).

#### Alternativ anslag

Sorg for at være i spillelokalet ca. 15-20 min. før spilstart. Sæt et skilt på døren, hvor du beder spillerne vente uden for indtil du lukker dem ind. Ind i lokalet strør du lidt sand ud på bordet (hvis du har en kaktus, så brug den). Lægger personbeskrivelserne på bordet, hvor du vil have de forskellige personer til at sidde, og diverse ting (kort, pistol etc.). Hænger wanted-posterne op på tavlen (på nær Benjamins). Stiller din specielle *De Hensynsløse-skærm* op. Bagefter stiller du sterinlys rundt omkring på bordet. Du mørklægger så meget af lokalet som muligt (på nær tavleyset måske). Tænder sterinlyse på bordet. Du checker så om alle er kommet, giver måske lige de sidste et par minutter mere. Når alle er kommet tager du dine medbragte legetøjspistoler og skyder vildt rundt omkring døren og spillebordet, så der kommer til at lugte af rigtig dejligt afkrudtslam. Så starter du båndoptageren med det passende musik (*The Good, The Bad and The Ugly*, måske). Så lukker du spillerne ind, og lader dem præsentere sig for hinanden. Placer spillerne på de respektive pladser, *and let the show begin!*

scenariet. Spillere vil helst igang med det samme, og der er ikke noget være end unødvendig snak. Men hvis der

er en ting som handouts, der skal klippes ud, så kan man godt vente. Nu er der altså ingen handouts der skal klippes ud, det er ikke nødvendigt (det kommer an på kopieringen), men det ved spillerne jo ikke.

Når du har udleveret spillpersonerne (og et sæt kort til Sean), og spillerne sidder og læser dem, kan du passende hive et verdenskort ned (det er en skole, der burde være diverse hiv-ned-kort), og sætte wanted-posterne op undtagen Benjamins. Træk gardinerne for, så du har mulighed for at gøre det så mørkt så muligt, når du slukker for lyset. Sæt fyrfad-/sterinlys på bordet, og en masse oppe ved dig selv (og tænd dem). Dette er ikke et horror-scenarie, men det er alligevel sjovest at spille på den her måde. Sluk alt elektrisk lys, måske med undtagelse af tavleyset. Hvis du bruger tavleylys, skal det slukkes når spillerne passerer indianer gravdalen.

### Stemning

Dette er et filmisk action-scenarie, og skal køres som et. Hurtige klip og rappe replikker. Men ideen er at spillerne skal få en fornemmelse af at være ind og se en film i biografen. Scenariet skal simpelthen spilles i Wide-Screen. Når der rider ude på prærien, så brug store billeder. I de intense kamp scener, så indskrænk PC'ernes synsfelt, zoom ind og beskriv i små detaljer hvordan en enkelt sveddråbe dannes på panden og langsomt løber ned af ansigtet. Hvis du ikke helt forstår min ide, så se Sergio Leone's spaghetigg-westerns "The Good, The

Bad and The Ugly", "A Fist full of Dollars" og "For a few Dollars more" med Clint Eastwood. De giver den præcise stemning, jeg ønsker med scenariet (det kan være du ønsker noget andet). Og se dem for guds skyld i letterbox-format (de to sorte bjælker for oven og for neden i skærbilledet).

Hvis du kan lave pistoltricks (se sej ud mens man snurre revolveren rundt om sin finger før man putter den i skeden) eller hvis du kan lave korttricks (blande med én hånd, vende kortene op ad armen etc.) så gør det. Spillerne bliver imponeret, og det passer godt ind visse steder. Men for guds skyld, gør det kun, hvis du kan finde ud af det. Du bliver til grin, det hele falder til jorden og det virker ikke specielt sejt.

#### Regler

Scenariet er skrevet til VP, men hvis du ikke kender det så godt, så kød det i noget andet.

Hvis spillerne finder på en rigtig smart detalje, så lad dem få lov til at gøre det, bare den ikke skubber grundlaget for plottet væk.

#### Sår og skader.

PC'erne må gerne kommer til skade, hvis de fortjener det. De kan ikke bare løbe ind i en kamp og slippe helt godt fra det (forbrydelse betaler sig ikke). De kan måske klare et par kampe uden at skulle søge direkte lægehjælp. Ithaka kan helbrede dem lidt.

#### Ithakas Magi

For at det skal virke skal han bruge noget af sit medicinpulver. Den han udøver det på falder i søvn og skal sove et vist antal timer for at det virker.

### Handouts

I De Hensynsløse er der en række handouts eller effekter som FASTAVAL ynder at kalde det. Nogle af dem følger med scenariet andre bedes du selv skaffe, hvis du vil give spillerne den ultimative spiloplevelse.

#### Med dette scenarie:

- *Pokervejledning* (til Sean's spiller)
- *Telegrammet* efter bankrøveriet (scene 1)
- *Uddrag fra John's dagbog* i Alamos (scene 4)
- *Beskeden fra Blackie* under mordforsøget på John i Denver (scene 5)

#### Til Dag 0 får du:

- *7 wanted-postes* i A-3 format
- *En speciel De Hensynsløse-skærm*

#### Du bedes medbringe:

- *Pistoler og rifler* (attrapper) med krudt
  - *Cigarer*
  - *Sand*
  - *Røgbomber* (kan fås i enhver spøg og skæmt butik til 15-20 kr. for to) til indianer gravdalen
  - *To spil kort* til Sean og til at spille poker med Doc Hollyday..
  - *En mursten* til at binde beskeden fra Blackie i Denver rundt om. Smid stenen på bordet og spillerne vil blive noget overrasket. Jeg ved godt at ideen med sten som handout er blevet brugt før, og har sågar været årsag til en Otto for Bedste Effekter på FASTAVAL 95, men det er en fed gimmick, så hvorfor kun bruge den én gang?
  - *Andre ting* der giver en fed stemning eller som spillerne kan nusse med
  - *Sterin-/fyrfadsllys*
- Hvis du har mulighed for det, kan du gulne handoutsne og personarkene. Det giver en vild fed effekt.

#### Musik

Musik til rollespil er en fed ting. Tag en båndoptager med og mix dig et bånd med westerns-temaer, og andet der passer ind i scenariet. Musik fra *Bonanza*, *En Vild i Vesten*, *High Noon* og Sergio Leone's film især *The Good, The Bad and The Ugly* passer ind i dette scenarie.

Har du ikke mulighed for at mixe et bånd, så send mig et bånd med frimærke (jeg er en fattig studerende), og jeg vil straks sende dig et fedt soundtrack.

## Poker

Der er en falskspiller med i The No Name Gang, Sean og han vil nok gerne spille lidt poker med folk (hvis han har tid). Han kan enten slå med en terning, det er ret hurtigt, eller han kan spille med det sæt kort han har fået udleveret, det tager lidt længere tid. Nu er det ikke sikker at Sean's spiller ved hvordan man spiller poker, så derfor er der en kort vejledning i hvordan man gør det. Og så er der en spilleteknisk regel hvordan han kan snyde. For ikke at gøre pokerspillet for monotomt så lad Sean's spiller sidde og lege med kortene, og kun spille et enkelt eller to spil, indtil det allersidste spil. Til sidst i scenariet bliver Sean nødt til at spille poker med selvste Doc Hollyday, for at finde frem til John. Dette skal selvfølgelig spilles "live". Doc Hollyday spilles selvfølgelig af dig som GM. Doc snyder, men det kan Sean ikke da det er Doc's kort de spiller med. Sean må bruge sine færdigheder som pokerspiller med temingslag. Det gør ikke noget hvis Doc vinder, bare så længe at Sean vinder det sidste.

## Sådan snyder Doc:

Det spil kort I skal spille med er i spillet Doc's. Du har bag din skærm taget 3 esser, 3 konger og 3 damer væk fra spillet. Du kan nu putte gode kort ind og tage dårlige ud. De kort du bytter ud beholder du omme bagens skærmen. Sean får bedre og bedre mulighed for at vinde og det gør heller ikke noget.

En anden mulighed for alt det her kort-halløj er at lade være med at give Sean vejledningen før mødet med Doc Hollyday. Da jeg spiltetestede havde jeg ikke lavet nogle regler for snyd, hverken for Sean eller Doc. Sean spillede ikke poker før mødet med Doc. Han havde ikke tid. Jeg var så heldig med mine kort at jeg blev nødt til at kassere to par i sidste spil for at tabe. Prøv at spiltteste og se hvad der virker bedst.

## Spilpersoner

Her en gennemgang af spilpersonerne. Alle spilpersoner på nær Benjamin og Pablo er bange for ild. Det er en lille sjov detalje der kan gøre slutningen ret munter. Hvis du synes det er for lamt at alle er bange for ild, så streg det over ved nogle af dem.

### The No Name Gang

Gruppen blev dannet i 1865 af Feiler, Ithaka og Bill. Mange er kommet og gået, og gruppen har varieret fra 3 til 12 medlemmer. De senest tilkomne er Pablo, Sean og Wilson. Alle er eftersøgt i samtlige stater på nær Californien. Gruppen bekymrer sig ikke for bounty-hunttere, da de ikke har mødt en eneste seriøs. SÅ The No Name Gang befinder sig tit i byer hvor wanted-plakater er hæftet op.

### Lederen, Dan Feiler

Feiler er født i 1844 i en lille typisk westernby et sted i syden. Som barn var Dan med i byens bøllebande The No Name Gang. En dag røvede de banken, hvor de skød og dræbte sherife, Feilers far. Banden stak af og levede som lovløse. De blev hurtig kendt og berygtede. Da Feiler var 18 år, begik The No Name Gang bankkup i byen Blood Creek. De blev omringet og der gik ild i banken. Feiler nådede at slippe ud inden han så en brændende bjælke ramme lederen af banden, Blackie i hovedet. Feiler kunne have reddet ham, men gjorde ikke. Feiler blev omringet og Blackie slap mirakuløst ud, dog so en levende fakkell. De blev dømt til hængning, de andre brændte inde. Om natten fik Feiler gravet sig ud, og hjalp endnu en gang ikke Blackie. Feiler gemte sig på et høloft, hvor han så Blackie blive hængt. Han stak af og inde længe sad han



den sydstatske hær og kæmpede mod nordstaterne. Her mødte han Bill Jones. Af en eller anden grund reddede Feiler Bill ud af en brændende lade. Det gjorde dem venner på livstid. Men disse brændende oplevelser har gjort ham lidt bange for ild. Krigen sluttede og Feiler og Bill kom i fangelejer. Her mødte de indianeren Ithaka. Feiler foreslog de andre at lave en bande, og Feiler genoprettede The No Name Gang og udnævnte sig selv som leder. Senere er de andre stødt på gruppen. Feiler fandt hurtigt ud af at seks medlemmer var det nemmeste at overskue og bestemme over.

Feiler har ingen skruper over at skyde folk, men gør det ikke konstant. Nå han så gør det, er det hensynsløst. Dan er typen der handler før han tænker. Han skaber sig et hurtigt overblik, og så går det løs. Dan er også typen der søger modstandere af samme karat som ham. Han tjekker dem ud først, og hvis det er nogle sølle skvat... tja hvad kan man sige. Dan er eftersøgt for 700\$.

### Præsten, Sean McDonald

Præstesøn født i skotland i 1848. Blev præst i 1866, men hadede det som pesten. Emigrerede til Amerika da han blev smidt ud af familien i 1868, da han drak og horede og gamblede som et svin. I USA fandt han hurtigt ud af at han kunne vinde folks tillid som præst, og så udnytte dem på det groveste. Han har vundet en del i kort spil med snyd, og er nogle gange blevet opdaget. Det er end imellem ført til salloonslagsmål, døde modspillere ved spille bordet. Flere gange har folk forsøgt at dyppe ham i tjære og rulle ham fjer, men det er aldrig lykkes. Kort er hans et og alt. Mange beslutninger tager han på grundlag af sine kort. Trækker han hjeter er blid som et lam, trækker spar er han voldsom, trækker han klør er han modbydelig, trækker han ruder er ligeglad. Han bruger



kort til næsten alt.

Hans største drøm er at møde Doc Holliday, og smadrer ham i kortspil. Han vil være verdens bedste kortspiller. Sean er det han skal bare bevise det ved at banke Doc Holliday.

Sean har en Deringer i sin bibel og i sit ærme (pop ud pistol)

Mødte Dan, Bill og Ithaka i 1872, på en saloon, hvor efter han sluttede sig til banden.

Sean er eftersøgt for 500\$

### Ithaka (Wounded Foot)

Blev smidt ud af sin familie, på grund af helligbrøde, hvilket han har fortrudt inderligt. Hans største drøm er en gang at vende tilbage til sin stamme. Wounded foot kommer af at en gang faldt han ned i et bål med foden først, og har humpet lidt siden. Efter ulykken udviklede han et fobi for ild, hvilket han prøver at skjule så gdt han kan.

Han bryder sig ikke om at se på ild, og vil helst undgå al unødvendig varme fra ild. Tændstikker og små bål er dog ikke noget problem, så længe de ikke er tændte for længe. Han var i lære hos medicinmanden, men misbugte de evner han havde og blev derfor smidt ud af stammen. Med det han har lært, har han stor respekt for ånderne. Dem skal man ikke trodse. Det kan kun betyde ulykker.

Under borgerkrigen begyndte han at stjæle, men blev fanget da krigen var slut og i fangelejren mødte han Dan og Bill. Han gik med dem, for det gav gode penge. Han gør det kun for pengenes skyld, men kan forsvare sig selv. Ithaka har en lille pose som betyder næsten alt for ham, og som ingen må røre ved eller overhovedet se i. Han er utrolig sej med knive. Bruger mange af gangen. Ithaka er eftersøgt for 200\$



# De Hensynsløse

## Si-personer

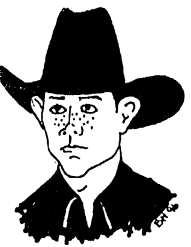
### Negeren, Wilson Haywood

Løsladt fra slaveriet da krigen var slut. Han måtte skilles fra sin familie og sin elskede kæreste Patricia Savier, så han kunne tjene nogle penge til dem. Han har ikke set dem i 10 år. Han sider tit og drømmer om dem, men han er så snart ved at miste håbet. Har ikke kunne få arbejde så han har måtte erhver sig med kriminalitet. Han bryder sig ikke om det, men det er den eneste måde han kan få penge på. Han er født med en fobi for ild, som han dog pøver at skjule.

Han bryder sig ikke om at se på ild, og vil helst undgå al unødvendig varme fra ild. Tændstikker og små bål er dog ikke noget problem, så længe de ikke er tændte for længe. Wilson kan blive temmelig aggressiv, hvis nogle genere ham groft eller hvis hans venner skal have hjælp. Han mødte Bill, Dan og Ithaka og sluttede sig til banden, for 3 år siden. Wilson er fantastisk sej til at følge spor. Han kan næsten se alt ud fra et enkelt spor, så længe det er lyst. Wilson er eftersøgt for 200\$

### Grønskollingen, Benjamin Gates

Er 16 gammel, har hørt om The No Name Gang, og har altid drømt om at blive berømt lige som Billy the Kid. Men en dag blev hans far dømt til døden pga en advokat ved navn John Prey. Når han har pløkket det svin til Prey ned, så skal han finde The No Name Gang, og vise hvor sej han er. Benjamin leder efter Prey i San Fransisco, da det var der det skete. Han har fundet ud af at en anden advokat vil have Prey afskaffet. Og gud hjælpe mig om han ikke har hyret The No Name



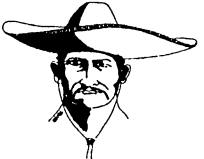
Gang. Nu skal han bare lige finde dem og komme med i gruppen. Benjamin kan klare alt, og han skal nok også engang blive leder af The No Name Gang, men først skal han lige pløkke ham Prey svinet. Han har røvet en del, men har ikke skudt nogle endnu, men det kommer bare rolig. Desværre kan han ikke se så godt, men det har ikke så meget med synet at gøre. Desuden er brillen for tåsedrenge. Da han var mindre kunne han imponere pigerne med at holde holde hånden over ild i længere tid, uden at det gjorde ondt. Så engang i mellem tager han sin lighter frem, når han ikke har andet og lave, og brænder sin hånd. Han elsker at bruge dynamit, hvilket han efter hånden er blevet ret sej til.

### Pablo Diablo

Pablo er en glad lille mexicaner der udøver den værste terror med sit dynamit. Han snakker ikke så godt enkelsk, men klarer sig fint med håndbevægelser. Pablo er 30 år gammel og elsker at tage sig en lur en gang i mellem. Han kom hurtigt ud i kriminalitet som barn, men der har været sjov og balade. Han tager ikke al røveri særligt alvorligt. Han bliver aldrig ramt. Han bliver 100 år. Og når man nu alligevel skal leve så langt tid, kan man lige så godt have det sjovt. Pablo har de klasiske patronbælter ned over kroppen Pablo er eftersøgt for 200\$. Pablo skal dø i første scene.

### William Jones

Bill er født i 1844 i England med navnet Marion Hicks. Han hadede dette navn og har aldrig fortalt nogen om det. Bill har en meget speciel stemme, som ikke er til at tage fejl af.



# De Hensynsløse

## Bi-personer

Den passer til en hver lejlighed. Tog til Amerika i 1850. Skibet forlist tæt ved Amerikas kyst, hvor han mistede sin mor, far og sin elskede lillebror John. Han selv blev redet i land, og blev opdraget af en familie ved navn Jones. Ond Familie. De syntes at Marion var et pigeavn, så de kaldte ham Wiliam (kælenavn Bill). Han blev beordret til at stjæle og gøre alle mulige onde ting. Stak af som femten år, hvor han levede af små rapseri, og et enkelt mord blev det til da brød ind i rigmands villa. Har ikke fortrudt mordet, da dels det var i selvforsvar og svinet var langt rigere end ham. Hvis han kunne undgå det, ville han helst ikke slå ihjel, især da mindet om hans gode forældre og højt elskede bror stod og står stærkt i ham. Som 18-årig kom han ind i sydstatshæren hvor han mødte Dan Feiler. De blev gode venner, Dan reddede Bill fra at brænde inde. Efter blev de som udadskellige. Men efter branden fik han han en fobi for ild, som han dog prøver at skjule. Han bryder sig ikke om at se på ild, og vil helst undgå al unødvendig varme fra ild. Tændstikker og små bål er dog ikke noget problem, så længe de ikke er tændte for længe. Dan og Bill slap helskinnet gennem krigen, men blev dog taget til fange da krigen var slut. De sad i en fangelejer et par måneder, her mødte de Itahka, som tilsluttede sig dem. De blev løsladt, hvor efter Dan begyndte på at samle en ny bande sammen med de Bill og Itahka. Dan kaldte banden The No Name Gang, et lidt åndsvagt navn, men Bill kunne ikke finde på et bedre navn. Bill har nydt sin tid hos The No Name Gang, men han er efter hånden ved at være godt træt af alle de forbrydelser. Men han nænner ikke rigtig at forlade gruppen pga Dan. Men på et tidspunkt holder han op. Men på det rigtigt tidspunkt. Bill er eftersøgt for 300\$.

## Bi-personer

### John Prey

John led den samme skæbne som Bill Jones, da de er

brødre. Bill forsvandt for Joh, men han var sikker på at Marion (som Bill hed som barn) var i live. John blev adopteret af den lidt velhavende familien Prey. De gav han en god og lykkelig opvækst. Men Marion var stadig i sindet på ham. Da han blev ældre begyndte han at læse til advokat. Han bestod med fine karakterer og blev hurtigt en vel set advokat. Han tjente nogle penge og giftede sig med Lydian, og fik sønnen George. Drømmen om at finde Marion var der stadig. Forældrene døde og John arvede Prey-Ranchen. Selvfølgelig om han nu var blevet ranch ejer, opgav han ikke advokat embedet. I en sag om forsvundne børn stødte han tilfældig på nogle papire, der tydede på at hans modpart, advokaten og senatoren Dan Frefner var korrupt. Han besluttede sig for at når han havde nået til bunds i denne sag ville han lede efter Marion. Sagen var mere indviklede endsof så. Hele parlamentet var indblandet og det blev svære og svære. I dag er han lige ved at få alt klar gjort. Han mangler nogle papire som kan være Dan Frefners fald. De ligger ved en af John's advokat venner i Denver. Men John har hørt rygter om at Frefner har sendt nogle folk efter ham. Så han er taget til Denver i hurt og hast, for at nå at få papirene. Derefter vil han fremlægge dem i San Fransisco. For at skåne sin familie har ikke fortalt hvor han er taget han, kun at det nok tager noget tid inden kommer hjem, og han har taget diligenzen. John er en flink og rar mand, der kan blive rimelig paranoid engang imellem, især efter han har fundet ud af at der er nogle der vil myrde ham.



**Intention**  
John er scenariets gulerod. Han er den der får The No Name Gang til at fortsætte jagten over prærien. Han er også den der meget gerne skulle udløse en konflikt mellem spillerne til sidst i scenariet.

John glæder sig er ovre så han kan finde Marion. Han savner hans helt specielle stemme. Han vil til hver en tid kunne genkende den. John er efterhånden blevet helt ferm med et skydevåben, efter han er blevet ranch ejer. De skide ravne skal bare holder sig væk fra hans ranch.

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	Ob	Psi	Int
11	12	10	11	13	12	10	14
Uda	Uds	Hel	SkB	MMM	RT	HP	Løb
16	13	14	+1	13	1d4	34	3m/s

Våben	Skade	Magasin	InI	AR
Colt P.	3d6	6	1d4	14

## Dan Frefner

Frefner er en ond mand. Han er en temmelig stereotyp bi-person, men han optræder ikke særlig meget i scenariet så det gør ikke så meget. Frefner er rolig og fattet og lader sig ikke

intimidere af særlig meget. Han er pengegrisk og magtbegærlig. Han er stor og fed, og han sveder meget. Han går altid klædt i sort jakkesæt med rødt slips. Han har altid en næsten ny tændt cigar i hånden. Man ser ham aldrig ryge på den eller tænde en ny. Dan er advokat og senator i parlamentet. Han er kun nåede den magtfulde stilling, fordi han er korrupt. Han har set sig sur på John, fordi han har nogle beviser der kan fælde Frefner.

**Intention**  
Frefner er scenariets hovedskurk. Han er den der sætter PC'erne ind i plottet. Til sidst i scenariet skulle han gerne fremprovokere vrede hos PC'erne, så de får lyst til at slå ham ihjel.

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	Ob	Psi	Int
11	8	8	13	12	12	13	14
Uda	Uds	Hel	SkB	MMM	RT	HP	Løb
15	7	10	+1	11	1d6	37	2m/s

Våben	Skade	Magasin	InI	AR
Colt Tex.	2d6-1	5	1d6	13

## Rijkigh van der Fnag

van der Fnag emmigrede fra Holland i 1864 og slog sig hurtigt ned som bounty-hunter. van der Fnag er en ganske almindelig bounty-hunter, der ikke helmer før han har fået sine penge for dem han jager. van der Fnag har bare det problem han er ret nem at provokere. Det resulterer en gang i mellem nogle brækket lemmer. Når han han jager hiver han altid wanted-posters ned af dem han jager. Han har en lille hvid mus, som han kalder Tach. Den følger ham overalt. Den kravler rundt på hans skuldere og alle mulige steder. van der Fnag er meget glad for Tach.

Han taler med hollandsk accent (hvor dan det så end lyder). van der Fnag går klædt i en lang gul/brun trench-coat og en sort hat. Hans øjne er sammenknebnede, og han har et spidst tyndt overskæg. Hans ansigt ligner lidt en trekant med spidsen ned af.

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	Ob	Psi	Int
12	11	12	12	13	12	11	10
Uda	Uds	Hel	SkB	MMM	RT	HP	Løb
7	9	10	+2	13	1d3	38	3m/s

**Intention**  
Han skal presse PC'erne ved at jage dem. De ved der er én der jager dem, da deres wanted posters hele tiden bliver revet ned.

Våben	Skade	Magasin	InI	AR
Colt P.	3d6	6	1d3	14
Spenc. 56	3d6	7	1d4	15

## Patricia Savier

Patricia var kæreste med Wilson den gang de endnu var slaver. Da de blev løsladt måtte de skilles og prøve at tjene nogle penge. Dette var Patricia imod da hun ikke mente Wilson var istand til at klæ sig selv. Men det mente han nu. Patricia tog arbejde på salooner som sangerinde. Hun hoppede frem og tilbage mellem salooner. I dag arbejder hun på en saloon i Phoenix. Patricia savner Wilson meget, men har næsten opgivet håbet om at finde ham igen. Hun har en lille hund som bliver syg en gang imellem, og det bekymrer hende, men som regel går det hurtigt over efter noget pleje. Patricia er venlig, men går ikke af vejen for at forsvare sig selv og dem hun holder af. Hun kan godt lide spænding, så hun ville elske at tage med Wilson rundt. Men hvis hun finder ud af hvad deres togt går ud på bliver hun knapt så glad, og vil prøve at overtale Wilson til at stoppe. Selv om PC'erne ikke vil have hende med sniger hun sig efter dem

Intention: Hun er PC'ernes redning hvis de dummer sig rundt omkring, men højst sandsynlig kun første gang.

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	Ob	Psi	Int
9	13	12	9	11	12	11	11
Uda	Uds	Hel	SkB	MMM	RT	HP	Løb
7	15	12	-1	10	1d3	31	4m/s

Våben	Skade	Magasin	InI	AR
G.H.Doc	2d4	4	1d3	12

## Blackie

Det sidst røveri i Bloody Creek mislykkedes for den gamle No Name Gang. Den brændte inde på nær lederen Blackie og Dan Feiler. Feiler efterlod Blackie i den brændende bygning, men han kom brændende ud der fra. De blev begge fanget og dømt til hængning. Feiler fik vrikket nogle mursten løs i fængselsmuren om natten. Hullet blev stort nok til begge kunne kravle ud, men Blackie som var temmelig forbrændt kunne ikke så meget selv. Han behøvede bare lidt hjælp fra Feiler så kunne de begge tage de to heste der stod lige uden for fængslet. Men nej. Feiler stak af, og Blackie blev opdaget. Efter Blackie var blevet efterladt af Feiler, svor han hævn over ham. Han overlevede hængningen fordi han havde slugt et jernrør, han havde fundet i cellen. Det sad fast i halsen, hvilket gjorde han kunne trække været selvom han hang i løkken. Da de ipillede ham ned tog han sheriffens pistol og skød. Folk der troede han var død blev vild bange og underkastede sig Blackie. Han blev i byen og kom sig, i mens blev han udvalgt til sheriff. To ting præger Blackie fra Feilers selviske flugt: venstre halvdel af kroppen og ansigtet er forbrændt og et kraftigt ar på halsen fra løkken.

En dag når Blackie finder ud af hvor Feiler er kommer han efter ham. Blackie går i sort tøj. Han har langt lysebrunt krøllet hår. Han taler ofte meget langsomt og lidt hæst. Når han først finder Feiler skal han enten hænges eller brænde. Han har det meste af Bloody Creek med sig, især hans to deputies.

**Intention**  
Han skal sætte en stopper for The No Name Gang i Bloody Creek. Han skal også være én af de sidste skurke til opgøret til sidst. Samtidig skal han genere Feiler så meget som muligt.

Str	Smi	Hur	Stø	Udh	Ob	Psi	Int
12	10	10	12	15	11	12	11
Uda	Uds	Hel	SkB	MMM	RT	HP	Løb
8	6	9	+1	12	1d4	42	2m/s

Våben	Skade	Magasin	InI	AR
Colt P.	3d6	6	1d4	14
Win. '73	3d6	15	1d6	14
Shotgun	5d6	2	1d4	15

## Doc Hollyday

Doc Holliday er en virkelig person. Du kender ham måske som Val Kilmers skildring af ham i filmen Tombstone. Han var pokerspiller og falskspiller, og var gode venner med Brødene Earp. Det bekendtskab førte til det legendariske opgør ved OK Coral. Doc led af en

accelerende tuberkulose. Jo mere han drak og røg jo værre blev den. Tuberkolusen tog livet af ham i en alder af 34.

Min Doc Hollyday ligner Val Kilmer og han lider også af tuberkulose. Han er

mere falskspiller end pokerspiller, hvilket han er mere end sej til. Han går klædt i gråt fint tøj, med høj hat, stok og kappe. Han taler meget arrogant og hoster lidt en gang i mellem. I den scene hvor han optræder er han meget rolig, da han har en del folk bag ham. Han ejer så sige at saloonen de befinder sig i. Doc Hollyday er den sejeste person i hele dette scenarie. Du behøver ikke vide mere om ham.

## Peter Seatown

Peter Seatown er temmelig høj og har et lidt stort hovede. Han går klædt i noget tøj der efter hans mening er sejt, men langt fra er det. Han har en gigantisk hat på. Ved første øjenkast ville man tro det var en sombero. Han slæber rundt på en lærredssæk med papirer og diverse ting. Han har fire-fem halskæder på

med store metalsmykker. Han går konstant og piller ved disse smykker og det lyder så ad helvede til, at hvis man hører alt for længe på det går man amok. Det er umuligt at føre en normal

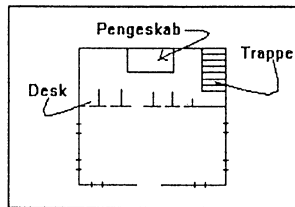
**Intention**  
Peter Seatown er en bi-person du kan putte ind når du føler at spillerne skal irriteres lidt. Han må meget gerne drive spillerne (læs: spillerne) til vanvid, så meget at de får deres PC'ere til at slå ham ihjel også Bill. Et fedt sted at spille ham, er hvis de kommer i fængsel, så lad ham være i cellen ved siden af. Han får krampe, og spillerne kan ikke nå ham.

samtale med ham, da han ikke fatter en brik. Han stiller hele tiden de dumme spørgsmål og han er fuldstændig umulig på en hest. En gang imellem får han krampe i sit ene ben, især når han skal sove, og han kan ikke finde ud af at få det stoppet igen. Dette resulterer i at så vel sovende som vågende i en radius af 10 meter får spat. Man griner af ham de første par minutter, og så græder man over at der findes et så stupid individ. Og hvis han bliver slået ihjel, dør han på sådan en lam måde, at man ville ønske at man ikke havde slået ham ihjel, bare for at slippe for at se ham dø på denne lamme måde.

## Lokationer

### Banken (scene 1)

Banken er temmelig stor, da der kan stå seks heste inde i den. Døren ind i banken er en dobbelt trædør med vinduer. Der er fire deske, alle med glasluget og adskilt af en glasplade. Bagerst i lokalet står et pænt stort



Banken i Sacramento

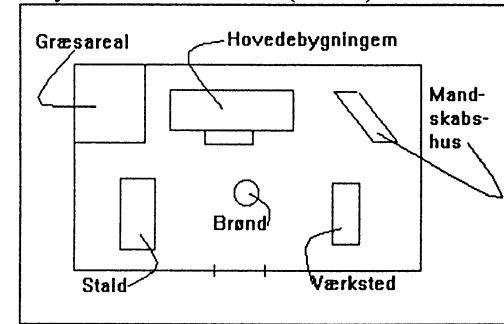
på sig, det er en lidt sløj tid for byen. En trappe fører oven på, hvor der tre kontore. I det ene sidder en mand med riffel. Han kommer ned hvis ingen kommer op til ham.

### Dan Frefners advokatkontor i San Francisco (scene 2)

Bygningen ligger i det fine kvarter i San Francisco, og ser helt nydelig ud. Hoveddøren minder lidt om bank døren. Indenfor er der en pæn stor reception, hvor en sekretær sidder og kigger i nogle bøger. Bag ham er der en dør ind til et køkken. I begge sider er der en stor trappe der fører oven på til en "balkon". Midt i mellem de trapper på balkonen er en stor dobbeltdør. Døren fører ind til Frefners kontor. Et stort egetræsbord er det første man lægger mærke til, når man træder ind på kontoret. Det næste er det store billede bag bordet, der forestiller en damme i en stor flot kjole. Rummet er ellers fyldt med flotte møbler, barskab, et kæmpemæssig vindue, hvor lyset stråler ind ad, malerier, kartoteker og andet. I loftet hænger en stor lysekrone.

pengeskab. Det let sprænges op med en enkelt dynamitstang. Det indeholder desværre ikke mere end 50\$. Det går ikke så godt for banken for tiden. De til skadekommande har i alt til sammen 20\$

### Prey-Ranchen i Santa Ana (scene 3)



5 miles uden for Santa Ana ligger Prey-ranchen. Den består af en hovedbygning, en stal, et værksted og et mandskabshus plus et græsareal. Hovedbygningen er stor og flot, ligner lidt en lille herregård. Den er i to etager og med loft. Loftet er relativt tomt. Stalden og værkstedet er også i flot stand, men der tydelig vis forskel på huset og så dem. Mandskabshuset ligner en skrabet udgave af hovedbygningen. Den er kun i én etage. Der er plads til ni folk og for tiden er der syv. I den ene ende er der et skab med 4 rifler og 5 revolvere. På græsarealet græsser 12 køer om dagen og om natten bliver de lukket ind i stalden. Værkstedet indeholder diverse landbrugsredskaber og værktøj. Hovedbygningen er stilfuldt indrettet med køkken, bryggers, stue, badeværelser, soveværelser og kontorer.



## Diverse salooner

De fleste salooner i dette scenarie ligner mere eller mindre hinanden. De er alle vedligeholdte, men nogle ser mere snuskede ud end andre. Der er alle saloon og hotel i ét.

En saloon indeholder:

- en bar
- et kæmpe spejl
- en masse borde og stole
- en scene
- et klaver
- en saloondør
- en balkon med døre ind til værelserne og
- nogle vinduer

Et overnatningspensionat indeholder det samme som en saloon på nær scenen, spejlet, klaveret og saloondøren. Der er to overnatningspensionater: ved Colorado River og stationen man støder ind på, hvis man kører uden om indianergravdalen.

## Prærien

Tuten til Denver er hovedsageligt prærielandskab, men der også bjerglandskab. Faktisk er der, i følge et landkort, mest bjerglandskab. Men man kan ikke rigtigt forestille sig seks mænd til hest ved siden af hinanden i galop i et bjerglandskab. Så det er mest prærielandskab. Landskabet er ret ens over det meste. Der er utroligt støvet og der er meget varmt. Enkelte skygger

fremkommer, og de er guld værd. Jeg forestiller mig (min) prærie som en blanding af ørken, prærie (tørt græs) og klipper (se billedet).

Plantevækst er der ikke så meget af, undtagen kaktusser. Dem er der mange af, og der er fyldt med vand hvis man skulle blive tørstig. En anden ting der er en del af, er de der kugler (visne buske) der ruller hen over jorden.

Dyr er heller ikke det der er mest af. Nogle slanger og enkelte bøffler kan observeres. Om natten kan ulvehyl høres og hvis man er uheldig også støde på en.

## Byerne

Byerne på ruten er gennemgående ret ens. Denver skiller sig ud fra mængden, da det er en stor by og den har en jernbanestation.

De andre byer er ret små. Mellem 100 og 500 mennesker bor der i dem.

## Fængslerne

Fængslerne er små. Der er to celler, hvor der kan være en syv mennesker stuvet godt sammen. En fængsels hund med nøglerne passer på fangerne. Diverse wanted-posters hænger på væggen.

## Bloody Creek

Hvorfor skal Bloody Creek nævnes frem for de andre? Jo, Bloody Creek har en helt speciel plads i hjerterne på nogle af medlemmerne i Horsens Rollespils klub Mytomani. Bloody Creek blev opfundet på vores første con søndag morgen kl 6.30. Vi havde ikke andet at lave, så vi besluttede os for at spille westernrollespil. Så vi opfandt en lille westemby: Bloody Creek. Siden er byen blevet brugt ved flere forskellige lejligheder. Og da en af os, Morten Ildal, besluttede sig til at lave et westernscenarie til vores næste con, brugte han Bloody Creek som udgangspunkt. Han lavede et fint kort, som jeg også har brugt i dette scenarie (bilag). Fordelen er, at kortet også kan bruges til de andre byer.

En nærmere beskrivelse af byen behøves vel ikke, men

du kan ringe og bestille scenariet "Bloody Creek 2: Indianerkrigen" (18 sider + porto). Der findes en nærmere beskrivelse af byens indbyggere og steder. Hurra for det.

## Indianergravdalen

Dalen er i århundrede blevet brugt som gravplads for alle indianere. Dalen er hellig og man befinder sig kun på hvis man begraver indianere. Alle andre oplever deres værste synder og mareridt. Meget ubehageligt.

Dalen er meget stor og meget mørk. Jorden er fugtig og sumpet. Hist og her er der der gravsten og grav totempæle. En tyk og klam tåge, gør det meget svært at se langt frem. Sigtbarheden er højst på et par meter. Denne tåge er ikke helt normal, de gør en fuldstændig døv efter noget mens man befinder sig i dalen. Det eneste man kan høre er åndernes stemmer. Når man endelig kommer ud der fra kræver det en ordenlig slurk whiskey.

## Hotellet i Denver

Dette hotel er noget større end alle de andre, da der skal være god plads til den sidste kamp mellem The No Name Gang og resten. Der bor andre folk på hotellet som kan bruges til mange sjove ting. Hotellet har 2 etager med 20 værelser, en spisestue og en opholdstue. Begge med mange og store gardiner (der går så let ild i dem).

## Toget (optional)

Toget er et typisk damplokomotiv, med en førervogn, en trævogn, tre passgerovogne og to godsvogne. Den ene passagervogn er fyldt med et regiment soldater. De er på vej til deres fort, men har ikke noget imod at sætte The No Name Gang i fængsel på vej der til.

## Humboldt River State Prison (optional)

Det store fængsel er et typisk Lucky Luke fængsel og ligger ved Humboldtfloden (mulighed for at springe i fra fængselsmuren og drive med strømmen. Der er fanger i

gull/sortstribede fangedragter, som står i gården og hugger sten. En hængningsplatform står i det ene hjørne med plads til syv.

Cellerne er igen små, men denne gang er der køjesænge til to mennesker.

Der er ca. 40 vagter og 60 fanger i fængslet.

## Scenerne

### Scene 1 "Banken"

*September 1875. I en lille støvet by ved navn Sacramento er alt stille og roligt. Byen ligger badet i solskin og folk og fæ går rundt mellem hinanden i største idyl. En gruppe på seks mennesker rider ind i byen, rask mod banken. Gruppens leder Dan Feiler kaster et blik over på gruppens mexicaner Pablo Diablo, som venter spændt på et tegn. Feiler vipper med øjenbrynene. Et stort smil breder sig over Pablo's ansigt. Han hopper af hesten og tager tasken, som sidder på sadlen. Stille og roligt bevæger han sig ind i banken sammen med kvinder og børn og ældre der skal sætte penge i banken. Bill Jones, bandens næstkommanderende, tager tøjlerne på Pablo's hest og fører den over på den anden side af vejen. De fire andre følger med. Pablo kommer ud af banken, og da han når midten af vejen begynder han at løbe over til sin hest. Han hopper op på den og med et bredt grin tæller han ned fra 3. 3-2-1 KABOOM!!! Vinduerne i banken sprænges ud, og skrig høres der inde fra. De seks sætter i galop ind i banken...*

Spilpersonerne befinder sig nu inde i banken til hest (det er en rimelig stor bank). Enkelte ting brænder meget lidt og der er fyldt med røg inde i lokalet. Folk ligger og skriger på gulvet. Spillerne vil nok prøve at få bankboxen (et stort pengeskab) op, enten ved hjælp af dynamit eller ved hjælp af en overlevende bankmand, hvis de kan finde ham (han ligger på gulvet et eller andet

sted). Røgen forsvinder rimelig hurtigt, og man kan se at en trappe fører op oven på (til kontorene).

Lige inden de når at åbne bank boksen helt hører de en (sheriffen) råbe udenfor:

"*Det er sheriff Brisco County. Kom ud med hænderne over hovedet. Vi har omringet banken.*"

Det har han nu ikke, da han kun har fire mænd udover sig selv. Der er relativt nemt at finde ud af om de har omringet banken eller ej: Ved at løbe oven på kan man se ud af vinduerne at der ikke er mere end fem folk. Tre foran og to til højre side. Kampen med disse folk er temmeligt svært. Folk må gerne blive lidt såret, og endelig SKAL Pablo dø. Han taber en dynamit stang, der kommer en skjult mand frem og skyder ham. Ligeegyldig hvad, bare så længe det virker som om det også kunne have sket for nogle af de andre. Din spiller vil nok surmule lidt, så giv ham hurtigt Benjamins personark.

Man kan komme ud enten ved at skyde sig ud, sprænge sig ud (dynamit) eller på den lidt mere hollywoodagtige måde: tvinge hesten op ad trappen (det kan lade sig gøre, enten ved nogle gode terning rul, hvis du er til det, eller noget godt rollespil) og ud på taget/balkonen og hoppe over til næste tag og så ned på en eller anden måde. Hvis spillerne finder på noget andet og du kan gå med til det, så la' dog børnene.

Hvis PC'erne åbner bankboksen, så er der ikke næsten ingen penge. Hvis de spørger bankmanden, siger han at det ikke går så godt for banken. Derefter kan de altid skyde ham hvis de har lyst... løst, hensynsløst!

PC'erne må ikke finde mere end 50\$ tilsammen i den bank, da tilbudet fra Dan Frefner ellers vil være lidt tamt.

PC'erne skulle gerne slippe væk på en eller anden måde, ellers ville scenariet være lidt for kedeligt.

Når de har fundet lidt ro og slappet lidt af, meget gerne på en klippe, kommer en dreng kravlende op klippen og stønner med et telegram i hånden (HANDOUT 1) endnu mens Feiler sidder på sin hest. "*Telegram til Mr. Feiler, Telegram til Mr. Feiler.*" Når han har afleveret

telegrammet venter han med hånden fremme, til han enten får en mønt, bliver skudt eller bliver sparket udover klippen (så det kan passe med foramtalen).

## Scene 2 "San Fransisco"

*San Franciscos gader er fyldt med liv. Hestevogne og ridende udgør det meste af San Fran's støvede veje. Ude i kanten af vejene, det der engang vil blive kaldt for fortove, fyldes af kvinder i store kjoler med deres børn. Enkelte mænd, de fleste klædt i sort, går også ude i kanten og ser på den opvoksende storby. En lidt ældre herre i sort med stort hvidt moustache læner sig op ad en husstolpe. Et stykke blankt metal ved hans bryst reflekterer solens stråler, der gør det svært at se hvad det forestiller. Roligt kigger han på de forbipasserende heste og vogne, da han ser seks personer der skiller sig ud fra mængden komme ridende. De er klædt i slidt støvet gammelt tøj. Enkelte kvinder får øje på de seks personer og trækker deres børn til side. De seks rider roligt forbi, og standser ved en bygning med et kæmpe skilt: DAN FREFNER'S ADVOKATFIRMA. De seks personer stiger af og går ind i bygningen, imens den ældre herre kigger roligt på dem.*

PC'erne er nu i en stor forhal. To store trapper fører op til 1. sal. I midten af rummet står en desk med et skilt hvor der står: CLERK. Der står en ung mand og kigger i nogle bøger. Han kigger op hvis man nærmer sig desken og spørger, hvad han kan gøre, meget høfligt. PC'erne nævner nok at de har en aftale med Mr. Frefner. Clerken spørger om et navn, og hvis Dan Feiler bliver nævnt, viser han dem op oven på. Mr. Frefners kontor er gigant stort. Et kæmpe mæssig egetræs bord står lige inden for den store dobbeltdør. Bag ved det hænger et kæmpe mæssigt billede af en dame i stor flot kjole. Rummet oplyses om dagen af de det mega store vinduer der befinder sig over for bordet, og om aftenen af den stor lysekroner. Mr. Frefner sidder i sin stol og ryger en stor cigar. Han rejser sig op og

byder PC'erne velkommen. Mr. Frefner vil helst lige til sagen, så han åbner en skuffe og tager et fotografi frem. Han fortæller at Han gerne kviul have slået mand på fotografiet slået ihjel. Han hedder John Geckster, og han bor på en ranch i nærheden af Los Angeles. De får 900\$ nu og ni mere når opgaven er fuldført. Mr. Frefner vil ikke svare på mere udover hvilken ranch det præcis er. Hvis spillerne er stædige kan han godt hæve prisen. Når opgaven er fuldført skal de stille her med et eller andet bevis. Han kan i nødstilfælde kontaktes via telegram. I det PC'erne går ud af døren, siger Mr. Frefner "Hey, for Guds skyld, gør det hensynsløst.

Da de kommer ud støder de på en ung mand, ved navn Benjamin Gates. Nu skal Benjamin forsøge at komme ind i gruppen.

## Scene 3 "Ranchen"

*Mørket sænker sig over Gekster Ranchen, mens de sidste køer bliver lukket ind i stalden. De eneste lyde er kvægfolkens sagte mumlen og græshoppernes konstante summen. Lysene i huset slukkes et efter et. Dog et enkelt værelse på 1. sal er stadig oplyst af en petroleumslampe.*

*Nogle mørke skikkelser nærmer sig langsomt sig ranchen. Et tættere kig på dem afslører, at det er vores helle fra før. Omkring 50 meter fra lågen ind til ranchen standser de seks. Et klik lyder da de spænder hanen på deres revolvere. De kigger langsomt på hinanden, indtil Feiler gi'r et lille nik fremad. I fuld galop rider de ned mod ranchen og springer over lågen...*

### Aften.

Når PC'erne ankommer til ranchen er det mørkt. Kun enkelte personer er til at se på gårdspladsen, og det store hvide hus står som et ensomt palads tæt på grænsen til civilisationen og prærien.

PC'erne vil nok gerne ind på en eller anden måde. Hvordan de end har tænkt sig så møder de nogle folk som de nok bliver nødt til at skyde, da de ligefrem skyder på vores helte. Hvis de sniger sig ind møder de en enkelt person (der kan komme en ud af hoveddøren), der nok skal få de andre alarmeret. Det er relativt nemt at overvinde de folk de møder på vejen. Dog hvis de er for voldsomme så møder de modstand. Inde i huset ser de en kvinde og et barn i nattøj der skriger, når hun får øje på dem. PC'erne har gætter vel at John sidder oppe på første sal. Men det er han ikke, der sidder den anden mand. Det er Johns stedfortræder, der har siddet og kigget på regnskabet. Men det kan være at de bare skyder vedkomne inden de når at se hvem det er. Hvis de tjekker på billedet, vil de straks kunne se at det ikke er John.

John har taget diligencen 3 dage før PC'erne ankom. Der er ingen der ved hvor John er taget hen, kun at han er på forretningsrejse. Ved lidt nærmere forhørelse, kan man få af vide at han er taget afsted i huj og hast, da han havde hørt rygter om at Dan Frefner havde sendt nogle mænd efter ham.

Wilson er IKKE istand til at følge det rigtige diligencespor.

### Dag

Hvis spillerne ankommer til ranchen om dagen, sker noget tilsvarende som om natten. John er stadigvæk rejst 3 dage før.

Hvis spillern beslutter sig for at lave noget research (som jeg har været ude for i en spilttest), så rejser John så sent så muligt uden at de opdager ham. Mine spillere lavede research en uge. Diligencen bliver forhindret på turen af et eller andet så PC'erne kan nå at indhente den.

### Hvor er Jonh (Denver)?

John er taget et smut til Denver. Og hvordan finder man så ud af det. Jo, i byen Santa Ana er der en Saloon. Der

står folk på når de skal med diligencen. Bartenderen ved desværre kun at næste stop er det overnatnings pensionat der ligger ved Colorado River. Så vores venner må tage et smut dertil, for at blive sendt videre til Phoenix.

## Scene 4 "Turen til Denver"

Her er en gennemgang af scene 4 som den måske vil forløbe sig.

Turen til Denver tager 6 dage, hvor hver dag ender ved et overnatningsted. Johns diligence er et par døgn foran. Turen fordeler sig således:

1. dag: Fra Santa Ana til **Colorado River**
2. dag: Fra Colorado River til **Phoenix**
3. dag: Fra Phoenix til **Bloody Creek**
4. dag: Fra Bloody Creek til **Albuquerque** (fedt navn)
5. dag: Fra Albuquerque til **Alamosa**
6. dag: Fra Alamosa til **Denver**.

Hver opmærksom på at spillerne, måske tvinger hestene til at ride hele natten (hvilket er meget hårdt for begge parter). Det kan ændre på hvilke dage de når de forskellige steder.

Det er meget vigtigt at PC'erne aldrig når diligencen, men de skal have følelsen at de indhenter den. F.eks så var diligencen i Bloody Creek for 2 dage siden. Så de skynder sig videre til næste by, hvor de får af vide at diligencen var her for 1 dag siden. Det skal være sådan noget. Ellers tror spillerne ikke at de kan gøre, og så bliver de sure og umedgørlige.

### 1. dag

Fra Santa Ana til **Colorado River**

Turen til Colorado River er begivenhedsløs. Den eneste begivenhed er at de ankommer til overnatnings Pensionatet om aftenen. Det er et to-etagers hus, der ligger lige ned til floden. To heste står "parkeret"

udendfor. Der er lys nede i stuen, og et enkelt værelse er oplyst. På husets træmur hænger 6 wanted-posters. Det er vores venner på nær Benjamin.

Inde fra krostuen lyder sagte snakken. Indenfor står en mexicansk bartender og snakker med en mand. De snakker om alt og ingenting, imens bartenderen pudser glas og manden får sig et glas whiskey. Bartenderen får øje på vores venner og siger "*Bueno noche, uno værelse kost...*" Han stopper brat da han genkender dem fra wanted-posterne. Manden med whiskeyen vender sig for se hvem der kom ind ad døren. Han taber sit glas af bar' forskrækkelse, tar sin hat og går ud af døren og rider væk, hvis han da altså ikke bliver stoppet først. Bartenderen kan servere flæsk og bønner til 10 cent (hvis ikke gratis) og et værelse koster 50 cent (hvis ikke gratis). Hvis de spørger om han har set John, ryster han på hovedet. Viser de billedet nikker han: "*Si si señor. Han tage afsted for nogle dage siden*". Det er for mørkt til at fortsætte og hestene er trætte. Han kan fortælle at næste stop er Phoenix. Han ved ikke vad ende stationenden er. Efter lidt tid kommer en mand en ad døren (van der Fnag) han bestille stille og roligt en whiskey og et værelse. Han forsøger at holde lav profil. Det tændte lys på værelset tilhører en anden logerende. Hvis der bliver ild- eller slåskamp, kommer han ned i røde lange underbukser med pistolbælte rundt om maven og en colt i venstre hånd, og han er en habil lille skytte.

Hvis du eller spillerne ikke finder på noget hylende grinagtigt/spændende så lad det blive dag 2.

### 2. dag

Fra Colorado River til **Phoenix**

Da vores venner folader pensionatet opdager de at deres wanted posters er revet ned. Hvis spillerne ikke ved, at det betyder at der en bounty hunter efter dem, så fortæl dem på en på en diskret måde. Det ville være så evigt dumt hvis de troede at det betyder at de ikke eftersøgte længere. PC'erne ved hvad det betyder, på nær Benjamin måske.

Ridenturen til Phoenix er ligesom den første støvet og kedelig, men midt på dagen høres gungrende lyd bag ved PC'erne. Bag dem kan de se en hurtigt nærmende støvsky. Efter nogle hurtige blikke og replikker til hinanden, vil de opdage at gigantisk flok bøffler der på vej i mod dem. Et eller andet har tilsyneladene skræmt dem (måske GM'en). Flokken har hurtigt indhentet PC'erne, og det er relativt svært at undgå bøfflerne. Hvis Benjamin er rigtig uheldig, kan hans hest måske blive ramt af en bøffel (og dø), så en anden må redde staklen. Så er der en der må tage Benjamin på slæb; det forsinker så dejligt.

Efter den bøff(1)ede affæren ankommer de om aften til Phoenix. Byen er på størrelse med Sacramento.

Diligencens stoppested er nem at finde, da Wells Fargo ejer et hotel i byen. Igen er der wanted postere på hotellets mur (og andre steder i byen). Middagen står igen på stegt flæsk og bønner. Men denne gang er folk ikke så bange for PC'erne selvom de er genkendt. I saloonen, som ligger i hotellet, sidder der en del mennesker. I loftet hænger en hvid og tyk tåge af røg. Folk snakker og spiller kort. Der er en lille scene hvor mand står og spiller banjo. Pludselig mens de sidder og slapper af begynder musikken at spille og en smuk lysebrun kvinde, dræstigt klædt med maske for øjnene kommer ind på scenen og synger noget så smukt. Folk klapper og hujer. Hun går ned mellem folk og nusser dem i hovedet. Hun kommer hen til vores helte, og sig for nusse lidt med Wilson, da hun pludselig udbryder: "Wilson!?" Hun tager sin maske af og han kan genkende hende: Patricia. Wilson bliver sikkert glad for at se hende og de hygge-nygger sig sikkert. Hun vil gerne med Wilson, da hun ikke mener at han klare sig selv. Men det mener Wilson sikkert han kan. Og de andre i gruppen vil nok ikke have hende med. Hun spørger om Wilson kommer tilbage når de har udført det de skal. Hun plager og plager.

Hvis hele gruppen godt vil have hende med, så kommer hendes hundehvalp og er syg, og hun må blige og passe den. Men hun vil stadig gerne have at Wilson kommer

tilbage. Hunden bliver rask i løbet af 3. dag. Så hun kan følge efter dem.

Når PC'erne er faldet lidt til ro igen, (Wilson er måske smuttet med Patricia) kommer der en ung mand ind. Han er ikke meget ældre end Benjamin. Han går resolut hen til Feiler og siger at han skal følge med. Han har en pistol. Han er en ung mand der har set wanted posteren og vil nu bevise sit mod for sin kæreste og få dusøren så de kan gifte sig. Men det kommer han jo nok aldrig til. Hvis det bliver for voldsomt kommer sheriffen, men der skal ikke så meget til for at få kysse og skrabe jorden for vores venner.

Bartenderen har set John og han er taget afsted. Og han kan fortælle hele ruten til Denver.

### 3. dag

Fra Phoenix til **Bloody Creek**

Næste morgen er posterne igen revet ned, og hvis der ikke lige sker noget så tager PC'erne vel afsted igen. Endnu engang er turen kedelig og støvet, dog med lidt mere grønt end sidst. Op ad dagen møder de en nødstedt prærievogn, som skal have hjælp for at komme videre. Her i befinder der sig en mand, en dame og en lille dreng. De er på vej vest på for at finde lykken. De har set Johns diligence, men ikke John, for nogle dage siden, men de kan ikke huske hvilken by. Men dem kan PC'erne nok få det sjovt med. Den lille dreng vil ihvertfald klynke hvis han ser sin far blive skudt.

Om aften når de Bloody Creek, godt trætte vader de ind på saloonen, hvor igen der wanted postere. Det stegte flæsk og bønnerne smager himmelsk. Bartenderen har set John og har set ham tage af sted til Albuquerque. Feiler vil måske opfriske lidt minder, men efter noget tid vil salloondøren gå op og ind ser man nogle fødder gå ind. Langsomt går de op ad gulvet efterfulgt af flere fødder. De forreste fødder standser ved Feiler, og langsomt kører blikket op ad kroppen. Sort tøj. To Peacemakere i bæltet og en Winchester i hænderne. En sherifstjerne et forbrændt ansigt. Feiler genkender ikke straks manden, men efter et øjeblik ser han det:

Blackie!!! "We meet again... Dan!" siger en langsom og hæs stemme. Nu må der gerne opstå en duel og bagefter vild slåskamp/ildkamp, der enten får vores venner til at flygte ud af byen og overnatte i det fri, eller blive fængslet. Hvid de stikker af når de at se at wanted posterne er revet ned. Hvis de bliver fængslet må de overnatte i et lille fængsel.

Hvis de må over natte i det fri finder de hurtigt ud af at de meget mørbanket, og må hvile noget tid. Ithaka kan hjælpe.

#### 4. dag

##### Fra Bloody Creek til Albuquerque

Hvis de ikke slipper ud på en eller anden genial måde (hunden med nøglerne måske), så bliver de ført til en hægningsplatformskasse for at blive hængt. Blackie står rigtig og fryder sig over at nu skal Feiler dø. Hvis spillerne ikke slipper løs, så hiver Blackie i pinden og faldlemmene forsvinder under dem. De hænger et øjeblik og er ved at blive kvalt, da rebene knækker og de falder ned gennem lemmen. Der er Patricia og skære dem fri, og hun har også nogle våben. De kan nu skyde ud og komme hen til nogle heste som Patricia har fundet og ride væk, dog ikke helt uhindret. De har mistet deres sadeltasker og våben. De ligger dog inde i arresten. De kan nu optage forfølgelsen.

##### Patricia's redning

Hun fulgte efter dem, og kom til Bloody Creek da der var vild kamp. Hun så dem blive puttet i fængsel og hørte hvad der skulle ske med dem. Hun fik skåret rebene halvt over og fandt nogle våben og sov i kassen til næste morgen.

Hvis PC'erne vågner op ude i det fri har de ligget af H...til. Men de kommer hurtigt på benene, på nær én (vælg selv hvem). I det han skal til at rejse sig op, hører han (og de andre) en rasle lyd (brug en halvfylt tændstiksæske). Det er selvfølgelig en klapperslange. Den ligger på maven af vedkomne under hans tæppe.

PC'eren kan godt mærke der ligger noget på hans mave. Folk burde kunne regne ud hvad det er, ellers er det synd for dem. Den lille klapperslange, der hedder Olav, er krøbet ned under tæppet for at få lidt varme. Hvis PC'eren bare rejser sig op bider Olav ham. Men Ithaka kan helbrede såret, så bare rolig. Hvis en af de andre ligeså forsigtigt tager Olav bag nakken med to fingre, så kan han fjernes. Men Olav er lynhurtig. Han vrikker sig løs, falder ned på jorden og fiser 15 meter væk, hvor han vender sig om og kigger på PC'erne. Hvis nogen nærmer sig ham fiser han lidt længere væk. Hvis der var en PC'er der var blevet bidt, så tager det et kvarters tid at helbrede ham, og så er han noget øm bagefter. Men de finder hurtigt ud af at de egentlig er sulten, især ham der er blevet bidt. Hvis de ingen mad har i tasken, så der faktisk kun Olav tilbage, men han er ikke lige så til at slå ihjel. Det ender nok med at de må ride sultende afsted.

Hvis du er med på lidt sjov, så lad Olav følge efter dem (han er vanvittig hurtig). Det kan være han kan bruges til noget sjovt.

##### Floden

Solen skinner dejligt og ligesom de skal til at ride videre i det dejlige solskin, går en sky for solen og et frygtelig uvejr bryder løs. Og sådan fortsætter det resten af dagen.

Sidst på dagen regner det rigtig meget. De kan se noget der ligner en by i horisonten, forhåbentlig Albuquerque. Men inden det når så langt kommer de til Rio Grande (på kortet over ruten kan man se at de ikke skal krydse Rio Grande, men det ved spillerne ikke). Rio Grande bruser ret kraftigt på grund af regnvejret. Det er livs farligt at begynde svømme over og hestene nægter at gå ud i vandet. Men de får hurtigt øje på en bro lidt længere nede af floden. Da de kommer tæt på ser broen noget faldefærdig ud, selvom Wilson kan se at diligencen har kørt over broen (det er meget svært, fordi regnen har visket dem ud, men Wilson er dygtig). Diligencen har bare kørt lidt for mange gange på den

stakkelse bro, og sidste gang kørte den lidt for stærkt. Hvilket resulteret i at broen nu kun kan holde til én mand og én hest. Det er nemt at finde ud af. Når den sidste mand er midt på broen (gerne Bill eller en ande som det passer bedst på), kommer en en stor flodbølge og river ham med. Nu må de andre rede ham på en eller anden måde. Det skal meget gerne lykkes at redde både mand og hest.

Når de ankommer til Albuquerque er de meget trætte og våde og vil bare have noget stegt flæsk og bønner. Bartenderen har set John og set ham stige på igen. Diligencen er kørt videre til overnatningsstationen, da diligencen ikke kan ride igennem gravdalen Ithaka bliver nok "bange". Men der er ingen der står af der da man kun overnatter.

Det er en meget lille by, hvor der næsten ingenting er. Hvis du er oplagt så find på noget. Så er de 6 wanted posters der igen.

#### 5. dag

##### Fra Albuquerque til Alamos

Næste morgen er de 6 wanted posters revet ned igen.

##### Indianergravpladsen

Senere på dagen ankommer de til en meget stor dal. Ithaka genkender den straks som idianernes hellige gravplads. Selvom der burde være temmelig lyst på denne tid af døgnet, så er dalen meget mørk. Men det kunne bare være nogle store skyer. Wilson kan hurtigt se at diligencen er kørt uden om. De kan måske indhente den. De har nu muligheden for enten ride igennem dalen, hvilket Ithaka har **meget lidt** lyst til, men som ikke tager særlig lang tid eller ride uden om, hvilket tager lang tid. Hvad skal de vælge?

Grund for at ride uden om:

- Ithaka vil ikke

Grunde for at ride igennem:

- De er nogle døgn bagud
- De spare meget tid
- De er meget sultene

- Det er ved at blive mørkt (hvilket det egentlig ikke er)

##### Hvis de ride igennem:

Da de har redet et stykke ned i dalen, begynder det at blive endnu mørkere og luften bliver fugtig. Jorden under dem bliver meget blød og sumpet. Langsomt tættes en tåge rundt om dem. Der bliver meget stille. Hvis de på noget tidspunkt vil vende om er skrænten bag dem så stejl at det er umuligt at komme op ad den. Den forreste hest bumper ind i en sten, en gravsten, med ryttersen navn. Nu tænder du dine røgbomber, du har taget med. Alt lyd forsvinder. De kan ikke længere kommunikere. Tågen er tæt som vat. Hestene stejler og smider deres rytter af. Stemmer høres. Især til Ithaka, det er hans forfædre der taler til ham. De siger noget med helligbrøde, de er sure bla bla bla. Der bliver også sagt nogle grumme ting til de andre. PC'erne oplever deres værste synder. I tågen dannes umenneskelige former, som slår lidt til spillerene. Nogle slår hårdt, nogle slår ikke så hårdt. Det kunne være fedt hvis hele lokalet var fyldt med røg, så kunne du gå rundt om spillerne og daske lidt til dem. Der må gerne herske stor panik mellem PC'erne. Deres heste er væk, det hjælper ikke så meget at skyde på de umenneskelige væsner. Efter at have pannikken rundt ind på gravpladsen lidt tid, slipper de ud der fra, ved at løbe eller noget andet. Da de kommer op dalen ender mørket brat. Der er dejlig med solskin og deres heste står og venter på dem. Wilson kan se at diligencen har kørt forbi her.

Sidst på dagen ankommer de til Alamos, som er noget større end Albuquerque. Bartenderen har set John og set ham stige på igen til Denver, som han godt ved er destinationsbyen. Han kommer i tanke om at John har glemt en taske, som PC'erne godt kan få hvis de ikke opfører for suspekt. Tasken indeholder en dagbog (handout 2) og noget andet ragelse.

##### Hvis de kører uden om:

De ender ved en overnatningsstation, som minder meget om den ved Colorado river. John har været der og er

taget af sted igen.

Hvis de har valgt denne vej, kan de ikke nå at stoppe John før han tager toget til San Fransisco. De bliver nød til at spille den alternative slutning.

Dagen efter ender de Alamos (se oven over).

## 6.dag

Fra Alamos til Denver

Om morgenen ser de igen at de 6 wanted postes er blevet revet ned. Midt på dagen, støder de på et stort pigtrådshegn (ikke i højden). Diligencen har tilsyneladene kørt uden om. Bag hegnet kan de se masser af kvæg gå rundt og græsse. Det er nemt at få hestene til at hoppe over hegnet. Når de er nået godt ind i midten, kommer der en mand riddende med en winchester i hånden og spørger hvad helvede de laver på hans grund og om at de ikke har set pigtrådshegnet. Han bliver ved skænde på dem, og vil have dem væk fra sin grund. Hvis de spørger ham om diligencen, bliver han endnu mere rasende, men kan fortælle at den altid køre uden om. Grunden til de ikke bare kan skyde ham, er at hvis de skyder begynder kreaturerne at bisse og det er ikke sjovt, især ikke når PC'erne står inde mellem dem. Men der kan måske komme nogle sjove scener ud af det.

Sidst på eftermiddagen kan de se Denver tage form.

## Scene 5 "Denver"

Mørket sænker sig over Denver. De seks fremmede nærmer sig byen, der endnu ikke helt sover. Flere steder høres der larm og råben. Da de seks når byen slukkes det meste af lysene rundt omkring i husene. De fleste saloons har stadig åbent og høj musik kommer ud af de røgfyldte rum. De seks rider langsomt ned ad gaden forbi adskillige opslag om eftersøgte, inklusiv dem selv. En lidt mere rolig saloon udses, og vores venner stiger af hestene. De går langsomt ind ad svingdøren, folk kigger langsomt op, men vender blikket ned i deres kort igen. Enkelte rejser da de ser

*hvem der er kommet in ad døren og går. Lokalet er røgfyldt og fyldt med diverse kvægdrivere. En spillemand sætter sig ved klaveret, og begynder at spille og synge. En mand skiller sig ud fra mængden, han sidder ved et bord oppe ved baren og læser en avis. Han er klædt i gråt fint tøj med en lang kappe, der smyr sig ned af stolen og ned på det beskidte gulv, der mærkelig nok er fuldstændig rent der hvor han sidder. Hans høje hat står på bordet ved siden af hans stok, med et gyldent hovede, alt imens han stilfærdig nipper af en lille blikkop.*

De ankommer til Denver ved aften tid. De finder vel hurtigt en saloon, der netop er som beskrevet ovenfor, og der sidder også en mand med tilsvarende beskrivelse. De spørger forhåbentlig om nogle har set John. Bartenderen vil bare ryste på hovedet, men gråklædte mand vil rejse sig op og sige noget i retning af (mest henvendt til Sean): "Hm Hm, undskyld mig. Jeg kunne ikke undgå at høre at de nævnte John Gekster. Leder De efter ham? Nu ved jeg tilfældigvis hvor han befinder sig. Er De interesseret? Mr. Feiler for en oplysning. Nå, ja så lad os da spille om det", da han siger denne sætning rejser halvdelen af mændene sig i lokalet og går. Manden tager et spil kort frem "Jeg fik vist ikke præsenteret mig selv. Mit navn er Hollywood, Doc Hollywood. Lad os spille med det her spil kort" Hvis Sean protesterer, tager Doc en wanted poster for Sean frem og nævner noget med falskspilleri. Det vil han jo helst undgå, så han synes at de skal spille med hans kort. Hvis der er nogle der på noget tidspunkt trækker våben mod Doc, så rejser de resterende mænd (10-15 stk.) i saloonen (på nær klaverbokseren) sig op og peger på PC'erne med diverse våben. Doc beder nu alle PC'erne om at lægge alle deres våben på et bord, og det skal de gøre. Sørg for det. Og spillet kan begynde.

Du tar et spil kort frem og nogle mønter af en eller anden art. Så spiller du og Sean poker. Du skal som Doc snyde og det gør Sean nok også. Det kunne være sejt hvis du kunne vinder de første spil, så Sean tvinges

til at satse flere fra banden. Men i det sidste spil skal han gerne vinde alt tilbage og oplysningen, medmindre han er rigtig uheldig. Doc er fair og giver oplysningen: John har lejet et værelse på et hotel for et par dage lidt uden for byen. Skulle det ske af en eller anden årsag at Sean ikke vinder. Så kommer sheriffen og sætter alle i spjældet på nær Benjamin. Medmindre spillerne har en overraskelse. Men Benjamin må få folk ud af fængslet og så må de selv finde frem til Jonh.

## Jonh Prey

*De seks betragter hotellet ligge for sig selv i den mørke nat. Det har stadig åbent. Det er i to etager, og et par vinduer på første sal oplyses af petroleumslamper. Gruppen går med raske skridt hen til receptionen. "John Prey, værelse 3", sige receptionisten. De finder hurtigt døren og sparket den op. Bill kigger forsigtigt ind ad døren: et bord er væltet. Så kan han se revolverløbet. En seng. Hurtigt hopper han om bag sengen. Ovre fra bordet lyder en stemme: Marion?...*

PC'erne finder frem til hotellet enten om dagen eller aften/nat. John sidder på sit værelse og læser en masse papirer og bøger igennem. Hvis det er sent på natten sidder han der stadig. Men hvis det er kl. 4-5 stykker om morgen til kl. 7-8 stykker om morgen, kan det godt være han sover.

Receptionisten har ikke noget imod at fortælle hvilket værelse han har, så længe de er flinke.

Da de kommer op ad trappen kommer han ud fra sit værelse (i et eller andet erinde) ser han en flok lovløse (han har set wantedposterene) og kan godt regne ud hvad det betyder. De prøver vel at komme ind til ham, men han har væltet sit bord, og sat en stol foran døren. Han stiller dem en masse spørgsmål, hvad de vil, hvem har sendt dem og den slags, indtil Bill siger noget. For der kan John genkende ham. Så bliv ved indtil Bill's spiller har sagt en "tale-replik"

Jonh bliver glad og kan ikke forstå hvorfor Bill/Marion er endt sådan. Alt afhængig hvordan Bills reaktioner er,

vil scenen forme sig derefter.

Det kan være at det kun er Bill der opsøger ham, og så er det noget lort. Hvis du kan på en eller andet måde få dem alle samlet i den samme bygning ville det ideelt.

## Konflikten

Nu står Bill over for et valg: skal han beskytte sin bror eller skal han hjælpe sine venner?

Hvis han vælger vennerne så kan de bare skyde John. Vælger han der i mod John, sker der pludselig noget helt andet. Hvis Bill's spiller er klog, kan han nok godt se at han ikke kan klare sig alene. Han kan måske få Itahka og Wilson over på sit hold. Så kunne det være fedt. Der kan også ske noget helt andet. Men inden det kommer så langt til at de begynder at skyde hinanden, så ryger der en sten ind ad vinduet med en besked (Handout 3), om at hotellet er i brand og at de skal smide deres våben og kommer ud med hænderne i vejret. Stenen skal smides ind når alle mest spændende. Lige inden den første når at trække. Hvis de bare skyder John, kommer stenen lige efter.

Hvis de kigger ud af vinduet kan de se van der Fnag, Blackie med deputies og Frefner. En kæmpe stak wanted posters ligger ved van der Fnags fødder. Nu må den endelig ildkamp gerne foregå. En fantastisk kamp med ilden buldrende inde i hotellet. Her må spillerne gerne dø, men det skal være retfærdigt. Frefner fortæller selvfølgelig undervejs hvad hele komplottet var. Husk alle ild fobierne. Lad nogle kravle ud på taget. Blackie kommer gerne ind efter Feiler. Denne kamp skal bare være over sej. Til sidst må skurke gerne ligge døde. De sidste overlevende kan så tage den sidste kamp hvis der det de vil. Hvis Patricia har været med, så kommer hun løbende (hun var ikke med i kampen) og ser hvad der sker. Hun græder over Wilson, hvis han er død. De sidste overlevende kan nu ride mod solnedgangen.

## Den Alternative Slutning

The No Name Gang an kommer til Denver og de spiller

poker med doc Holliday. Men oplysningen denne gang er, at han har været i byen men skal til San Fransisco. Toget til San Fransisco kører i dag og de kan faktisk høre togsignalet til at den skal køre. De skal nu skynde sig for at nå toget, hvilket de ikke kan nå. Så de må kapre toget, men den en vogn er fyldt med soldater der tager dem til fange, hvis hopper om bord. De kan godt indhente det med hestene.

Med mindre de laver noget genialt, så bliver de suppet af soldaterne og ført til Humboldt River State Prison. Laver de noget genialt dukker Blackie, van der Fnag og Frefner op og vi kan have en ildkamp.

## Scene 6 "Humboldt River State Prison"

*En hestevogn rider mod et kæmpebygningsværk ved Humboldt River. Et nærmere syn på hestevognen afslører at det er en fangetransport. Solen bager på den lille sorte jernkasse. Inde i den sidder syv mennesker, lænket sammen med håndlænker. Sveden løber ned af deres pander. Alle sidder bare og kigger ondt på hinanden. Tanken om at disse personer skulle i fængsel, havde de aldrig drømt om. Vognen standser et øjeblik. De syv ved udmærket godt hvad det betyder. Vognen holder foran den stor bygning. En stor jernport føre op til et skilt: HUMBOLDT RIVER STATE PRISON. Porten åbnes og vognen ruller ind i kæmpegård. Gården er fyldt med folk i gul/sort sribede dragter og uniformerede vagter. Midt i gården står en pletform med syv der hver ender ud i en lokke. Folkene i de sribede kigger op da vognen kommer ind. Imens lågerne lukkes vagterne sig i en havlcirkel bag vognen. Vognens fører, den lange tynde med det tynde overskæg, hopper af vognen og hilser på en jakkesætklædt mand. Han åbner vognens dør. De syv glipper med øjnene solens stråle for alvor rammer dem da de stiger ud ud af den glohede vogn. En velkendt stemme møder dem velkommen: "Så mødes vi igen."*

*Frefner...*

Sådan forløber scenen sig indtil nu. PC'erne opdager at Dan Frefner står og smiler ondskabsuld. van der Fnag og Blackie går hen til fængselsdirektøren Johan med wanted posters. Han tæller sammen og hvis John er død, lægges der 100\$ oven i for hver poster. van der Fnag takker. Nu vi PC'erne sikkert gerne have nogle svar, og Frefner begynder sin skurke-tale, som er en forklaring på hvordan det hele hænger sammen. Blackie siger at endelig skal Feiler dø. Efter at have hoveret over for PC'erne smidder Blackie og andre dem i fængsel.

De bliver smidt i hver deres celle med to i hver:

Feiler og Bill

Itahka og Sean

Wilson og Benjamin

John (hvis i live) for sig selv.

Og Patricia (hvis hun er med) bliver smidt ned til nogle lystne vagt mænd.

Der er nok noget rollespil i mellem PC'erne og John, da de kan råbe til hinanden. De andre fanger hysser på dem. John fabler noget om at det kan ikke være rigtigt, og det er ikke retfærdigt og bla bla bla.

### Slutning 1

I nattens mulm og mørke

Hvis den første hængningsscene ikke kom på tale kan den passende komme ind her.

Dette ved spillerne ikke. Men om natten bliver der banket på fængslets dør og en ung vagt åbner. Der står Patricia. Hun forklarer at hun er faret vild og er meget sulten. Hun kommer ind og får noget mad. Hun forhører sig om der kommet nogle spændende personer. Hun får af vide at vores helte er kommet og de skal hænges. Som tak, vil hun gerne vaske op (wauw!). Mens hun vasker op synger hun noget så skønt at vagten falder helt i søvn. Hun får det til at se ud som hun ikke har været der, så når vagten vågner tror han bare et er noget han har drømt. Hun kan ikke finde nøglerne til cellerne,

men hun finder ind til det rum hvor vores heltes våben er. Hun får en genial ide. Hun tager våbene og anbringer dem under platformen, der er som en stor kasse, hvor Patricia kan være. Hun skærrer alle rebene halvt over, i håb om at de knækker og at vores helte falder ned til hende. Patricia overnatter i kassen.

### The Last Up Do

Kl. 12 næste morgen bliver PC'erne hevet ud af deres celle, og ført ud i gården hvor alle de andre fanger står og venter spændt. PC'erne bliver ført op på platformen, hvor Frefner står og hoverer. De får deres sidste smøg og spurgt om de vil have sække over hovedet. En præst plaprer lidt løs og er dybt skuffet over Sean. Frefner afbryder ham og vil til sagen. Han vil selv trække i pinden og udløse faldlemmene. Og det gør han. Det eneste lyspunkt er for vores helte er at når man bliver hængt falder man som regel så langt at man brækker nakken, istedet for blive kvalt. Men Frefner er ond, så de kvæles. Frefner uløser lemmene og PC'erne mærker hvordan rebet strammer rundt om halsen, da rebet lige pludselig knækker. På nær ét (slå en terning). De andre falder ned, hvor de ser Patricia, hun skærrer rebene om deres hænder af og tager evt. sækker af hovder. DE opdager hurtigt at der er en der mangler. Så må den nærmeste skyde op gennem lemme og rebet over (svært). Den stakkels mand der hænger endnu, er virkelig ved at dø. Der vild panik rundt omkring. PC'erne for forhåbentligt skudt den sidste ned. Nu kan de bryde ud gennem siden på platformskassen og gå amok.

I denne kamp kan alt lade sig gøre bare det er sejt nok. Men nu er der store reelle chancer for at blive skudt. Men der skal nogle skud til.

Frefner og van der Fnag bliver helt vilde. De andre fanger går amok. Patricia og John hjælper godt til med at skyde nogle af de onde vagter. Denne scene skal være så heroisk og episk som overhovedet muligt.

Når Frefner og van der Fnag er blevet dræbt (svært, rigtig svært) kan det være smart at stikke af. Patricia får

åbnet porten og otte heste står til rådighed. De kan nu stikke af.

Da de er kommet et godt stykke uden for porten, foreslår John (eller Patricia) at de bør nok splittes, hvis ikke for evigt så for en stund, da det er mest sikkert. Lige ide tkommer de resterende vagter ud på hest og i midten af dem alle en meget vred, men sønderskudt Frefner. Så er det meget passende hvis alle PC'erne stejler og pløkker ham i panden og rider væk. Jonh rider med Bill og Patricia rider med Wilson. Hvor de andre rider hen er op til dem.

### Slutning 2

Kan bruges hvis Patricia er med.

I løbet af natten kommer en fuld vagt gående og skubber til noget lys der sættet i noget træværk. Han er så fuld at han bar skriger op og løber forvildet rundt. Man kan sagtens nå ham, og få nøglen fra ham.

De kan nu stikke af og hente Patricia, men der bliver slået alarm. De kan hurtigt finde nogle våben og scenen kan udspille sig nogle lunden som den anden. Nu har man bare mulighed for at hoppe floden fra fængselsmuren. Hvis de ikke slukker ilden har de også den at kæmpe med.

## Epilog

Som alle andre store episke film er der altid en efterskrift om de forskellige personer.

Her er nogle forslag, men det kan godt være de ikke lige passer på din fortælling, så find selv på nogle der passer.

### John Gekster

John fik overbevist senatet om at Frefner var en gemen skurk, og hele hans firma var korrump. Mange politikere måtte gå af denne grund. John blev hyldet og efter lang tid som advokat, blev han guvernør i Californien. I 1877

# De Hensynsløse

## Profil og

benådede han Bill, Wilson og Ithaka.  
Døde af tuberkulose i 1902.

### **Wilson Haywood og Patricia.**

Wilson og Patricia tog til Pennsylvania og giftede sig og fik syv børn. Wilson døde 1924 i hans hjem omringet af børn, børnebørn og oldebørn. Patricia levede ti år længere og døde i på sygehuset af en blodprop.

### **Ithaka.**

Ithaka vendte hjem til sin stamme for at angre, hvad han havde gjort mod den i sin tid. Efter længere overvejelser blev han tilgivet. Han genfandt hurtigt sin plads og i 1895 blev han høvding i stammen.  
Døde 1915 i et indianer reservat af lungebetændelse.

### **Benjamin Gates**

Benjamin tog til Los Angeles, hvor han fik hyre på et skib. Han vendte hjem 15 år efter, hvor han slog sig ned og begyndte at skrive. Hans erindrings romaner om hans tid hos The No Name Gang, fik stor succes. Et af hans oldebørn blev opkaldt efter Bill Jones.  
Døde i 1928 af et hjertestop da børsen krakkede.

### **Sean McDonald**

Sean fortsatte sin spillelyst. Men en dag bleve han grebet i at snyde. Han blev dybbet i tjære og rullet i fjer. Siden den gang opgav han spillet. Han havde dog vundet et skøde på et lille cafeteria, som han begyndte at køre. Han fik stor succes. Han testementerede alt til sin søn Ronald.  
Døde i 1930 da hans søn gik amok i et klovnekostume med en slagterkniv.

### **Bill Jones**

Bill tog til San Fransico. Han blev benådet i 1878 af sin bror. Han blev senere Sheriff i San Fransisco. I 1880 reddede han præsidentsliv og blev udnævnt som Forbundsmarshall. Han blev sat til at jage en ny The No Name Gang leddet af Dan Feiler. Bill lokkede banden i

baghold ved en bank i Mexico, og skød Dan i ryggen. Døde i 1896 langfredag, på vej hjem fra en hædres kongress til ære for ham, da toget kolliderede med et andet tog. 60 døde, han var i blandt.

### **Dan Feiler**

Dan fortsatte med en ny gruppe som han kaldte The No Name Gang. Han var 7000\$ værd da Bill Jones skød ham i ryggen ved et bankkup i Mexico i 1887. Banken brasede sammen over hovedet på Dan, da han blev skudt i ryggen. Man fandt aldrig hans lig og er ikke set den dag i dag.

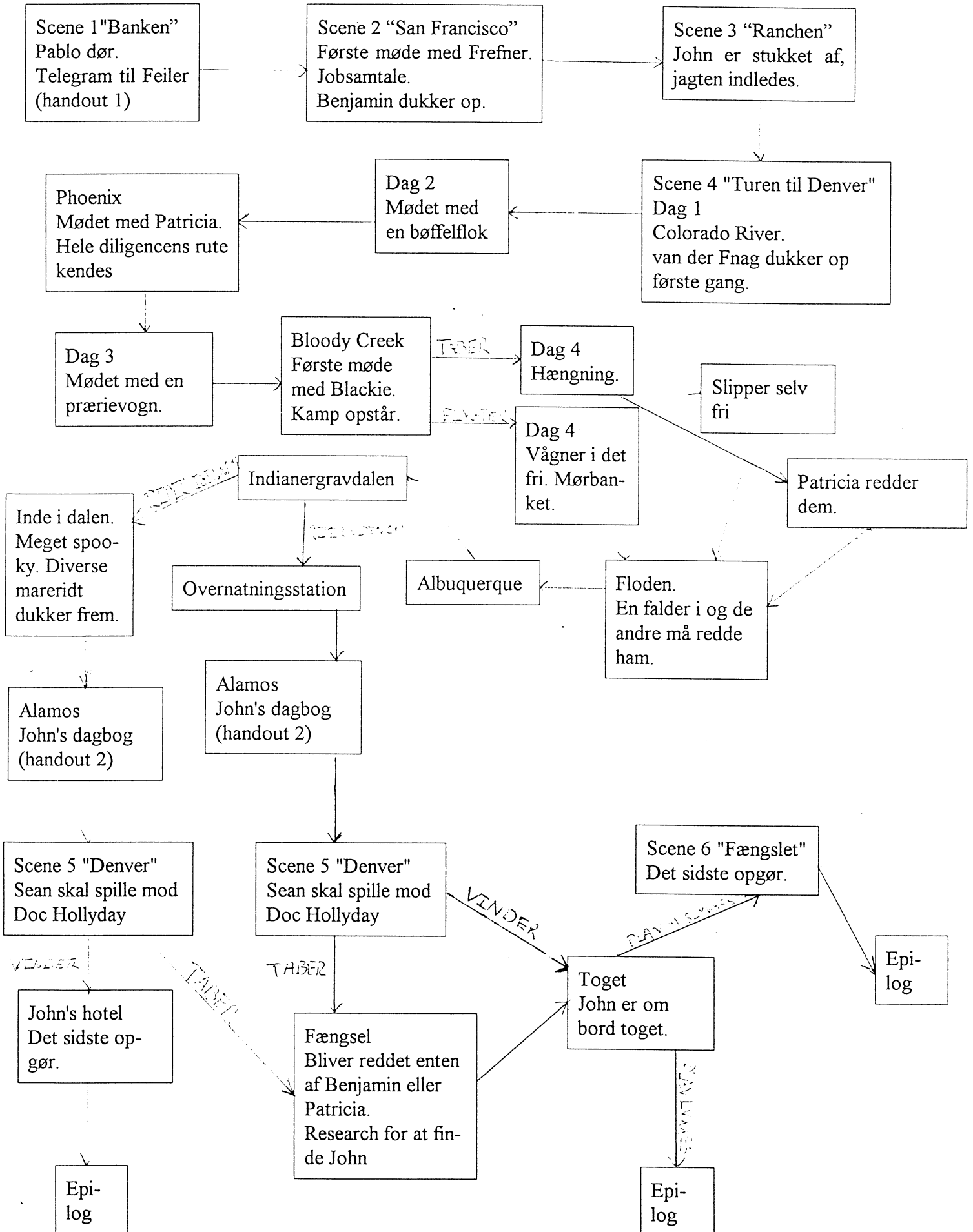
## The End

Jeg håber du har fået fornøjelse af De Hensynsløse og at du ikke kun vil bruge det én gang.  
Hvis du har spørgsmål, ros eller ris så er du velkommen til at kontakte mig på

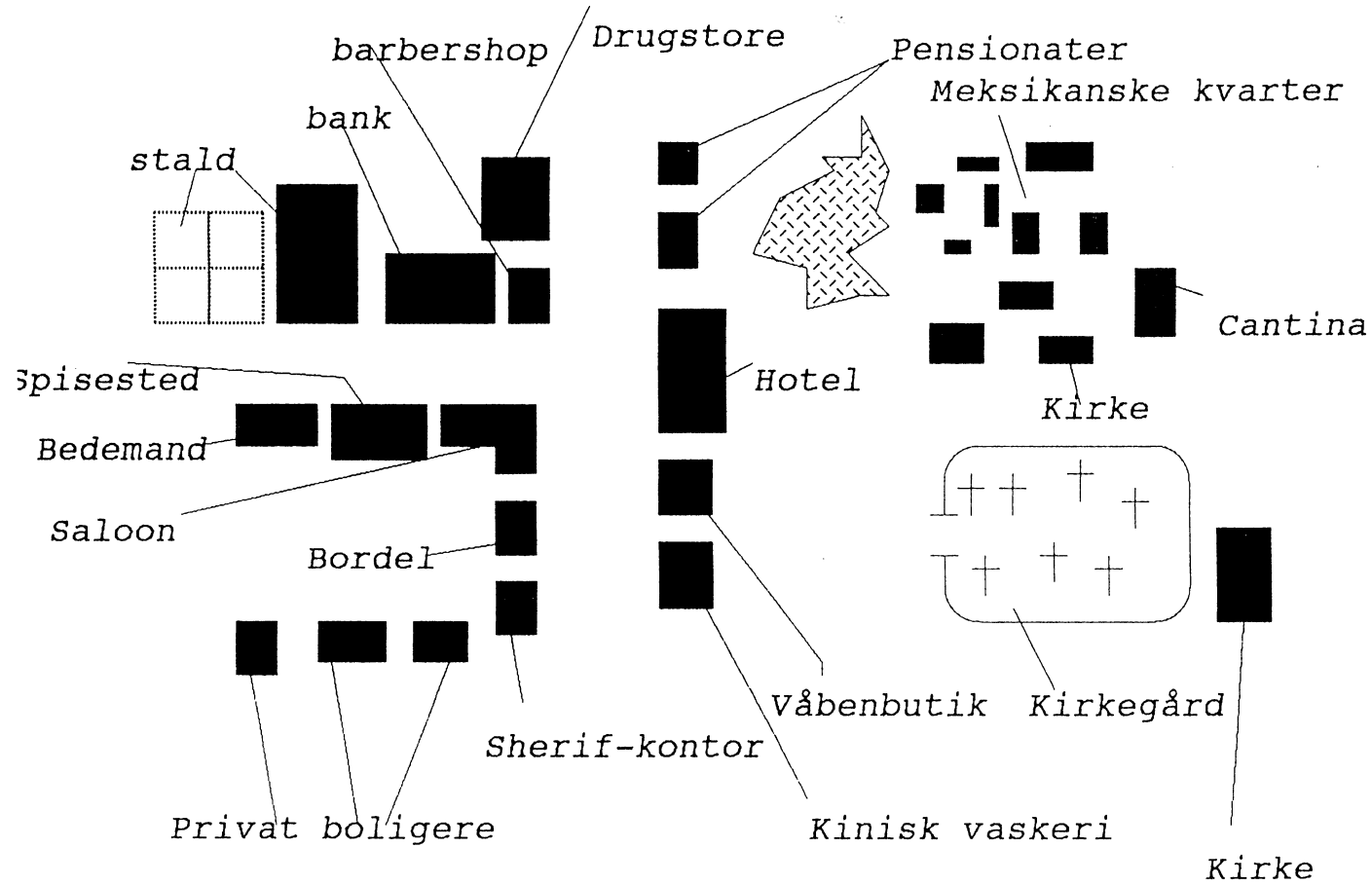
Jost L. Hansen  
Mosegårdsvej 7  
8700 Horsens  
75 64 22 52

# De Hensynsløse

## -Flowchart

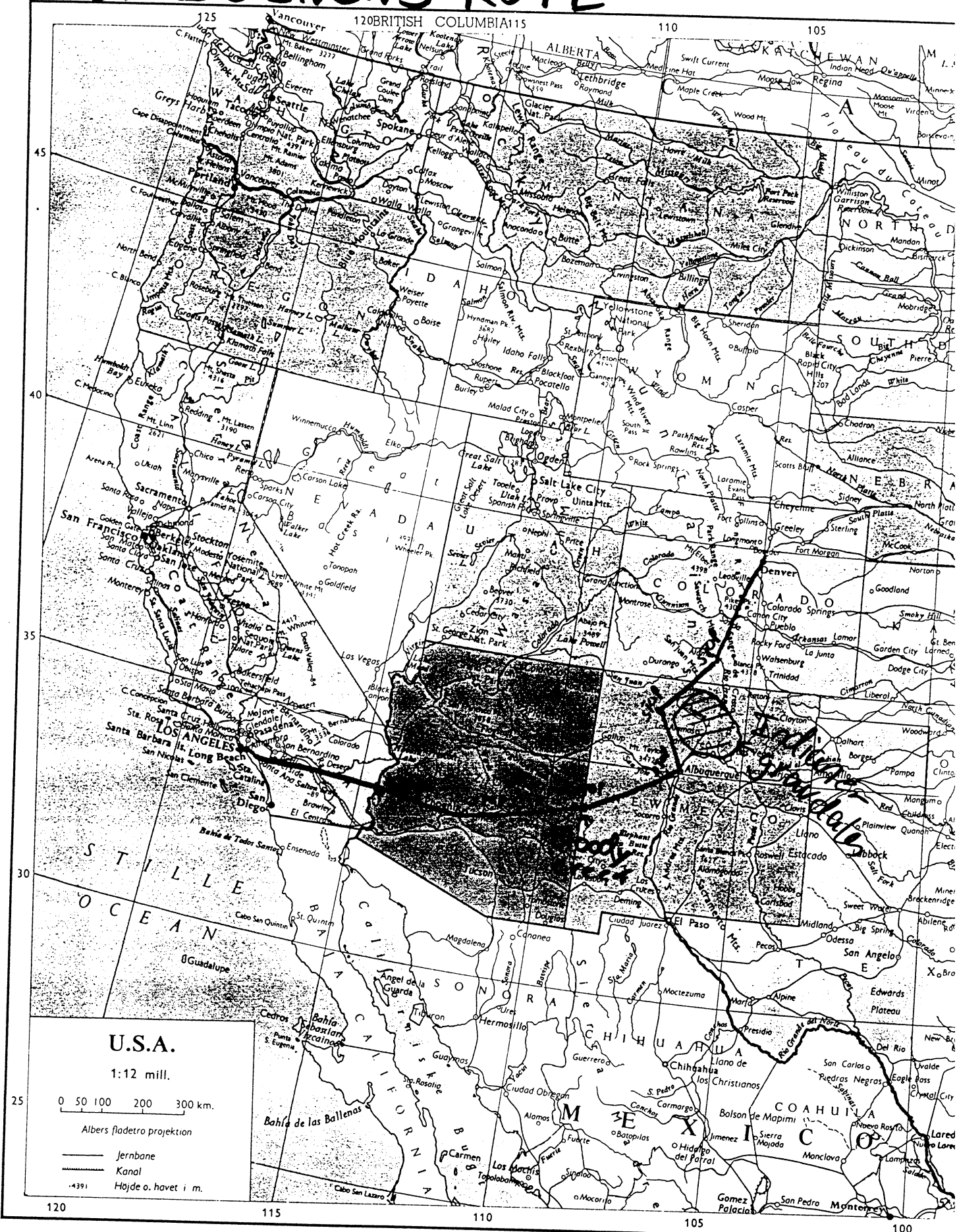




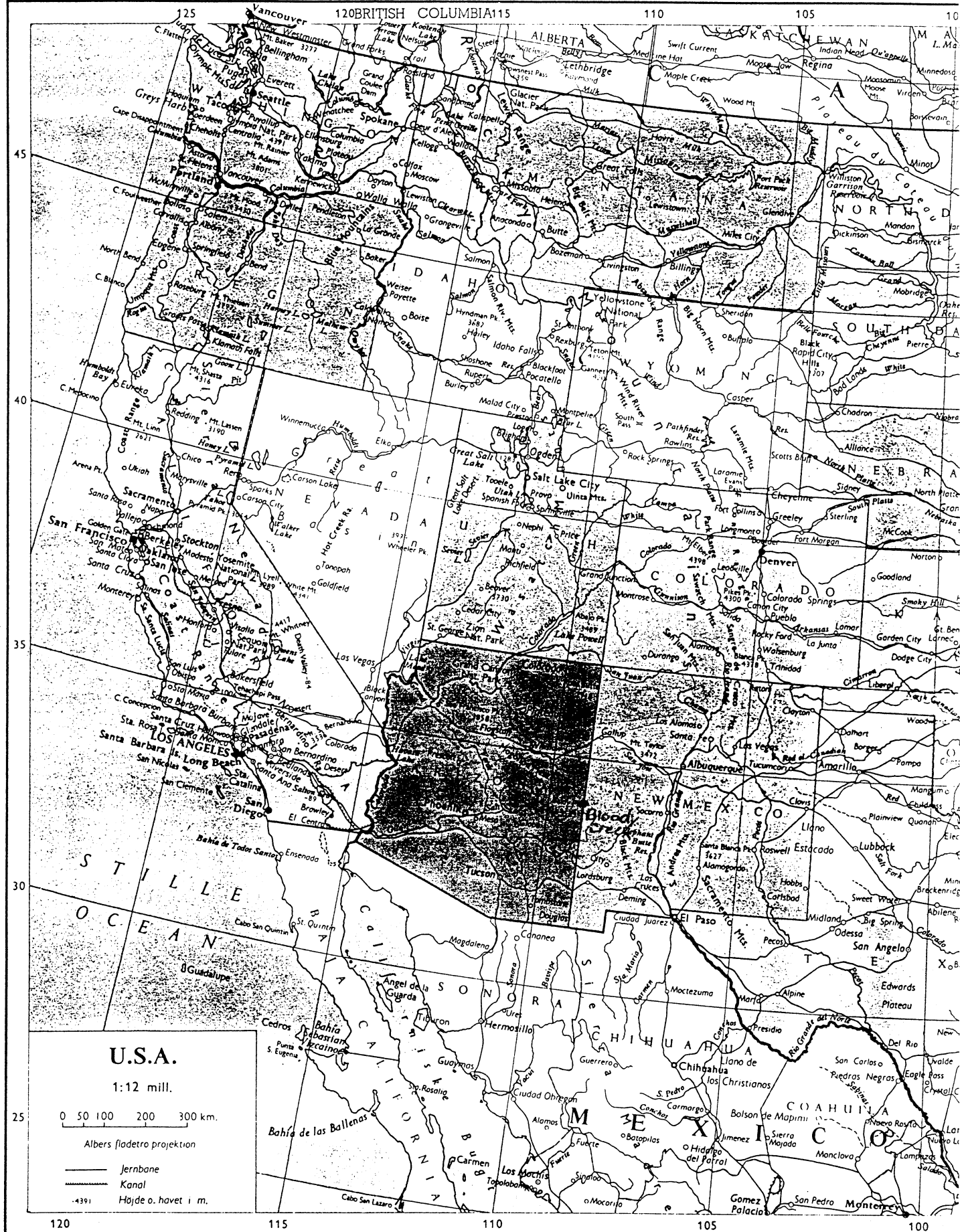



 Klippe

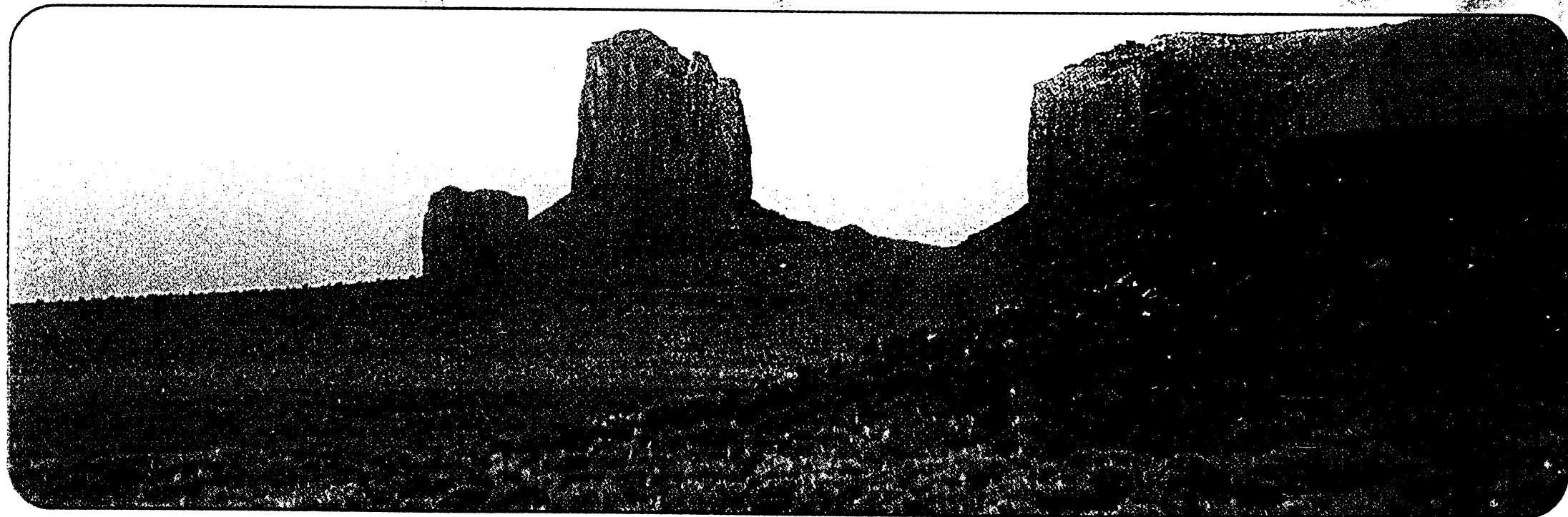
# BILIGENCENS RUTE: —



# Kan vises til spillerne



SÅDAN SER KRÆFTEN. FOR DEI MESTE UD.  
BOK PAPIREL OG STIL DET OM TIL SPILLERNE.





Billedet af John Prey, som Dan Frefner viser  
The No Name Gang

# Telegram

Til Dan Feiler

Fra Dan Frefner

Kom til San Fransisco STOP angående  
job STOP godt betalt STOP kom til mit  
kontor STOP et advokatfirma STOP  
Dan Frefner STOP

-----klip-----klip-----klip-----klip-----

John Prey's sidste afsnit i dagbogen

*September '75*

*Nu har vi snart kørt i en hel uge. Jeg er så træt af det. Der er så meget støv. Men vi er der gudskelov i morgen, hvis der da ikke sker nogle uheld. Vi er ikke stødt på nogle røver. Det tror jeg ikke hende den fede Mrs. Barnsby ville ku' ha' klaret. Jeg tror jeg slip fra de folk Frefner sendte efter mig. Om nogle få dage har jeg bevist nok mod det svin. Så kan jeg endelig slutte denne sag og begynde og lede efter min bror Marion. Ah, hvor han dog hadede det navn. Godt det ikke var mig der fik det navn. Nå, men klokken er mange og vi skal tidligt op i morgen.*

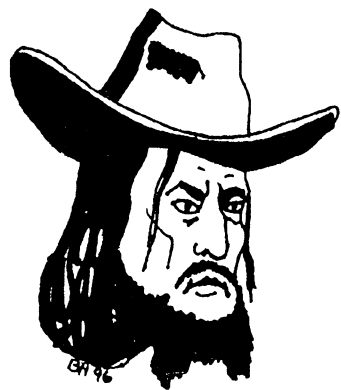
Kom ud med hænderne

i vejret og smid jeres

våben.

Hættelet er i brand.

B



Dan Feiler

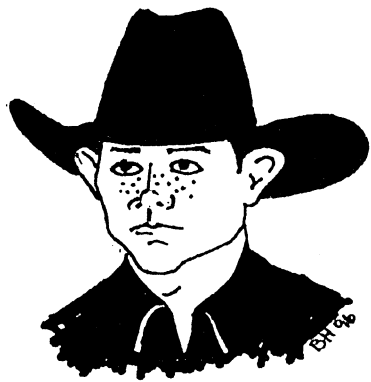




Bill Jones



Wilson Haywood



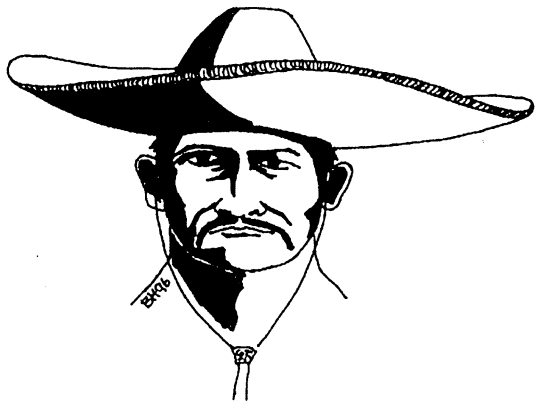
Benjamin Gates



Sean McDonald



Ithaka



Pablo Diabolo



# Wilson Haywood

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	INT	PSI	UDA	HEL	UDS
14	10	10	15	13	15	11	11	7	11	11

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+4	12	1db	11	41		2,9 m/seg

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	InI	AR
oversævet Haglesprøder								5db				2	1db3	14

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	InI	Noter

Færdigheder	
Ride	14
Leder efter spor	15
Suzimne	12
Løse og skirne	9
HIV	13
Hurtig træ	10
Etticette (lules)	11

Fordele	Ulemper	Udstyr
Sporsans God orientering Besørker og	Romantiker Efter søst Gentleman	30 2 Haglesprøder (40 pct.)  Hesten "Tracker"

Noter



## Præsten, Sean McDonald

Præstesøn født i skotland i 1848. Blev præst i 1866, men hadede det som pesten. Emigrerede til Amerika da han blev smidt ud af familien i 1868, da han drak og horede og kunne vinde folks tillid som præst, og så udnytte i kort spil med snyd, og er nogle gange salloonslagsmål, døde modspillere ved dyppe ham i tjære og rulle ham fjer, men det er beslutninger tager han på grundlag af sine kort. er han voldsom, trækker han klør er han bruger kort til næsten alt.

Hans største drøm er at møde Doc Holliday. Han vil være verdens bedste kortspiller. ved at banke Doc Holliday.

Sean har en Deringer i sin bibel og i sit Mødte Dan, Bill og Ithaka i 1872, på en banden.

Sean er eftersøgt for 500\$



gamblede som et svin. I USA fandt han hurtigt ud af at han dem på det groveste. Han har vundet en del blevet opdaget. Det er end imellem ført til spille bordet. Flere gange har folk forsøgt at aldrig lykkes. Kort er hans et og alt. Mange Trækker han hjeter er blid som et lam, trækker spar modbydelig, trækker han ruder er ligeglad. Han

Holliday, og smadrer ham i kortspil.

Sean er det han skal bare bevise det

ærme (pop ud pistol)

saloon, hvor efter han sluttede sig til

## DE ANDRE

### Dan Feiler

Gruppens leder. Feiler kan være noget så gemen. Det er det nogle gange det eneste der hjælper. Ham skal man ikke blive uvenner med. Men det er der heller ingen grund til. Hen er klart typen der skyder før han tænker, men det er jo også en herlig type. Han vil have udfordring, nederdrægtig udfordring. Han er kun 700\$ værd og det er alt for lidt af mand af hans karat.

### Bill Jones

Bill er Dan's bedste ven. Dan har vist reddet Bills liv. Hvorfor? Bill kan da være god nok. Men det ligesom han ikke passer ind i gruppens ånd. Han har en meget speciel stemme, der passer til hvilken som helst situation.

### Wilson Haywood (neger)

Wilson er en dygtig sporhund, og hans to shotguns er

voldsomme. En gang imellem for Wilson et flip, og så er han voldsom. Hans størrelse kan gøre ham temmelig skræmmende. Han har det bare med at sidde ned. Det ser ud til han drømmer sig væk.

### Ithaka

Han er en spøjs fyr. Han blev vist smidt ud af sin stamme fordi han begik helligbrøde. Hvor herligt. Han er dygtig med sine knive, og så snakker han tit om ånderne. Er der noget om det eller er det ren gas. Men er ret dygtig til at helbrede. Han kan være lidt stille en gang i mellem. Han burde bare være lidt mere hensynsløs. Men han har den her pose, som ingen ved hvad indeholder.

### Pablo Diablo

Han han kan godt nok sprænge ting i luften med sit dynamit. En herlig og munter fyr.

# Sean McDonald

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	INT	PSI	UDA	HEL	UDS
11	13	13	10	11	13	13	10	14	14	10

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+1	Det kommer an på kortene	1 dg	14	33		3,7 m/sec

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	InI	AR
Derringer	Kan ikke skyde særligt langt							2d4				2	1d4+2	12
.44 N M Army	5/16	10/0	20/5	30/1	1	-	EU	3db	0,7	112	10		16	13

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	InI	Noter

Færdigheder	
Ride	12
Power-	13
Power (svul)	15
Hesttrik	14
HW	11
Korttrick	14
Lyve	13
Ettivette (prast)	10
Ettivette (koles)	14

Fordele	Ulemper	Udstyr
Powerfjæs	Grudig Kortvæn Ild fobi Eftersøgt	50\$ 2 Derringer (16 patroner) .44 Army (29 patroner) En bibel <del>En kort</del> Kort (mærkede) Hesten "ACE"

Noter

## Lederen, Dan Feiler

Feiler er født i 1844 i en lille typisk westernby et sted i syden. Som barn var Dan med i byens bølgebande The No Name Gang. En dag røvede de banken, hvor de skød og dræbte sherife, Feilers far. Banden stak af og levede som lovløse. De blev hurtigt kendt og berygtede. Da Feiler var 18 år, begik omringet og der gik ild i banken. Feiler nådede at lederen af banden, Blackie i ikke. Feiler blev omringet og levende fakkell. De blev dømt til natten fik Feiler gravet sig ud, og Feiler gemte sig på et høløft, hvor han inde længe sad han den sydstatske hær Bill Jones. Af en eller anden grund gjorde dem venner på livstid. Men bange for ild. Krigen sluttede og indianeren Ithaka. Feiler foreslog de No Name Gang og udnævnte sig selv Feiler fandt hurtigt ud af at seks bestemme over.



The No Name Gang bankkup i byen Blood Creek. De blev slippe ud inden han så en brændende bjælke ramme hovedet. Feiler kunne have reddet ham, men gjorde Blackie slap mirakuløst ud, dog so en hængning, de andre brændte inde. Om hjælp endnu en gang ikke Blackie. så Blakie blive hængt. Han stak af og og kæmpede mod nordstaterne. Her mødte han reddede Feiler Bill ud af en brændende lade. Det disse brændende oplevelser har gjort ham lidt Feiler og Bill kom i fangelejer. Her mødte de andre at lave en bande, og Feiler genoprettede The som leder. Senere er de andre stødt på gruppen. medlemmer var det nemmeste at overskue og

Feiler har ingen skrupler over at skyde folk, men gør det ikke konstant. Nå han så gør det, er det hensynsløst.

Dan er typen der handler før han tænker. Han skaber sig et hurtigt overblik, og så går det løs. Dan er også typen der søger modstandere af samme karat som ham. Han tjekker dem ud først, og hvis det er nogle sølle skvat... tja hvad kan man sige. Dan er eftersøgt for 700\$.

## DE ANDRE

### Bill Jones.

Han er Dan's bedste ven. Dan reddede engang Bill fra at brænde inde under borgerkrigen. Bill er godt nok blevet lidt tam på det sidste, men Dan skal nok få livet ham op. Det er det venner er til for. Dan vil næsten gøre alt for Bill. Han har en meget speciel stemme, der passer til hvilken som helst situation.

### Sean McDonald

Sean er en herlig fyr. Præst og falskspiller. Han kan til tider være en modbydelig satan, men andre gange from som et lam. Han er sej til st snyde i spil. Det er en fryd at se hver gang folk kigger måbende på når rager til sig med penge. Nok er Bill, Dans bedste ven, men Sean passer ligesom bedre ind i banden.

### Ithaka

En lidt underlig fyr. Indianer. Men han er ferm med sin knive. Men han passer måske ind i gruppen. Han blev vist smidt ud af sin stamme. Sådant. Men alt hans ånde halleløj, er ved gå Dan på neverne. Det er noget bavl. Og så den skide pose han løber rundt med. Hvad helvede er der i den?

### Wilson Haywood

Wilson er et stort brød af en neger, man skal nødig komme i nævekamp med ham. Han er en fantastisk sporhund, og hans shotguns, de kan laver huller. Han er til tider lidt mut, og det er ikke altid han er helt med på det som gruppen laver.

### Pablo Diablo

Han han kan godt nok sprænge ting i luften med sit dynamit. En herlig og munter fyr.

# Dan Feiler

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	INT	PSI	UDA	HEL	UDS
13	10	9	11	12	11	13	11	9	10	9

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+2	14	2d6	10	35		3,1 m/sg

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	InI	AR
Colt Peacemaker								3d6				6	2d4+2	14
Spencer .56 Carbine								3d6				7	2d4+1	13

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	InI	Noter

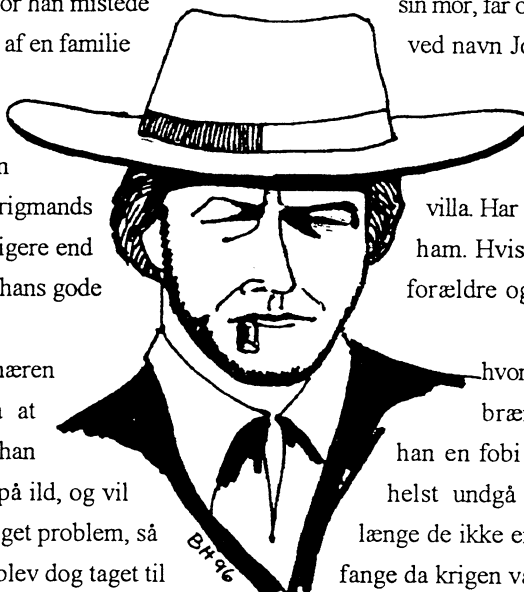
Færdigheder	
Ride	14
Trække hurtigt	13
Swimme	10
Jagt	11
Lederegne	15
Læse og skrive	11
Slagsmål	13
HIU	12
Etiket (lovløs)	15

Fordele	Ulemper	Udstyr 30\$
Respekteret Født leder	Impulsiv Hensyrløs Eftersigt Ild feji	Colt peacemaker Spencer car. 36 patroner til colten 35 patroner til spencer  Hesten "Leud Be H"

Noter

## William Jones

Bill er født i 1844 i England med navnet Marion Hickens. Han hadede dette navn og har aldrig fortalt nogen om det. Bill har en meget speciel stemme, som ikke er til at tage fejl af. Den passer til en hver lejlighed. Tog til Amerika i 1850. Skibet forliste tæt ved Amerikas kyst, hvor han mistede sin mor, far og sin elskede lillebror John. Han selv blev redet i land, og blev opdraget af en familie ved navn Jones. Ond Familie. De syntes at Marion var et pigenavn, så de kaldte ham Wiliam (kælenavn Bill). Han blev beordret til at stjele og gøre alle mulige onde ting. Stak af som femten årig, hvor han levede af små rapseri, og et enkelt mord blev det til da brød ind i rigmands villa. Har ikke fortrudt mordet, da dels det var i selvforsvar og svinet var langt rigere end ham. Hvis han kunne undgå det, ville han helst ikke slå ihjel, især da mindet om hans gode forældre og højt elskede bror stod og står stærkt i ham.



Som 18-årig kom han ind i sydstatshæren hvor han mødte Dan Feiler. De blev gode venner, Dan reddede Bill fra at brænde inde. Efter blev de som udadskillige. Men efter branden fik han han en fobi for ild, som han dog prøver at sjkule. Han bryder sig ikke om at se på ild, og vil helst undgå al unødvendig varme fra ild. Tændstikker og små bål er dog ikke noget problem, så længe de ikke er tændte for længe. Dan og Bill slap helskinnet gennem krigen, men blev dog taget til fange da krigen var slut. De blev løsladt, hvor efter Dan begyndte på at samle en ny bande sammen med de Bill og Itahka. Dan kaldte banden The No Name Gang, et lidt åndsvagt navn, men Bill kunne ikke finde på et bedre navn. Men han er efter hånden ved at være godt træt af alle de forbrydelser. Men han nænner ikke rigtig at forlade gruppen pga Dan. Men på et tidspunkt holder han op. Men på det rigtige tidspunkt.

Bill er eftersøgt for 300\$.

## DE ANDRE

### Dan Feiler

Dan er Bills bedste ven. Han er dog til tider lidt for grusom, men det har tit være en fordel for gruppen. Bill er lidt træt af hensynsløsheden fra Dans side, men den kan da være meget sjov. Han er samtidig gruppens leder.

### Wilson Haywood (neger)

Wilson er en flink fyr. Han er et ordenligt brød, og han er god at have ved hånden, når det brænder på. Han er gruppens sporhund. Han sidder tit og ser ud til at drømme sig væk. Han savner vist sin familie, noget Bill kun kender alt for godt.

### Pablo Diablo

Han kan godt nok sprænge ting i luften med sit

dynamit. En herlig og munter fyr.

### Ithaka

Ithaka er meget venlig, og passer egentlig ikke ind i gruppen. Men gør Bill selv det. Han har tjek på naturmedicin og den slags, da han indianaer. Han blev vist smidt ud af sin stamme, hvilket han vist fortryder. Heller ikke han har set sin familie i lang tid. Så har han en mystisk pose som ingen må se i.

### Sean McDonald

Sean er præst og falsk spiller. Sean er ond, næsten mere ond end Dan. Bill bryder sig ikke så forfærdelig meget om Sean, men Dan kan li ham. Nogle gange er blid som et lam og andre er fuldstændig grotesk.

# Bill Jones

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	INT	PSI	UDA	HEL	UDS
12	14	12	10	12	11	13	10	9	12	13

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+1	13	2d4	12	34		3,5 m/sec

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	InI	AR
44 in Army								3d6				6	2d4+1	13
Winchester '73								3d6				15	2d4	12

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	InI	Noter

Færdigheder	
Ride	14
Træne hurtigt	13
Lese og skrive	14
Slags mål	11
HIIV	17
SUKIMME	12
Ettivette (lovløs)	10

Fordele	Ulemper	Udstyr
"Løvdier" stemme Udstraling	Hader mandage Ildfobi Efterlyst	35# 44 in Army Winchester 30 patroner til Army 40 til Win Hesten "Marion"

Noter

### Grønskollingen, Benjamin Gates

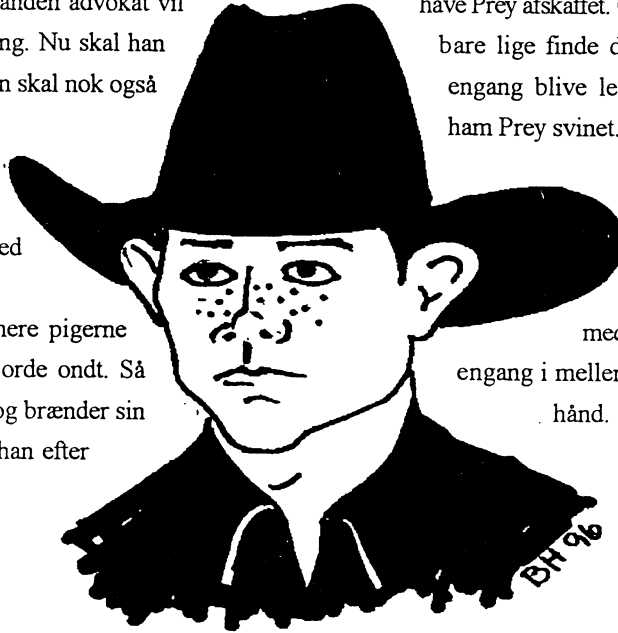
-Ung fyr der ikke har tjek på noget som helst, men prøver at lade som han har.

Er 16 gammel, har hørt om The No Name Gang, og har altid drømt om at blive berømt lige som Billy the Kid. Men en dag blev hans far dømt til døden pga en advokat ved navn John Prey. Når han har pløkket det svin til Prey ned, så skal han finde The No Name Gang, og vise hvor sej han er. Benjamin leder efter Prey i San Fransisco, da det var der det skete. Han har fundet ud af at en anden advokat vil have Prey afskaffet. Og gud hjælpe mig om han ikke har hyret The No Name Gang. Nu skal han bare lige finde dem og komme med i gruppen. Benjamin kan klare alt, og han skal nok også engang blive leder af The No Name Gang, men først skal han lige pløkke ham Prey svinet.

Han har røvet en del, men har ikke skudt nogle endnu, men det kommer bare rolig. Desværre kan han ikke se så godt, men det har ikke så meget med synet at gøre. Desuden er brillen for tøsedrenge.

Da han var mindre kunne han imponere pigerne med at holde holde hånden over ild i længere tid, uden at det gjorde ondt. Så engang i mellem tager han sin lighter frem, når han ikke har andet og lave, og brænder sin hånd.

Han elsker at bruge dynamit, hvilket han efter hånden er blevet ret sej til.



# Benjamin Gates

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	INT	PSI	UDA	HEL	UDS
10	14	12	9	10	8(12)*	11	10	5	12	13

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
0	11	2d4(1d6)*	12	29		4 m/scs

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	InI	AR
Colt peace maker								3db				6	1d6+3	9(14)*
Martini Henry								4db				1	1d6+3	8(13)*
Dynamit								7db						15

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	InI	Noter

Færdigheder	
Ride	12
Swimme	14
Skjule sig	13
Læse og skrive	10
HIV	7(12)
Dynamit	15
Ettivæffe (kule's)	9

Fordele	Ulemper	Udstyr
ungdommelig	Pralende dårligt syn Selvsikker Hængelig Løgnkals Pyroman (lidt)	25\$ Colt Peace maker (36 patr.) Martini Henry (7 patr.) Et par briller (som man sjældent bruger) 5 dynamitstænger Hesten "BOWIE"

Noter
* med Briller

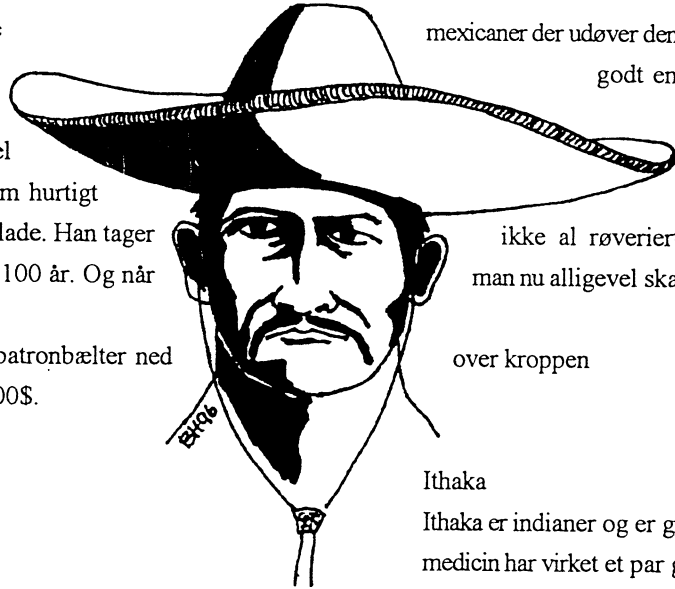


### Pablo Diablo

Pablo er en glad lille  
Han snakker ikke så  
håndbevægelser.

Pablo er 30 år gammel  
gang i mellem. Han kom hurtigt  
der har været sjov og balade. Han tager  
aldrig ramt. Han bliver 100 år. Og når  
så godt have det sjovt..

Pablo har de klasiske patronbælter ned  
Pablo er eftersøgt for 200\$.



mexicaner der udøver den værste terror med sit dynamit.  
godt enkelsk, men klarer sig fint med

og elsker at tage sig en lur en  
ud i kriminalitet som barn, men  
ikke al røveri er særligt alvorligt. Han bliver  
man nu alligevel skal leve så langt tid, kan man lige

over kroppen

De andre

Dan Feiler

Gruppens leder. Feiler kan være noget så gemen. Det er  
det nogle gange det eneste der hjælper. Ham skal man  
ikke blive uvenner med. Men det er der heller ingen  
grund til. Hen er klart typen der skyder før han tænker,  
men det er jo også en herlig type.

Wilson Haywood (neger)

Wilson er en dygtig sporhund, og hans to shotguns er  
voldsomme. En gang imellem for Wilson et flip, og så er  
han voldsom. Hans størrelse kan gøre ham temmelig  
skræmmende. Han har det bare med at sidde ned. Det ser  
ud til han drømmer sig væk.

Ithaka

Ithaka er indianer og er gruppens healer. Hans mærkelig  
medicin har virket et par gange. Det er nu noget mystisk.  
Han er ret flink. Men han har den her pose, som ingen  
ved hvad indeholder.

Bill Jones

Bill er Feiler's gode ven, men de er nærmest to  
modsætninger. Bill er en flink fyr.

Han har en meget speciel stemme, der passer til hvilken  
som helst situation.

Sean McDonald

Sean er falskspiller og præst. Han er mægtig morsom.  
Ham og hans kort. He-he.

# Pablo Diabolo

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	INT	PSI	UDA	HEL	UDS
12	9	9	13	12	11	10	10	8	10	7

SKB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+2	11	2d6	10	37		2,8 m/sec

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	InI	AR
Colt PeaceMaker 5/16 Dynamit	12/1	25/5	45/9	1	-	E11	3d6	0,7	1,56 33	70	6	2d4	14	12

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	InI	Noter

Færdigheder	
Ride	12
Skudvåben	12
Dynamit	13
FITV	11
Effektivitet (kulør)	13

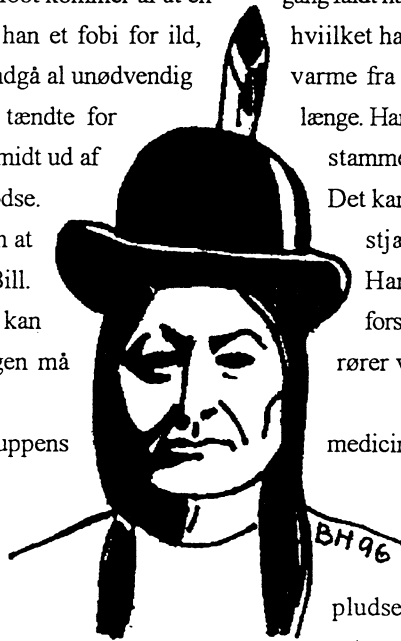
<b>Fordele</b> Lille smagkugle	<b>Ulemper</b> Overvægtig Barnlig smerteskrik	<b>Udstyr</b> 15\$ PeaceMaker (30 patr) 5 dynamit stænger Hesten "El Pedro"
-----------------------------------	--	--

<b>Noter</b>
--------------

## Itahka (Wounded Foot)

Blev smidt ud af sin familie, på grund af helligbrøde, hvilket han har fortrudt inderligt. Hans største drøm er en gang at vende tilbage til sin stamme. Wounded foot kommer af at en siden. Efter ulykken udviklede han et fobi for ild, ikke om at se på ild, og vil helst undgå al unødvendig problem, så længe de ikke er tændte for evner han havde og blev derfor smidt ud af ånderne. Dem skal man ikke trodse.

Under borgerkrigen begyndte han at fangelejren mødte han Dan og Bill. det kun for pengenes skyld, men kan næsten alt for ham, og som ingen må knive. Bruger mange af gangen. Han fungerer tit som gruppens Itahka er eftersøgt for 200\$



De andre

Dan Feiler

Feiler er gruppens leder. Han er rimelig grim. Det går Ithaka på til tider. Men der har været gange hvor det klart har været en fordel. Ithaka er ikke altid helt enig i Dans måder at håndtere tingene på. Han tror heller ikke på ånderne.

Pablo Diablo

Han kan godt nok sprænge ting i luften med sit dynamit. En herlig og munter fyr.

Sean McDonald

Sean er præst og falskspiller. Han er dygtig til at skrabe penge sammen. Men hans irriterende måde at tage stilling til ting, er simpelthen for latterligt. Han trækker et

gang faldt han ned i et bål med foden først, og har humpet lidt hviilket han pøver at skjule så gdt han kan. Han bryder sig varme fra ild. Tændstikker og små bål er dog ikke noget længe. Han var i lære hos medicinmanden, men misbugte de stammen. Med det han har lært, har han stor respekt for Det kan kun betyde ulykker.

stjæle, men blev fanget da krigen var slut og i Han gik med dem, for det gav gode penge. Han gør forsvare sig selv. Itahka har en lille pose som betyder rører ved eller overhovedet se i. Han er utrolig sej med medicinmand.

kort for se hvad han skal gøre. Idiot. Lige pludselig er han psykopat og så er et engle barn. De satans kort.

Bill Jones

Bill er en fin fyr lidt ligesom Ithaka. Ikks så vild som Sean og og Feiler. Han er Feilers gode ven, men de er nærmest to modsætninger. Han har en meget speciel stemme, der passer til hvilken som helst situation.

Wilson Haywood

Wilson er neger og er stor. Han er dygtig til at spore ting. Han er rimelig fredelig, han sidder vist og drømmer en gang imellem. Til tider kan han blive temmelig voldsom, hvis noget går ham på.

# Ithaka

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	INT	PSI	UDA	HEL	UDS
11	14	13	11	11	12	11	14	7	9	10

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+1	10	2d4	9	33		3,5 m/sec

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	InI	AR
<del>Colt Peacekeeper</del>														
Colt Peacekeeper 5/16	12/1	25/5	45/4	1	-	ELI	3d6	0,7	11,56-32	10	6	1d6r	12	
Kniv (kast)						små	2d4	0,5					1d6	14

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	InI	Noter
kniv	2d4	0,5	skarp	13	11	1d6	

Færdigheder	
Ride	14
Healing	15
Svømme	13
Jagt	13
filz	11
Effektivitet (medicinske)	13
Effektivitet (kulde)	11

<b>Fordele</b> Vejrkender Amøidextras	<b>Ulemper</b> Overtroisk Ette lyst Stødig	<b>Udstyr</b> 208 Peacekeeper (30 patr) 5 knive En pose Hesten "Spirit"
---	---	---

<b>Noter</b>
--------------

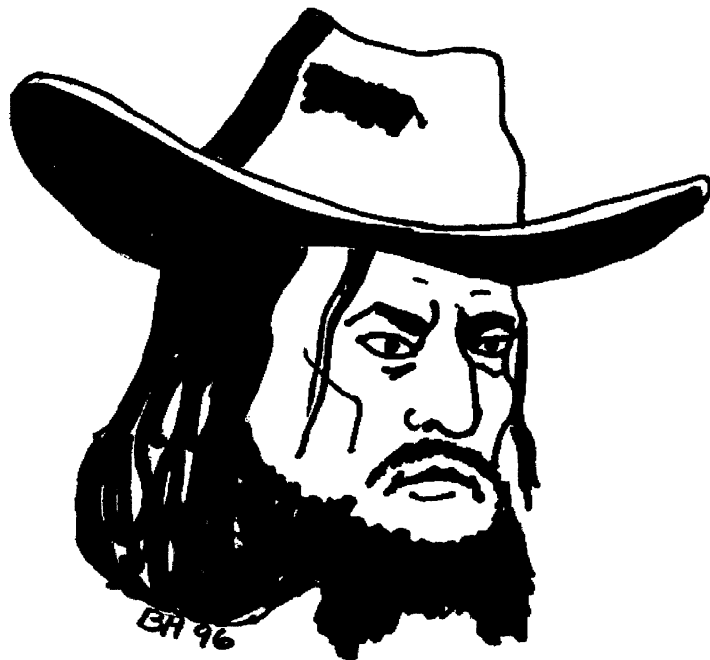
**\$200,000**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF



**JOHN PREY**  
**NOTORIOUS CORRUPT**  
**LAWYER**

IMMEDIATELY CONTACT THE  
U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)

**\$700.00**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF



**DAN FEILER**  
**NOTORIOUS BANK ROB-**  
**BER AND MURDERER**

IMMEDIATELY CONTACT THE  
U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)

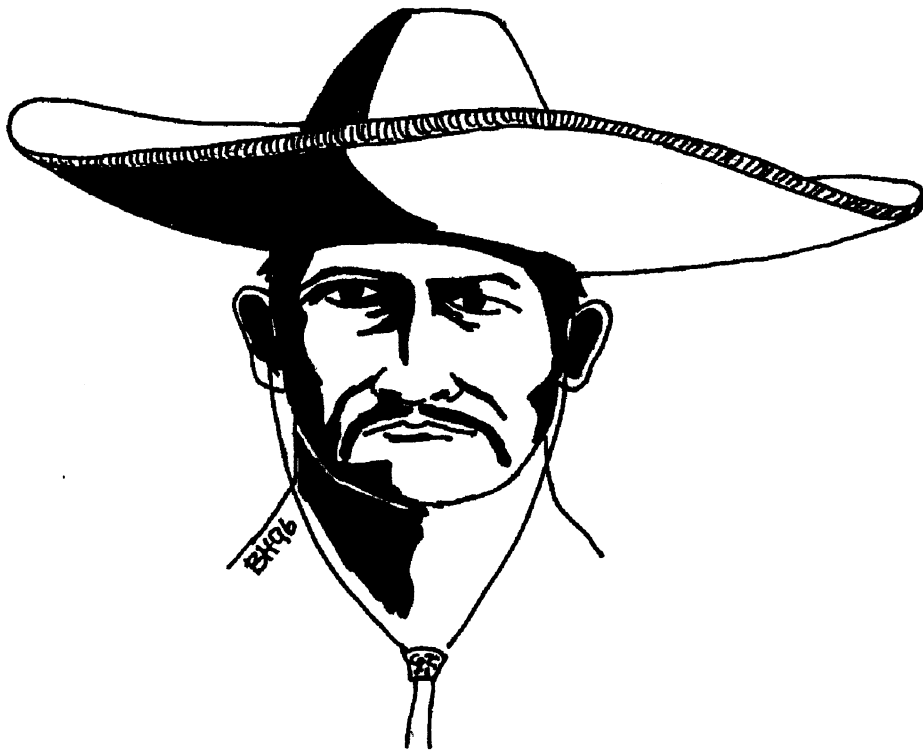
**\$200.<sup>00</sup>**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF



**WILSON HAYWOOD**  
**NOTORIOUS BANK ROBBER**

IMMEDIATELY CONTACT THE  
U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)

**\$200.<sup>00</sup>**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF

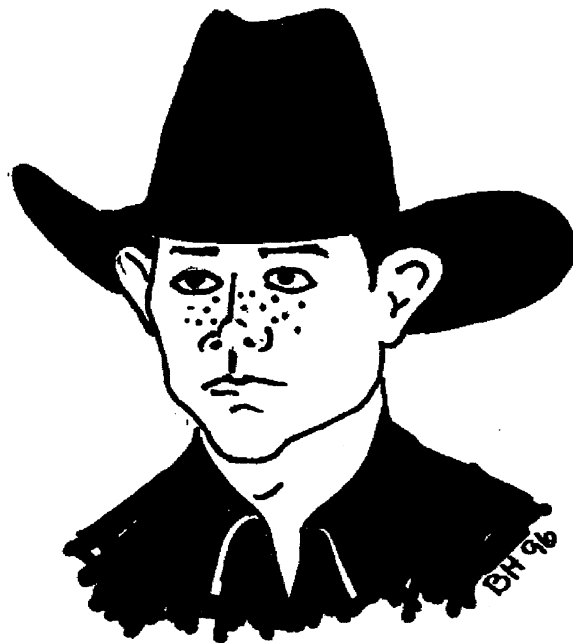


**PABLO DIABLO**  
**NOTORIOUS**  
**BANK ROBBER**

IMMEDIATELY CONTACT THE  
U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)



**\$100.00**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF



**BENJAMIN GATES**  
**NOTORIOUS LAW BREAKER**

IMMEDIATELY CONTACT THE  
U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)

**\$200.<sup>00</sup>**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF



**ITHAKA**  
**NOTORIOUS**  
**BANK ROBBER**

**IMMEDIATELY CONTACT THE**  
**U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)**

**\$500.00**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF



**SEAN McDONALD**  
**NOTORIOUS BANK ROBBER**  
**AND CARDSHARPER**

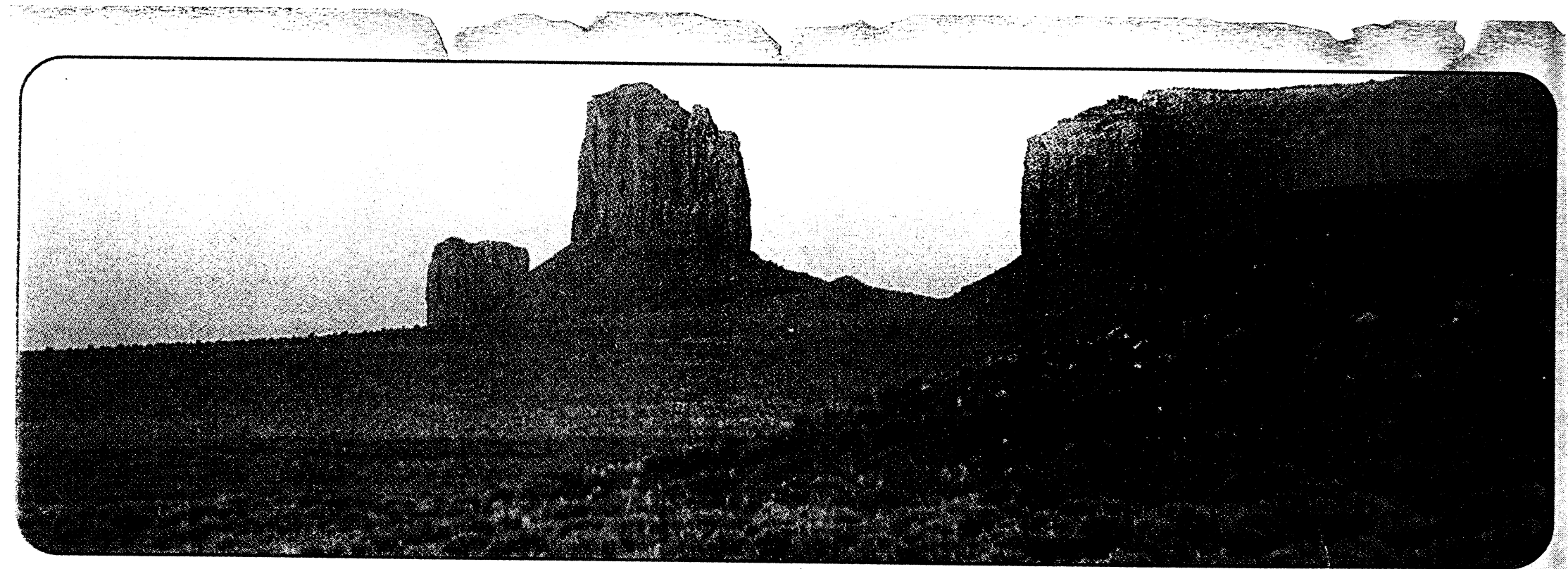
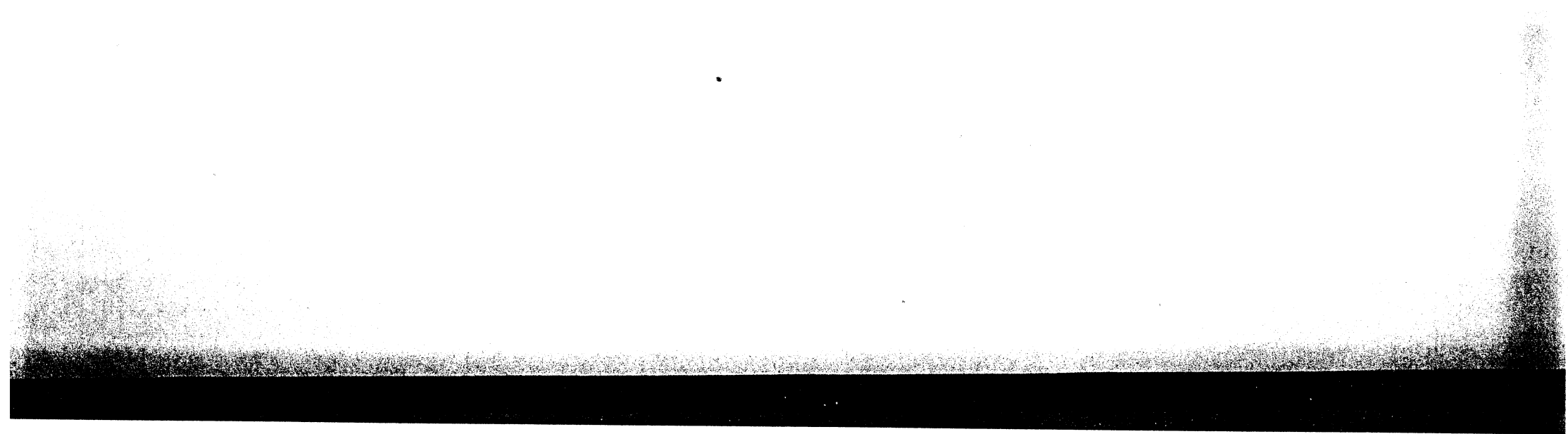
IMMEDIATELY CONTACT THE  
U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)

**\$300.00**  
**REWARD**  
FOR CAPTURE  
**DEAD OR ALIVE**  
OF



**WILLIAM JONES**  
**NOTORIOUS BANK ROBBER**

IMMEDIATELY CONTACT THE  
U.S. MARSHAL OFFICE, PHOENIX, ARIZONA (AND OTHER STATES)



Soundtrack.

Med dette scenarie er der en soundtrackvejledning, men intet soundtrack.

Du kan lave et selv enten ved hjælp af vejledningen eller selv finde på et. Du kan også sende mig et bånd med en frankeret svarkuvert, så vil jeg fluks lave lave en kopi til dig.

Go' fornøjelse.

Med venlig hilsen

Jost L. Hansen  
Mosegårdsvej 7  
8700 Horsens  
75 64 22 52

# De Hensynsløse

## -Soundtrack Vejledning

Her er en lille beskrivelse af de tanker jeg gjorde mig, da jeg valgte disse numre.

Der er meget musik, og det kan måske blive for meget, men vuder og find ud af hvad du synes der skal med.

Rækkefølgen på numrene er nogenlunde som de scener de hører til i scenariet. Derfor er *The Good, The Bad and The Ugly* to gange på båndet.

1. *The Good, The Bad and The Ugly* (fra filmen)

**Alternativt Anslag.** Hvis du bruger det "alternative anslag", så er dette nr. godt at bruge. Det giver spillerne en vis fornemmelse af stemningen i scenariet

2. *1941* (fra filmen)

**Banken.** Hør dette nummer et par gange. Øv dig i at fortælle indledningssekvensen på ca. 58 sekunder. På det tidspunkt bliver nummeret loidt vildere, og du kan passende sige KABOOM!

3. *High Noon* (fra filmen)

**San Fransisco.** Giver en stille og rolig stemning. Spilpersonerne bør ikke te sig voldsomt nu.

4. *The Rumble* (fra West Side Story)

**Ranchen.** Dette nummer er lidt vagt, men det var det eneste jeg kunne finde der passede lidt. Men stemningen i nummeret passer måske meget godt på scenen.

5. *Bonanza* (fra TV-serien)

**Prærien.** Dette er et dejligt "ride-afsted-musik"-stykke. Det kan evt. passe flere steder ind i scenariet. Det ville derfor måske være en god i det at lægge det over på et andet bånd, så du slipper for at spole så meget. Men pas på, hvis du gør det ryger din tæller på båndoptageren måske ud af takt med resten.

6. *Heaven Help My Heart* (fra Chess)

**Phoenix.** Dette nummer kan Patrica synge. Du bør nok stoppe når hun opdager at Wilson er blandt gæsterne. Nr. 7 på dette bånd er *I Feel Pretty*. Den er også beregnet til Phoenix-scenen, men vælg kun en af disse. Dit valg bør bestemmes af hvad du har tænkt dig at lægge i scenen.

7. *I Feel Pretty* (fra West Side Story)

**Phoenix.** Se ovenfor. Vær opmærksom på at i denne sang er der flere stemmer, der bør derfor være flere på scenen (4 stemmer i alt)

8. *The Man with the Harmonica* (fra filmen)

**Bloody Creek.** Dette nummer giver en masiv stemning når Blackie kommer ind. Bør måske kun bruges i Blackies "entrance", da det nok er lidt svært at køre vild action til den.

9. *Jenny's Rescue* (fra Rocketeer)

**Floden.** Giver en lidt hektisk stemning, da spilpersoner skal skynde sig at få deres ven op.

10. *Prince of Darkness* (fra filmen)

**Indianergravpladsen.** Bør startes når du tænder dine røgbomber. Giver en stemning af mystik.

11. *The Good, The Bad and The Ugly*

**Konflikten.** Hvis du kan få spilpersonerne (og spillerne) til at stå og pege på hinanden, er dette nummer for fedt.

12. *Scherzo for Motorcycle* (fra Indiana Jones and the Last Crusade)

**Toget.** Er vild fed, når de jagter toget på hestene.

13. *The Adventure of Brisco County Jr.* (fra TV-serien)

**Epilogen.** Mens spilpersoner rider mod solnedgangen (hvis de gør det), så er dette nummer dejligt afsluttende. Det kan dog også bruges andre steder, når de har afsluttet noget helteagtigt, f.eks når de har fået ham der faldt i floden op. God ide at lægge på et separatbånd.

14. *Theme from Rawhide* (fra Blues Brothers)

**Prærien.** Dette nummer burde nok have ved Bonanza, men jeg fandt det først tilsidst. Det er godt til at ride afsted, især hvis du vil afveksle lidt fra Bonanza. Bør lægges på et separat bånd.

# Hvordan man spiller...

# Poker

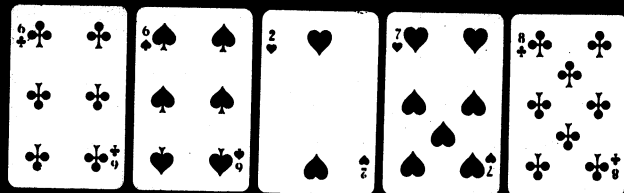
Dette er en kort vejledning i de grundliggende regler i Poker.

Antal spillere: 2-9 (helst 4-7)

1. Der deles 5 kort ud til hver spiller af kortgiveren.
2. Hver spiller byder på sin kort alt efter hvad minimum og maximum indsatsene er.
3. Der må byttes kort ud. Hver spillere må bytte op til 5 kort ud. Spilleren til venstre for kortgiveren starter.
4. Der bydes nu igen på sine kort, og det bliver ved til alle er enige om at *call'e* (vise kort) eller alle på nær én har trukket sig.
5. Der begyndes forfra fra nr. 1, dog er kortgiveren skiftet til den der sad til venstre for den gamle kortgiver.



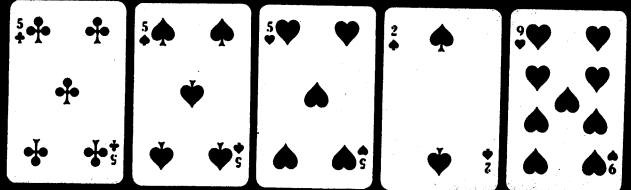
# Poker-hænderne



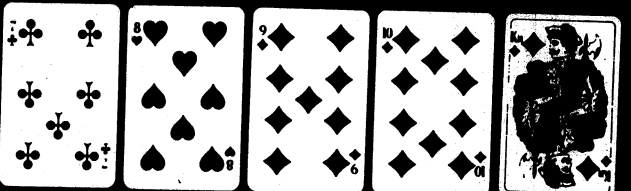
par (to ens kort og tre forskellige)



to par (to plus to ens plus endnu et kort)



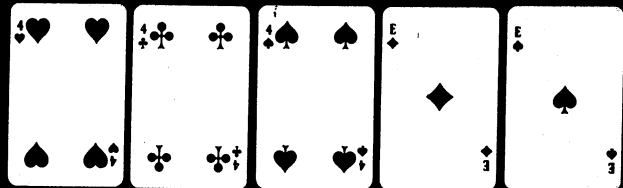
3-tal (tre ens plus to forskellige)



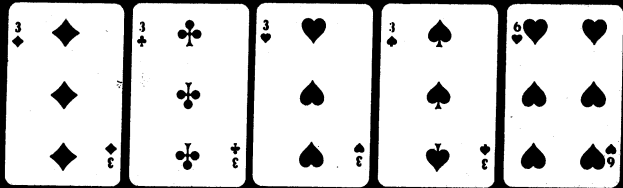
straight (5 kort i rækkefølge, forskellig farve)



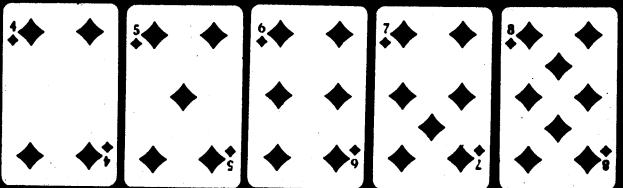
flush (5 kort i samme farve, ikke i rækkefølge)



fuldt hus (tre ens plus et par)



4-tal (fire ens plus endnu et kort)

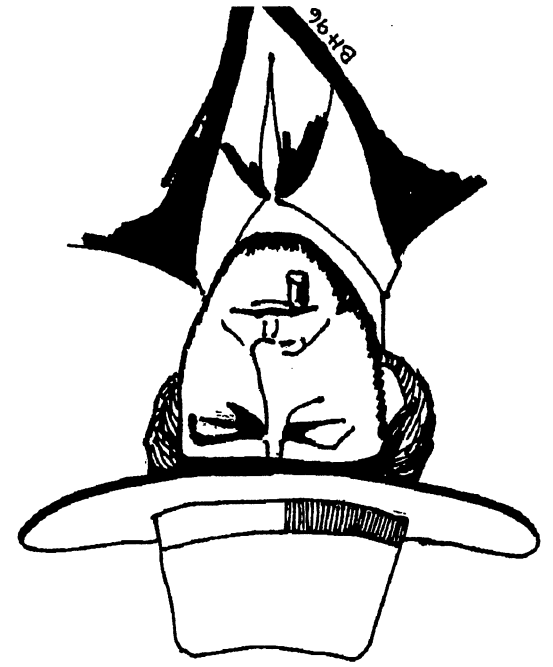


straight flush (5 kort i rækkefølge i samme farve)



royal straight flush (es, konge, dame, bonde, ti i hjerter)

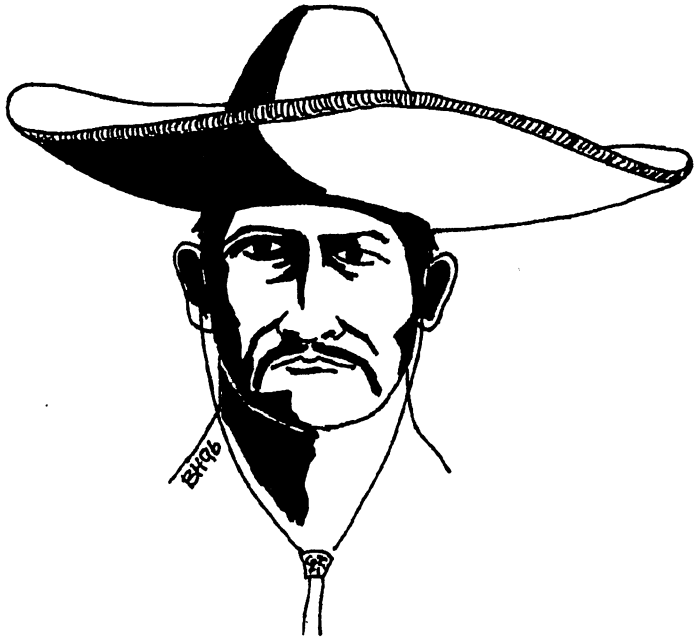
Bill Jones



Bill Jones



Pablo Diablio



Pablo Diablio

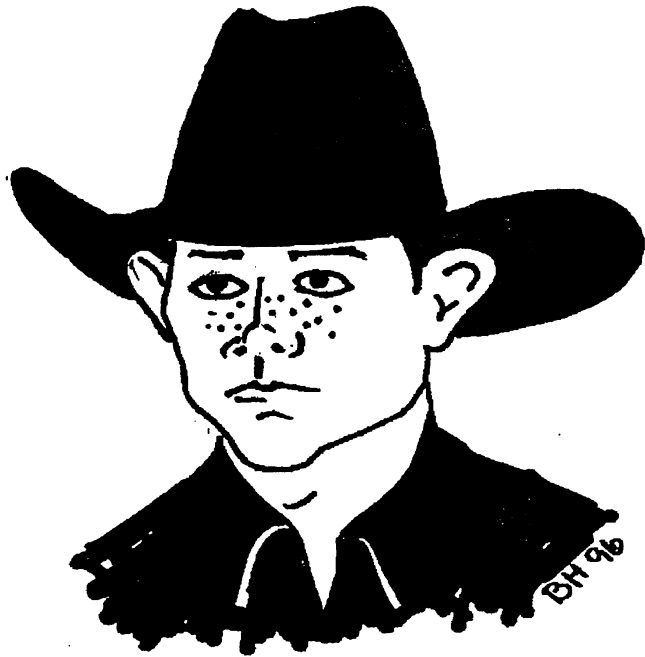
Dan Feiler



Dan Feiler



Benjamin Gates



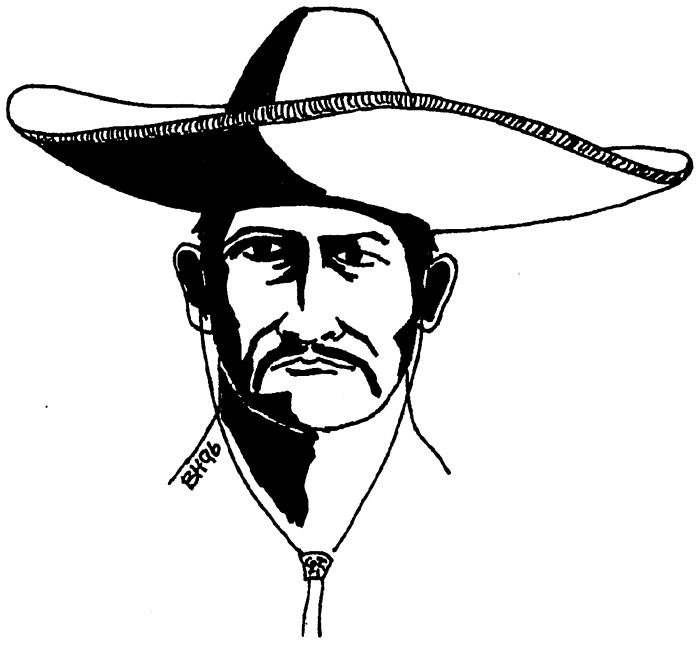
Benjamin Gates

Sean McDonald

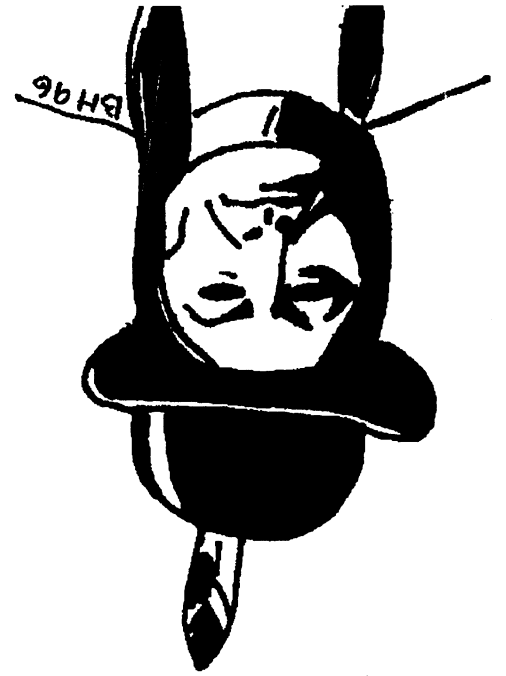


Sean McDonald

Pablo Diablio



Pablo Diablio



Ithaka



Ithaka