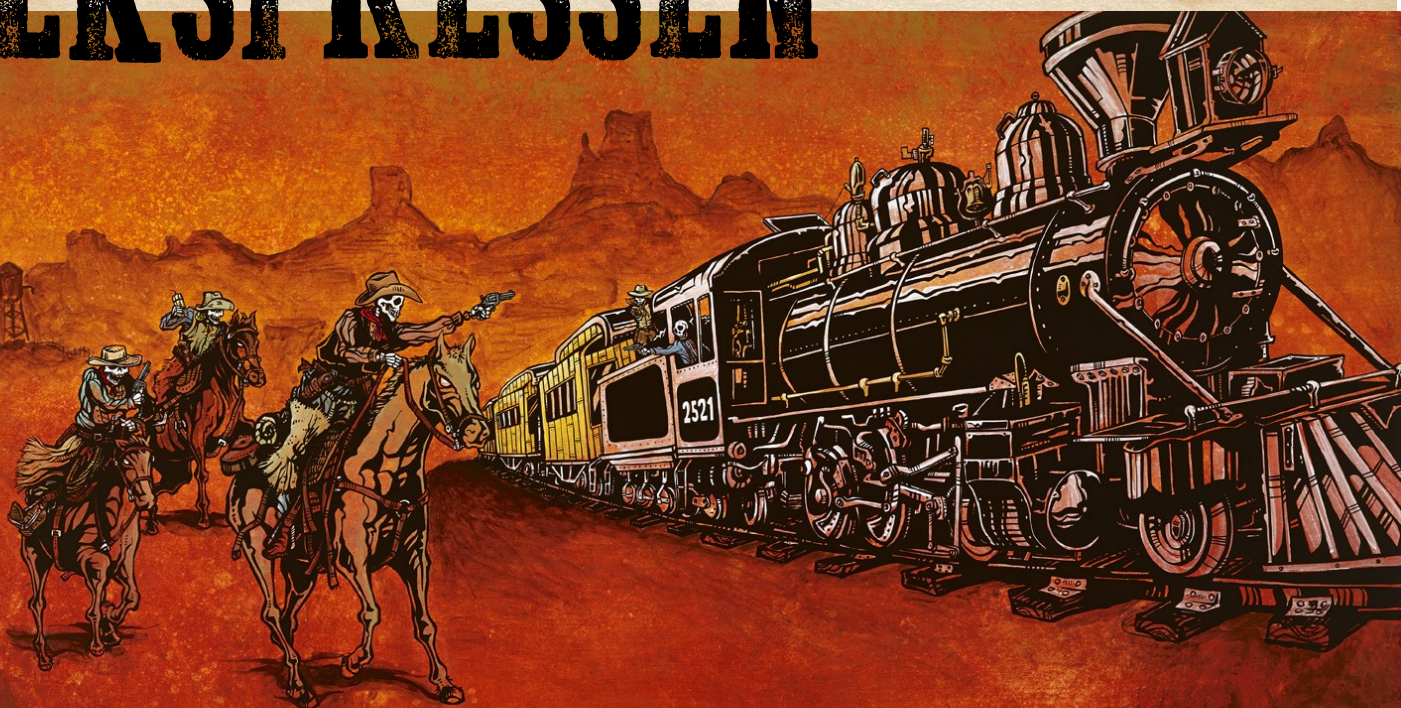


TOMBSTONE EKSPRESSEN



VIKING CON 2017
Thomas Jakobsen



ET ÆNDRET SCENARIO

Det scenarie jeg har skrevet, er ikke det samme scenarie, som jeg først havde i tankerne. Det er heller ikke det scenarie, som blev tilmeldt Viking Con.

Det er anderledes, fordi det blev nødvendigt.

I det oprindelige scenarie optrådte GENERAL ROBERT E. LEE i en rolle, hvor han var helt. I lyset af aktuelle begivenheder kunne jeg ikke skrive det scenarie færdigt.

Så jeg endte med at skille scenariet fra hinanden. Og så så jeg på, hvad der kunne bruges, og hvordan det så kunne

stykkes sammen. Det skulle jo trods alt helt matche den titel og foromtale som var i Viking Con programmet.

Måske er scenariet blevet bedre. Måske ikke.

Jeg håber i hvert fald, at alle der spiller det, hvad enten det er som spiller eller spilleleder, på Viking Con eller andre steder, får en god oplevelse med scenariet. Også selvom det ikke er helt så gennearbejdet som jeg gerne ville ha' det.

THOMAS

INDHOLD

Overblik	3
Scenen sættes.....	4
Bonds	5
Anslag (Drejebog).....	6
Kuppet (Overblik).....	7
Døden på 8 ben (Drejebog: Vendepunkt)	8
Afslutning	9
Løse scener.....	10
Toget.....	12
Folk i toget	13
Bipersoner (Stats)	14-17
Spiltesten.....	18
Appendiks	19

OVERBLIK

Den første "indie" time

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

Det traditionelle scenarie

Det resterende spil er meget mere traditionelt, hvor spillerne styrer deres spilpersoner igennem et anslag der er stærkt struktureret og så bevæger sig mod et punkt hvor spillerne/spilpersonerne præsenteres for et problem, som de så har ret frie hænder til at løse. Den sidste del af scenariet er dermed meget løst skitseret med forskellige ideer, og det kan betyde, at du som spilleleder skal improvisere.

Hovedpersonerne

Spilpersonerne er alle veteraner fra Borgerkrigen. De sloges alle på Konføderationens side (sydstaterne), og arbejder nu som "problemløser" for jernbaneselskabet DIXIE RAILS (se appendiks for mere info om jernbaneselskaberne).

Spilpersonerne bliver sendt på opgaver, hvor de skal løse problemer, der opstår i kølvandet på den ondskab som hænger det vilde vesten, fordi at deres nye arbejdsgiver FITZ-HUGH LEE har besluttet sig for at bruge jernbaneselskabets ressourcer til at føre en privat krig mod ondskaben.

Handlingen

Anslag: Hovedpersonerne laver et kup mod et tog, TOMBSTONE EKSPRESSEN. Deres mål er at tømme pengeskabet for vigtige dokumenter (informationer om en hemmelige Bayou Vermillion base i det vestlige Arizona). De skal bagefter sørge for at komme hurtigst muligt til en diligence station øst for Potential (en lille by centralt i Arizona), hvor de skal mødes med en kontaktperson fra Dixie Rails. Men så langt kommer de ikke i sceniet spilletid.

Spilpersonerne er erfarne "problemknusere" og har forberedt sig på opgaven. I bund og grund er det meningen at deres plan skal lykkes.

Vendepunkt: Kuppet er ved at være afsluttet. Alt har forhåbentligt kørt efter planen, og det er på tide at sætte hovedkonflikten i spil. Eksplosionerne af bro- og togskiner betyder at en rede af kæmpeedderkopper går til angreb. Der er også problemer med at noget af toget/skinerne synker i jorden. Det bliver en kamp om at overleve.

Afslutning: Scenariet slutter på mange måder, når spilpersonerne har fået lidt ro på. Edderkopperne er slået tilbage, men nogle civile er måske ført bort (for at blive spidst), og andre er tilbage i toget.

Hovedpersonerne beslutter sig enten for at blive og hjælpe (hvilket kan lede til et action-klimaks) eller de kan stikke af (og overlade utallige uskyldige civile til den sikre død).



"HVAD HANDLER SCENARIET EGENTLIG OM?"

Scenariets plot og handling lægger ud med et kup og handler senere om at kunne overleve en farlig situation. Det betyder, at der er action undervejs.

Men det er jo bare en ramme. Historien handler om hvordan fem mennesker bliver tvunget til at tage stilling til hvad de gør for at overleve.

Historien begynder med at alle har mulighed for at bevæge sig i forskellige retninger rent menneskeligt; er kuppet en

blodig affære eller skåner de folk? Moralske eller amoralske valg er med til at sætte scenen for resten af scenariet.

Moralske valg binder dig, for de forpligter dig, og gør det svært at vende ryggen til problemer senere. Amoralske valg stiller dig mere frit—men ender alligevel ofte med at tvinge dig til at handle mere amoralsk.

Det er, kynisk set, nemmere at overleve uden moral, men kan du leve med det?

SCENEN SÆTTES

Drejebog for indie-spillet

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



Hvad er Deadlands

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

- Det er overnaturlig western.
- I er monsterjægere, og arbejder for FITZHUGH LEE.
- Der er mange store jernbaneselskaber, to er vigtige: DIXIE RAILS: Var ledet af GENERAL LEE. Har tætte bånd til regeringen. Her arbejder spilpersonerne. BAYOU VERMILLION: Bruger voodoo trolddom og zombier til at få arbejdet gjort. Dem kan spilpersonerne helt klart ikke li'.
- I Syden er det TEXAS RANGERS der slås for lov og orden. De er også monster-jægere. De bryder sig ikke om selvtægtsfolk (som spilpersonerne), men bryder sig endnu mindre om monstre og forbrydere; de er dog ofte hæmmet af, at de skal overholde loven.

Fordeling af rollerne

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

ALEX er gruppens eftertænksomme leder - den der ligger planer. *Stikord:* Team Coordinator

FRANKIE er gruppens veltalende og løgnagtige kortspiller. *Stikord:* Bedrager

TAYLOR er stærk og god til at slås, samtidig med at han er en hædersmand, der holder sit ord. *Stikord:* Krieger

HARLEY er bedst til at gemme sig og holde lav profil. Men kan også få arbejdet gjort. *Kan Stikord:* Tyv

CASEY er klog, ved en del om kemi og sprængstof—og kan holde hovedet koldt. *Stikord:* "troldmand".

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

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

Tre spørgsmål til professoren

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

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

Bånd binder os sammen

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

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

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

Første kig i Sjælespejlet

Spillerne skal på deres spilpersoners vegne svare på spørgsmålet „Du bekæmper ondskab, men er du selv et godt menneske?” Svarer spillerne meget kort, kan du måske følge op med et „Hvorfor?”.



BONDS

(sæt 1) Spilperson: _____

_____ har reddet mit liv.

_____ er god at drikke whiskey med.

_____ har lært mig mange ting.

Jeg skylder _____ \$150 for en hest.

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

Noter

(sæt 2) Spilperson: _____

Jeg stoler ikke på _____

Jeg ser op til _____

_____ skylder mig en tjeneste

_____ har reddet mig fra fængsel.

Har sammen med _____ været på flugt fra apache indianere.

Noter

(sæt 3) Spilperson: _____

_____ har engang skudt mig.

_____ kender en af mine hemmeligheder.

_____ misforstår mig hele tiden.

Jeg kan lære meget af _____

Sammen med _____ har jeg \$10.000 gemt i en bank i Dallas.

Noter

(sæt 4) Spilperson: _____

_____ har nemt ved at gøre mig glad.

Jeg har stor respekt for _____

Jeg har stjålet et ur fra _____

Jeg skylder _____ en stor tjeneste.

_____ og jeg er altid i venskabelig konkurrence om at være bedst.

Noter

(sæt 5) Spilperson: _____

Jeg føler mig tæt knyttet til _____

Jeg beskytter altid _____

Jeg føler mig truet af _____

Jeg har løjet for _____ om min fortid.

Jeg har hjulpet _____ med at skjule en forbrydelse.

Noter

ANSLAG

Drejebog til den første del af spillet



En grydeklar plan

Spilpersonerne er kompetente folk, der ved hvad de gør, og derfor har en plan. Det skulle også gerne betyde, at spillerne ikke bruger masser af tid på at lave en plan (se side 7).

Sørg for at spillerne lige bruge 5-10 minutter på at gennemgå planen. Optimalt er det ALEX'S spiller, der tager tæten og fungerer som ordstyrer, da det er ALEX som har lagt planen.

Det er ikke noget problem, hvis spillerne får lyst til at justere på planen—men vær forberedt på at justere i scenariet.

Forvarsting (Flash Forward)

Beskriv scenen for spillerne: En togvogn, støv og røg gør det svært at se. Der lyder skud. En mand skriger. En soldat humper forbi. En kvinde og to børn sidder på gulvet. Der ligger en død mand på gulvet. Kvinden græder, og ser op: „det er jeres skyld—hjælp os”. Soldaten skyder ud af vinduet. Pludselig splinters loftet over ham. Noget griber fat i ham, og hiver ham op. Udenfor skriger en hest. Jorden forsvinder under hesten, og den bliver trukket ned i et hul.

Klip til...

Tidligere

CASEY venter ved Silver Creek. Klokkeren er 1:15 og toget er ikke at se. Der er nok ikke så meget at gøre end at vente. Tal lidt med spilleren om hvor varmt det er, og at der ikke sker så meget andet end en rødhalet høg kredser nede ved de forladte bygninger (så spillerne ved bygningerne er der).

Ca. 1:25 Lad spilleren slå et Notice test. **Fail:** Hestene vrinkser. **Success:** Noget bevæger sig i klipperne en halv mile væk (ca. 800 meter), **Raise:** lysglimt stammer fra en person, der skynder sig væk og forsvinder mellem stenene (det er en indianer). Der er ikke så meget at gøre, da toget samtidig dukker op med ca. 10 minutter forsinkelse

Klip til.

30 min. tidligere

Toget kører gennem det triste terræn. Sidste stop var El Paso for ca. fire timer siden. Det er varmt i toget og alle passager ligner nogen som er ved at falde i søvn.

ALEX sidder på første klasse og nyder, at der stadigvæk er et par isterninger tilbage når tjeneren serverer drinks (whiskey eller lemonade efter eget valg). Overfor sidder den gamle ranchejer SCOTT SHALEY og underholder DR BEASLY imens hendes mand NORMAN drikker tæt. SCOTT viser sin gamle revolver frem og fortæller advarende om COWBOY BANDEN i TOMBSTONE: ”I det vilde vesten kan kun en seksløber beskytte dig. Vil du overleve må du være villig til at skyde først.”

HARLEY står uden på gangen på anden klasse og iagttager Forenberry familien. De fire børn (JAMES JR., EULA, LORI-ANN, TOBY) leger ude på gangen. I én kupé sidder mændene, de spiller kort og taler om minedrift i Californien (JAMES, WILLARD, JAMES RUSSEL), i en anden kupé sidder kvinderne og strikker (IRENE, LOUELLA, MARY), hunden sover (BUDDY). En ung kvinde (ADDIE) i sort tøj er gravid og ser utilpas ud.

TAYLOR og FRANKIE sidder på en hård bænk på tredje klasse. Vognen er fuld af mennesker. De fleste halvsover—herunder de fire vagter bagerst i vognen. Fire sorte veteraner er også med toget og taler meget optimistisk om at rejse til City of Lost Angels, hvor de vil søge arbejde (DANIEL, JOHN, SIMON og SOLOMON).

Toget fortager en uventet opbremsning. En gruppe soldater står langs skinnerne, hvor de med et lille bål og viftende arme sørger for at toget standser.

SERGEANT AMOS DYKES taler med konduktøren (det sker ved salonen) og beder om plads til tre sårede soldater og 2 der er døde. Alex kan overhearer at de taler om at kavaleriet jager apache-indianere der lige nu er på vej mod nord i retning af Potential (endnu en forvarsting). De sårede kommer ombord på 3. kl., de døde bliver låst inden i godsvognen og Srg. Dykes og fire andre mænd rider afsted mod nord.

Klip til.

KUPPET

FRANKIE og TAYLOR begynder kuppet. Her er et overblik over planen, og eksempler på de benspænd og komplikationer som opstår. Du kan læse mere om toget og folkene ombord på side 12 og 13.

Planen for kuppet

❶ FRANKIE og TAYLOR opholder sig blandt passagerne på 3. klasse. De er de første som tager maskerne på inden de afvæbner vagterne i vognen,

TAYLOR bliver i 3. klassesvognen og holder øje med vagterne og de andre passagerer.

❷ FRANKIE skal gennem godsvognen og ned til bremsevognen for at standse toget.

❸ CASEY venter ved Silver Creek med hestene og nogle stænger dynamit til at sprænge broen og telegrafan i luften.

❹ HARLEY sidder i en kupé på 2. klasse og skal - når nedbremsningen begynder - genne alle passagerne fra 2. klasse hen til Taylor i 3. klassesvognen.

❺ HARLEY gåe frem mod salonvognen og samler undervejs passager der opholder sig i en kupé på 1. klasse.

ALEX opholder sig i salon for 1. klasses passager, og er klar til at hjælpe—og om muligt lokke vagterne fra postvognen i en fælde. Senest når HARLEY når frem skal ALEX tage masken på og holde øje med passagerne fra 1. klasse.

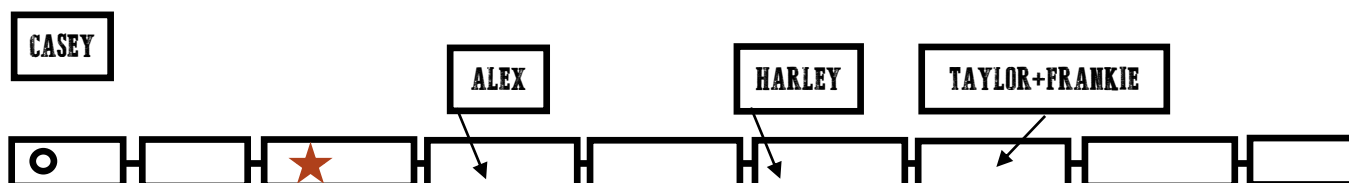
❻ Når toget holder stille skal CASEY sikre lokomotivet og vagterne i kulvognen.

❼ Alle fangerne skal ud af toget, hvor ALEX og FRANKIE holder øje med dem. CASEY sprænger skinnerne bag toget.

❽ ALEX og FRANKIE bevogter passagerer og vagter. CASEY sprænger skinnerne bag toget.

❾ TAYLOR og HARLEY prøver at få vagterne ud af postvognen og får fat på papirerne; CASEY er klar til at hjælpe med sprængstof hvis det bliver nødvendigt.

❿ Alle rider bort.



Benspænd og Komplikationer

Bare fordi spilpersonerne har en plan, behøver alting ikke gå glat og ubesværet. Der er forskellige benspænd og komplikationer som dukker op mens spilpersonerne laver deres kup.

Forsinkelse og soldater på 3. klasse: Tre sårede soldater på 3. klasse udgør en forhindring for FRANKIE og TAYLOR.

Aflåst godsvogn med zombier: Godsvognen er aflåst med store kæder, fordi den også bliver brugt til at fragte udøde jernbanearbejdere. Det nemmeste for FRANKIE er nok bare at klatre over taget.

Forenbergy familien: Blandt passagerne på 2. klasse er Forenbergy familien. Deres hund er arrig, og vil gø og bide så snart HARLEY tager masken på. Familien består også af flere børn og en gravid ung kvinde.

Voodoo Troldmanden på 1. klasse: BATISTE LEVEUX opholder sig i en kupe og er en ond og modbydelig voodoo-troldmand. Han bliver dog taget med bukserne nede om knæene, og vil i første omgang ikke gøre et væsen af sig.

Forretningsmanden og livvagten i salonvognen: På 1. klasse opholder MR. GADFREY sig sammen med sin livvagt BYRON ST. JAMES, der hurtigt trækker en revolver. Byron holder hovedet koldt så længe hans klient ikke er i fare.

Den gamle rancher i salonvognen har en revolver, og vil meget gerne vise den frem. Men han er en gammel mand og i bund og grund en kujon.

Fangetransport i togvognen: BARTON EVEREST er på vej til fængslet i Yuma med Texas Ranger DANNY HAMILTON, der ikke har i sinde at lade nogen røve toget. Dilemmaet er at spilpersonerne næppe har noget imod Texas Rangers, og ikke har en interesse i at gøre ham ondt.

DØDEN PÅ 8 BEN

Drejebog til scenariets vendepunkt

Kuppet er ved at være afsluttet. Alt har forhåbentligt kørt—stort set—efter planen, og det er på tide at sætte hovedkonflikten i spil.



Ekspllosionerne ved broen har desværre skaffet spillersonerne et uforudset problem på halsen: det har åbnet ind til en stor underjordisk grotte beboet af TERRANTULA'ER—Deadland universets svar på kæmpeedderkopper.

Hovedpersonerne bliver i første omgang nødsaget til at kæmpe for livet. Bagefter må de vælge om de bliver involveret i at forsvare toget (med risiko for selv at miste livet, enten i kamp eller når jernbaneselskabets folk når frem), eller de kan stikke af (og overlade uskyldige civile til den sikre død).

Optakt til edderkoppernes ankomst

Det kan være en god ide, at forvarse overfor spillerne, at noget snart går galt (det har de nok allerede luret, hvis de erindrer åbningsscenen). Her er et par ideer:

- **Hestene vrinsker.** De har tydeligvis gode instinkter til at mærke at faren er på vej.
- **Togskinnerne synker** ned bag eller foran toget. Toget tilter lidt til siden.
- **Flagermus flakser op fra slugten.** Det ligner først fugle, men opmærksomme spillersoner ser det er flagermus (de kommer fra den underjordiske grotte).

Angrebet

Edderkopperne slår til i et koordineret bagholdsangreb. Det er i første omgang kun de store (LARGE TERRANTULA) der angriber. Scenen er ret fleksibel, og der er forskellige ideer til situationer du kan bringe i spil. Det vigtigste er at du er fleksibel i forhold til spillernes handlinger.

- **Edderkopper trænger frem fra uventede sider.** De er gode til at klare og relativt stærke. Det ser godt ud, når de springer gennem vinduer, kommer op gennem gulvet, ned fra loftet etc.
- **Edderkopper trækker ofre med sig.** Folk bliver bidt og lammet. Edderkopperne trækker dem med ned under jorden. Det må gerne være kvinder, børn eller andre bipersonerne som du tænker spillersonerne har et positivt syn på.
- **Hest trukket ned i et hul.** En eller to af hestene bliver trukket halvvejs ned i et hul. Det handler mest af alt om, at gøre flugt lidt mere besværligt (måske der opstår splid mellem spillerne om de levende heste). Det gør ikke noget, at spillersonerne relativt nemt kan komme til den døde/sårede hest for at få fat på deres udstyr.

ALIENS er en fremragende film, jeg gerne anbefaler.

I forhold til scenariet rummer den inspiration til stemningen med edderkopperne, deres angreb, deres overnaturlige evne til at koordinere angreb, og ikke mindst en tur ned i deres grotter.



AFLUTNING

Tid til at runde af

Hovedpersonerne beslutter sig enten for at blive og hjælpe—eller de stikker af. Jeg håber, at spillederen og spillerne sammen får fundet frem til en slutning, der giver mening for dem.

Her er nogle tanker om forskellige måder at runde af på...



NED I DYBET

For dem der elsker action

Spilpersonerne drager ned i edderkoppernes gange for at befri de bortførte civile. Der er mørkt og fyldt med spindelvæv og sværme af små giftedderkopper. I en stor grotte venter måske boets ”dronning”.

Det bliver helt sikkert en ret drabelig omgang, og medmindre at I ikke helt spiller efter reglerne, vil det nok betyde at et par af spilpersonerne dør.

Ofrer fortjener en passende belønning. Det kunne for eksempel være en flash forward på et år tid, hvor I sammen beskriver den (lykkelige) afslutning på rejsen mod vest, som nogle af de overlevende passagerer oplever... fx familien FORRENBERRY der driver et hotel i en stor by uden i Californien, eller de SORTE VETERANER der finder en mineåre med Ghostrock, eller DOC. BEASLY der hjælper en kvinde med at føde. Det kan også være sjovt at se hvor Barton Everest er endt, hvis han overlevede—er han endelig færdig med at bygge sin egen celle i Yuma (alle fanger skulle også i virkelighedens Yuma fængsel bruge deres første tid på at bygge deres egen celle), eller spiller han mah-jong i et røgfylt rum i Shan-Fan.

DEN LANGE NAT

For dem der nyder eftertænksomhed og/eller gys

Spilpersonerne bliver ved toget natten over. De ved, at de risikere at blive fanget/dræbt når forstærkninger fra Tombstone når frem.

Der er god tid til at tænke over tingene. Tale med hinanden og bipersonerne. Og ikke mindst opleve gys mens edderkopperne pusler rundt. De kan også udforske det nærmeste område med ruiner og gamle mine-skakte.

Du kan finde inspiration til forskellige scener på side 10.

Afslutningen kan passende være at der kommer et tog fra Tombstone, og spilpersonerne giver hånd til Texas Ranger Hammilton, inden de stikker af.

FLUGTEN

For dem der vil overleve

Spilpersonerne stikker af og må bære det ansvar at mange dør. Det kan sættes i scenen på mange måder, men først kan beskrives lydene (og måske lys/ild) som spilpersonerne kan høre mens de rider bort.

I kan lave en flash-forward et halvt år. Spillerne kan efter tur fortælle hvordan deres spilperson har det med sine handlinger. Er det dårlig samvittighed der tynger, eller var det et nødvendigt offer.

Måske er der krydsklip til Silver Creek med resterne af toget og nye spor ved siden af og en masse nye gravsteder.

LØSE SCENER

Idéer til scener

Der er tale om et ret åbent scenarie, og udover anslaget, edderkoppe-bagholdet og mulige afslutninger, kan det være nyttigt med ideer til forskellige scener.



Toget er ved at eksploderer

Dampkedlen kører på Ghost Rock, der kan slukkes ved at hælde masser af sand på. Problemet er bare, at det er der næppe nogen der tænker på hvis togføreren ikke er i live. I stedet vil det stige i temperatur i takt med at vandvognen løber tør, med det resultat at kedlen eksploderer—og sammen med den lageret af Ghost Rock.

Måske en af assistenterne opdager det i så god tid, at spillersonerne kan blive bragt i spil for at forhindre ulykken.

Døde soldater bliver til varulve

Der er de to døde soldater i godsvognen. De kan i løbet af natten genopstå som varulve. Det kan være, at spillersonerne taler med de sårede soldater (de har kæmpet mod varulven), og derfor kigger på de to døde inden det kommer så vidt (I Deadlands bliver man ikke til en varulv at blive bidt, i stedet genopstår man fra de døde som varulv).

Ruinerne af den gamle jernbanestation

Bygninger er sammenfaldne. Kun vandtårnet står stadigvæk og ved dets side er en pumpe (drevet af Ghost Rock) - men det er gennemhullet af skud, og hvis pumpen bliver sat i gang, vil vandet lække. Der er en gravplads, men det viser sig hurtigt, at nogen har været forbi og tømme alle gravene for lig (Bayou Vermillion kan altid bruge ny arbejdskraft).

Måske er der en gammel dræsrine som mulig flugtvej?

Den gamle sølvmine

I den gamle hytte kan en opmærksom spillerson opdage en lille kasse, der ligger begravet under gulvet. Kassen indeholder lidt sølv (kan være praktisk i kamp mod varulve).

Zombierne slipper ud

De 10 zombier i godsvognen ligger i udgangspunktet fint i deres tønder (eddiken er nødvendig for at skjule stanken af døde mennesker). Men når toget bremses hårdt op, kunne det jo ske at en eller to af tønderne rev sig løs. Og så er der en zombie på fri fod i godsvognen.

Voodoo troldmanden

Hvis Leveux er i live, vil han nok prøve at bruge noget af natten på at lave voodoo ritualer. Det er nemlig den eneste måde han kan få adgang til sin magi. Det vil spillersonerne nok ikke bryde sig om.

Sweetrock komplikationer

De to mænd fra Sweetrock vil rede sig selv. Opdager de at Frankie er den bedrager, der ødelagde Sweetrock aktiekursen for flere år siden, vil de nok forsøge at tage hævn—og i hvert fald nævne hans dusør på \$500.

Man hænger da hestetoye

Der er helt sikkert en eller flere af bipersonerne der vil prøve at stjæle en af hestene, så de selv kan slippe væk.

Guld og grønne tropskove

Barton Everest vil gøre alt hvad han kan for at overleve og slipper bort. Han lover gerne del i sit bytte, som aldrig er fundet (måske eksistere det slet ikke). Han er dømt for at lave et ponzi-scheme baseret på falske andele i Cubanske sukkerplantager. Måske er han også varulv?

Texas Ranger Amnesti

Danny Hamilton er villig til at slå en handel af med spillerne. Hvis de hjælper ham med at forsvare toget, vil han give dem en chance for at slippe bort inden Bayou Vermillion kan anholde dem.

Five Minute Exit Scene "Goobar Peas"

Det kan være en god idé at bryde spændingskurven lidt, med en afslappende scene. I nattens mørke, eller måske når solen står op, eller hvor det nu passer, kan en af de overlevende bipersoner spontant bryde ud i sang. Snart synger en anden med, så tre, så alle mand i toget. Sangen kunne meget vel være "Goobar Peas", der er en komisk lille sang om peanuts. Måske du kan få spillerne med på at synge lidt med? Sangteksten er i appendikset, melodien kan nemt læres på youtube. Alle der synger med har fortjent at få en Bennie!

SPILTESTEN

Lidt noter og erfaringer fra spilletesten

Heldigvis var der tale om en spilstest. For det kørte ikke helt så godt. Det har nok gjort scenariet bedre, så derfor var det jo nok en succes i sidste ende.



Rammen

Testspillerne blev mere og mere bekymrede for om de ødelagde scenariet. De vidste jo ikke, at scenariet ikke fortsætter videre ud i det vilde vesten. Det ligger jo også lidt i kortene at togrøveriet kun er begyndelsen. Ikke hele spillet.

De sagde i hvert fald flere gange „vi har brugt al for lang tid på...”. I min optik brugte de tilpas tid.

Det er et problem. For hvis spillerne tror de spilder tiden, så får de ekstra travlt med bare at skride fra toget - og de føler måske slet ikke behov for at tænke på det som et valg. De vil nemlig bare videre til resten af scenariet.

Vi nåede sammen frem til at det kunne være en god ide at klippe frem til en situation, hvor man bliver præsenteret for dilemmaet allerede inden spillet begynder, for på den måde at sætte scenen.

Spilpersonerne

Der fungerede fint nok med at dele spilpersonerne ud, og der var ikke spørgsmål til reglerne (men vi spiller også alle sammen Deadlands sammen til hverdag, så det var nok ikke så overraskende).

Der var lidt for meget tekst/baggrund. Så det er nu justeret væk. Det er også gjort meget mere klart, at alle arbejder som monsterjægere for FITZHUGH LEE.

Delen med at lave spilpersonerne færdige i fællesskab gik fint nok, og blev taget vel imod. Men det er en (berettiget) kritik at det med *bonds* ikke rigtig når at fylde noget i scenariet. Den del bør måske helt droppes?

Indianerne bliver til edderkopper

Vi spillede med at toget blev angrebet af apache-indianere (hvor lederen er en varulv). Det er nu ændret til kæmpe-edderkopper. Alle var enige om, at det ikke var Weird West nok. Noget af det var min skyld, for jeg glemte selv, at der jo var nogle zombier i godsvognen, som kunne slippe fri.

Alle stemte for at lave lidt om på scenariet i forhold til fjenden. Det betyder også, at det lidt mere er spilpersonernes skyld og ikke bare et sært tilfælde, at indianerne lige kommer forbi.

Hvorfor blive?

Jeg tror, at mine normale rollespilsvener er ret kyniske. I hvert fald var der kun en af spillerne, der syntes de skulle blive og forsvare toget. Resten ville hellere ride væk; „*hvorfor blive, når vi så bare bliver hængt?*”. Ikke særlig heltmodigt. Vi talte en del om hvordan scenariets ”mission” kunne påvirke det. Hvad nu hvis de ikke skulle stjæle noget, men fx skulle dræbe en passager (det kunne fx være en vampyr i en kiste).

Det hele er i hvert fald en ret skrøbelig balance. Hvis byttet fra togrøveren er meget vigtigt, vil det være nemmere at smutte—da missionen er tilpas vigtig. Hvis der ikke er noget at stikke af med, så bliver det næsten for oplagt at blive.

Jeg er selv usikker. Lige nu er det fortsat et røveri, men jeg pusler stadigvæk med tanken om at ændre den detalje.

Texas Ranger

Sjovt nok havde spillerne ingen skrupler ved at skyde en Texas Ranger. De ved ellers godt, at Texas Rangers generelt er good guys i Deadlands. Han var måske også lige voldsom nok i sit syn på spilpersonerne—i hvert fald er det spillernes anbefaling, at han på en eller anden måde tilbyder folk frit lejde (eller bare et par dages forspring) hvis de bliver og slås.

TOGET

Lokomotivet

Der er en **tofører og to assistenter** som deles om arbejdet med at styre toget, og sørge for at der er kul (både almindeligt kul og Ghostrock) og vand nok til maskineriet.

Kul og vand-vogn

Med Ghostrock er behovet for kul mindre, men i stedet er der brug for mere vand. Derfor er der en kombineret kul- og vand-vogn. Der er **to vagter**, som sidder i et lille tårn på vognen med et gattling maskingevær. Det meste af tiden sidder de døst og kigger tomt frem for sig, men når toget sætter farten ned er de mere opmærksomme.

Postvogn

Udover sække med post er der også et pengeskab, og et område bag et kraftigt gitter til værdifulde forsendelser. Der er også en telegraf-station der med kabler kan tilkobles de telegraflinjer der løber langs jernbanen.

En **postmedarbejder/telegrafist** bruger tiden på at sortere posten, mens de **4 jernbanevagter** i vognen spiller kort, udveksler røverhistorier og drikker kaffe. I de mørke timer er de knap vågne, og skiftes som regel til at holde vagt i to-mands skift.

Når han har tid holder **kontrolløren**, dem med selskab.

Lænket med håndjern til et gitter sidder **en forbryder** på vej til fængslet i Yuma. Han bevogtes af en **Texas Ranger**.

Salon-vogn

Her kan gæsterne fra 1. klasse få lidt at spise og drikke. Der er også mulighed for at låne aviser og eventuelt spille kort eller lignende. Der serveres tre måltider i vognen på faste tidspunkter og alle passagerer har faste pladser til måltiderne. Resten af tiden står det passagerne frit for at sætte sig hvor de ønsker, samtidig med at der serveres forskellige drikkevarer. Der arbejder en **kok og to tjenere** i vognen.

1. Klasesvogn

Der er tre kupéer med plads til at fire passagerer kan side behageligt eller slå en køje ud til natten.

2. Klasesvogn

Fire kupéer med side- og køjeplads til 6 personer. Sæderne er ikke polstret og køjerne ret smalle. I det lille køkken bliver der lavet kaffe og passagerne har mulighed for at købe lidt mad (men de fleste måltider indkøbes af mad-sælgere der sværmer om toget når det holder stille på stationerne).

3. Klasesvogn

Én stor kupe med bænke. Der er god plads til 40 rejsende, men kun 20 er med toget på denne tur. Skal folk sove, må de gøre det mens de sidder op - eller være heldige at kunne fylde flere sæder.

Der sidder fire vagter på de bagerste sæder nær godsvognen

Godsvogn

Pladsen bruges primært til passagerernes bagage. Er der ekstra plads fylder jernbaneselskabet andet gods derind - typisk varer fra New Orleans til Tombstone.

På denne tur er der 10 store tønder, der hver indeholder en eddike-lugtende væske, hvori der i hver ligger en af de zombier som Bayou Vermilion bruger til jernbanearbejdet.

Der er også to døde soldater (flænset ihjel af en varulv) syet ind i teltdug.

Bremsevogn

Togets længde og vægt gør det nødvendigt at have en bremsevogn, for at kunne tage farten af toget i forbindelse med skarpe svinge og nedkørsel af stigninger.

Vognen er bemannet med **to mand**, der skal passe det store bremsehjul. Der er også køjepladser til 10 mand, som bliver brugt af togets personale og vagter.



FOLK I TOGET

TOGFOLK

Konduktøren RALPH SHAFFER har det overordnede ansvar for toget og passagerens sikkerhed. Han er loyal overfor jernbanen, og er blevet utrolig god til at fornægte, at der er noget galt. Som ung arbejdede han på en hjuldamper på Mississippi. Han halter og går med stok.

Togfører BILL MOBLEY har ansvar for lokomotivet og kørslen. Han har kørt toge for Bayou Vermilion i så mange år, at han udmærket er klar over, at jernbaneselskabet sjældent har rent mel i posen. Hans hænder er sorte efter årevis af kontakt med Ghost Rock og han har ikke længere mentalt velforvaret (han taler med sig selv, har nemt ved at blive hidsig og er dybt utilregnelig).

Togførers fire assistenter er gode til at passe sig selv og holde lav profil. ANDY og MARY, hjælper til i lokomotivet, mens CURTIS og RAY passer bremsevognen.

Kokken LEONA og to tjenere ABRAHAM og MARCUS arbejder primært i salonvognen, men passer også det lille køkken på 2. klasse. De er alle sorte i huden og tøjet er pletfrit hvidt.

Postmedarbejder og telegrafist DOUGHLASS FAIN bruger det meste af sin tid på rejsen med at sortere post. Han mangler det ene ben, der blev amputeret på et felthospital tidligt i borgerkrigen.

Vagterne er alle revolvermænd uden for mange kvaler. De har et tinskilt, der viser de arbejder for jernbanen og har en lovformelig ret til at anholde folk og opretholde lov og orden på jernbaneselskabets ejendomme. Kort sagt er de nådesløse lejesoldater med et politiskilt.

- Kulvognen; LEE og FRANK
- Postvognen; CARL, MOSES, EUGENE og JAY
- 3. klasse; CLARK, JOHN, VIRGINA og ELAM.

FANGETRANSPORT

Texas Ranger DANNY HAMILTON har set en del det vilde vesten, og har også måtte kæmpe mod ondskab og monstre. Han eskorterer BARTON EVEREST til fængslet i Yumam, så forbryderen kan afsone sin dom for bedrageri og en sag med bortførelse af børn.

PASSAGERER

1. Klasse

Kupe 1a: BATISTE LEVEUX opholder sig her bag lukket dør. Han bruger det meste af tiden på at have hed elskov med to kvinder (CLEA og JULIA). I vognen er også en stor pythonslange (BAALZEL).

Kupe 1b: ALEX og tre kvægopdrættere (SCOTT SHALEY, AMANDA HALE og CAMRON HOBBS) på vej hjem fra en forretningsrejse til New Orleans. De har alle tre ranches i området omkring Tombstone.

Kupe 1c: LESTER GADFREY og BYRON ST. JAMES fra Sweetrock Mining Co. på vej mod Californien i et forsøg på at genopbygge selskabet, der tidligere var dominerende flere steder i The Maze men nu blot er en skygge af sig selv.

DOC. MARY-LISA BEASLY og hendes mand NORMAN. Hun har fået job i Shannonsburg i Californien. Hendes mand var hesteopdrætter i Kentucky indtil krigen til spolerede det. Han er bitter og føler sig sat i skyggen af sin kone.

2. Klasse

To af kupeerne er booket til FAMILIEN FORENBERRY der har solgt deres plantage i Georgia og nu er på vej vestpå.

JAMES og IRENE er bedsteforældre og families ældste. Deres søn KAPTJAM JAMES RUSSEL og dennes hustru LOUELLA har tre børn (JAMES JR, EULA og LORI ANN). Deres datter MARY og hendes mand WILLARD er sammen med deres søn TOBY. Den sidste datter, ADDIE, er enke efter hendes mand blev skudt af røvere (hun er gravid og varmen og toget gør hende syg). Familiens hund, BUDDY, sover lige indtil den ser en trussel, og så vil den forsvare familien.

De **to sidste kupéer** er fyldt med rejsende, der for de flestes vedkommende er på vej mod vest, for at skabe sig et nyt liv.

3. Klasse

Der er ca. **20 rejsende** med toget på 3. klasse. Halvdelen af dem er sorte frigivne slaver, og resten er hvide folk, der også er ramt af de hårde tider i Syden. De er alle sammen på vej mod vest med drømme om et bedre liv.

Fire af de sorte mænd er **veteraner fra hæren** (DANIEL, JOHN, SIMON og SOLOMON).

BIPERSONER

BAYOU VERMILLION

Batiste LeVeux ♠

Attributes: Agilty d6, Smarts d6, Spirit d8, Strength d6, Vigor d8

Skills: Faith d10, Fighting d6, Notice d8, Persuasion d8, Shooting d6, Stealth d8

Grit: 1; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6

Edges: Arcane Background (Miracles)

Gear: Derringer (2d6 damage), kniv (Str+d4).

Powers: Boost/Lower Trait, Curse, Deflection, Fear, Mind Rider, Puppet, Zombie

Note: For at kunne bruge sine powers skal Batiste udføre komplicerede ritualer, der involverer 2½ times sang, dans, bål og blod i løbet af natten. Det har han ikke kunne gøre på rejsen, så derfor har han ikke adgang til sine Powers før end han får lavet sine ritualer.

Vagterne

Attributes: Agilty d6, Smarts d4, Spirit d8, Strength d6, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d6, Shooting d8, Stealth d6

Charisma: -2; **Pace:** 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 6

Hindrances: Mean, Enemy (Opposed railway warriors)

Gear: Revolver (damage 2d6), riffel (damage 2d8) eller haglggevær (1-3d6).

Zombierne

Attributes: Agilty d6, Smarts d4, Spirit d4, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d4, Shooting d6

Pace: 4; **Parry:** 5; **Toughness:** 7

Special Abilities:

- **Claws:** Str
- **Fearless:** Immun overfor Fear og Intimidation.
- **Undead:** +2 til test mod Shaken: Called Shot giver ikke ekstra skade (undtagen i hovedet)
- **Weakness (Head):** Skud i hovedet giver +2 damage.



PASSAGERER

Byron St. James (Sweetrock)

Attributes: Agilty d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d6, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Notice d8, Shooting d8

Grit: 2; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6

Edges: Marksman

Gear: Revolver (damage 2d6) og riffel (damage 2d8)



Teas Ranger Danny Hamitton ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d8

Skills: Fighting d10, Intimidation d8, Knowledge (Occult) d6, Shooting d10, Survival d6

Grit: 2; **Pace:** 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 6

Hindrances: Overconfident, Vow

Edges: Texas Ranger, True Grit

Gear: Revolver (damage 2d6), stor kniv (Str+d4+1) og haglggevær (1-3d6).



Barton Everest ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Gambling d8, Notice d6, Shooting d10

Grit: 2; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5

Edges: Hip Shooting, Quick Draw

Gear: -

NOTE: Brug evt. stats for Werewolf form, hvis det giver mening i scenariet at Barton er varulv.



ALLE DE ANDRE

De fleste folk på toget har stort set identiske stats. Brug nedenstående som et udgangspunkt og juster efter behov.

De fire veteraner (DANIEL, JOHN, SIMON og SOLOMON) har samme stats som soldaterne.

Attributes: Agilty d6, Smarts d, Spirit d, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d4, Knowledge (Trade) d8, Notice d6, Shooting d4

Pace: 6; **Parry:** 4; **Toughness:** 5



TERRANTULA

TERRANTUTAL

I det sydvestlige hjørne af Konføderationen er de store edderkopper et farligt bekendtskab. De fleste betragter dem slet ikke som noget overnaturligt, men „bare” som en fætter til tarantellen. Deres særlige kendetegn er en mønster på ryggen der til forveksling ligner et kranium, og så den kendsgerning at de jager i flok (specielt når de er små).

Der er i princippet ingen øvre grænse for hvor store de kan blive, men det viser sig, at jo større de bliver, jo mere jager de alene—givetvis fordi de spiser hinanden.

De små edderkopper er på størrelse med en stor hånd. De store edderkopper er på størrelse med en hund. De virkelig store er på størrelse med et hus...

Small Terrantuta Swarm

Attributes: Agilty d10, Smarts d4 (A), Spirit d12, Strength d8, Vigor d10

Skills: Notice d6

Pace: 10; **Parry:** 4; **Toughness:** 7

Special Abilities:

- **Bite:** 2d4 (Medium Burst Template)
- **Split:** Kangå fra en Medium til to Small templates (med Toughness 5)
- **Poison:** Hvis wounded test Vigor; fejlet betyder paralyseret i 1d6 timer.
- **Swarm:** Parry +2 (medregnet); kan kun skades af area effect angreb eller ved at trampe (Strength).

Large Terrantuta

Attributes: Agilty d8, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d8, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Notice d8, Stealth d12

Pace: 10; **Parry:** 6; **Toughness:** 5

Special Abilities:

- **Ambush:** Kan grave sig ned (Notice -4); får the drop hvis den springer frem.
- **Poisonous Bite:** Str+2d6
- **Spring:** Kan hoppe 3” og få +2 Fighting.
- **Poison:** Hvis wounded test Vigor; fejlet betyder paralyseret i 1d6 timer.

Gargantuan Terrantuta ♠

Attributes: Agilty d12, Smarts d8, Spirit d10, Strength d12+8, Vigor d12

Skills: Fighting d12+1, Notice d8

Pace: 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 16

Special Abilities:

- **Fear:** Skal klare Spirit test (+ Grit).
- **Gargantuan:** Heavy Armor. Angreb er med +4.
- **Poisonous Bite:** Str+2d12 (Heavy Weapon)
- **Stomp:** Str+4 (Heavy Weapon)
- **Ambush:** Kan grave sig ned (Notice -4); får the drop hvis den springer frem.
- **Poison:** Hvis wounded test Vigor; fejlet betyder paralyseret i 1d6 timer.
- **Size +8:** Omtrent 20’ (6 meter) høj, 40’ (12 meter) bred.



FLERE NPC STATS

Til fri afbenyttelse

Scenariet er ret meget en sandkasse, som du og spillerne kan lege frit i. Det kan jo være, at I får bevæget jer i en retning, hvor der alligevel—som i den første version af scenariet—bliver brug for stats på indianere, soldater og cowboys. I så fald er de her.



INDIANERNE

Litu Ba'cho „Red Wolf” ♠

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



KIRGERNE

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

WEREWOLF FORM

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d12+2, Vigor d10
Skills: Fighting d12+2, Intimidation d10, Notice d12, Stealth d10, Survival d10
Grit: 2; **Charisma:** -2; **Pace:** 8; **Parry:** 9; **Toughness:** 7
Special Abilities:

- **Claws:** Str+d8
- **Fear (-1):** Spirit test mod Fear -1.
- **Infection:** Alle dræbt af en varulv har 50% for at genopstå som en varulv.
- **Invulnerability:** Våben der ikke er lavet af sølv, kan kun gøre en varulv Shaken.
- **Infra-vision:** Har kun halv penalty for dårligt lys, når den angriber levende væsner.
- **Weakness (Silver):** Får normal skade af sølv-våben.



Ka-e-te-nay ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8
Skills: Fighting d10, Intimidation d8, Riding d8, Stealth d10, Survival d8
Grit: 2; **Charisma:** -2; **Pace:** 8; **Parry:** 8; **Toughness:** 6
Hindrances: Mean,
Edges: Block, Fleet-Footed, Two-fisted
Gear: Kniv (str+d4), økse (str+d6)



HAEREN

Sergeant Amos Dykes

Attributes: Agilty d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d6, Riding d8, Shooting d8

Pace: 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 6

Hindrances: Vow

Edges: Block, Marksman, Soldier

Gear: Revolver (damage 2d6+1), riffel (damage 2d8), sabel (Str+d6).

Kavalerister

Attributes: Agilty d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d6, Riding d6, Shooting d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5

Hindrances: Vow

Gear: Revolver (damage 2d6+1), riffel (damage 2d8), sabel (Str+d6).



COWBOYS

Phineas "Phin" Clanton ♠

Attributes: Agilty d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Notice d6, Riding d8, Shooting d8, Stealth d6

Grit: 2; **Charisma:** -2; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6

Hindrances: Bloodthirsty, Wanted

Edges: Hip-Shooting, Two-fisted

Gear: 2 x Revolver (damage 2d6+1).



Cowboys

Attributes: Agilty d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d6, Riding d6, Shooting d6, Stealth d6

Charisma: -2; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5

Hindrances: Bloodthirsty, Wanted

Edges: Quick Draw

Gear: Revolver (damage 2d6+1) eller riffel (damage 2d8).



SPILTESTEN

Lidt noter og erfaringer fra spiltesten

Heldigvis var der tale om en spiltest. For det kørte ikke helt så godt. Det har nok også gjort scenariet bedre, så derfor var det jo nok en succes i sidste ende.



Rammen

Testspillerne blev mere og mere bekymrede for om de ødelagde scenariet. De vidste jo ikke, at scenariet ikke fortsætter videre ud i det vilde vesten. Det ligger jo også lidt i kortene at togrøveriet kun er begyndelsen. Ikke hele spillet.

De sagde i hvert fald flere gange „*vi har brugt al for lang tid på...*”. I min optik brugte de tilpas tid.

Det er et problem. For hvis spillerne tror de spilder tiden, så får de ekstra travlt med bare at skride fra toget - og de føler måske slet ikke behov for at tænke på det som et valg. De vil nemlig bare videre til resten af scenariet.

Vi nåede sammen frem til at det kunne være en god ide at klippe frem til en situation, hvor man bliver præsenteret for dilemmaet allerede inden spillet begynder, for på den måde at sætte scenen.

Spilpersonerne

Der fungerede fint nok med at dele spilpersonerne ud, og der var ikke spørgsmål til reglerne (men vi spiller også alle sammen Deadlands sammen til hverdag, så det var nok ikke så overraskende).

Der var lidt for meget tekst/baggrund. Så det er nu justeret væk. Det er også gjort meget klart, at alle arbejder som monsterjægere for FITZHUGH LEE.

Delen med at lave spilpersonerne færdige i fællesskab gik fint nok, og blev taget vel imod. Men det er en (berettiget) kritik at det med *bonds* ikke rigtig når at fylde noget i scenariet. Den del bør måske helt droppes?

Indianerne bliver til edderkopper

Alle var enige om, at det ikke var Weird West nok. Noget af det var min skyld, for jeg glemte selv, at der jo var nogle zombier i godsvognen, som kunne slippe fri.

Alle stemte for at lave lidt om på scenariet i forhold til fjenden. Vi spillede med at toget blev angrebet af apache-indianere. Det er nu ændret til kæmpe-edderkopper. Det betyder også, at det lidt mere er spilpersonernes skyld og ikke bare et sært tilfælde, at indianerne lige kommer forbi.

Hvorfor blive?

Jeg tror, at mine normale rollespilsvenner er ret kyniske. I hvert fald var der kun en af spillerne, der syntes de skulle blive og forsvare toget. Resten ville hellere ride væk; ”hvordan blive, når vi så bare bliver hængt” var holdningen. Ikke særlig heltmodigt. Vi talte en del om hvordan scenariets ”mission” kunne påvirke det. Hvad nu hvis de ikke skulle stjele noget, men fx skulle dræbe en passager (det kunne fx være en vampyr i en kiste).

Det hele er i hvert fald en ret skrøbelig balance. Hvis byttet fra togrøveret er meget vigtigt, vil det være nemmere at smutte—da missionen er tilpas vigtig. Hvis der ikke er noget at stikke af med, så bliver det næsten for oplagt at blive.

Jeg er selv usikker. Lige nu er det fortsat et røveri, men jeg pusler stadigvæk med tanken om at ændre den detalje.

Texas Ranger

Sjovt nok havde spillerne ingen skrupler ved at skyde en Texas Ranger. De ved ellers godt, at Texas Rangers generelt er good guys i Deadlands. Han var måske også lige voldsom nok i sit syn på spilpersonerne—i hvert fald er det spillernes anbefaling, at han på en eller anden måde tilbyder folk frit lejde (eller bare et par dages forspring) hvis de bliver og slås.

— APPENDIKS —

JERNBANESELSKABERNE

Flere store jernbaneselskaber slås med hinanden om at komme først med en rute tværs over det amerikanske kontinent. De er flere steder i direkte krig med hinanden, og der bliver ikke sparet på krudt og kugler.

I scenariet optræder i særligt to selskaber, hvor det ene (BAYO VERMILLION) ret tydeligt er drevet af grådighed og ondskab. Det andet (DIXIE RAILS) har ikke helt så mange lig i lasten, og kan bedre beskrives som være "good guys".

Dixie Rails

Dixie Rails har en ejerkreds bestående af velbeslåede sydstats "gentlemen", der er drevet af både økonomiske og patriotiske motiver. Den første direktør for selskabet GENERAL ROBERT E. LEE, og flere af selskabets vagter og ansatte er veteraner fra hæren.

Efter General Lee blev myrdet for et år siden, har selskabet været drevet af hans nevø FITZHUGH LEE, der bruger sine gode forbindelser til regeringen og militæret til at føre en privat krig mod ondskab, samtidig med at han prøver at redde selskabet fra konkurs.

Selskabet har skinner fra hovedstaden i Richmond gennem sydstatene, over Mississippi floden og videre mod vest gennem Arkansas, Texas, New Mexico og Arizona (langs linjen ligger Roswell, NM, der tidligere i krigen var sydstaternes "hemmelige" forsøgsstation for udvikling af Ghost Rock våben - i dag en rygende ruinhob).

Bayou Vermillion

Bayou Vermillion er ejet af den excentriske haitianer BARON SIMONE LACROIX, der er en stinkende rig handelsmand fra New Orleans.

Han holder sig generelt langt væk fra offentlighedens søgelys, da han er en ond voodoo-doktor, og i stor stil gør brug af sort magi og nekromanti for at opnå sine mål.

Selskabet har formået at lægge skinner igennem områder, som alle troede det ville være umuligt at krydse, fordi arbejdet ikke er udført af mennesker men uddøde zombier.

Jernbanen går gennem Louisianas sumpe, Texas' mest ugæstfri egne og et nådesløst ørkenområde i det sydlige New Mexico og Arizona. I Tombstone har selskabet allieret sig med en gruppe lovløse, kendt som Cowboys, der ganske hårdhændet har tilkæmpet sig en magtposition i området.



Sydens Hurtigste Tog

Tombstone Ekspresen kører fra New Orleans til Tombstone med forskellige stop undervejs.

Køreplanen praler med at hele turen kun tager 3 dage, men det er mere forventeligt at bruge *4-5 dage på turen*.

Det tager en uge at komme fra El Paso til Tombstone på hesteryg. Med toget tager turen omtrent *8 timer uden stop* og Silver Creek ligger knap 2/3 undervejs.

Turen fra New Orleans til Tombstone er på ca. 1.400 miles/2.250 km og det meste af turen er så bumlet, at det bliver en evig påmindelse om at jernbaneskinneerne og resten af byggeriet ikke er af imponerende høj kvalitet.

En stor dampmotor driver toget frem med en imponerende gennemsnitshastighed på 35 km/t (et normalt tog i sydstatene kører 25 km/t - og hvis det lyder langsomt, så tænk på at en diligence kører med 5 km/t og traditionel prærievogn er nede på 2-3 km/t). Selv i vogne med god affjedring er komforten begrænset når hastigheden er mere end 30 km/t.

På de åbne og flade strækninger kan hastigheden teoretisk godt nå op på ca. 100 km/t (men det er for farligt grundet jernbanesporets dårlige kvalitet).

Evindelige forsinkelser

Forsinkelser er hyppige, og jernbanens mange problemer er et yndet samtaleemne blandt passagerne, og der er nok at tale om.

Forsinkelser er helt normale - og årsagerne er mangeartede:

Det sker hyppigt at *skinnerne bliver rystet løse*, da naglerne ikke kan holde til belastningen fra toget.

Dertil kommer *regnskyl og andre forhindringer* fra naturens side, som giver skader på sveller, broer, fundament, dæmninger og tunneller.

Grænselandet mod Mexico er også præget af talrige problemer, og specielt *apache-indianerne har set sig onde* på jernbanen, som de gerne og ofte saboterer.

Oven i hatten er jernbanen byggetid krigstid med *mangel på ressourcer* og i størst mulig hast (for at komme først med en transkontinental rute).

Bayou Vermillion har en arbejdsstyrke som officielt består af frigivne slaver, men i virkeligheden primært består af *uddøde zombier der lægger spor*, hvilket også spiller ind på kvaliteten.

Goober Peas

Sitting by the roadside on a summer's day

Chatting with my mess-mates, passing time away

Lying in the shadows underneath the trees

Goodness, how delicious, eating goober peas.

Peas, peas, peas, peas

Eating goober peas

Goodness, how delicious,

Eating goober peas.

When a horse-man passes, the soldiers have a rule

To cry out their loudest, "Mister, here's your mule!"

But another custom, enchanting-er than these

Is wearing out your grinders, eating goober peas.

- omkvæd -

Just before the battle, the General hears a row

He says "The Yanks are coming, I hear their rifles now."

He looks down the roadway, and what d'ya think he sees?

The Georgia Militia cracking goober peas.

- omkvæd -

I think my song has lasted just about enough.

The subject is interesting, but the rhymes are mighty rough.

I wish the war was over, so free from rags and fleas

We'd kiss our wives and sweethearts, say good-bye to goober peas.

- omkvæd -





MYTEN OM GENERAL LEE

Mens jeg var ved at skrive scenariet, udbrød der uroligheder i USA (Virginia) hvor usympatiske højreorienterede nazister og racister demonstrerede for at forsvare en statue af GENERAL ROBERT E. Lee - der ofte fremstilles på en måde der legitimerer hvide racisters dagsorden.

I en kopi af andre tragiske terrorangreb kørte en mand sin bil ind i en gruppe mod-demonstranter. En kvinde omkom.

I det lys, var der flere ting ved mit scenarie, som jeg ikke kunne forlige mig med. Så jeg har ændret og skrevet om.

I det oprindelige scenarie var Lee en hædersmand og symbol på håb. For det er han i Deadlands. Et fiktivt univers hvor slaverne er sat fri, og kun onde skurke er racister.

Men det understøtter beklageligvis også myter, som amerikanske White Supremacy typer dyrker.

Lee var ikke bare var general men også en ret hårdhændet slaveejer og helt igennem racist. Derfor omskrivning. Og et lille pip fra min hånd om, at vi er skal være vores historie og samtid bevidst.



Confederate Army General Robert E. Lee was vilified in the North during the Civil War only to be transformed in the decades afterward into a heroic icon of "The Lost Cause," admired by many on both sides of the Mason-Dixon line.



Was he a good soldier?

Lee accepted a role commanding the Virginia state forces of the Confederacy and became one of its generals, even though he had little experience leading troops. He would experience what political science Marshall L. DeRosa called a "mixed record" of military endeavours throughout the war.

Lee eventually commanded troops in the field, winning battles largely because of an incompetent Union Gen. George McClellan, according to historians. "Victories were won through Lee's aggressiveness and daring in the face of McClellan's timidity rather than by any comprehensive generalship on Lee's part, for he was unable to exercise control over his subordinate commanders, and in the individual battles were tactical defeats," according to "The Encyclopedia of Nineteenth-Century Land Warfare: An Illustrated World View."

He won other important battles against other Union's generals, but often was stalled. He was famously defeated at Gettysburg by Union Maj. Gen. George Meade. Lee's massed infantry assault across a wide plain was a gross miscalculation in the era of artillery and rifle fire, "The Encyclopedia of Nineteenth-Century Land Warfare" said.

What is his history as a slave owner?

Documents show Lee was cruel to his slaves and encouraged his overseers to severely beat slaves captured after trying to escape. Historian Elizabeth Brown Pryor said in a 2008 American Heritage article that Lee was angry about the slaves' demands for freedom and "resorted to increasingly harsh measures to maintain control," breaking up most slave families. One slave at Arlington, Pryor noted, called Lee, "the worst man I ever see."

A career army officer, Lee didn't have much wealth, but he inherited a few slaves from his mother. Still, Lee married into one of the wealthiest slave-holding families in Virginia - the Custis family of Arlington and descendants of Martha Washington. When Lee's father-in-law died, he took leave from the US Army to run the struggling estate and met resistance from slaves expecting to be freed.

In an 1856 letter to his wife, Lee wrote that slavery is "a moral & political evil." Lee also wrote in the same letter that God would be the one responsible for emancipation and that blacks were better off in the US than Africa.



— TOMBSTONE EKSPRESSEN —

"I det vilde vesten kan kun en seksløber beskytte dig. Vil du overleve må du være villig til at skyde først."

Den gamle mand nikker for sig selv, efter han har delt sin visdom med de andre passagerer. Ingen svarer ham. Det er varmt og ørkensolens hede trænger igennem togets vinduer og forvandler kupéen til en smelteovn. Det er flere timer siden at de sidste isterninger bukkede under for varmen.

Passagerne er døde i varmen mens togets bevægelser langsomt nedbryder kroppens evne til at holde sig vågen. Nogle af dem har været med siden toget forlod stationen i New Orleans for tre dage siden.

En af passagerne skæver til sit ur. Der er kun 7 minutter til toget når svinget inden Silver Creek. Det er tid til at gøre masken klar og tjekke revolveren.

- o -

Scenariet foregår i WEIRD WESTERN settingen fra DEADLANDS rollespillet, hvor en gruppe veteraner fra borgerkrigen har fundet arbejde som håndlangere i jernbaneselskabernes nådesløse kamp om adgangen til Arizonas rige minebyer.

Det er ikke nødvendigt med noget særligt kendskab til hverken setting eller SAVAGE WORLDS reglerne.

Der er tale om en handling som blander action med de valg, hovedpersonerne tager undervejs.

Spillerne skal selv være med til at skabe deres roller ud fra et skelet, hvor det er i spillerens magt at bestemme rollens køn, samvittighed og mål.

Scenariet er skrevet til fem spillere, en spilleleder og har en spilletid på ca. 5 timer.

