

COLT

TEXT: CHRISTOFFER KRÄMER

BILD: TOMAS ARFERT



Från inbördeskrigets blodstänkta slagfält flydde de och lämnade sina grå sydstatsuniformer på den gyttjiga marken. Inte på grund av nobelt avståndstagande eller fasta principer utan på grund av feighet, tillfälle och de omöjliga situationer ödet alltid placerar människor i. De lämnade allt bakom sig och red västerut, tillsammans mer av nödvändighet och rädsla än av medvetet val och önskan. Vinden drev dem som tumbleweeds och när de till slut hamnade i Deliverance, New Mexico så var det inte på grund av att de ville ha det så utan för att det blivit så.

Deliverance, en knoppande stad på slätten, i bergens skugga. Utlängd bortom all ära och redighet, ett stenkast från både apacher och mexikaner, men med en hårt arbetande och ärlig befolkning. Deliverance, en stad godtyckligt styrd av boskapsbaronen Joseph Coltrane Sr., en man vars förakt för alla dem som är absolut beroende av honom tar sig allt fler och grövre uttryck. Deliverance, en stad där rädslan sakta men säkert håller på att förvandla vardagen till en önskan bort. Deliverance, en stad som skulle behöva hjältar av en helt annan sort än de som kommer.

Colt är ett scenario som handlar om vanliga människor som tvingas till ovanliga val. Det är en historia om mord, avundsjuka, hat och en revolver. Colt.

Hej på er och välkomna till *Colt* som går av stapeln på GothCon XXVII. Detta är första delen i årets *Westerntrilogi* och de två följande delarna *Winchester* och *Gatling* kan man följa först på LinCon och sedan SydCon. I din hand håller du scenariot. Först kommer en del med själva manuset. I den andra delen som följer direkt efter hittar du samtliga handouts – karaktärer, kartor, bilder och diverse texter avsedda för spelarnas ögon. Om du blivit av med någonting eller har frågor på innehållet så får du gärna ta kontakt med mig eller med westerngänget. Mycket nöje!

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

TACK

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

Maria Bergius Krämer

Anders och Tove Gillbring

Daniel Ahlm

Christian Johansson

Speltestarna på Sveavägen, som snabbt hittade scenariots brister.

Speltestarna i Tullinge, som sporrade mig att få arslät ur vagnen.

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

REGLER

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

RYKTE

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

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

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

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

VAPENSKICKLIGHET

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

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

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

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

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

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

HUR MAN LYCKAS

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

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

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

STRUKTUR

Informationen i detta scenario är upplagd på följande sätt:

DEL ETT

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

DEL TVÅ

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

DEL TRE

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

DEL FYRA

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

Jag hoppas att detta skall bringa klarhet i alla frågor.

DEL ETT OM TRILOGIN

Årets Westertrilogi, med de individuella scenarionamnen Colt-Winchester-Gatling, kallas Deliverancetrilogin. Detta beror på att handlingen på ett eller annat sätt

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

Trilogin är nog (utan att vara någon expert på tidigare trilogier) något mer sammanhängande än tidigare och detta har både för- och nackdelar. Jag hoppas att de två första delarnas förhållandevis ”öppna” cliffhanger-slut skall locka folk att spela vidare på nästa konvent snarare än att få dem att avstå för att scenariot de spelat varit otillfredsställande avslutat, men jag vågar inte sia om detta. Trilogin var, i sin ursprungliga form, tänkt att börja förhållandevis eländigt i del ett, raskt barka utför i del två, för att slutligen sluta i total misär och upplösning (och potentiellt utradering) av karaktärsgruppen i del tre. Speltester har dock visat sig att spelare instinktivt värjer sig mot inre konflikter och splittring och är beredda att laga även de största förtroendeklyftor så länge det är det som behövs för att enas mot en yttre fiende. Av denna anledning vågar jag inte längre tvärsäkert säga hur trilogin kommer att utvecklas. Utvärderingarna från *Colt*-spelledarna på GothCon får avgöra. En sak är dock säkert – det kommer inte att sluta lyckligt!

KARAKTÄRSDYNAMIKEN OCH TEMAT

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

Ett viktigt huvudtema i scenariot är att blod är tjockare än vatten. När jag tänker på vilda västern tänker jag på bröder. Bröderna

VÄNSKAPSFÖRHÅLLANDEN OCH MAKTSTRUKTURER

Efter första scenen i första scenariot ser vänskapsförhållandena i gruppen ut enligt ovan.

Thomas

Eric

Al

Paul

Bill

Maktförhållandet i gruppen ser ut så här:

- Thomas är den informella, ”starka” ledaren
- Eric är den officiella ledaren
- Paul är en ledargestalt, men söker inte ansvar
- Al är inte intresserad av ledarskap alls
- Bill är helt utan ledarskapsförmågor

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

Thomas

Paul

Al

Bill

Eric

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

Earp, bröderna Dalton, bröderna James osv. I en hård tid där revolutionen är den enda lagen i stora delar av USA kan man bara lita fullt ut på sitt eget kött och blod. Men riktigt dramaturgiskt spännande blir inte detta koncept om man inte först sliter isär brödraparet, skapar en djup spricka mellan dem och förstärker denna spricka med händelser som gör tillit och kärlek mellan dem så mycket svårare. Ett ständigt ökande tryck utifrån, genom hela trilogin, blir katalysatorn som får dem att slutligen inse att de bara har varandra och den triumfen är självaste kärnan i hela trilogin. För att lyckas med detta är hela karaktärsgruppen uppbyggt med ett brödrapar i centrum. Dessa är de enda sunda och vettiga karaktärer-

na av de fem – de resterande tre är trasiga och tragiska på varierande nivå. I trilogin kretsar sedan det mesta kring detta brödrapar och maktstrukturen som finns i det sällskap de färdas i – ett sällskap som inte egentligen valt varandra utan mer tvingats samman av ödet. Scenario ett börjar med en händelse som skapar en djup klyfta mellan bröderna och som samtidigt sätter igång en förändringsprocess av maktstrukturen inom gruppen, scenario två både fördjupar och i viss mån överbryggas den klyfta som skapats samtidigt som grupp-dynamiken fortsätter att förändras och scenario tre utplånar förhoppningsvis klyftan samtidigt som maktkonflikter i gruppen slutligen exploderar (se faktarutan ovan).

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

- 1) När det verkligen kommer till kritan – hur långt är du beredd att gå för att följa din egen övertygelse? När kommer de olika karaktärerna att kasta handsken, dra en linje i ökensanden och säga: hit men inte längre? För att undersöka dessa frågor är trilogin uppbyggd som ett stadigt fall mot botten. Jag tänker mig att det för varje karaktär i scenariot som tar den yttersta konsekvensen av sin moraliska övertygelse finns åtminstone en som inte orkar eller vågar göra det och därför dör inombords med alla dess tragiska konsekvenser.
- 2) Ju mäktigare vapen du lägger dina händer på ju svagare blir du. Detta föremål av järn som införskaffats för att skapa trygghet och styrka hos sin ägare genererar lika automatiskt som osynligt en zon av ökad fara och i längden ökad svaghet. Ju kraftigare vapnen blir ju högre blir insatserna och ju större blir faran...

OM SCENARIOT

Colt är i det stora hela ett klassiskt whodunnit – ett deckarscenario i westernmiljö. Detta är dock underordnat och i slutändan spelar det ingen roll om karaktärerna löser mordmysteriet eller inte, de är ändå fångade i en händelsekedja de inte kan kontrollera. Lösningen på scenariot är dock något som är eftersträvansvärt av tre anledningar: 1) Om karaktärerna förstår vad som hänt hjälper det dem att fatta beslut i scenariots viktiga slutparti. 2) Det är dramaturgiskt riktigt och skapar en insikt i hur huvudantagonisten Coltrane fungerar – något karaktärerna har nytta av i de följande två delarna. 3) Det ger spelarna en känsla av tillfredsställelse att ha förstått hur alla bitar hänger ihop. Detta är särskilt viktigt om man bara tänker spela en

del av trilogin. Det kan därför vara bra att tänka på detta när man läser igenom detta synopsis. Var någonsans finns ledtrådarna, hur kan jag som spelledare lyfta fram dem utan att göra scenariot för lätt eller svårt? I den problematiserande delen av scenariot skall jag noggrannare peka på hur spelledaren kan hantera detta.

DEL TVÅ BAKGRUND

För drygt 15 år sedan var Joseph Coltrane medlem i ett banditgäng som livnärde sig på att leda vagnståg med nybyggare till det nyöppnade territoriet New Mexico fel, för att sedan plundra dem och lämna dem att dö i för dem okänd ödemark. Denna verksamhet var inget han var särskilt stolt över, men det var å andra sidan inget han tvingades till heller. Under Coltranes sista vagnståg som guide hamnade han i konflikt med sin medguide, tillika banditgängets ledare, Gareth McReedy, och i det slagsmål som följde knivhögg han McReedy. Inför de tillströmmande nybyggarna hävdade han att McReedy blivit galen av solen och tänkt förgifta vattnet. Då alla i vagnståget visste att Coltrane och McReedy var vänner sedan gammalt åtnjöt Coltrane därefter allas respekt. Att tvingas döda sin egen vän för att rädda allas liv var ett stordåd. Alla förväntade sig nu också att Coltrane skulle leda dem vidare till det gröna land han och McReedy hade utlovat. Problemet var dock att Coltrane aldrig lärt sig hitta särskilt bra i New Mexico så länge McReedy skötte ruljansen och att det dessutom inte fanns något grönt land, det hade ju aldrig varit meningen att nybyggarna skulle komma fram ändå. Coltrane gjorde dock så gott han kunde. Han höll masken och förde vagnståget sydväst. Efter att ha lidit svåra umbäranden i den heta New Mexicosolen och varit nära misslyckande och undergång nådde Coltrane till slut ett grönt och bördigt landskap i

Sacramentobergens skugga. Han deklarerade att de var framme och tacksamma över sin räddning döpte de platsen till Deliverance. Värmd av tacksamheten från nybyggarna bestämde sig Coltrane för att stanna på platsen. Han red runt i området och bestämde sig för en strategi som i längden skulle göra honom välbärgad. Genom att, med nybyggarnas goda vilja, muta in de bästa betesmarkerna i närheten av Deliverance skapade han en god bas för boskapsskötsel. Genom att tillfälligt återvända österut, likvidera sina och McReedys tillgångar, hyra pålitliga män, manipulera till sig mer inmutningar och så vidare skapade han snabbt en stor maktbas. Genom att beredvilligt låta sina hyrda män hjälpa till med uppbyggnad av såväl offentliga stadslokaler i Deliverance som privata fastigheter fortsatte Coltrane att åtnjuta de andra nybyggarnas tacksamhet och respekt. Han valdes till stadens första borgmästare, en position han fortfarande har kvar, och till stadens sheriff. När han dessutom gifte sig med en nybyggardotter – Hannah, var den lokala glädjen total. Coltrane ansågs av alla vara en välgörare. Under åren som gick kom dock detta förhållande att gradvis förändras. I takt med att nya pionjärer, utan ett personligt förhållande eller tacksamhetsskuld till Coltrane, flyttade till den knoppande lilla staden blev Coltranes särbehandling allt mer ifrågasatt. Ju mer ifrågasatt Coltrane blev ju mer reagerade han som den hårdföre man han en gång varit. Det band av tillit som ändå växt fram mellan Coltrane och nybyggarna vittrade gradvis bort. Detta ledde också till att Coltrane blev allt mer affärsmässig. Han hävdade sina affärsrättigheter och sina landanspråk allt mer aggressivt, han höjde räntorna för alla dem han lånat pengar till, han började ta avgifter för de förtroendeuppdrag han fått. Missnöjet växte och Coltrane blev allt hårdare. Han avsåg sig stadssheriffskapet, utnyttjade sina kontakter och såg

till att bli utnämnd till fredsdomare i området. Sedan tillsatte han en egen sheriff som han betalade dubbelt upp, en gång som borgmästare och en gång som områdets överlägset rikaste person. Efter detta tenderade bråkstakar och allt för högljudda kritiker att befinnas skyldiga till småförseelser som den selektivt nitiske sheriffen uppdagade. När Coltrane började driva sina allt större nötkreaturshjordar över en del jordbrukares ägor var måttet rågat och ett tyst hat övergick i ett öppet motstånd mot Coltrane. Med över fyrtio starka kofösare på sin sida var detta dock ett tillfälligt problem. De två-tre mest högljudda och bråkiga farmarna hittades hängande i ett träd och efter det återställdes lugnet. Numera råder rädsans lag. De som har haft möjlighet har flyttat, men många är djupt skuldsatta till Coltrane och har ingen möjlighet. Det är dessa livegna som utgör merparten av Deliverance befolkning och som med flackande blick och nedböjt huvud skyndar vidare så fort Coltrane kommer på tal.

Coltranes familjesituation påverkade också denna utveckling. Efter några års äktenskap födde Hannah en son som fick namnet Joseph Coltrane Jr. Barnet visade sig dock ha Downs syndrom och Coltrane gömde undan barnet på sin stora ranch och vägrade tillstå offentligt att han hade ett barn. Coltrane Jr. kallas istället för Stuart Kemp och beskrivs som en avlägsen släkting. De flesta stadsbor är inte ens medvetna om att han existerar. Coltrane Jr. och den reaktion på barnet Coltrane Sr. visade upp ledde till en djup splittring i det annars ganska lyckliga äktenskapet mellan makarna Coltrane. Kylan bredde ut sig på ranchen och lämnade ingen i kontakt med den oberörd. Coltrane Sr. tröstade sig då genom att inleda ett förhållande med Patricia Griffin som anlät till Deliverance som glädjeflicka på genomresande. Under ett par år pågick deras affär i hemlighet. För tre år sedan uppdagade Hannah

dock historien och såsom varande en handlingskraftig kvinna van vid att tampas med sin hårdföre make ställde hon ultimatum. Antingen gjorde han sig av med slampan eller så skulle Hannah lämna honom och ställa till rejält med besvär på vägen. Coltrane fann det för gott att gjuta olja på vågorna och lämnade Patricia med en liten avskedsdusör med vilken hon kunde köpa en ateljé och börja försörja sig som sömmerska. Efter detta tycktes makarna Coltrane faktiskt reparera sitt äktenskap något, åtminstone för ett år eller så. Sedan tröttnade dock den rastlöse Coltrane och under våren återupptog han, i största hemlighet, förhållandet med den nu ganska ovilliga Patricia. Som en första uppvaktningsgåva gav han henne en av de två ornamenterade och pärllemorsmyckade Coltrevolverar han låtit specialtillverka i Boston.

I samband med att karaktärerna anländer till trakten kring Deliverance händer dock det som kommer att sätta en farlig sten i rullning. Coltrane bor, de sista två dagarna innan den långa boskapförsning norrut som väntar, på Grand Hotel i Deliverance, ett hotel som han givetvis äger. Här träffar han Patricia under en natt och gör henne, själv ovetande, med barn. Samma natt avlider den av Coltrane tillsatte stadsheriffen i ett hjärtbesvär. Under sin sista dag i Deliverance har Coltrane därför huvudbry. Han vill lösa sheriffsituationen innan han ger sig iväg, men han kan inte utse en stadsbo som högst troligen är emot honom. Lösningen kommer i form av en karaktär – Nicholas Alexander. Al rider in i Deliverance för att dricka till medan resten av sällskapet övernatrar på en farm utanför staden. Här hör Al rykten om sheriffs död och med sin sedvanliga fingertoppskänsla (läs Als karaktär för att få en noggrannare beskrivning av detta händelseförlopp) serverar han Coltrane det Coltrane vill höra och utlovar lojalitet. Al anställs som sstadsheriff och får löfte om

att göra sina vänner till vicesheriffer, dock utan lön. De får sherifkontoret som bostad och ett mål mat om dagen, serverat på Grand Hotel. Dagen efter ger sig Coltrane iväg som planerat.

Karaktärerna gör sig hemastadda i Deliverance och upptäcker snart vilken sömnig liten håla det är. Det behövs ingen sheriff att snacka om, allra mist fem. När Coltrane och hans hejdukar är borta drar resten av befolkningen dessutom en suck av lättnad och fortsätter med sina fredliga liv.

Hannah Coltrane syns inte ofta i staden, det är till och med möjligt att karaktärerna missar henne helt och hållet. Strax efter Coltranes avresa besöker hon dock handlare Vlogger i stadens lanthandel. Innan Coltrane avreser har Hannah nämligen noterat att han tappat en av de två fina revolverar han beställdes genom Vlogger och som han var så stolt över, och då Coltrane fyller år framåt jul har hon bestämt sig för att beställa en kopia åt honom. Via Vlogger beställer hon därför en identisk Colt från samma hantverkare. Då hon inte är särskilt vapenintresserad har hon dock missat den lilla detalj som skiljer revolverarna åt. På undersidan av handtaget har Coltrane nämligen ristat en romersk etta respektive en romersk tvåa på de revolverar han beställt. Han har själv behållit Colt nummer ett och gett Patricia nummer två. Den Colt Hannah beställer saknar dock helt numrering, utan har en blank undersida.

Efter två månader anländer den Colt Hannah har beställt och samma dag som hon är inne i Deliverance och hämtar ut den får hon genom skvaller och ett snabbt samtal med stadens doktor Weakley reda på något som gör henne ursinnig. Vloggers hustru viskar nämligen om att sömmerskan Patricia blivit på smällen men att "hon verkar ha löst det i det tysta" – en präktig skandal med tanke på att Patricia inte har något fast sällskap. Doktorn tillstår, efter rejäl press från Hannah, att han hjälpt flickstackarn och

att Patricia gång på gång påpekat vikten av att Joseph Coltrane inte fick få reda på något om denna händelse. Hannah återvänder till ranchen och börjar där planera sin hämnd mot både Patricia och Joseph.

Under veckorna efter aborten krånglar Patricia dessutom till saken ytterligare genom att sakta men säkert kära ner sig i den nye, stilige vicesheriffen Thomas Dunn. Hon undviker att berätta något för honom om sin bakgrund, sitt liv med Coltrane eller sin graviditet och hon önskar desperat att han skall kunna hjälpa henne ur det liv hon inte längre vill leva. För henne representerar Thomas lika mycket tryggheten och drömmen om en annan framtid som Patricia representerar för Thomas.

Här börjar scenariot Colt. Innan du läser igenom det råder jag dig att noggrant läsa igenom de fem karaktärerna. I texterna "Innan äventyret börjar" beskriver kvällen innan äventyret börjar och rör både Thomas och Pauls förhållande till Patricia samt det som händer med den Colt som står i centrum för detta scenario.

HÄNDELSE

Karaktärerna samlas på Mt. Lion Saloon och Bar för att äta sin gemensamma frukost. Barägaren Bucky O'Neill, som vid det här laget är van vid deras besök, är förberedd och serverar dem starkt kaffe samtidigt som han förser var och en med förplägnad efter dennes personliga smak. Dagens kommande händelser behandlas avslappnat medan karaktärerna stoppar i sig. Troligtvis handlar samtalet mest om att ryktena om Coltrane och hans kofösares återkomst till ranchen utanför Deliverance nu bekräftats. Strategier inför vad som kan komma att bli en lite stökig kväll i den annars så lugna staden diskuteras. Troligtvis funderar man också på hur man skall förhålla sig till Coltranes män om de blir bråkiga – det är ju trots allt Coltrane

som betalar deras löner. Runtomkring i saloonen sitter några farmare och stadsbor och pratar om exakt samma sak.

När lugnet brett ut sig och spelarna fått känna lite på sina respektive karaktärer drar scenariot igång på allvar.

Paul sträcker sig fram över bordet för att hålla upp ytterligare en kopp kaffe. När han gör detta glider hans kavaj upp och innanför i ett hölster får Thomas syn på Colten. Då revolverns utseende är ganska unikt råder det ingen tvekan i Thomas ögon om vilken revolver det är och självklart drar han sina egna slutsatser. Grälet/slagsmålet/konflikten mellan bröderna är intensivt och högljutt och många gamla oförrätter blandas in. De övriga tre karaktärerna är bifigurer, men dras troligtvis in på någon kant ändå. Revolvern viftas med fram och tillbaka och de övriga gästerna i lokalen hukar sig och viskar förskrämt.

För att få klarhet i hur Paul fått tag i revolvern störtar Thomas (eventuellt med Paul, eventuellt med de andra i släptåg) iväg till Patricia. Känsloerna är upprörda och det blir en scen på verandan utanför Patricias ateljé. Patricia minns inte gårdagen så noga, men när hon blir utsatt för påtryckningar av upprörda och högljudda män slår hon bakut. Anklagelser och motanklagelser haglar. Revolvern viftas med fram och tillbaka och omkringboende tittar förskräckta fram bakom gardiner och dörröppningar. Till slut ebbar stormen ut utan att konflikten fått någon egentlig lösning. Karaktärerna drar åt olika håll under dagen och en tryckt stämning sänker sig inför kvällen. Vem av bröderna som nu har revolvern är inte så intressant.

Under dagen och kvällen händer ett antal saker som berör det fortsatta scenariot och trilogin.

- En kavalleristyrka bestående av ett vitt befäl och fyra svarta "buffalo soldiers" rider in i stan

för att vila sina hästar och få en matbit på Mt. Lion. Befålet, som är mycket stolt över sin detalj, berättar för karaktärerna att de är på väg söderut för att undersöka rykten om en mexikansk bandit, "El Dente", som sägs härja över gränsen. Om ryktena visar sig sanna kan det bli en större insats från kavalleriets sida.

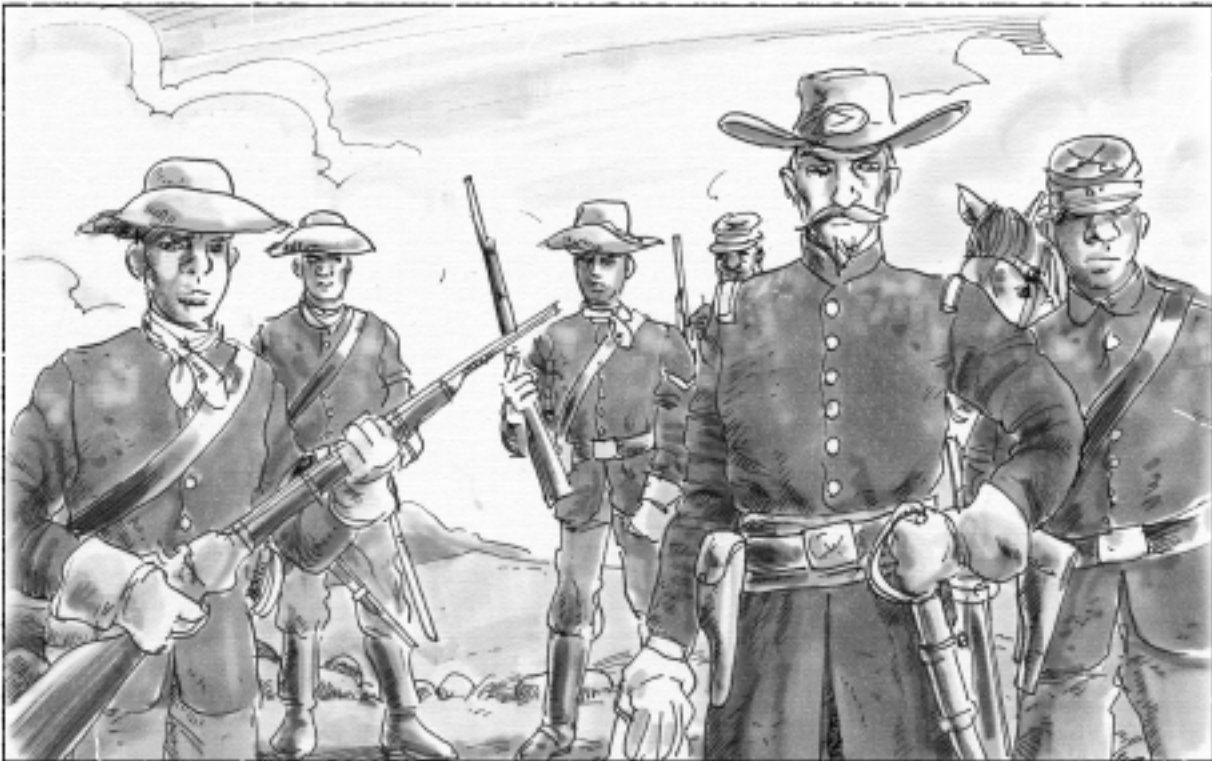
- Två av Coltranes kofösare rider in i staden och dumpar en kropp framför Dr. Weakleys praktik/begravningsbyrå. Karaktärerna förstår av diskussionen mellan doktorn och kofösarna att den döde varit en av Coltranes kofösare som försökt lura honom. Coltrane har skjutit honom i huvudet. Kofösarna gör dock klart för doktorn att det skall vara en ordentlig begravning i en fin kista, inget fuskjobb här inte.
- En last med varor anländer till handlare Vlogger som noggrant kryssar av varje föremål som levereras på en av sina noggranna listor. Det framgår att han är mycket petig.

När kvällen väl sänker sig kan konflikten mellan bröderna vara i alla tänkbara olika stadier. Löst, delvis löst eller helt oförändrat. Detta hindrar dock inte Coltranes kofösare från att anlända.

Vid sju-åttatiden börjar de första kofösarna anlända till staden. Det skjuts i luften och tjoas en massa, men i stort sett är det bara glada och festsugna män som gör av med lite överskottsenergi. Samtliga kofösare drar in på det av Coltrane ägda Grand Hotel. Här festas det livligt hela kvällen. Så länge inga provokationer förekommer går det dock bra.

Under kvällen uppsnappar någon av karaktärerna följande:

Två av Coltranes män pratar med låga röster om något som händer i övermorgon, antydningssvis i skymningen. Spridda fraser som ...underlig, ...vad skall han med alla dem till?, ...bäst att hålla låg profil, ...Willow Creek, ...kriget är väl över... när karaktärens öron.



När kvällen övergår till natt börjar några av Coltranes kofösare bli stökiga. Framförallt handlar det om de som gått över till Mt. Lion Saloon och Bar och som redan från början bestämt sig för att provocera. Två av dem, Little Mike Stanton och Miguel Alvarez blir riktigt fulla och odrägliga och slår vad om vem som först kan träffa flaskor i Buckys barskåp. Då de båda männen är allt för berusade för att skjuta säkert ryker både speglar och annat. Här ingriper karaktärerna och avvärjar de två kofösarna. Även om de från början inte haft någon avsikt att bura in de två så är deras uppförande så provocerande och hotfullt att det till slut blir nödvändigt. Kofösarna sluddrar och hotar, Coltrane skall göra än det ena och än det andra med sherifferna om de inte genast släpper dem. Trots detta kastas de i finkan för att sova ruset av sig. Någon timme senare lägrar sig lugnet över staden och karaktärerna kan pusta ut. Kvällen blev trots allt inte så hemsk som de hade befarat. Vid tvåsnåret har samtliga sheriffer kajat på sheriffkontoret.

Uppvaknandet är brutalt och det är viktigt att det spelas rätt. Vi vill inte ha några kroppsskador i det här stadiet av scenariot.

Karaktärerna väcks vid femtiden på morgonen på ett lika brutalt som överraskande sätt. Med hjälp av nyckel har ett antal kofösare beväpnade med både revolverar och avsågade hagelbössor tagit sig in i lokalen och hotar karaktärerna. De är ledda av Coltranes förman McClintock som karaktärerna väl känner igen från gårdagskvällen. Det är uppenbart att han har mycket stort inflytande bland kofösarna. Medan karaktärerna hotas ber McClintock mycket artigt om ursäkt för det missförstånd som uppstått. Missförståndet består i att Coltrane inte gjort det tydligt nog hur lagen skall skötas i Deliverance. Sheriffernas jobb, om det inte hade framgått tydligt tidigare, är att upprätthålla lagen för alla **andra** medborgare. De som jobbar för Coltrane omfattas inte av denna lag – för alla dessa människor är McClintock lagen. Med detta befrias de två fyllbultarna och McClintock

uttrycker sin önskan om att samarbetet med lagen hädanefter skall gå smärtfritt. Sakta drar sig kofösarna ut då McClintock plötsligt får syn på något, stannar upp, tar ett par steg tillbaka in och plockar colten från där den förvaras. Han tittar på den, tittar på karaktärerna och konstaterar lugnt att den här revolvern väl inte skall vara här. Efter detta stoppar han colten på sig och lämnar sheriffkontoret med sina män. Karaktärerna rasar mot sättet de behandlas på, men efter någon timmes samtal har de lugnat ner sig och återvänder till sängs.

Nu är det dags att sätta igång själva mordmysteriet.

Vid frukosten dagen efter är stämningen än mer tryckt. Diskussionerna rör nattens händelser och olika strategier lanseras för att hantera situationen i framtiden. Eventuellt ställer konflikten mellan bröderna fortfarande till det. Det är i detta läge som en otroligt andfädd ung pojke kommer inrusande på saloonen. Mellan flämtningarna får han fram: ...skjuten.

...Hon är skjuten. ...Kom fort ...Patricia ...Blod överallt...

Karaktärerna med Thomas i spetsen rusar givetvis genast mot Patricias ateljé. När de efter ett par minuters språngmarsch närmar sig ser de en ständigt växande folkmassa som samlats utanför på gatan. När folk i folkmassan får syn på sherifferna som närmar sig blir stämningen plötslig aggressiv. Fingrar pekas och rop hörs. "Där är dom", "Det var han/dom", "Han hade revolvern", "De var här och bråkade igår", osv. Gårdagens uppslitande gräl inför öppen ridå har inte gått förlorad på folk. Thomas är dock alldeles för uppriven för att låta sig hindras utan trycker sig framåt. Ställd inför en hotfull folkmassa drar han vapen och skjuter i luften, något som resulterar i att folkmassan tystnar och tar ett steg tillbaka. Medan Thomas kan ta sig in i Patricias ateljé börjar skrånandet igen. Det är tydligt att folkmassan inte tänker låta sherifferna utreda ett mord som de själva begått och det och mycket annat ropas också högljutt. Al, Eric och de andra har fullt sjå med att försöka kontrollera massan och undvika upplopp. Mer än en stadsbo meddelar att de tänker återvända hem och beväpna sig om inte något görs och andra skriker att Coltrane måste informeras så att han kan "ta tag i det!"

Under tiden tränger sig Thomas in i ateljén. I stort sett är rummet orört och ser ut som vanligt. Patricia ligger dock utsträckt på magen med en stor delvis stelnad blodpöl runt omkring. Bredvid kroppen ligger colten vars pärlemorförsedda kolv nu är fläckad av blod. Inga tecken på inbrott finns och bakdörren ut mot ån står lite på glänt. När Thomas vänder på kroppen ser han till sin fasa att Patricia blivit skjuten i magen på så nära håll att hennes klänning fattat eld och brunnit. Ingångshålet är en kladdig och sotig härva.

Under tiden har Al och Eric tvingats blidka folkmassan. Symboliskt avväpnas både Thomas och Paul

och "eskorteras" till sherifffkontorets celler. Eric utnyttjar också denna situation för att stärka sitt grepp över gruppen och framstå som den egentliga ledaren. Folkmassan lugnar sig men visar ändå stor misströnsksamhet. Skall sherifferna utreda sina egna vänner och få folk att tro att det går rätt till? Nya rop gör det uppenbart att Coltrane skall kontaktas. På sherifffkontoret måste Thomas fysiskt betvingas för att hindras från att kasta sig upp på sin häst och rida ut till Coltranes ranch för att göra upp med McClintock som tog revolvern.

I utredningsfasen samlar karaktärerna viktiga ledtrådar under dagen. Det kan ske i lite olika ordning, men följande står i alla fall klart efter ett par timmar. De två sistnämnda ledtrådarna som ställer allt på ända kommer när allt verkar helt obegripligt.

1. Skottet som dödade Patricia är av samma kaliber som colten.
2. Colten har blivit avfyrad under det senaste dygnet.
3. Mynningen på den revolver som dödade Patricia har hållits direkt mot huden på henne.
4. Thomas misstänker sedan tidigare att colten varit en mutgåva från Coltrane till Patricia och McClintocks reaktion förstärker detta.
5. Doktor Weakley låter, efter att ha tittat på kroppen meddela, att Patricia blev mördad någon gång kring midnatt, plus minus en timme.
6. Thomas eller Paul som får titta på mordvapnet en gång till noterar att den romerska siffran II som stod ingraverad på undersidan av handtaget på colten de bråkade om saknas på mordvapnet. Det är alltså inte samma vapen!

Ungefär samtidigt som denna bomb slagit ner hos karaktärerna och de som bäst sitter och diskuterar vad detta kan ha för betydelse för deras situation rider en av Col-

tranes kofösare förbi och låter meddela att Coltrane kommer att äta middag på Grand Hotel vid sjutiden på kvällen. Coltrane föreslår ett möte så att den otrevliga situation som uppstått skall kunna lösas. Med detta besked rider han vidare. Inbjudan leder till häftiga diskussioner bland karaktärerna. Coltrane, som ju alldeles säkert är ägare till båda revolverna, ligger bakom mordet på något sätt – men varför? Vill Coltrane sätta dit karaktärerna, och då framförallt Thomas och Paul, för mordet – och varför i så fall? Är det kanske någon annan, tredje part som försöker spela ut karaktärerna mot Coltrane och tvärt om? Vad kommer att hända om de går på mötet? Vad kommer att hända om de inte går på mötet? Kan de undvika situationen genom att bara packa ihop och ge sig iväg från staden? Al får också utstå än mer frågor kring sin gamle "vän" Coltrane.

I slutändan blir beslutet att stanna kvar och möta Coltrane ansikte mot ansikte. Flyr de fältet har de en mordanklagelse hängande över sig och hade Coltrane velat ha död på dem hade han ju kunnat göra det under hans mäns nattliga visit på sherifffkontoret. Alla tänkbara försiktighetsåtgärder tas dock. Hästar sadlas och samtliga karaktärer beväpnar sig ordentligt. Utanför sherifffkontoret kan man se unga spolingar från trakten som håller koll på vad karaktärerna sysslar med – säkert på de misstänksamma stadsbornas uppmaning.

Middagen med Coltrane blir ett av scenariots stämningsmässiga höjdpunkter. Nervöst och absurt, men samtidigt utan kroppsskador om allt går som det ska. Särskilt bisarrt och underligt blir det för Al som ju slagit i de övriga att han och Coltrane är vänner sedan tidigare. Hur han klarar denna balansgång är något av det mest intressanta i scenariot.

I den väl upplysta lokalen håller hotellägaren och mästerkocken Louis Caprone på att duka upp till

fest. I centrum av en lokal full av tomma men linnedukade bord är ett långbord dukat med rejäla fat. Här sitter Coltrane vid kortändan med McClintock vid sin sida. Runt omkring i lokalen, vid strategiska punkter, sitter tre av Coltranes kofösare med sina vapen lätt tillgängliga. Ytterligare två står vid baren. Alla är uppmärksamma, men till synes avslappnade. Ingen vill göra några hastiga rörelser. Coltrane är hjärtlig och bjuder dem alla att göra honom sällskap till middagen, en middag som givetvis består av gigantiska T-bensstekar, kokt potatis och mycket sås.

Under hela samtalet är Coltrane hjärtlig och energisk. Han uttrycker sig belevat och artigt, men samtidigt finns det ingen tvekan om den makt och hänsynslöshet som döljer sig under den putsade fasaden. Coltrane gör klart att han inte riktigt har alla detaljer kring mordet klart för sig, men han tycker att stadsbornas anklagelser verkar mycket otäcka.

Han önskar lägga fram en enkel lösning som gynnar alla. Det är nämligen så att Coltrane själv har ett irriterande problem han skulle vilja ha hjälp att lösa, och om karaktärerna kunde vara så snälla och fixa hans problem så lovar han att fixa deras. Det bor nämligen en mexare som Coltrane inte gillar särskilt mycket i den gamla kvarnen och han kan lätt sättas dit för mordet på Patricia om karaktärerna visar god vilja.

Coltranes egna problem är en präst och missionär som bor ett par timmars resa utanför staden. Denna missionär är vän med ett sällskap mescaleroapacher som brutit sig ut från sitt reservat och återvänt till sitt hem i Sacramentobergen. Dessa apacher ägnar sig bland annat åt boskapsstöld och då all boskap i området ägs av Coltrane tar han det personligt. Följaktligen vill Coltrane att den tjuvjägarvänliga prästen skall dö och om han gör det inom ett dygn så lovar Coltrane storsint att lösa deras eget problem på ett kick.



Chockade över förslaget att mörda en präst ber karaktärerna att få samtala lite om saken innan de bestämmer sig och drar sig därför mot baren. Här följer en viskande diskussion. Eric har inga problem med prästmord, men både Thomas och Paul är helt emot idén. Det blir dock uppenbart att de kan råka riktigt illa ut om de skulle gå emot Coltrane, så de har hamnat i en väldig knipa. Lösningen blir att åtminstone för stunden gå med på uppdraget och därför köpa sig ett dygns frist då man kan komma på en alternativ lösning. Coltrane blir givetvis överförtjust över karaktärernas beslut. Han har ju också fått det resultat han förväntade sig.

Någon gång under middagen inträffar också två andra händelser som kommer att påverka det fortsatta scenariot.

1. Coltrane lutar sig bakåt i sin stol och lägger händerna på sin mage. När han gör detta glider hans kavaj upp och avslöjar ett dubbelhölster. I detta hölster sitter två stycken pärlemorfsedda och guldfiligrandekorerade coltar. Den ena är märkt med en

romersk I och den andra med en romersk II. Oavsett om karaktärerna har med sig mordvapnet eller om de lämnat det på sheriffkontoret blir det nu uppenbart för spelarna att det måste finnas minst tre (3) colt-revolverar.

2. Coltrane frågar dessutom, under middagen, karaktärerna om mordet. Han frågar av allmän nyfikenhet bara. Det framgår tydligt att han varken bryr sig om offret eller den som begick dådet (eller åtminstone vill han få det att framstå som det). När Coltrane får klart för sig att mordvapnet fortfarande finns i karaktärernas ägo kan karaktärerna ana en kort sekunds förvåning från hans sida innan han blir sitt vanliga jag igen.

Måltiden avslutas med en jättelik cheesecake som Coltrane glatt hugger in på medan han underhåller karaktärerna med berättelser om sin tid till häst. När middagen till slut är över slinker karaktärerna snabbt tillbaka till sheriffkontoret. Väl tillbaka vidtar en ny och het-sig diskussion. Thomas kan under inga omständigheter tänka sig att

döda en präst och hur karaktärerna än stöter och blöter problemet hugger de i sten. De kan inte döda någon präst, de kan inte nöja sig med att jaga iväg honom för det kommer säkert att uppdragas, de vågar inte trotsa Coltrane. Läget verkar ganska hopplöst. Dessutom är revolverarna ett stort mysterium. Om Coltrane har två revolverar kan ju knappast mordvapnet som är i karaktärernas ägo vara hans. Vems är den då och hur fick personen i fråga tag på den? Teorier och idéer bollas fram och tillbaka under hela kvällen och en bit in på natten. Eventuellt spökar också konflikten mellan bröderna fortfarande. Någonstans i detta pussel dyker också den viskade konversationen mellan Coltranes män upp. Vad handlade det om? Kan det på något sätt ha med den nuvarande situationen att göra?

Det är dags att förse spelarna med den sista ledtråden om de inte redan har listat ut allt själva.

Bäst som karaktärerna sitter och är frustrerade hörs skottlossning från huvudgatan. Karaktärerna beväpnar sig och ger sig av i riktning mot ljudet. När de vandrar upp längs huvudgatan ser de ryttare lämna staden i riktning mot Coltranes ranch och de ser människor springa mot handlare Vloggers af-fär och bostad. Eftersom det är uppenbart att karaktärerna inte kan vara skyldiga denna gång låter stadsborna dem tränga sig fram. Inne i butiken i ett hav av utspridda papper ligger handlare Vlogger, skjuten upprepade gånger i magen. Han är död, men blodpölen växer fortfarande. Vloggers hustru är hysterisk och blir omhändertagen av hjälpsamma människor. Karaktärerna undersöker alla papper som ligger och flyter i lokalen. Det visar sig vara beställningsordrar. På dem har Vlogger noggrant antecknat datum och tid för leverans samt vem som gjort beställningen. När karaktärerna letar igenom dessa hittar de en beställning på två stycken specialtillverkade coltar med pärlemorkolvar och guld-

filigrandetaljer. De hittar ingen beställningsorder på ytterligare coltar. Andra noggranna pappershögar ligger i perfekt ordning i Vloggers arkiv. Endast beställningsordrarna har blivit genom-sökta.

Karaktärerna lägger nu ihop två och två:

1. Coltrane beställde revolverarna genom Vlogger.
2. Någon har sedan beställt ytterligare en eller två. Denna person har haft god kännedom om revolverarna, men inte så god att personen fått med den lilla romerska siffran.
3. Coltrane har gett bort en av revolverarna till Patricia.
4. McClintock får syn på revolvern under det nattliga besöket på sheriffkontoret och känner igen den som Coltranes, därför tar han den.
5. Under middagen blir Coltrane förvånad när han inser att mordvapnet är en kopia av hans vapen, alternativt (för karaktärerna kan ju bara gissa varför Coltrane blir förvånad) tror han att mordvapnet är den revolver McClintock tagit tillbaka under natten.
6. När Coltrane fattar att det finns minst tre revolverar reagerar han genom att avrätta Vlogger och ta den beställningsfaktura som skulle kunna avslöja beställaren. Coltrane skyddar de facto mördaren.

Tillsammans med fakta som sällskapet har sedan tidigare men som de kanske inte talat om så mycket av respekt för Thomas blir bilden allt tydligare:

1. Patricia var Coltranes älskarinna, åtminstone under en period.

Slutsats: någon mäktig nog att trotsa Coltrane har dödat Patricia. Denna person åtnjuter trots detta Coltranes beskydd. Mördaren är följaktligen Hannah Coltrane!

Beväpnade med denna sista pusselbit tvingas karaktärerna att fatta beslut om vad de skall göra. Ska de

konfrontera Coltrane med dessa bevis och hoppas att vinna något på det eller skall de inse slaget förlorat och packa sig iväg? Med tanke på hur Coltrane hittills reagerat för att skydda Hannah så är svaret på detta ganska uppenbart. Karaktärerna förbereder sin flykt. En sista handling av trots kan de dock inte låta bli att göra. De vet inte riktigt vad det är för leverans som Coltrane väntar och de vet inte hur väl bevakad den är, men om de ändå skall fly staden så skadar det inte att åtminstone undersöka saken. Willow Creek är lätt att hitta. Under natten lämnar de följaktligen Deliverance och beger sig till det område som kallas Willow Creek, och så som varande före detta militärer organiserar de lätt ett kamouflerat bakhåll. I gryningen är allt ordnat och det blir en lång dags väntan.

I skymningen kommer så till slut en täckt vagn med två ryttare som eskort rullande längs vägen som passerar vadstället vid Willow Creek. När vagnen är framme vid vattnet stannar den. Någon timme senare kommer två kofösare ridande längs vägen som leder mot Coltranes ranch. Kofösarna rider fram till vagnen och dess eskort och ett samtal tar vid. En av kofösarna undersöker också lasten i vagnen. Till slut verkar alla nöjda och en sadelväska överlämnas till vagnsföraren. Denne lämnar sedan över tömmarna till vagnen till en kofösare, tar över kofösarens häst och rider sedan tillsammans med eskorten tillbaka samma väg de kom. Coltranes kofösare röker var sin cigarett och förbereder sig sedan för att köra vagnen tillbaka till Coltranes ranch. Med vana från kriget blir karaktärernas eldöverfall snabbt och dödligt. Inom tio sekunder är båda kofösarna döda och karaktärerna framme vid vagnen. Hästarna är oroade av skottlossningen, men lugnar sig snabbt när karaktärerna tar över tömmarna. Nyfikna avlägsnar karaktärerna sedan en del av presenningen och undersöker lasten. I vagnen lig-

ger tio trälårar. En av trälårarerna är uppbruten och när man avlägsnar locket kan man se tio fabriksnya och väl inoljade repetergevär av märket Winchester. Karaktärerna inser att de precis bestulit Coltrane på en förmögenhet. Livet kanske inte är så eländigt ändå.

Här avslutas scenariot *Colt*, innan karaktärerna hinner bestämma sig för vad de skall göra med alla gevär. Detta är nämligen redan bestämt på förhand och kommer att avslöjas i del två – *Winchester*!

DEL TRE PROBLEMRÅDEN

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

WHODUNNIT - WHOCARES!

Colt är ett whodunnit och spelarna har verkligen nytta av att förstå att det var Hannah som dödade Patricia. Det hjälper dem fatta hur enormt körda de är på slutet och fungerar som en katalysator för att de skall ge sig iväg. Samtidigt behöver ju karaktärerna inte lösa mordmysteriet eftersom det här inte är *Ett fall för Inspector Pooh*, handlingen rullar ju på ändå så att säga. Whodunnits är dock alltid problematiska av ett par anledningar:

1. De tar lång tid eftersom spelarna i tid och otid diskuterar teorier till lösningar och alternativa teorier till lösningar. Då de sällan har alla fakta på hand från början blir teorierna per automatik felaktiga och leder till utdraget och tidskrävande handlande i fel riktning. Det finns ingen solklar lösning på detta problem mer än att man som spelledare är medveten om det och ser till att skapa en rytm i scenariot där allt för långa och tomgångskörande teordiskussioner avbryts av att nya fakta för handlingen framåt.

2. Problemlösning tenderar att sätta spelare i fokus istället för karaktärerna. I slutändan är det ju ändå spelarna som löser intellektuella problem och om problemen är allt för komplexa och krävande bleknar karaktärerna sakta bort till förmån för spelarna. Detta ger upphov till så bisarra situationer som att Bill plötsligt är drivande och uträknande eftersom spelaren som spelar den karaktären råkar vara smartare än de övriga. Märker man att detta händer får man helt enkelt göra alla lösningar mycket lättare och alla ledtrådar mycket tydligare. När problemet löser sig själv kan spelarna åter lägga krut på att spela sina karaktärer vilket kommer att göra scenariot mycket lättare.

3. Det sistnämnda är också lösningen på problemet med seriöst korade spelare. Om de bara inte kan lägga ihop två och två så är det helt okej som spelledare att servera dem en massa extra ledtrådar till höger och vänster. Bedömningen av scenariot ligger ju inte i vilka som först räknade ut att det var Hannah som var den skyldiga.

SEMPER FI!

Om karaktärerna är allt för gungo kan scenariot lätt gå överstyr. Jag tvivlar på att någon spelar bröderna så våldsamt att de försöker

slå ihjäl varandra redan från början, men ett blodbad kan lätt utbryta redan scenariots första kväll. Skjutglada sheriffer som ger sig på Coltranes kofösare med revolverar och gevär sänker ganska effektivt scenariot. Likaså om spelarna försöker använda våld under det nattliga överfallet de blir utsatta för på sitt sheriffkontor. Spelare som är så våldsbenägna och gör så mycket våld på sina karaktärer kan man behandla på två sätt:

1) Markera tydligt direkt från början att denna väg inte fungerar. En shootout med fulla kofösare på kvällen resulterar i en massa missar, vingklippningar och slutligen ett handfast ingripande från McClintock för att skilja folk åt. Under nattöverfallet mot finkan kanske spelarna behandlas ytterligare lite omildare om något sådant skulle ha hänt. Om någon spelare skulle försöka sig på något under nattöverfallet så vingklipper man helt enkelt en eller två av dem med välriktade skott så håller de sig nog lugna.

2) Om spelarna gillar att skjuta så låter man dem skjuta. *Western* är ju ett spel som lämpar sig för långa och feta shootouts. Ge spelarna valuta för sina pengar i en timme eller två och låt dem slutligen dö i ett regn av kulor. Efteråt kan ni ju underhålla dem med berättelser ur scenariot...

Generellt tror jag att detta kan undvikas om man vid många olika tillfällen ser till att påvisa hur mäktig Coltrane är, hur hänsynslös han kan vara när han vill och hur många duktiga och lojala män han har under sig. Vi vill inte att någon skall få för sig att ge sig på Coltrane, åtminstone inte i denna del av triologin...

BRÖDRAKONFLIKTEN

Över hela *Colt* hänger konflikten mellan bröderna, misstron och irritationen, som en dimma. Detta kan dock generera problem för scenariot. Generellt är det ett större problem om bröderna direkt och

utan större irritation faller varandra om halsen, pussar varandra på kinden och säger att allt är förlåtet, än om motsatten skulle inträffa. Det kanske inte spökar till scenariot *Colt* så mycket, men det skulle etablera en mycket underlig stämning för resten av trilogin där konflikten fortsätter att vara en vital del. OM (och detta förefaller efter speltesterna vara mycket osannolikt) bröderna skulle dra sin konflikt allt för långt skulle det väl eventuellt kanske göra spelledarens uppgift lite svårare. Smärtgränsen för konflikten går väl där brödernas oersonliga ursinne mot varandra gör att de vägar att se varandra och allt handlande sker helt uppdalat hela scenariot igenom så att allting tar mycket längre tid. I detta läge kanske man skall utsätta gruppen för händelser där de åtminstone tvingas umgås mot sin vilja (allra helst på grund av att Al och Eric tvingas spärra in dem för att blidka befolkningen...) och kan tillåtas spela ut sina diskussioner. Annars tycker jag att en isande stämning, ständiga bitska replikskiften, en försvårad beslutsprocess och allmän surhet är bra för scenariot även om det kanske försvårar för spelarna.

COLTEN GÖR ENTRÉ

Det har i speltesterna visat sig vara viktigt att kontrollera när colten gör entré i handlingen. Min rekommendation är att spelledaren avgör det rätta tillfället och informerar Thomas om vad han plötsligt får se. För att undvika att Paul på något sätt försöker undvika en sådan situation (vilket skulle vara mot hans karaktär) står colten inskriven i Pauls karaktärsbeskrivning under rubriken "Innan äventyret börjar" och det är därför tydligt specificerat att revolvern finns med vid frukosten. Jag tycker att det är lämpligt att ge spelarna den erforderliga tiden att först bli varma i kläderna och få en god känsla för sina karaktärer innan man låter bomben brisera. Det är svårt att gå från 0 till 100 med nya spelare och en främmande spelledare,

samtidigt tycker jag att det finns en dramaturgisk vinst i att trilogin börjar med att klyftan mellan bröderna öppnas eftersom det är min tanke att den skall avslutas med att klyftan elimineras i sista delen. En brasklapp kan dock vara på sin plats. I speltest nummer två uppdagades Thomas colt, av olika anledningar, inte under frukosten utan senare samma kväll i samband med att Coltranes kofösare började drälla in. Kombinationen av händelser som då skedde och stressen det gav upphov till var också mycket givande så spelledaren får använda sin fingertoppskänsla i frågan.

BAKOM LYCKTA DÖRRAR

En annan detalj kring brödernas konflikt och colten är antalet vittnen. Oavsett när och på vilket sätt konflikten mellan bröderna blommar upp så är det viktigt att det finns tydliga vittnen till händelsen. När du känner att det är dags att dra igång storbråket gör då en grej av att få med vittnen i miljöbeskrivningen. Spegla också grälet genom dessa vittnen genom att berätta för de andra hur chockade de blir av uppträdandet, hur de oroligt skyndar iväg och så vidare. Låt det aldrig ske bakom lyckta dörrar. Det är inte säkert att bröderna, eller åtminstone en av bröderna, tar sin upprördhet så långt som till dörren till Patricias lägenhet och ateljé. Det sistnämnda är dock önskvärt eftersom det än tydligare placerar broder/bröder-Patricia-Colt på ett och samma ställe under högljudda former där förskrämda vittnen kan viska. Som spelledare bör man göra det lätt för bröderna att ta detta steg.

ETT BESÖK PÅ COLTRANES RANCH

Vid olika tillfällen i scenariot kan spelare tänkas vilja rida ut och snacka förstånd med Coltrane på hans ranch. Al kan tänkas vilja göra det för att på så sätt kunna täcka upp sin gigantoskopiska lögn att han känner Coltrane se-

dan tidigare, Thomas kan tänkas göra det i vredesmod efter det att Patricia dött, Eric kan tänkas göra det när som helst för att sluta någon form av lömskt avtal. Då det inte passar handlingen att någon träffar Coltrane före den spända middagen på Grand Hotel så gäller det att arbeta runt detta problem. Om en spelare/spelarna ger sig ut till ranchen i ett tidigt läge så är det lätt att hantera. Ranchen är full av aktivitet då kofösarna precis kommit tillbaka från sin fösning. Vagnar lastas av och saker lagas och rengörs. McClintock rider alla besökare till mötes, hör vad de vill och förklarar sedan att Coltrane inte har tid just nu. *Han har precis återvänt själv och han och hans fru hade något angeläget att prata om...*

Om spelarna ger sig ut till ranchen i ett senare skede för att skapa konflikt blir det knepigare. Vill de lösa saker med våld och man som spelledare inte kunnat hitta någon utväg tidigare är det ganska kokt. Läs "Semper Fi!" och ge dem valuta för sina skjutgladhet. Om karaktärerna bara är upprörda och vill göra ett och annat klart för Coltrane kan man lösa situationen genom att förolämpa dem ytterligare. I min första speltest hände detta. Spelarna fick då först vänta utanför, visades senare in i arbetsrummet och fick träffa den uppenbart gamle Coltrane. Under hela samtalet var Coltrane bara mjuk och förstående och bad om ursäkt för allt karaktärerna var upprörda över. Han lovade och svor att det aldrig skulle hända igen. Efter mötet eskorterades spelarna bort från ranchen av två av Coltranes kofösare. Strax efter att de blev lämnade, precis som kofösarna red iväg fick de veta att de nu träffat kocken på ranchen och att de kanske skulle ha tur och få träffa Coltrane själv nästa gång. Självklart gjorde denna incident inte spelarna mer välvilligt inställda till Coltrane men de lärde sig läxan att saker sker på hans villkor i Deliveranceområdet.

HANNAH VEM?

En av scenariots svårare balansgångar är den som rör Hannah Coltrane. Eftersom hon inte bor i Deliverance utan på ranchen och dessutom inte vistas i staden mer än högst sporadiskt finns det egentligen ingenting som ens upplyser karaktärerna om att hon existerar om de inte specifikt frågar efter en hustru till Coltrane. Samtidigt kräver ju scenariot att hon åtminstone glimtar till här och där för att spelarna när ledtrådarna börjar hopa sig skall ledas att tänka på ett passionsdrama. Var därför noggrann med att infoga åtminstone Hannahs namn här och där under scenariot. Bucky kan nämna henne om han vid något tillfälle tillfrågas om sin syn på staden, Coltrane och annat. Vlogger kan nämna hennes namn när han mottager varor på huvudgatan i scenariots inledningskede. Om spelarna frågar spelledaren om Coltranes bakgrund och så kan man informera dem om skvaller de hört från stadsbor och bönder. Här kan uppgifter figurera om både Coltrane och hans hustrus lite stormiga förhållande och deras handikappade släkting. Vill man vara extra tydlig kan man låta Patricia ha pratat om Hannah Coltrane som den enda kvinna som egentligen har råd att låta sy upp riktigt vackra och dyrbara klänningar i trakten. Denna ledtråd kopplar ju både ihop Patricia och Hannah (och skulle förklara varför Patricia släpper in henne vid den sena timmen) samtidigt som den etablerar Hannah som en kvinna med resurser **att beställa saker**.

SEGER - ELLER?

Om spelarna efter att ha avslöjat Hannah nu tror att de fått trumf på hand gentemot Coltrane kan de hända att de triumfatoriskt rider ut till ranchen för att försöka sig på lite utpressning. Detta är inte så troligt men det skulle kunna hända. I detta fall blir karaktärerna givetvis mottagna av Coltrane (han för-

väntar ju sig att de skall utföra ett mord åt honom). I arbetsrummet befinner han sig väl omgiven av sina kofösare. Om de sedan presenterar sina bevis mot Coltrane upptäcker de att han reagerar helt annorlunda än vad de väntat sig. Han ler och klappar händerna, tänder sin cigarr och kallar in Hannah. Efter att ha omfamnat sin hustru och berömt henne för hennes källblodighet uppmanar han karaktärerna att packa sig iväg medan de har livet i behåll. Han lovar att inte skicka ut en efterlysning på dem för mordet på Patricia på minst en vecka och med detta är hans audiens över.

INGEN BURAS IN

Tanken i scenariot är ju att det skall råda en osäkerhet från karaktärernas sida exakt vilken lag de är satta att upprätthålla. Al vet om att Coltrane vill ha en lag på hans villkor, men det är inte alls så säkert att Thomas eller Eric ser det så. Samtidigt är de inga dumsnutar utan förstår att man inte kan gå hur hårt som helst åt Coltranes män. Problemet uppstår om spelarna är försiktiga i denna fråga och inte låter sig provoceras hur långt Coltranes män än går. Detta skulle resultera i att ingen burades in och att ett viktigt element i scenariot då försvann. Min erfarenhet är att karaktärerna står ut med en del, men reagerar när kofösarna ger sig på oskyldiga deliverancebor, speciellt då Bucky som ju karaktärerna gillar. Jag tror inte heller att någon står ut med hur mycket förolämpningar och fylledravel som helst. Djupt inne i varje spelare finns en person som själv varit på krogen och blivit utsatt för påhopp av puckon och i detta scenario ger jag dem en chans att ge igen. Således torde det inte bli ett problem, men uti fall att... Om karaktärerna hamnar i någon form av skrikig uppgörelse med några av Coltranes kofösare och det inte leder längre än så kan det ändå generera ett nattligt besök. Samma sak om karaktärerna tuffar till några kofösa-

re, men avböjer att låsa in dem. Kanske lämnas de i en hög utanför Grand Hotel eller något. McClintock och hans män dyker upp, men är kanske mindre beväpnade och mindre hotfulla. Budskapet blir dock ungefär detsamma. Om någon av Coltranes män missköter sig så skall man informera McClintock – han avgör sedan hur situationen skall hanteras – och om karaktärerna förstår detta kan man undvika offentliga uppträdanden i framtiden.

VLOGGER

Handlare Vlogger kan, helt beroende på hur spelarna resonerar, hamna otroligt olika mycket i fokus under scenariot. Som stadens kanske mest välbärgade person, näst efter Coltrane, kan han av rusligt misstänksamma spelgäng pekas ut som en person som kanske ligger bakom mordet för att spela ut Coltrane mot karaktärerna (i något form av eget maktlystnadsyfte). Han skulle ju onekligen ha möjlighet att beställa en likadan revolver. Jag upplever inte detta som ett problem, men jag flaggar för att detta är en möjlighet. Jag tycker också att man ska låta spelarna driva denna utredningslinje vidare. Kanske kan de då själva hitta ledtrådar kring beställningsordrar och annat, utan att gå så långt så att de hittar Hannahs beställning förstås.

MISSIONÄREN

Det är oväntat och okaraktäristiskt av spelarna att faktiskt ge sig på och döda missionären, men av olika anledningar kan de ju faktiskt rida ut till missionsstationen. I detta läge är det lite upp till spelledaren. Om tiden börjar bli knapp och spelledaren inte tycker att ett samtal med missionären verkar passande är han ju helt enkelt bara uppe i bergen hos indianerna. Om det å andra sidan är lämpligt med en liten pratstund så går väl det att ordna också.

Missionären är en ung, vältränad och på intet sätt försvarslös man

som selektivt kan glömma passager i Bibeln som "vänd andra kinden till" och så vidare. Han är mistänksam mot karaktärerna, men han lyssnar till vad de har att säga. I slutändan är han dock inte beredd att flytta, fly eller delta i någon underlig plan för att lura eller bedra Coltrane och hans hantlangare. Rakryggad stannar han vid sin mission även om karaktärerna eller Coltrane har problem med det. De karaktärer som rider dit för att rädda hans liv kan eventuellt bli lite frustrerade av denna halsstarrighet – detta är bara bra eftersom han nämligen dyker upp även i del två av trilogin.

Eric och eventuellt ytterligare någon av karaktärerna skulle kunna ha bestämt sig för att på eget bevåg rida ut och döda prästen. Om de är så diaboliska så är det helt okej att låta dem lyckas med detta. Att återvända till Coltrane med detta resulterar bara i att han får dem under hans stövel ännu mer och han tvekar inte att använda utpressning.

DEL FYRA FAKTADEL

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

LEDRÅDAR

En enkel uppställning av de ledtrådar som kan vara av nytta för karaktärerna under scenariot. Det är viktigt att tänka på att ingen av dessa "ledtrådar" ju egentligen betyder något. En erfaren polis skulle slita dem sönder och samman som taskiga indicier men i Deliverance är stadsbornas uppfattning som avgör vem som är skyldig eller inte

skyldig - om vi bortser från det faktum att Coltrane i slutändan hänger vem han vill.

1. Patricia har släppt in sin mördare i hemmet, alternativt inte låst sina dörrar ordentligt, något Thomas som varit hos henne har svårt att tro.
2. Colten ligger bredvid Patricia och den har blivit avfyrad inom ett dygn eller så. Man kan fortfarande känna en svag krutdoft från pipan.
3. Coltens kaliber stämmer överens med den dödande kulans kaliber. Självklart finns det fler revolverar med denna kaliber.
4. Skottet har avlossats på mycket, mycket nära håll.
5. Mordet har skett någon gång vid midnatt, plus/minus någon timme.
6. Karaktärerna blev ifrånagna sin colt vid femtiden på morgonen, minst fyra timmar efter mordet. Det finns alltså minst två coltar i detta läge.
7. Mordvapnet har inte den inskription i botten av handtaget som Thomas/Pauls colt hade. Den var ingraverad med en romersk II.
8. Thomas har sedan tidigare misstänkt att colten var en mutgåva från Coltrane.
9. Colten har troligtvis beställts genom Vlogger och om tillfrågad kan han bekräfta att Coltrane beställt två stycken. Han minns inga detaljer om graveringar.
10. När det under middagen uppdragas att Coltrane har sina två coltar och karaktärerna sitter på mordvapnet så finns det plötsligt tre coltar. Coltranes två kan mer eller mindre räknas bort.
11. Mordet har begåtts av någon som känt till Coltranes revolverar i viss detalj, men ändå inte i fullständig detalj. Mördaren är modig nog att utmana Coltrane och avsiktligt vilja dra in honom i en mordhistoria.

12. Patricia har haft en affär med Coltrane.

13. Doktor Weakley har utfört en abort på Patricia, han misstänker att Coltrane är fadern men är absolut inte intresserad av att föra detta vidare.

14. Hannah Coltrane var inne i staden för ett par veckor sedan och fick höra skvaller som gjorde henne upprörd. Hon gjorde efterforskningar hos bland annat doktorn.

15. Sedan Coltrane kom hem ifrån sin kofösning har han haft en del häftiga diskussioner med sin hustru.

16. Vlogger dödas av någon som ville tysta honom och ha tag i beställningsordern för colten. Inte beställningsorden för de två coltarna Coltrane själv beställde, utan ordersedeln för extrabeställningen. Coltrane skyddar alltså mördaren. En mördare som försökt dra in honom i en mordhärva...

KRONOLOGI

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

1846

New Mexico blir ett amerikanskt territorium.

1849

Deliverance bildas.

1855

Joseph Coltrane Sr. gifter sig med Hannah Stern.

1856

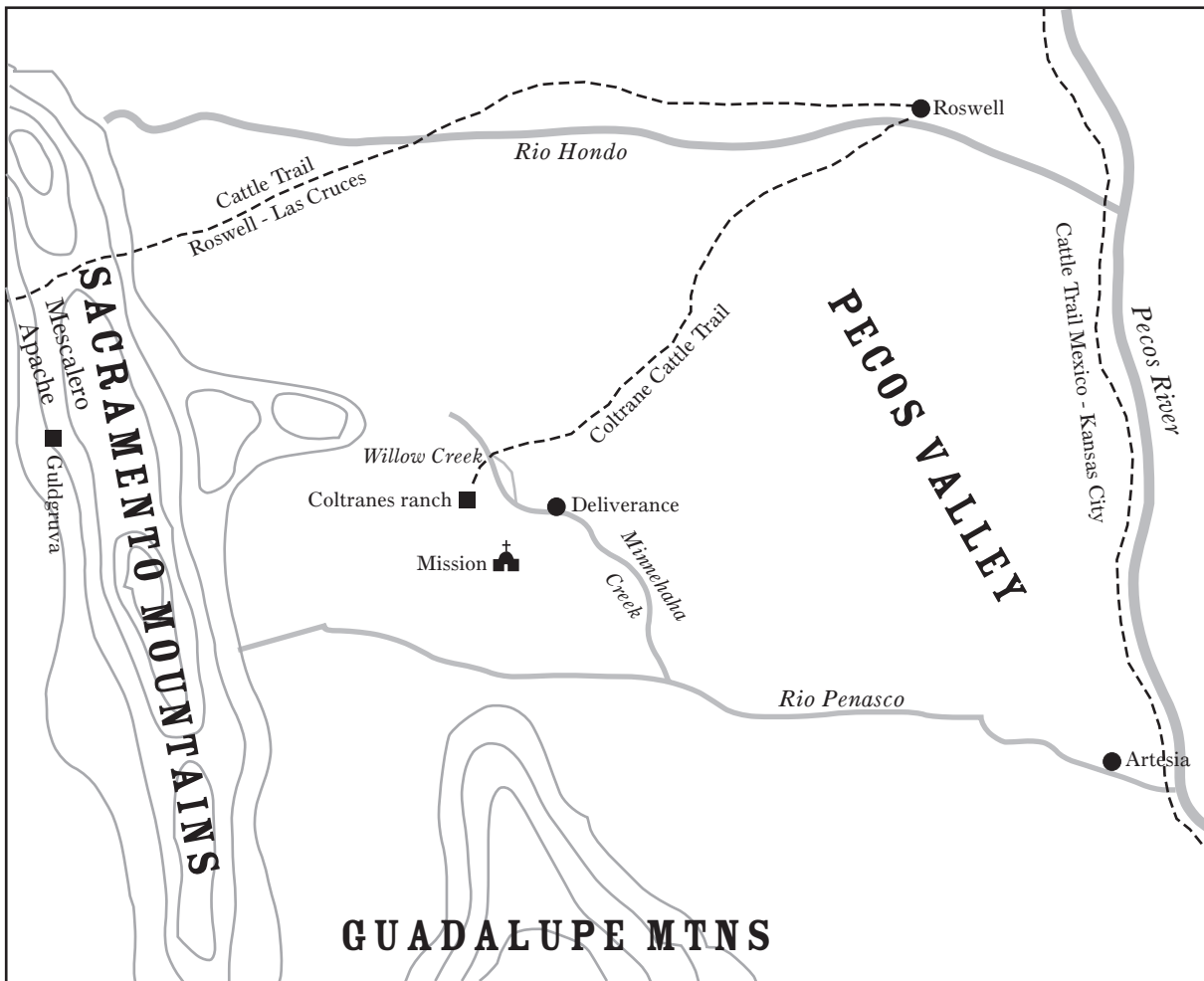
Joseph Coltrane Jr. alias Stuart Kemp föds.

1859

Coltrane inleder ett förhållande med Patricia Griffen

1863

Förhållandet med Patricia tar slut när Hannah uppdragar det hela.



1865

Coltrane återupptar förhållandet med Patricia och ger henne colten.

1866-09-11

Sheriffen dör. Coltrane och Patricia tillbringar natten på hotellet.

1866-09-12

Al rider in i Deliverance och får jobbet som stadssheriff.

1866-09-13

Karaktärerna tar sin plats i staden. Hannah besöker Vlooger och beställer en colt.

1866-11-09

Patricia besöker doktor Weakley och gör en abort.

1866-11-28

Hannah hämtar colten som anlät och får höra ryktena om Patricias abort. Hon lägger ihop två och två och smider planer.

1866-12-09

Thomas får colten av Patricia. Paul tar den.

1866-12-10, 11.00

Scenariot tar sin början. Bråket på saloonen.

1866-12-10, 19.00

Coltranes män rider in i staden.

1866-12-11, 00.37

Hannah mördar Patricia.

1866-12-11, 01.25

Karaktärerna hamnar i bråk med Coltranes män på Mt. Lion.

1866-12-11, 05.03

Karaktärerna blir väckta av Stuart McClintock och hans män.

1866-12-11, 11.00

Frukost på Mt. Lion. Beskedet om att Patricia hittats död.

1866-12-11, 19.00

Middag på Grand Hotel med Coltrane.

1866-12-11, 23.57

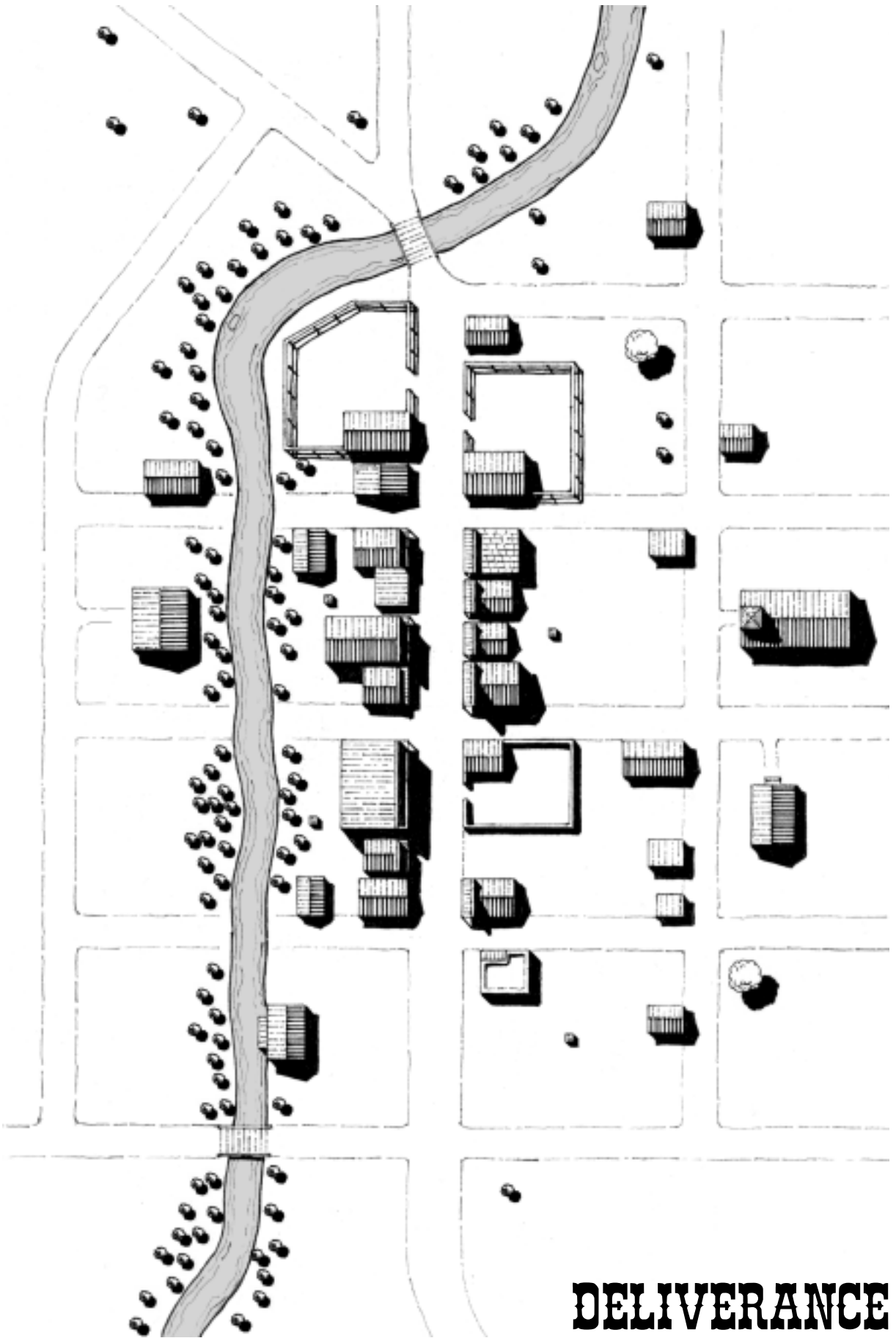
Mordet på Vlooger.

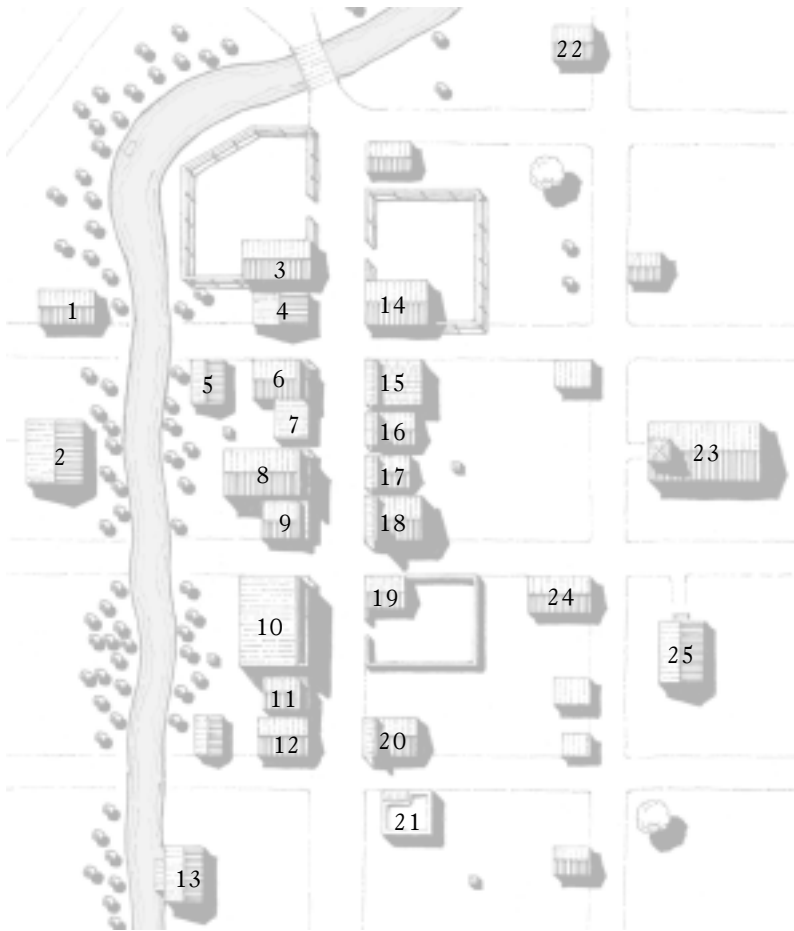
1866-12-12, 18.30

Vagnslasten med winchester-gevär når Willow Creek.

WILLOW CREEK

Willow creek är det lokala namnet på en liten avstickare till Minehahafloden som ligger knappt två timmar uppströms från Deliverance. Det är knappt mer än en stilla å. I en krök av avstickaren finns också ett vadställe och här passerar en liten väg som går i nord-sydlig riktning och som söderut leder rakt till Coltranes ranch. I den lilla dalgång där ån rinner fram är det vanligtvis lummig grönska och många vackra pilträäd, men då scenariot utspelar sig under vinterhalvåret är det lite kargare. Dalgången är ganska brant och du behöver inte ta dig långt ifrån åbädden förrän du kommer upp i betydligt kargare och klippig terräng. Det går lätt att lägga sig i bakhåll på båda sidor om floden och ändå ha både utmärkt syn och utmärkt skottläge.





1. RICHARD L. STOCKTON

GARVARE OCH SADELMAKERI

Deliverance garveri ligger på Minehahaflodens sydvästra sida, en lämplig placering med tanke på de bitvis skarpa lukter som garveriprocessen ger upphov till. Butiken ligger i bottenvåningen på det hus där familjen Stockton också bor. I trädgården runtomkring den lite torftigt målade trädgårdstakarna står ställningar som används för att torka skinn och nere vid floden finns några rostade kar uppdragna på stranden. I sommarvärmen är huset med omgivningarna ett populärt tillhåll för flugor och andra insekter.

Garvaren Richard är en välbyggd man i sextioårsåldern med ett välansat, grånande helskägg och nästan vitt, lite okammat hår. Han bär ofta glasögon och har gott om skrattrynkor i sitt solbrända ansikte. Richard är en vänlig och pålitlig man som tar sitt jobb på stort

allvar. Han lämnar alltid ifrån sig en gott hantverk på utsatt tid utan att för den sakens skull vara varken en konstnär eller en sann mästare. Richard har ingen kärlek till Coltrane och inte heller några skulder till honom, men han håller sig utanför konflikten i så stor utsträckning han kan. Richards hustru Marilyn Stockton är en vacker kvinna, jämnårig med maken, som under de senaste åren tillbringat allt mer tid i hemmet på grund av höftproblem. Hennes handarbete sägs vara stadens bästa.

2. SACRAMENTO CLEARWATER BREWERY

På andra sidan vägen från Richard L. Stocktons garveri ligger Deliverance bryggeri som förser staden och omgivningarna med både öl och andra starkvaror. Även här kan underliga lukter ligga över nejen. I den ganska höga träbyggnaden finns ett par stora jäskar, en kopparglänsande destillator och rad

efter rad av stora tunnor. De övre nivåerna i byggnaden når man längs smala lejdare. Eldstrider i bryggeriet har alla möjligheter att bli väldigt spektakulära. Bryggeriet ägs av Coltrane och har två heltidsanställda.

Bryggeriet sköts av Andrés Nava, en gammal sydstatsmilitär som fastnade när sydstatstrupperna retirerade. Andrés, som är en svartmuskig karl med enormt håriga armar, en jättelik valrossmustasch och en näsa som en meteorit som tillfälligt landat i hans ansikte, har bryggerinäringen i blodet, men då familjebryggeriet förfarits under kriget blir han kvar i Deliverance istället. Då Andrés är anställd av Coltrane tillhör han inte Coltranes kritiker, men han är definitivt en man som inte skulle tveka att ta konflikten med Coltrane om den uppstod av någon anledning.

3. OAK KEY CORRAL

I Deliverance västra del ligger stadens stall. Här står nästan alltid ett par kusar i inhägnad och de flesta av Coltranes kofösare som rider in i staden ställer sina hästar här. Ägaren James Hiram Williamson bor i ett ofantligt litet kyffe i stallbyggnadens ena hörn.

Hiram, som är en gråhårig man i femtiofemårsåldern, red tidigare med Coltrane, men ett fall från en bångstyrig häst och bristfällig sjukvård gjorde hans vänstra knä helt stelt och avslutade hans karriär på slätterna. Numera rasslar han omkring med en förvånansvärd fart med hjälp av sin käpp. Ingen i staden känner hästar som han. Hiram sitter ofta och hänger på staketet till sin lilla inhägnad och karaktärer som rider förbi möts av artiga hälsningar och kommentarer i stil med "Din märr där drar lite åt höger, du har inte tänkt sko om henne." Hiram är inte en person som skulle delta i några aktioner mot sin gamle chef Coltrane, men tvärt emot vad många av de andra stadsborna tror skulle han inte lyfta en hand för att hjälpa Coltrane heller – han känner sin gamle chef allt för väl.

4. HEISKELL & HEISKELL**BLACKSMITH**

Charles M. Heiskells smedja ligger vägg i vägg med Hiram's stall. Smedjan är ett stort öppet utrymme med en kraftig skjutdörr som nästan alltid är öppen ut mot gatan. En kraftig värme sprider sig från ässjan och det är även denna värme som värmer upp boningsdelen av huset, åt floden till. Smedjan är väl sorterad och Charles är en god smed, särskilt vad finsmide och detaljer beträffar.

Charles själv är en mycket melankolisk man som ofta pratar med sig själv på ett sätt som får många att (med visst fog) tro att han är lite galen. Skylten som hänger utanför smedjan berättar hans sorgliga historia. För fyra år sedan nu väntade då 28 åriga Charles sitt första barn med sin älskade Sarah. Uppfylld av det blivande faderskapet och övertygad om att han skulle få en son och arvinge till smedjan smidde Charles den otroligt vackra och ornamenterade skylten. När hans hustru Sarah och barnet, en son, sedan dog vid förlossningen förlorade Charles fotfästet. Deliveranceborna har hjälpt honom tillbaka, men den karaktär som ser honom i ögonen inser att inget någonsin kommer att få honom att glädjas igen.

5. OCEAN BREEZE LAUNDRY SERVICE

Deliverance tvätter, en liten oansenlig byggnad, ligger tvärsöver floden en bit nedströms från garveriet, något som ibland ger upphov till konflikter. Till skillnad från många andra verksamheter i Deliverance tar tvätterian upp ganska liten plats av husets volym så föreståndarinnan Claire Linn bor ganska ståndsmässigt. Claire tvättar vad som helst när som helst och bjuder gärna en gäst på en kopp kaffe medan tvätten torkar. Om hon får chansen så plockar hon gärna fram sina tarotkort och läser sin gästs framtid också medan hon ändå är igång och allt som oftast har hon rätt...

Den kortklippta (!) trettioåriga Claire är mor till sexåriga Clarence utan att vara varken gift eller förlovad. Hon har dessutom högljutt och vid upprepade tillfällen deklarerat att hon är nöjd med detta. Av förståeliga skäl viskas det därför ganska mycket om Claire i kyrkbänkarna, något hon totalt ignorerar – givetvis. Claire tvekar inte att gå i strid med Coltrane om det är något som skulle dra in henne personligen. Lyckligtvis för Clarence har detta inte hänt ännu.

6. TRAVIS BUTCHER SHOP

Stadens slaktare håller till vägg i vägg med tvätterian och mitt emot smeden. Här hänger allehanda köttstycken, korvar och bogar i ett välordnat fönster. Butiken är liten, men välkött och väl sorterad. Bakom disken står oftast slaktaren William Barret Travis eller hans slanka maka Mavis Travis men ibland tar de också hjälp av någon av sina söner: Garreth, Brett, Rhett och Set.

Hela familjen Travis är lika trevlig, men i längden också lika trista. De konverserar artigt som försäljare, älskar att skvallra om småsaker som händer i Deliverance, men tappar tråden så fort samtalet kommer in på ämnen som verkligen betyder något. Detta hindrar dem dock inte från att vara goda människor som alltid ställer upp på folk i nöd. Familjen Travis är verkligen inga vänner till Coltrane, men då de har stora skulder till boskapsbaronen håller de mycket låg profil, dock inte så låg att de inte gärna sprider elakt skvaller om honom.

7. SHOEMAKER-LEVI

Deliverance skomakare håller till i en liten, liten butik på huvudgatan bredvid Vloggers butik. Det ser på ytan inte ut som om det finns utrymme för något annat än en butik i huset, men skomakaren Isac Levi är en ytterst finurlig och uppfinningsrik man som med ett par vändningar kan förvandla sin butik till ett vardagsrum genom att vända på lite bord och fälla ut saker ur väggarna. Levi levererar alltid

förstklassiga skoprodukter och kan även hjälpa till med pappersarbete, ekonomiska frågor och översättningar.

Gamle Levi är över sjuttio år gammal men arbetar på som om han aldrig gjort annat. Han är lika vit-skäggig som vithårig och bär otroligt små, runda glasögon. Levis handslag är fastare än de flestas och hans seniga händer är som sulor. På kvällar och nätter kan man ibland finna honom i trädgården där han tittar på stjärnhimlen i sitt hemmagjorda teleskop. Levi gillar inte Coltrane och har inga kopplingar eller skulder till boskapsbaronen. Han funderar dock mycket på problemen i staden med omnejd och det är möjligt att han har en plan.

8. VLOGGERS BUTIK

Vlogger driver Deliverance diversehandel. Den är inrymd i en ganska rejäl byggnad längs huvudgatan. På ovanvåningen bor herr Vlogger med sin fru och deras son och i bottenvåningen ligger butiken. Här finner man väggar fyllda av hyllor prydda med allt man kan tänka sig. Rep, lådor med spik och verktyg blandar sig med dockhus och kravatter. Tänk lilla huset på prärien och dess diversehandel så förstår ni vad jag menar. En disk skiljer butikens allmänna område från den privata bakre delen och det är i den privata delen Vlogger förvarar sin bokföring och sina arkiv.

När karaktärerna kommer till diversehandeln kvällen då Vlogger blir mördad ligger han i butikens allmänna del. Han är iklädd en vit nattsärk som färgats röd och bredvid honom ligger ett gevär han aldrig hunnit använda. Beställningsedlar ligger i runtrafsade högar bakom disken, men en hel del har också kastats runt i den allmänna delen av butiken. Många av dem har hamnat i den växande blodfläcken på golvet.

9. BARBER SHOP

Nedanför Vloggers butik på huvudgatan ligger stadens frisör. I den lil-

la luftiga salongen med en otroligt kromglänsande och snurrbar frisörstol samt två enorma speglar som skapar en klassisk evighetseffekt, jobbar frisören George Tumlinson med sin kam, sax och kniv. George är en ganska dålig frisör, men han ger sina kunder den snabbaste och effektivaste rakning de någonsin varit med om. Då detta är allmänt känt klipper sig de flesta hos gamla fru Fishbaugh istället samtidigt som andra är beredda att rida flera mil för den perfekta rakningen.

George Tumlinson är en ganska liten och senig man med sluttande axlar. Han är i fyrtioårsåldern, men ser något yngre ut. George är alltid otroligt noga med sitt utseende, sin klädsel och städningen i butiken. Deliverance husfruar kan besöka honom bara för att få städ- och puts-tips. I sin ungdom var George dock inte lika stadgad. Som betald mördare i Savannah knivade han ihjäl ett tiotal människor innan lagen tvingade honom att söka sig västerut. George gillar inte Coltrane nämnvärt, men Coltrane lade ut pengarna som gjorde det möjligt för George att slå sig ner i Deliverance så han tänker inte ställa till något problem för baronen, om han inte absolut behöver...

10. GRAND HOTEL DELIVERANCE

Grand Hotel ligger i samma korsning som Mt. Lion fast på motsatt sida. Byggnaden är Deliverance högsta med sina tre våningar. En pampig och nymålad skylt trumpetar ut det för området ganska överdådiga namnet. Hela glasdörrar leder in i en lokal som är ungefär dubbelt så stor som konkurrenten. I bakändan av lokalen leder en trädörr ut på baksidan mot Minehaha-floden. Här täcks alla bord med vita linnedukar och den långa disken som skiljer rummet från baren är gjord i glänsande ädelträ. Spegeln ovanför baren är pampig och upplyst på var sida av ornamenterade oljelampor. Bakom baren leder en dörr ut i det ganska stora köket. Här lagar Louis till de rätter som gjort stället så uppskattat

för sin matlagning. Från restaurangdelen leder också en heltäckningsmattförsedd trappa upp till de övre våningarna där man kan hyra rum för natten. Här uppe, på tredje våningen, har både Louis och Coltrane privata sviter.

Under middagen med Coltrane har Louis satt ihop två bord till ett långbord. Alla bord är täckta med vita linnedukar och oljelampor men endast långbordet är dukat med det bästa porslinet. Skulle en eldstrid utbryta i lokalen är en smaskig eldsvåda oundviklig.

11. MILES PHOTO SHOP

Deliverance har trots sin ringa storlek en professionell fotograf. Denne fotograf håller hus strax nedanför Grand Hotel Deliverance. Fotoateljén är en ganska liten, men välbelyst lokal med ett antal lämpliga kulisser stående längs väggarna. Bakom en disk finns ett mycket litet mörkrum som stinker av kemikalier och en dörr leder vidare ut på baksidan mot floden. På ovanvåningen bor fotografen, den lätt tankspridda och inte så lite excentriske Miles DeForrest Andross.

Miles är en enormt storskäggig, blond jätte i femtioårsåldern. När han böjer sig ner under det svarta skynket bakom sin lilla kamera ser det ut som en elefant som bökar under en låg buske och synen är så komisk att han aldrig behöver använda några trix för att få sina objekt att le eller skratta. Miles är trevlig, men lätt förvirrad och behöver ofta påminnas om vad det var han höll på att göra just nu. Oftare än inte glömmer han att ta betalt, men det verkar inte bekomma varken honom eller kunderna. Ryktet går att Miles lever på sin rika familj på östkusten någonstans. Hans stora passion är dock att resa runt i Klippiga bergen och ta foton av flora och fauna. På övervåningen finns travar av de mest förtrollande foton, en veritabel skatt för framtiden.

12. BEGRAVNINGSBYRÅ & DOKTOR

Se beskrivningen av Roger Weakley på sidan 31.

13. DELIVERANCE MILL

I utkanten av Deliverance, nere vid floden, ligger kvarnen. Den gamla kvarnen, som stod övergiven i många år efter den förra mjölnarens död, har nu tagits över av Juan A. Badillo och hans hustru Maria Badillio. Tillsammans håller de nu på att reparera kvarnen igen. Inne i kvarnen driver floden kvarnens malande hjul. Det är inte ett ställe där man vill fastna med kläder eller lemmar.

Juan Badillo är en trettiofemårig före detta jordbrukare som tillsammans med sin fru flydde norrut från södra New Mexico efter konflikter med en rivaliserande familj. Han är en solbränd och muskulös man och bär en traditionell svart mustasch. Hans hustru Maria är en lång och ståtlig kvinna som talar engelska med stor, men förtjusande brytning. Familjen Badillo har redan från start hamnat i konflikt med Coltrane genom att kategoriskt vägra ta emot vare sig lån eller restaureringshjälp av Coltrane, som är mycket intresserad av att se en effektiv kvarn. Juan har dessutom spätt på problemen genom att inte låta Coltrane få förtur för sitt spannmål. I längden kan detta kanske generera mycket respekt bland Deliverance övriga befolkning, men i nuläget är alla lite för vaksamma mot främlingarna för att kunna uppskatta denna principfasthet.

14. ROBERT MUSSELMAN FREIGHT

Fraktbolaget i Deliverance ligger tvärs emot stallet i västra delen av huvudgatan. Här står några välskötta hästar allt som ofta i en inhängnad och pratar med sina artfränder på andra sidan gatan. Kontors- och lagerbyggnaden ligger i anslutning till inhängnaden med ingång från huvudgatan. Beroende på vad Robert sysslar med just för stunden är lagret, som nås genom en bakdörr på kontoret, tomt, fyllt med mängder av virke, kött eller annan exporterbar material eller bara fyllt med vagnar och annat

som ställts in för vintern. Inne i byggnaden är det högt i tak och det finns otaliga gömställen. Robert bor inte i anslutning till sitt kontor eller lager, utan har en tråkåk i utkanten av staden. Robert kan hyras för att hämta eller lämna vilken sorts frakt som helst.

Robert Musselman själv är en normallång fyrtioåring med blont vågigt hår och en riktigt blond mustasch. Han gör ett kvickt intryck och är bra på att tas med folk. Han är gärna hjälpsam mot främlingar och bjuder utan att tveka på en öl eller ett mål mat. Robert är också första klassens slemhög och är under ytan nästan sjukligt fixerad vid att bättra sin position i samhället eller att skaffa sig en stor förmögenhet. Robert håller sig väldigt väl med Coltrane samtidigt som han officiellt låtsas vara lika upprörd över boskapsbaronen som alla andra. Är det någon som skulle tjalla för Coltrane om något kokades ihop av stadsborna så är det Robert Musselman.

15. FIRST NATIONAL BANK OF COLTRANE

First National Bank of Coltrane är Deliverance enda riktiga stenbyggnad och den ligger prominent placerad mitt på huvudgatan. Stenkollonader på utsidan skvallrar om att det är en viktig byggnad. Dekorade metallgaller kring fönster och dörrar antyder att byggnaden dessutom innehåller saker av värde. Interiören gör ingenting för att förta effekten av pompa och ståt. Blänkande stengolv, högt i tak, möbler i blänkande teak. I centrum av all uppmärksamhet står ett gigantiskt skrivbord med en tronliknande stol bakom, och snett bakom detta skrivbord finns "buren". Buren är ett tre gånger tre meter stort hörnutrymme omgärdat med ett ornamenterat svart galler och en pampig låsförsedd dörr. Genom gallret, som verkar mer estetiskt än praktiskt kan man skymta ett nästan två meter högt kassaskåp tillverkat av de brittiska hovleverantörerna Chubb & Son's. Kassaskå-

pet är i massivt järn, men är på utsidan klätt med ädelträ. Vikten är ungefär 250 kilo. De karaktärer som gör sig besväret att bryta sig in på First National Bank of Coltrane, tar sig in i buren och force-rar Chubb & Son's kassaskåp kommer dock att bli besvikna. Kassaskåpet innehåller i princip inga pengar över huvud taget. En liten växelkassa kanske. First National Bank of Coltrane fungerar nämligen så att man beställer tid med bankdirektören Charles Henry Clark och upplyser samtidigt sitt ärende. Handlar det om ett lån så meddelas Coltranes ranch där pengarna finns säkert förvarade och ett sällskap av Coltranes kofösare rider in med summan som önskas. En sorts modern penningtransport.

Bankdirektören Charles Henry Clark är en välklädd och artig herre som tills banken byggdes varit i mejeribranschen. Den drygt femtiofemåriga, lätt runda, mild röd-blommige, ständigt svettande Clark har dock helt och hållet anammat sin nya roll och ikläder sig gärna hög hatt och en kostym som får honom att se ut som en överstoppad korv. Han är trots detta en god bankman och en trevlig karl. Clark är trots sitt jobb inte särskilt förtjust i Coltrane och han har i hemlighet gjort kopior på alla papper som löper genom honom. Ingen annan person i staden har så god insikt i Coltranes personliga ekonomi och hans transaktioner. Om någon vill försöka komma åt Coltrane via hans ekonomi är Clark mannen man vill ha på sin sida. Han är dock en försiktig general och avslöjar inte sin hemlighet i första taget.

16. POST OFFICE

Bredvid banken, mitt på huvudgatan, ligger Deliverance postkonor. En vacker skylt utanför byggnaden förkunnar att så är fallet och detta är tur eftersom ingenting annat, varken utanför eller inuti byggnaden ger någon ledtråd i den riktningen. Posten kommer mycket

sporadiskt till Deliverance och arbetet att distribuera den lilla post som kommer är snabbt gjort. Arbetet att ta emot och märka upp den utgående posten är om möjligt ännu lättare. Gamla änkefru Duvalt som driver posten sedan hennes make Andrew dog ägnar därför det mesta av sin tid med att sylta frukt, tillverka karameller och att koka New Mexikos smaskigaste djävulsägg. Inget annat postkontor i hela territoriet har så många frivilliga unga springpojkar och brevbärare som Deliverance.

Daphne Duval är en hård, gråhårig gammal puma som trots sina 82 år, en ständigt försämrad hörsel och lätt ledverk fortfarande sprider väldoft och välvilja runt hela staden. Daphne var med i det ursprungliga vagnståget och känner Coltrane sedan gammalt. Hon har sett hur boskapsbaronen blivit allt hårdare och gillar inte vad hon ser. Daphne räknar dock kallt med att Coltrane aldrig skulle våga röra en gammal dam som hon och gömmer sig ofta bakom en icke-existerande senilitet när hon kritiserar Coltrane med tillmälen som är lika träffande som färgstarka. Då hennes före detta make Andrew Clarke var Deliverance förre sheriff har Daphne också ovanligt god insikt i exakt hur hårt Coltrane styrde lagen i staden om någon skulle undra.

17. AMOS POLLARD BAKERY

Nedanför posten ligger Deliverance bageri. En stor kringla hänger utanför butiken och markerar vägen till ständigt nybakt bröd och pastejer. De små glasrutorna ut mot huvudgatan är allt som oftast igenimmade och rök kommer sommar som vinter ur skortstenen på tvåvåningshusets tak. Inne i bageriets butik hänger och ligger bröd, bakelser, pajer och pastejer på varje tänkbar yta. Doften är ljuvlig och en värme slår ofta emot en när man sätter sin fot i lokalen. Då Amos härstammar från England drar sortimentet lätt åt det mastiga hållet, men Amos hantverksskick-

lighet är det inget fel på och han håller generellt mycket blygsamma priser. Ibland står Amos tyskfödda fru Ursula bakom disken, men allt som oftast är det dottern Elisabeth. Elisabeth, som ibland viskande kallas Amos kringla, anses allmänt vara Deliverance vackraste flicka och hon höjer tveklöst omsättningen i butiken. Elisabeth är en ganska blyg och lite naiv femtonåring som ämnar följa i sin faders fotspår, men som gärna låter sig underhållas av historier om resor och äventyr.

Amos själv är en rejäl bit karl i 45 årsåldern med ett mycket, mycket högt hårfäste. Han är stor, men inte på något sätt överviktig. Det mesta på hans kropp är muskler och han vinner, sedan smeden drog sig ur, årligen Deliverance griskastartävling. Amos gillar, som de flesta andra, inte Coltrane särskilt mycket, men då han är skyldig boskapsbaronen en hel del pengar lider han och håller sin stora käft. Om något skulle hända Elisabeth är han dock beredd att ta till vilka metoder som helst.

18. MT. LION SALOON OCH BAR

Mt. Lion är en traditionell saloon som ligger belägen i Deliverance viktigaste korsning. Ovanför ingången hänger en numera lätt flagnad skylt med sloonens namn – Mt. Lion Saloon & Bar. Skylten pryds också av bilden av en rytande puma. Varför saloonens namn relaterar till ett berg (Mount Lion) och bilden på ett djur (Mountain Lion) är något Bucky inte vill prata om. På sin höjd muttrar han något om "inkompetent målare", "missförstånd", eller under dåliga dagar "sabotage". Klassiska saloondörrar leder in i en lokal med högt i tak och robust trämöblering. En lång disk skiljer besökarna från all den sprit som står uppradad i prydliga rader under den ganska blygsamma spegeln. En dörr på baksidan av disken leder in i ett kök där Bucky lagar sin mat och diskar sina glas. Mt. Lion har inga rum till uthyrning utan övervåningen är Buckys

privata lägenhet. En trappa från köksregionen leder upp dit.

19. ANTON SUMMERLIN CARPENTER & LUMBERYARD

Mitt emot Grand Hotel Deliverance ligger stadens brädgård och snickeri. Själva byggnaden är inte så värst imponerande, ett välsnickrat tvåvåningshus, men brädgården med inhägnad och bitvis övertäckt virkeslager är desto mer imponerande. Här kan man lätt täcka alla sina virkesbehov. I huvudsak består lagret av tall och gran från bergens sluttningar, men här finns även virke från blandade lövträd och till och med vissa importerade ädelträsorter. Brädgården låses med en metallgrind under natten, men platsen utgör en utmärkt arena för nattliga smyg- och skjutövningar.

Anton Summerlin som driver snickeriet är en gänglig trettioåring med lingult hår och ett smittsamt leende. Han går beprövat bra hem hos kvinnliga kunder och levererar alltid ett gott hantverk. Antons enda problem är att han är dum som ett spån, om skämtet ursäktas. Vi talar om slutledningsförmåga och en bildning på en legendarisk låg nivå. Anton kan varken läsa eller skriva mer än några få ord och det är tveksamt om han känner till vem den nuvarande presidenten är. Lyckligtvis för Anton är han gift med vad som tveklöst är Deliverance smartaste kvinna och troligtvis smartaste person över huvud taget: Sarah Summerlin. Sarah finns allt som oftast i sin mans närhet och leder honom med subtila hintar när det är dags för att räkna samman kostnader eller mätta ut virke. Anton som inte gärna vill framstå som en ekorrhjärna låter sig tacksamt ledas av den hustru som älskar över allt annat och för det mesta är deras samarbete så smidigt att ingen märker något. Uppmärksamma karaktärer kan dock lägga märke till att något inte är helt rätt även om det kan ta ett tag att sätta fingret på exakt vad. Båda makarna Summerlin är ak-

tiva frivilliga i kyrkan och Sarah är, som i så många andra fall, organisationen bakom en mängd framgångsrika kyrkoaktiviteter.

20. CLAIBORNE WRIGHT HARDWARE STORE

Mitt emot Deliverance sheriffkontor ligger stadens järnaffär. Här säljs spik, nubb, verktyg, lyktor och mindre maskiner. Butiken, som är liten och skum, luktar starkt av fett och oljor. Stora tunnor är fyllda med allehanda småspik och skruvar som man köper nävvis. Bakom disken, ofta skydd av en murpannor, korpar och oljelampor döljer sig ofast innehavaren Claiborne Wright. I sällsynta fall kan man även stöta på en motvillig Claiborne Wright Jr. Priserna i butiken drar lite åt det dyra hållet, men då det inte finns någon konkurrens på många mils avstånd kommer han undan med det.

Claiborne Sr. är en allvarlig man i femtioårsåldern. Han är en skägglös, gråhårig man med mungipor som tycks följa gravitationens enkla lagar och alltid hänga nedåt. Han gör över huvud taget ett ganska buttert intryck och föredrar att tala i korta meningar. Trots detta är Claiborne Sr. en ganska populär medborgare i Deliverance. Folk har lärt sig att han är en man som håller sitt ord och han är en frikostig kyrkobesökare. Claiborne Jr. brås på sin far och gör ett lika muntert intryck.

Om man skulle stöta på båda Claiborne på samma gång är det uppenbart att det finns en konflikt mellan fader och son. Den tar sitt uttryck i en exktrem kyla, tystnad och allmän trumpenhet. Detta hänger ihop med att Claiborne Jr. beundrar Coltrane och skulle gärna se sig själv som en av boskapsbaronens kofösare i framtiden medan Sr. absolut förbjudit honom en sådan karriär. Han har till och med hotat att göra sonen arvlös om han skulle trotsa förbudet. Detta i sin tur hänger ihop med Claiborne Sr. hemlighet. Han är nämligen den enda som känner till Coltranes his-

toria. En yngre Claiborne var nämligen med i ett av de vagnståg som Coltrane och hans banditkompisar ledde ut i öknen och lämnade att dö. Han överlevde dock med en del smärre blesyrer och kände genast igen Coltrane när han flyttade till Deliverance mer än ett decennium senare. När han fick höra historien om hur staden Deliverance grundades lade han ihop två och två och nu går inte en dag då han undrar vad han skall göra eller inte göra med sin kunskap. Att hans son inte skall rida med en kallblodig mördare är dock säkert – även om han inte kan berätta skälet för sin son som säkerligen skulle föra det vidare och på så sätt sätta dem alla i fara.

21. SHERIFFKONTORET

Karaktärernas deal med Coltrane ger dem rätt att bo i Deliverance sheriffkontor. Kontoret ligger på en tvärgata till huvudgatan och är en relativt liten, men välbyggd stenbyggnad. Innanför entrédörren finns en liten reception med ett skrivbord för sheriffen och några stolar. Det är tillräckligt stort för att karaktärerna skall kunna sitta här och ha rådslag när det behövs. Väggarna är täckta med gamla wanted-affischer och i en ställning på väggen bakom sheriffens skrivbord finns två stycken gevär. En låsbar dörr leder vidare in i finkan. Här finns fyra ganska rymliga celler med gallerförsedda fönster. "Rymliga" är dock ett relativt begrepp. Den cell som står helt tom är rymlig. De andra tre används för att husera karaktärerna och eftersom de har bott här i snart tre månader så har de gjort sig ganska hemmastadda. Kläder hänger på tork och sängarna tar upp mycket plats. Mysigt är väl kanske inte det första ord man skulle använda för att beskriva det men det är åtminstone ett hem.

22. PATRICIAS ATELJÉ

Patricia bor och arbetar från sin lilla ettrummare på en av stadens mindre gator. Hennes våning har två dörrar. En ut mot gatan och en

bakdörr som leder mot minehahafloden och lite trädgångar. Inredningen är lite spartansk. En säng, ett nattduksbord, en byrå, ett litet bord, några stolar osv. Det mest påkostade och dyrbara inslaget i lägenheten är ateljén. "Ateljén", som är belägen i rummets enda hörn och täcker en tredjedel av rummets yta, består av ett brett mönster- och klippbord, en relativt ny trampsymaskin och en ställbar provdocka. Hela rummet är välstädat och ger, trots en ganska låg standard, ett mysigt och hembonat intryck.

Colten hittar Thomas i en låda när han ser sig omkring i lokalen och han glömmer den sedan, efter att ha fått den i gåva, på nattduksbordet där Paul sedan hittar den.

Patricias kropp ligger senare bredvid sängen, någonstans mellan fram och bakdörren.

23. DELIVERANCE CHURCH

I utkanten av Deliverance, en parallellgata bort från huvudgatan, ligger stadens kyrka. Kyrkan är en vacker, vitmålad träbyggnad med en grund av sten och den rymmer gott 150 personer i bänkarna. De flesta utsmyckningarna är gjorda av lokala konstnärer och hantverkare, men krucifixet med inlägg av guld är importerat från Spanien av Coltrane och är troligtvis Deliverance mest värdefulla föremål. Sett utifrån ett modernt perspektiv är det en konstskatt. Dess dryga 90 kilo gör det dock till en svårstulen dyrbarhet.

Prästen, ironiskt nog döpt till William DePriest Southerland, är en knappt sextioårig man från Dallas som utbildat sig på prästseminarium i Austin. Han är lång och smal och har ett blont, nästan vitt, hårsvall. William DePriest är en man som för det mesta ser på livet med stort allvar. Han lägger ner mycket tid i sin församling och reser runt även till de mest avlägsna gårdar och gör hembesök. Han är en god lyssnare och försöker leda och trösta med stor visdom. Periodvis ansetts William av tvivel och då brukar han göra långa vandringar i

bergen. Oftast återkommer han med ny energi och styrka. William är en man som skulle vilja stå upp mot Coltrane, som han känner igen som den despot han är, men han har inte modet att göra det. Han är också rädd att det kan leda till blodsutgjutelse bland oskyldiga och det vill han inte ha en del i. William använder dock sin predikstol som vapen och levererar ovanligt många predikningar om bibliska despoter och tyranner som fått betala priset för sin ogudaktighet. En riktigt bibelsprängd karaktär kan också plocka upp en hel del subtila referenser till både nya och gamla testamentet som antyder att Coltrane är synonym med Satan själv.

24. THE FISHBAUGH RESIDENCE

Bakom brädgården, snett mitt emot kyrkan ligger familjen Fishbaughs lilla hus. Huset är ett vitt nymålat tvåvåningshus med mycket snickarglädje och välskötta rabatter. En blygsam skylt avslöjar att det finns rum att hyra för den som önskar. Interiören är lika mysig och ombonad som exteriören fylld av hemslöjd och vackert broderade bonader med hänvisningar till evangelierna.

William och Mildred Fishbaugh är ett äldre par som fram tills för ett par år sedan ägde en bondgård utanför staden. När de blev för gamla för jordbruk sålde de dock till ett ungt nybyggarpar och lät bygga en liten tvåvåningsbyggnad inte långt ifrån den kyrka de älskade så mycket. Här lever de nu på sina blygsamma besparingar. Mildred klipper också stora delar av Deliverance befolkning då den lokale frisören inte är ett äss i den disciplinen. Maken William som är händig som få säljer varje år mängder med små snidade indianer och nybyggare till hemmens Thanksgivingbord. Utseendemässigt är William och Mildred som en rundare och mysigare variant av American Gothic. Varje onsdag och söndag hittar du dem i kyrkan och finns det någon form av frivilligarbete att göra hittar du dem troligtvis där också.

25. DELIVERANCE SCHOOL

Bredvid kyrkan, snett över gatan från makarna Fishbaugh, ligger Deliverance skola. Skolan är en ganska stor träbyggnad med högt i tak. Här går alla barn i Deliverance med omnejd i skolan ett par timmar om dagen, bortsett från skördetider. Alla barn går samtidigt oavsett ålder och de äldre barnen hjälper de yngre. Väggarna är täckta av vackert målade färgbilder på flora och fauna samt en och annan indian. Längst framme finns en kateder med en rottingkäpp strategiskt placerad och bakom den en ganska sliten svart tavla. Här kan man allt som oftast läsa upprepningar i stil med "Jag skall aldrig mer kalla Fru Morales för den spanska flugan" eller "Nej, gödsel kommer inte från Uranus".

Skollärarinnan Martha Dimpkins är en satt liten sextiofemåring med brungrått hår uppsatt i en knut. Hon har ett ansikte fyllt av rynkor och ögon som blixtrar av energi. Martha har undervisat de flesta Deliverancebor under trettio och åtnjuter otrolig respekt i staden. Hon är sträng, men hängiven och älskad och få stadsbor sätter sig upp mot henne när hon spänner ögonen i dem. Martha dubblar också som organist i kyrkan allt som oftast. Martha Dimpkins hatar Coltrane med en intensitet som inte syns på ytan. I hennes ögon representerar han allt ruttet och korruperat i världen och hon har gjort det till sin livsuppgift att se honom falla. Martha vet att en gammal kärring som hon inte kan göra något så hon jobbar med en femtonårsplan eftersom hon kallt räknar att bli minst åttio år gammal innan hon dör. Varje elev som passerar Marthas klassrum får en mycket gedigen moralisk utbildning med ovanligt mycket vikt lagd vid revolutioner och folkliga uppror mot tyranner. Hon läser Macchiavelli, Sun Tzu och Rousseau med sina barn och lär alla att det är deras moraliska skyldigheter som människor att stå upp mot tyraniet och att om de väljer att inte välja sida

är det ett lika stort val det. I längden räknar Martha med att dessa unga människor växer upp och gör det som behövs, om fem år, tio år eller femton år...

STADEN DELIVERANCE HISTORIA INLEDNING

Deliverance historia hänger nära ihop med staten New Mexicos historia och också med de människor som snabbt var framme och tog staten i besittning när den fortfarande bara var ett territorium, en särskild sorts människor som inte alltid tillhörde de frommaste eller ärligaste. Joseph Coltrane var en sådan man, så för att berätta stadens historia får man också berätta en del av hans.

BAKGRUND

1846 blev New Mexico ett amerikanskt territorium. De första åren i territoriets historia var lite oroliga med tillfälliga uppror från mexikanska lojalister. Vid 1849 hade det lugnat ner sig så pass att nybyggare skulle kunna intressera sig för området i större skala samtidigt som den militära kontrollen över det vidsträckta och vilda territoriet fortfarande var högst begränsad. Läget var med andra ord gott för diverse illegala banditgång.

GÄNGET

Ett sådant gäng var Gareth McReedys gäng. Gareth McReedy var en hänsynslös skojare och mördare som deltagit i de flesta ljusskygga sammanhang i och utanför de tretton staterna. Under sin tid utanför lagen hade han stegvis satt samman ett gäng lojala busar. Detta gäng, en udda blandning sorgliga existenser, utvecklade en egen och synnerligen brutal variant av rån och plundring:

BLUFFEN

Gareth och hans drygt tio år yngre handgångne man Joseph Coltrane

samlade, under det att de utgav sig för att vara två vildmarkserfarna bröder, ihop nybyggare och pionjärssjälur, som ville söka sig västerut mot nya marker som de kunde ta i besittning. De erbjöd sig att för en billig penning (då de enligt egen utsago själva funderade på att slå sig till ro till sist) organisera och leda ett vagnståg till goda jordbruksmarker i territoriet New Mexico samt att sköta alla myndighetskontakter, betala alla avgifter och skaffa alla tillstånd. Då de flesta landtörstande emigranter saknade grundläggande kunskaper om både geografi och byråkrati var det inte svårt att hitta intresserade deltagare. För rejält saltade summor skaffades tillstånd som inte behövdes, och avgifter som inte existerade erlades. Dessutom tillhandahöll bröderna vagnar och utrustning för de som önskade detta. Vagnståget, som ibland kunde bestå av upp till 15 vagnar, begav sig sedan, med start i Westport, Kansas, sydväst. Gareth och Joseph såg avsiktligt till att vägen mot det förlovade landet blev längre, hårdare och mer utmattande än vad någon av nybyggarna hade kunnat vänta sig. Ofta drevs förråden ner på en så låg nivå att ransonering tvingades införas. Samtidigt ledde de två ut sitt vagnståg i de mest obehagliga delarna av sydöstra New Mexico, långt ifrån närmaste fort. Här brukade resten av Gareths band vänta på sin signal. När Gareth och Joseph ansåg att tiden var mogen, och vagnstågets deltagare spakade nog, anföll banditgänget. I egenkap av ledare för sällskapet brukade Gareth och Joseph mana till lugn och försöka förhandla med banditerna. Dessa förhandlingar brukade resultera i att banditerna visserligen plundrade de utmattade nybyggarna på allt de hade av värde, inklusive vagnar och utrustning, men att nybyggarna åtminstone tilläts behålla ett par hästar med vilkas hjälp Gareth och Joseph kunde åta sig att rida den farliga, hårda och indianfyllda ritten till närmsta fort för att hämta hjälp.

Efter detta var det bara för Gareths gäng att återsamlas en bit norrut och att återvända till Westport med vagnar och utrustning att sälja till nästa gäng lättlurade gröngölingar som "bröderna" lurade till orten. De övergivna nybyggarna klarade sig sällan då de lämnades i det torra och ödsliga New Mexico, i närheten av plundringsbenägna indianer och med ett vattenförråd som allt som oftast innehåll mycket mindre vatten än vad vagnstågsmedlemmarna väntat sig. Om någon eller några mot all förmodan lyckades ta sig till civilisationen igen så var ju både Gareth och Joseph trots allt ganska säkra. Även de var ju offer i sammanhanget och om situationen uppstod skulle det finnas en uppsjö ursäkter till varför de inte lyckats få till stånd någon räddningsinsats. På det hela taget var det en lyckad bluff så länge man varierade rekryteringsområdet lite då och då.

VAGNSTÅGET MOT DELIVERANCE

Det vagnståg som skulle sluta med skapandet av staden Deliverance började på samma sätt som de tidigare. Gareth och Joseph samlade den varma våren 1849 ihop en samling nybyggare och begav sig sydväst. Joseph Coltrane började dock få en viss avsmak för hanteringen. Inte så mycket för det vidriga beteendet mot vildmarksoprövade farmare – de hade ju trots allt en chans att klara sig om de bara ansträngde sig lite – utan mest för att det var en hård, smutsig och jämförelsevis olönande verksamhet, en verksamhet som inte ledde någon vart i längden. Gareth McReedy var dock nöjd med detta relativt enkla och förhållandevis säkra sätt att försörja sig, han var dessutom en man som krävde lojalitet av sina män. De två skurkarna hade allt hätskare viskande diskussioner om detta under resans gång. När vagnståget sedan nått en lämplig punkt i New Mexico och nästa fas i planen skulle sättas i verket

hände det som en gång för alla skulle sätta punkt för "brödernas" mångåriga samarbete. Efter det att Gareth givit sin signal under natten och de två sakta, men säkert ledde sitt vagnståg vidare sydväst under dagen i väntan på överfallet... uteblev det! Missnöjd signalerade Gareth ytterligare en natt och de två guiderna ledde sedan vagnståget vidare ännu en dag utan att det förväntade överfallet ägde rum. Föga kunde Gareth eller Joseph ana att resten av gänget råkat ut för ett överfall från ett sällskap plundrande Mescalero-apacher och blivit av med både sina liv och sina hästar. Efter ytterligare två dygns nattligt signalerande och dagligt, tröstlöst tröskande på torrt slättland hade Gareths tålmod tagit slut och han berättade för Joseph att han tänkte ta tag i saken själv. Genom att förgifta vagnstågets vattenförråd skulle hela sällskapet vara historia på ett dygn och de två skulle sedan kunna föra hästar och vagnar tillbaka till samlingsplatsen själva. Tanken på att kallblodigt giftmörda tio hela familjer blev dock för mycket för Coltrane som satte sig på tvären. Gareths tålmod som redan var på upphällningen brast och det kraftiga gräl som följde övergick snabbt i handgripligheter med knivar och tillhyggen. Den yngre och starkare Coltrane fick dock övertaget och i slutändan dog Gareth som en man av hans kaliber kunde förvänta sig dö, ensam och blödande i smutsen. Coltrane hade endast en kort tid på sig att hitta en bra förklaring innan de första medlemmarna av vagnståget var på plats. Snyftande och blödande, sittande brevid Gareths kropp, förklarade han, med chock och fasa i rösten, att hans bror förlorat förståndet och försökt förstöra vagnstågets vattenförråd och att han, som givit sitt ord att föra nybyggarna till gröna nejder i New Mexico, tvingats stoppa honom. Med ens förvandlades Coltrane från en lite svårtillgänglig guide till en omhuldad hjälte. En man som tvingats döda sin egen bror för att

rädda andra förtjänade allas respekt. Coltrane upptäckte, till sin egen förvåning, att han gillade lovorden och ganska snart började han nästan tro att han förtjänade dem. I detta ögonblick fattade han beslutet att föra dessa pionjärer dit de ville komma, istället för att bara slinka iväg i skydd av natten, ett beslut han skulle komma att både ångra och prisa längre fram i tiden.

Redan dagen efter dråpet började Coltrane inse vad han gett sig in på. Då Gareth alltid haft god koll på exakt var de befann sig hade Coltrane aldrig behövt lära sig omgivningarna och territoriet. Han hade bara den mest grundläggande kollen på området och han hade absolut ingen aning om var han skulle finna det guld och de gröna ängar han lovat nybyggarna. I desperation fortsatte han vagnståget i samma huvudsakliga riktning. Snart visade sig dock de förråd som aldrig varit avsedda att räcka på upphällningen. Trots hård ransoneringsyntes snart botten på både vattentunnor och annan proviant. Den ovanligt varma sommaren gjorde dessutom att varje lite fåra eller vattendrag de fann var uttorrkade. Vagnståget började snart lida stor nöd och även den mest härdade farmare vacklade fram. Coltrane, som inte hade den blekaste aning om var han var, kunde inget annat göra än att mana vagnståget framåt, buren av känslan att alla andra medlemmar faktiskt litade på att han skulle föra dem till säkerhet och en blomstrande framtid.

DELIVERANCE

På den tolfte dagen, efter att ha nått kammen på en liten torrlagd ås, en futtig utlöpare från de mäktiga Sacramentobergen, glittrade plötsligt och överraskande en vindlande å, inbäddad i en frodig grönska, framför dem. Synen manade nybyggarna att framkalla sina sista krafter och innan kvällen nådde de fram till vattnet. Gråtande av lycka kunde Coltrane bara konstatera att

de var framme vid det land han lovat. Jublande farmare rullade sig i det förhållandevis frodiga gräset, kramade jorden i sina kupade händer och tackade Gud för att han fört dem till räddning – till Deliverance.

ETT SAMHÄLLE BYGGS

De första dagarna efter ankomsten till Deliverance ägnade medlemmarna i vagnståget mest till att återhämta sina krafter. Det kalla klara vattnet dracks girigt och bär åts i mängder tillsammans med ljuvlig öring som fångades i floden. Under denna tid mottog Coltrane en ändlös mängd ryggdunkningar och välsignelser. Efter ett par dagars vila började dock de driftiga farmarna att samordna sina krafter för att planera och bygga de första byggnaderna i det blivande Deliverance. Under denna första period ursäktade sig Coltrane och drog sig undan för att rida i omgivningarna och tänka. Ingen höll det emot honom. En man som tvingats döda sin egen bror har givetvis lite att tänka på. På hästryggen red därför Coltrane kors och tvärs i Sacramentobergens skugga och utforskade den breda dalgång de hamnat i. Det var en förhållandevis bördig plats tack vare de många vattenflödena från bergen, men också en plats med goda timmermöjligheter om man begav sig en aning högre. Intressantare än detta var dock de långhornade kor och tjurar som vandrade vilt i området. Huruvida det var förvildad tamboskap eller inte visste inte Coltrane, han noterade bara att det tycktes finnas en hel del av dem om man red runt lite. Det var en vacker plats med många fördelar han hade hittat. Under tiden han red runt avgjorde han också sin framtid. När veckan var över hade han fattat sina beslut. Han bestämde sig för att slå sig ner här, tillsammans med de människor som högaktade honom, och skapa sig en framtid här. Han bestämde sig för att lämna brottets bana och istället skapa sig ett liv av en sådan sort att han inte

längre skulle behöva bryta lagen, även om det kanske skulle innebära att han var lagen. Då Coltrane inte på något sätt var en korkad man drog han också konsekvenserna av sitt beslut. Skulle han bo här skulle han behöva en stadig och rejäl inkomst och då han inte visste något om jordbruk var det uteslutet. Boskap hade han dock lite koll på sedan en kort tid som cowboy på rancher österut och förutsättningarna att få en god start på denna bana fanns ju onekligen. Boskapskötsel krävde dock stora utrymmen och en god tillgång till vatten och därför planerade Coltrane genast en strategi för att lägga så mycket land under sig som möjligt. När han tillslut återkom till nybyggargläret var planen klar.

Under några månader hjälpte Coltrane till att bygga de allra första byggnaderna i Deliverance. Han högg, kvistade, bar, hackade, reste, timrade och gjorde i största allmänhet mer ärligt arbete än han gjort på många år. Han försatte inte en chans att odla myten om sig själv som den som kände området, hade myndighetskontakter och i största allmänhet var den store auktoriteten. Hans arbete gav också utdelning. I princip alla nybyggare såg upp till honom, rådfrågade honom och tillskrev honom stor betydelse.

NÄSTA STEG

I början av hösten hade alla gruppens gemensamma projekt avslutats. Tillsammans red de sedan runt och mutade in sina respektive anspråk. Att Coltrane hade första tjing var alla överens om och han hade redan sedan tidigare sett ut den bit land som i längden skulle ge mest strategiska fördelar, en markbit uppåt floden med naturliga gränser som lätt och självklart kunde expandera utan att någon skulle tycka att det var konstigt eller ens anmärkningsvärt.

Efter detta lämnade Coltrane Deliverance. I sin välpackade sadelväska hade han en handgjord karta med alla inmutningar nybyg-

garna gjort samt en lång lista på utrustning och förnödenheter som behövdes till det lilla samhället. Färden nordöst var, nu när han red själv, snabb och händelselös och när han väl nått "civilisationen" igen ägnade han ett par månader till att organisera sig. Han lösgjorde summor tillhörande både sig själv och de andra i gänget (det verkade inte troligt att de andra skulle göra anspråk på dem), en ganska väl tilltagen summa i slutändan, definitivt ett rejält startkapital. Han använde pengarna till att köpa sig en detaljerad, militär rekognosceringskarta över området samt att rekrytera ett antal cowboys i kretsar där han visste vilka sorts män han fick och var deras lojaliteter skulle ligga. Fram på våren, när snön smält, organiserade Coltrane också ett nytt vagnståg med nybyggare. Ett riktigt vagnståg denna gång, som han avsåg leda till mark som han faktiskt visste existerade. Deliverance skulle behöva en befolkning för att blomstra.

När detta vagnståg nådde Deliverance var människorna, efter en rak och välplanerad rutt, i betydligt bättre form än pionjärerna. Vagnståget, å andra sidan, nådde ett samhälle av en helt annan kaliber när de kom fram, ett samhälle med ett antal knoppande gårdar och en vacker liten träkyrka i centrum.

DET SOM ÄR BRA FÖR COLTRANE...

De kommande åren blev händelserika och harmoniska för både Coltrane och Deliverance. En liten stad växte fram och en ganska stor ranch en bit utanför den. Coltranes vana män förvandlade snabbt landområdet kring ranchen till betesmarker med inhägnader, stallar, märkstationer och annat. Nybyggarna märkte snart Coltranes höga ambitioner och noterade också att han tog sig friheter med vatten- och landrättigheter, men få opponerade sig. Coltranes män gjorde viktiga handtag i byn så snart de inte job-

bade på ranchen och Coltrane var aldrig sen att låna ut sina resurser, både ekonomiska och materiella, till de nybyggare som behövde dem. Dessutom ordnade den handlingskraftige Coltrane fram en post- och diligensförbindelse, en sporadisk kavallerinärvaro till skydd mot indianska plundringståg och ett årligt besök av en kringresande fredsdomare. De stora flertalet ansåg att Deliverance behövde en visionär som Coltrane och att de alla hade anledning att vara tacksamma för hans engagemang. Generellt sett fick Coltrane därför sin vilja igenom när viktiga beslut skulle tas i staden, både i egenskap av största landägare och arbetsgivare och som tillförordnad borgmästare. Under hela 50-talet kunde man därför säga att det som var bra för Coltrane var bra för Deliverance.

FAMILJEN OCH DET FRÖ SOM SÄDDES DÄR

Under de första åren av tiden i Deliverance gifte sig Coltrane också med Hannah Stern, en av de ursprungliga vagnstågsmedlemmarna. Trots att Coltrane vid tiden för bröllopet var 15 år äldre än Hannah, ansåg familjen Stern att det var ett gott parti för dottern, att gifta sig med Coltrane var ju i praktiken att bli Mrs Deliverance. Coltrane var i det närmaste lycklig efter giftemålet. Han gillade flickan och kände, lite till sin stora förvåning, en stor förväntan ifrån att bli far och att få en arvinge som kunde njuta frukterna av hans hårda arbete. Det var också här problemen började. Trots upprepade försök lyckades inte paret Coltrane få barn och i frustrationen över deras gemensamma misslyckande växte en klyfta mellan dem vidare och djupare. När Joseph såg på Hannah såg han det sämsta i New Mexico, en torr och ödslig plats där inget vill växa, och när Hannah så på Joseph såg hon en man som trots all sin makt och sina storvulna planer inte kunde skänka henne ett

barn. Joseph hanterade sin frustration och hemmets tilltagande kyla genom att jobba hårdare och mer fokuserat. På vägen försvann sakta den vävilja han känt mot staden och dess invånare och för varje år som gick blev det mer och mer en fråga om affärer, att vinna och erövrade. I kombination med att de nya människor som ständigt anlände till nybyggarsamhället Deliverance inte hade någon särskild relation till Joseph Coltrane, och inte kunde förstå varför han särbehandlades och tilläts komma undan med saker som ingen annan kunde växte konflikterna. Och i varje konflikt hårdnade Coltrane, glömde vem han faktiskt blivit i ett par år och återgick sakta till den han var. Han använde sina cowboys, han drev in sina skulder, han brände allt fler av sina gamla broar. När Hannah sedan, en kall februardag 1859, överraskade alla med att meddela att hon blivit gravid och Joseph, överlycklig, ordnade en stor fest på ranchen, gapade många stolar tomma runt bordet.

JOSEPH COLTRANE JR. ALIAS STUART KEMP

Under Hannahs graviditet återfick Joseph något av den sociala smidighet som kännetecknat hans första år i Deliverance. En del förtroenden återvanns och Coltranes nyfunna engagemang i familjen gjorde att många konflikter undveks eller sköts på framtiden. Denna period kom dock att bli kortvarig. När Joseph Coltrane Jr. tillslut såg dagens ljus var det tämligen omedelbart uppenbart att han inte var riktigt som andra barn. Han skilde sig utseendemässigt från andra med sina lite sneda ögon, rundare former, platta bakhuvud och slokande öron. För en i grunden tämligen utbildad man som Coltrane fanns det ingen möjlighet att sätta ett namn på barnets syndrom och Coltrane reagerade instinktivt och känslomässigt och primitivt. Alla hans förhoppningar på barnet, alla hans drömmar inför framtiden

tycktes på en gång slagits i krasch och han vände sig i avsky från både barnet och modern. I flera månader vägrade han över huvud taget att träffa dem utan bodde på Grand Hotel i Deliverance som han låtit bygga något år tidigare. När han väl återvände till ranchen var det för att meddela Hannah att barnet inte officiellt var deras utan hädanefter skulle beskrivas som en avlägsen släkting som paret tagit sig an. Hannah blev givetvis bestört, men Coltrane hade bestämt sig. Trots ursinniga gräl som varade i flera veckor förblev han orubblig och tillslut så tvingades Hannah ge med sig. En ny, längre och hårdare istid lägrade sig över ranchen och som vanligt fick Deliverance vanliga invånare känna av dess hårda effekter.

LONGHORNS

Under de första tio åren hade Coltrane med hjälp av sina kofösare sakta men säkert jagat rätt på och föst ihop vilda longhornkor och med hjälp av dessa försörjt staden, området och sina män med kött. Coltrane var dock inte riktigt nöjd utan såg hur hans land skulle kunna försörja mycket större hjordar än vad han hittills lyckats frambringa. Inbördeskriget skulle dock bli lösningen på detta problem.

INBÖRDESKRIGET

När inbördeskriget bröt ut i öster såg det först ut som om avlägsna New Mexico skulle hållas utanför striderna till allas glädje. Deliveranceborna var i huvudsak ganska fattiga, icke-slavägande och hårt arbetande, gudsgruktiga jordbrukare och hade inget intresse att delta i något krig. När sydstaterna ändå invaderade New Mexico och dessutom utropade Arizona som en konfederat stat med La Mesilla som huvudstad inte så värst lång ifrån lilla Deliverance i Sacramentobergens skugga, tvingades invånarna där att ta ställning, åtminstone inför sig själv. De flesta bestämde sig snabbt för att de ändå inte var in-

tresserade av vad som pågick, sänkte huvudet mot marken och fortsatte att bruka jorden. En som dock tog ställning var Coltrane. Coltrane som tillbringat mycket tid över hela östra USA, från industristäderna i norr till bommullsplantagerna i söder förstod inte kriget, och han förstod framförallt inte södern. Som den pragmatiker han var förutsåg han att södern aldrig skulle kunna konkurrera med nordstaternas industriella produktion och bestämde sig därför att satsa på vinnarna. I Coltranes fall ingick här givetvis att satsa på sig själv.

COLTRANES PLAN

Inbördeskrigets kaos var inte bara till nackdel. För de som hade förstånd att utnyttja det fanns det klara fördelar. När kriget härjade på som värst begav sig Coltrane med sina kofösare in i Texas, där kriget orsakat besvär för boskapsbaronerna och deras decimerade manskap och därmed också oordning i de stora kreatursjordarna. Genom att placera sig vid vattenhål kunde de snart håva in guld i form av bortsprungna boskap som sökte sig till vatten. Dessa så kallade Mavericks kunde sedan i hundratals drivas till Deliverance New Mexico. På detta sätt kunde Coltrane under fyra krigssomrar fyrdubbla sitt boskapsinnehav. I krigets senare skede, när det blev allt mer tydligt för Coltrane vart åt kriget barkade, söderns inledande framgångar till trots, drev han dessutom hjordar norrut till Fort Sumner i norra New Mexico och sedan vidare till Colorado där han sålde djuren till nordstatsarmén till ett förmanligt pris, något som etablerade mycket goda kontakter där inför framtiden. När kriget närmade sig sitt slut och stora årliga boskapsförsäljningar till staten var ordnad förutsåg Coltrane framtida problem. Över tid skulle allt fler jordbrukare söka sig till området och göra hanterandet av de stora boskapsjordarna problematiskt. Konflikter och juridiska problem

var garanterade. Det var dock lätt för Coltrane att nu använda sina kontakter och all den goda vilja han genererat för att se till att han själv utnämndes till fredsdomare i området. När detta väl var etablerat var Coltrane boskatvligen lagen så långt ögat kunde se. Med en välbetald nickedocka till sheriff behövde Coltrane inte oro sig för deliverancebornas åsikter över huvud taget.

HÅRDA TIDER

Krigets slutskede resulterade också i att en del flyktingar från områdena på östkusten sökte sig mot New Mexico. De anlände med papper på lagstadgade inmutningar och fann ett hav av betande kor. Några protesterade, fann att den som gjort dem orätt också var deras domare och sökte sig tillbaka till östkusten, besvikna och bestulna. Några försökte samarbeta med Coltrane och kunde kanske på hans nåder, och med ett litet lån från honom, hitta en lite mindre lämpad plats där de trots allt kunde försörja sin familj hjälpligt. Några gjorde misstaget att slå sig ner i Deliverance för att därifrån slåss för sina rättigheter.

SNARANS LAG

Inflyttningen av nybyggare sammanföll också med att konflikterna mellan jordbrukare i området och Coltrane ökade. Det snabba tillflödet på kreatur i området skapade mängder av potentiella konflikter och Coltranes specialstatus bland de första nybyggarna blev allt mindre möjlig att upprätthålla ju mer svårigheter alla andra måste utstå för hans skull. Ju hårdare och mer högljudda deliveranceborna och jordbrukarna i området blev i sin kritik av Coltrane ju mindre av den gamle Coltrane blev också kvar. Strax efter krigsslutet kulminerade konflikten i området när Coltranes män misshandlade en äldre jordbrukare som med sitt gevär försökte hindra kofösarna från att driva en mindre hjord över hans

land. Händelsen ledde till ursinne bland jordbrukarna och en delegation beväpnade deliverancebor krävde av sheriffen att kofösarna skulle arresteras. Sheriffen i sin tur avfärdade självklart anklagelserna då de riktade sig mot Coltrane och hans män och blev som ett resultat av detta belägrad i sitt kontor i flera dagar av arga medborgare. Coltrane svarade också med att direkt kräva tillbaka lånen från fem utvalda jordbrukare och när ingen av dem lyckades få fram pengarna på den korta tid de fick på sig vräkte han dem med hjälp av sina män och brände deras livsverk. I ett sista desperat försök att medla mellan Coltrane och en allt mer ursinnig befolkning red William Parks, en av de första nybyggarna och det närmsta Coltrane hade en vän i området, ut till ranchen för att försöka tala förstånd med Coltrane och förklara jordbrukarnas svåra situation och deras ilska. Exakt vad som sades i mötet är inte känt, men William red från ranchen utan att någonsin vända tillbaka och det sista av den gamle Coltrane begravdes för alltid. Från och med detta ögonblick förvandlades allt till affärer igen. Morgonen efter hittade Deliveranceborna de fyra mest högljudda jordbrukarna hängande från ett träd i närheten av kyrkan. De som hade möjlighet att flytta ifrån området gjorde det strax efteråt, men majoriteten hade inget annat val än att stanna kvar. Belånade och med jordbruksmarker som med jämna mellanrum trampades ner och därför inte gav något större överskott tvingades de harva på i tystnad. I Deliverance, som enligt alla konstens regler både hade en artig och leende sheriff och en välskräddad och stadsutnämnd fredsdomare, gällde nu snarans lag.



JOSEPH COLTRANE SR.



Joseph Coltrane Sr. har värden som en ERFAREN BOSKAPSBARON.

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

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

Coltrane anställer karaktärerna för att Al övertygar honom om två saker:

- 1) att han och de övriga karaktärerna är hårda och dugliga
- 2) att de förstår vad deras arbetsupp- gift underförstått går ut på och vem de ska vara lojala mot.

När karaktärerna burar in två av Coltranes kofösare ser han nog detta mest som ett missförstånd och skickar Stuart McClintock för att ge en tydlig signal – han vill dock inte ha något våld. När Stuart kommer tillbaka med en colt som han gett till Patricia blir han lätt förgrymmad och bestämmer sig för att tala med Patricia eller karaktärerna när han ändå ska till stan senare under veckan.

När en stadsbo rider ut till ranchen för att informera Coltrane om mordet på Patricia och att karaktärerna är misstänkta blir han riktigt förgrymmad. Även om någon av de nya sherifferna inte dödat Patricia så verkar det

onekligen som om de haft något med det att göra. Han skickar en av sina kofösare för att bjuda in sällskapet till middagen på Grand Hotel. Han har i det här läget inte riktigt bestämt sig för vad han ska göra. Skall han bara mörda karaktärerna eller skall han använda dem på något annat sätt? Han bestämmer sig för att situationen får avgöra.

Under inledningen av middagen, där Coltranes kofösare bara väntar på hans tecken att påbörja en massaker, bestämmer han sig för att se hur långt han kan utnyttja spelarna. Han erbjuder dem ett mord på den präst som irriterar honom i utbyte mot att han låter mordanklagelserna falla och skaffar fram en mexare att hänga i stället. På detta sätt slår han tre flugor i en smäll: prästen dör, mexaren dör och han kommer att skaffa sig en hållhake på karaktärerna för all framtid.

Middagen kan även bjuda Coltrane på en överraskning. Han har inte hört alla detaljer om mordet på Patricia och om spelarna berättar dessa **eller** visar upp sin coltrevolver så blir han klart förvånad. Ganska snart har hans intriganta hjärna dock räknat ut hur det måste ligga till, något karaktärerna givetvis inte märker. Om spelarna inte på något sätt avslöjar något för Coltrane under middagen får han givetvis reda på samma detaljer genom att prata med doktor Weakley, vilket ju gör att scenariot förblir oförändrat.

När Coltrane lagt ihop två och två återvänder han till ranchen där han har ett praktgräl med sin likaledes hårda hustru Hannah. Någonstans i allt skrikande inser Coltrane dock att han nog inte kan vara annat än stolt över sin hustru som så kallhamrat tagit itu med vad hon upplevde som ett problem. Kärleken spirar igen. För att sopa igen besvärande spår informerar han Stuart McClintock och ber honom att lösa problemet. Stuart i sin tur beordrar ett gäng kofösare att lösa uppgiften.

Skulle spelarna efter detta komma med anklagelser mot hans hustru så bekommer det honom inte. Han är ju lagen och blir otäckt len i rösten mot alla som försöker sig på något sådant – trots att han bara levererar hotelser och ultimatum.

HANNAH COLTRANE

Hannah Coltrane är en kvinna i trettiofemårsålder, en tvåhand hög och två tumbreddar smal. Hon har ungefär lika mycket temperament som vilken annan kvinna som helst, men med tanke på hennes ringa storlek har hon mer temperament per kvadratcentimeter än de flesta – och detta märks. Hannah önskar bara ett tryggt liv för sig, sin man och deras son Joseph Coltrane Jr. Att Coltrane föskjutit junior och inte vill kännas vid honom är en koflikt som vid det här laget sitter i husets väggar. Hannah tar dock hand om junior så gott hon kan och älskar sin glade och snälle son över allt annat. När Hannah först uppdagade Coltranes konkubin Patricia hotade hon med att kastrera Coltrane i hans säng och att bränna ranchen – fast inte nödvändigtvis i den ordningen, något som fick Coltrane att sansa sig. Hannah trodde verkligen att saker skulle kunna bli okej igen. När Hannah för några månader sedan, i samband med att Coltrane gav sig iväg på sin stora kofösning, upptäckte att han slarvat bort en av de fina och dyrbara revolverar han var så stolt över såg hon det som en utmärkt födelsedagsgåva. Hon tog vagnen in till Deliverance och bestälde en ny hos Vlogger, dock utan att få med den lilla romerska siffran i botten, något hon aldrig noterat. När colten väl anlände några månader senare och Hannah hämtade upp den uppdagade hon också, ryktesvägen, att Patricia "tagit hand" om en begynnande graviditet. Då Hannah varken är blåögd eller utan resurser tog hon snabbt reda på hur saker och ting låg till, framförallt genom att pressa doktor Weakley. När hon väl uppdagat att Coltrane fortsatt sin affär med Patricia och att detta resulterat i ett barn såg hon rött. Hon bestämde sig för att straffa de båda, Patricia för att hon var en hora och Coltrane för att han var en horbock och lögnare. Under några kvällars stirrande in i brasan ute på ranchen formade hon en plan. När Coltrane återvände skulle Hannah ta sig in i Deliverance i skydd av mörkret och skjuta Patricia med revolvern, vilken hon därefter skulle lämna på platsen för att tydligt blanda in sin man. Hon tvivlade inte på att Coltrane skulle

krångla sig ur situationen men ansåg att det skulle skicka ett mycket tydligt budskap till honom.

Sagt och gjort. När Coltrane och hans kofösare har anlant och Deliverance ändå fylls av vilt skjutande kofösare, precis som Hannah förutsett, rider hon i förklädnad bakvägen in i staden. Hon binder sin häst vid ån på baksidan av Patricias lägenhet och ateljé och smyger sig fram och knackar på. Patricia undrar förstås vem det är vid så sen timme men då hon hör Hannahs röst öppnar hon och bjuder in henne – Hannah är ju trots allt hennes bästa kund, oavsett att deras förhållande varit lite frostigt inledningsvis med tanke på deras historia. Väl innanför stängda dörrar drar Hannah fram colten och skjuter Hannah med mynningen på revolvern intryckt i den mage som en kort stund bar Coltranes barn. Efter att ha förvissat sig om att Patricia skulle dö slängde hon revolvern på golvet och lämnade lägenheten bakvägen i skydd av mörkret. Väl tillbaka på ranchen kunde hon bara konstatera att ingen ens märkt hennes frånvaro.

Efter ett par dagars spänd förväntan trillar poletten till slut ner hos Coltrane och han och Hannah hamnar i ett praktgräl. Hannah inser dock redan från början att hon vunnit. Coltrane är arg, men han är samtidigt imponerad och han har en gång för alla lärt sig att ta Hannah på allvar.

**JOSEPH COLTRANE JR.
ALIAS STUART KEMP**

Jr. är Hannah och Coltranes son med downs syndrom. Han är en glad och sprallig tioåring med stor tillit till alla vuxna. Han älskar djur och hjälper ofta till med alla sysslor på gården. Det finns inte en anställd som inte håller honom kär. Officiellt är han ett kusinbarn som Coltrane välvilligt lovat att ta hand om, men inofficiellt känner de flesta på ranchen till sanningen och det viskas bland kofösarna om Coltranes kallhjärtade agerande. Joseph figurerar inte alls i detta scenario mer än som motivation och förklaring till olika personers handlande. Detta innebär dock inte att han inte kan få en mer framträdande roll i andra delar.

HANNAH COLTRANE

Hannah Coltrane har värden som en NYBYGGGARE, men har 30 i TRÄFFCHANS/REVOLVER.

PATRICIA GRIFFEN



Patricia Griffen har värden som en SALOONFLICKA, och har 19 i HANTVERK/SÖMNAD.

Patricia är en kvinna nyss fyllda trettio. Hennes liv har inte varit en dans på rosor direkt och hon har tvingats lära sig att ta hand om sig själv på bästa sätt i varje läge. För tio år sedan ansågs hon nog vara riktigt vacker, men numera anses hon nog vara normalattraktiv. Hennes kläder är dock alltid förstklassiga både i stil och material då hon jobbar som sömmerska i Deliverance.

Patricia kom till Deliverance som en glädjeflicka på genomresa, men hon fastnade. Under en ganska lång period var hon angenäm mot traktens män i största allmänhet och under den senare perioden mot Coltrane i synnerhet. När relationen med Coltrane inleddes var den perfekt. Den gjorde Patricia oberoende av andra män på ett mycket trevligt sätt och Coltrane var inte särskilt krävande. Efter Hannahs första ingripande tycktes livet inte kunna bli bättre. Coltranes frikostiga avskedsgåva gav henne möjlighet att skapa en liten syateljé och plötsligt ser allt ljus ut.

När Coltrane sedan vill återuppta deras förhållande är det mest smärtsamt. Patricia är inte intresserad, men känner att hon inte vågar säga nej. Den dyrbara revolvern hon får som gåva betyder mycket lite. När hon efter Coltranes avresa på kofösning upptäcker att hon är gravid blir hon både chockad och lite äcklad. Hon vill inte ha Coltranes barn och hon vill absolut inte att han skall få reda på

det. Med hjälp av den snälle doktor Weakley löser hon problemet och hon bönar och ber att han inte skall sprida det vidare till Coltrane under några omständigheter.

Någon vecka efter ingreppet träffar Patricia Thomas Dunn för första gången. Patricias stil håller i sig sedan gammalt och vad som börjar som en oskyldig liten flirt utvecklar sig sakta till något Patricia inte trodde att hon skulle få uppleva. Ju starkare känslor hon får får Thomas ju räddare blir hon också för vad som skall hända när Coltrane kommer tillbaka.

Kanske är detta en anledning till att hon bjuderhem Thomas bror Paul till sin kammare en kväll, eller så är det kanske bara ett återfall i ett allmänt behagligt sätt gentemot män. I vilket fall som helst har Patricia aldrig några tankar på att göra något med Paul, trots att han är både snygg och charmig. Det bara blir så.

När en eller båda bröderna sedan dagen efter kommer störtande och skriker och viftar med revolvern tänder hon på alla cylindrar. Blir hon ifrågasatt av Thomas ber hon honom fara och flyga. Blir hon ifrågasatt av Paul ber hon honom fara och flyga dubbelt upp och blir hon ansatt av båda bröderna ber hon dem kyssa varandra där bak. Efteråt ångrar hon givetvis hårda ord mot Thomas, men tänker väl sig kanske att det går att reparera senare, något som tyvärr visar sig vara felaktigt.

DENNIS "DC" CARR OCH HANS BUFFALO SOLDIERS

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

DC slår sig gärna i lag med sherifferna i staden då de ju trots allt har samma uppdrag i samhället i stort. Han berättar att han och hans stora gäng är på väg söderut för att undersöka rykten om om en otäck mexikansk bandit som sägs ha gått över gränsen in i USA. Om den där El Dente verkligen är här över och ställer till problem så kanske det kommer att bli tal om att leda en större kavalleristycka mot honom. Dennis passar också på att varna för de mescaleroappacher som för ett halvår sedan flydde från reservatet och sökte sig upp i bergen i dessa trakter...

Henry Vlogger är en mycket ful, men ständigt välklädd man som driver Deliverace General Store. Han är förhållandevis rik med Deliverancemått mätt och hans butik är sprängfull med varor från golv till tak. Vlogger är känd för att vara noggrann och samvetsgrann, men knappast en skrattfest.

Henry beställer massor med prylar till Deliveranceborna och de omkringboende. Mestadels enkla grejer, men ibland lyxigare och dyrbarare artiklar. Beträffande det sistnämnda har varorna nästan alltid samma adressat – Coltrane och hans ranch. Det är därför naturligt att Coltrane besöker Vlogger och beställer sina revolverar, via en katalog, från en hantverkare i avlägsna Boston. När varorna levereras behåller Vlogger sin vana trogen beställningssedeln och arkiverar den. När det senare är Hannahs tur att beställa en likadan revolver och hon dessutom beskriver det som en överraskning tänker Vlogger inte mer på det utan skickar iväg ytterligare en beställning.

Vlogger reagerar troligtvis först när Patricia dödas och då drar han öronen åt sig. Han vill inte bli känd i trakten som mannen som levererar mordvapen. Om karaktärerna kommer till honom i samband med detta (och det

gör dom högst troligtvis först efter det att karaktärerna fattat att det finns två revolverar) och frågar om vapnen är han först tjurig och motstridig, men kan sedan, om han pressas, avslöja att Coltrane beställt de två revolverarna. Han avslöjar dock inget om Hannahs beställning. Detta gör han för att han först vill fundera själv på vad det betyder och hur det skulle kunna påverka hans ställning i staden. Vlogger kan ju mer än någon annan i ett tidigt skede lägga ihop två och två. Det är inte alls omöjligt att han till och med sett Hannahs reaktion på ryktet om Patricias abort.

Informationen om Hannah och hennes beställning avslöjar Vlogger bara om karaktärerna kommer till honom med exakt den misstanken och försöker få honom att bekräfta den.

När Vlogger dödas av Coltranes män och ligger i en pöl blod och runtkastade beställningssedlar torde karaktärerna fatta galoppen själva men om det av någon anledning är ovanligt tröga spelare kan man här introducera Vloggers unge son som inte bara var närvarande när hans pappa skjöts och pappershögarna letades igenom efter beställningsordern utan som också var närvarande när Hannah beställde revolvern. Han har lagt ihop två och två och är arg som ett bi.

HENRY VLOGGER



Henry Vlogger har värden som en AFFÄRSMAN.

Doktor Weakley är Deliverance doktor, tandläkare, begravningsentreprenör och främste uppstoppare. Hans läkarpraktik, tandklinik, begravningsbyrå och permanenta utställning är en naturlig anhalt för de flesta Deliverancebor, åtminstone en gång. Doktorn är lång och flaxig och har en borsstig mustach och stora vingmutteröron. Han är en duktig yrkesman och brukar snabbt vara på plats om det händer något.

När Patricia blir dödad är doktor Weakley en av de som dyker upp strax efter karaktärerna och där karaktärerna har problem med att bli framsläppta valsar han rakt igenom. Han är finkänslig nog för att lämna Thomas Dunn lite utrymme hos Patricia, men så fort han märker att hans tjänster behövs glider han in i rummet. Inledningsvis kan han bara bekräfta att Patricia är död och att hon är skjuten i magen på nära håll. Han ber dock att få undersöka kroppen närmare och lovar att återkomma med besked. Senare samma dag har Weakley gjort

sin undersökning. Hans dubbla yrkesroller gör honom till en hyfsad obducent och han kan konstatera att döden inträffade någon gång vid ettiden på natten, +/- en timme eller så. Om Weakley pressas vidare om Patricia försöker han till en början hålla hennes avbrutna graviditet en hemlighet, delvis för att hon önskat det och delvis för att läkare som hjälper till med sådant ses med oblida ögon av en mycket religiös omgivning. Om tillräckligt mycket press appliceras (som Hannah gjorde ett par veckor tidigare) kan han dock avslöja sanningen, även om han framför en önskan att det skall pratas tyst om det. Dr. Weakley är inte omedveten om Thomas känslor för Patricia och försöker vara så finkänslig som möjligt. När Vlogger blir mördad dyker doktorn upp igen. Även denna gång kan han bara konstatera att döden inträffat, men då blodet fortfarande strömmar ur Vloggers kropp och ljudet av hovor knappt upphört kan han tidsbestämma dödsfallet noggrannare.

DOKTOR ROGER WEAKLEY



Roger Weakley har värden som en BEGRAVNINGSENTREPRENÖR, samt har 10 i KIRURGI, 10 i TEORI/ANATOMI, 10 i TEORI/MEDICIN, och har 10 i FÖRSTA HJÄLPEN..

STUART McCLINTOCK



Stuart är Coltranes högra hand och förman bland alla hans kofösare. I frågor som rör anställda och ranchen är Stuarts ord lag och han har Coltranes absoluta förtroende. Stuart har arbetat för Coltrane ända sedan första början och han har en mängd skäl, inte minst ekonomiska, att vara lojal. Det hindrar honom dock inte från att ha vissa funderingar för framtiden... Stuart ger ett trevligt, förtroendeingivande och professionellt intryck. Han är född i sadeln och kan allt om djur och djurskötsel. Han har inte vunnit sin position eller sin respekt genom att låta andra göra hans jobb utan ser ständigt till att hålla sina händer smutsiga. När Coltrane vill skicka in någon i Deliverance med liket av den man Coltrane själv kallblodigt avrättade väljer han McClintock. Detta ger också karaktärerna en chans att få prata med honom lite i förväg.

McClintock är alltid trevlig och verkar inte kunna hetsa upp sig nämnvärt. Inte ens när han leder inbrytningen på sheriffkontoret mitt i natten verkar han vara något annat än lugn och harmonisk. Under middagen på Grand Hotel sitter han mest uttråkad och verkar vara mest uppmärksam på sin whisky – något som givetvis inte är sant.

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

LOUIS CAPRONE



Louise är mannen som driver Grand Hotel Deliverance. Stället ägs av Coltrane, men Louis driver det ganska mycket som han vill.

Louise är creol ifrån Louisiana med vaga italienska kopplingar som han inte vill tala om. Han är otvetydigt Deliverance mest välklädda person och oavsett hur mycket han slavar framför grytorna i sitt kök ser man honom aldrig med en rynka eller en fläck.

Med sydlandskt manér styr han sitt hotell och maten som lagas där är förstklassig, något karaktärerna som bjuds på ett lunchmål om dagen som en del av tjänsten är mycket nöjda över.

Louis är en trevlig prick som gott kan tänka sig att ägna sig åt lite spel och dobbel emellanåt och han gillar karaktärerna. Han är dock mycket medveten om sin utsatta position och är inte beredd att sticka ut nacken för någon genom att hamna i konflikt med Coltrane. Han är dock ärlig nog att säga som det är också – med en lätt axelryckning, ett höjt ögonbryn och ett "c'est la guerre".

Louis Caprone har värden som en BARTENDER, men har DESSUTOM 20 i MATLAGNING, 15 i KORTSPEL, 5 i HARSARDSPEL och 5 i HANTVERK/BOSKAPSSKÖTSEL. Louis modersmål är franska, men han talar flytande engelska (FÄRDIGHETSNIVÅ 20) och föstår spanska (FÄRDIGHETSNIVÅ 10).

BUCKY O'NEILL



Bucky äger Mt. Lion Saloon och Bar. Han är en femtioårig ungarl som på många sätt utgör själva arketyper för en barägare. Med ett halvsolkigt förkläde bundet runt midjan och med en trasa i handen sköter han kärleksfullt sin bar. Sedan karaktärernas allra första dagar i Deliverance har de frekventerat Buckys ställe för frukost. Han är tveklöst den stadsbo de känner bäst. Om karaktärerna har frågor om Deliverance med omnejd kan han oftast svara på dem. Han har visserligen inte bott i staden sedan den bildades, men han har ändå lärt känna de flesta människor ganska väl. Efter behov kan Bucky förmedla rykten som hjälper karaktärerna.

Bucky har lite av en särställning i staden som kan hjälpa karaktärerna när stadsbefolkningen vänder sig emot dem. Bucky är nämligen inte skyldig Coltrane en spänn. Han har inte heller tagit emot någon bygghjälp av Coltrane och har undlåtit att sluta några speciella avtal med Coltrane och hans kofösare. Detta har också outtalat gjort honom till Coltranes fiende och hans kofösare går därför inte gärna till Mt. Lion. Detta i sin tur gör att Bucky lever ganska knapert, men han verkar ändå rätt nöjd med sin lott. Bucky gillar karaktärerna (åtminstone de flesta av dem), men han är inte beredd att ta vilka vansinniga risker som helst för dem.

Bucky har värden som BARTENDER.



WESTERN



Namn Thomas Dunn
 Alias _____ Rykte 50/85
 Ålder 26 Födelsedatum 5/12 Födelseort South Carolina
 Längd 175 Vikt 76 Hårfärg Brun Ögonfärg Bruna

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

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

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>20</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Armé</u>	<u>35</u>	<u>32</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>3</u>	<u>20</u>	<u>13/12/11/9</u>
<u>Spencer karbin</u>	<u>35</u>	<u>30</u>	<u>3</u>	<u>7</u>	<u>5</u>	<u>50</u>	<u>17/16/14/11</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>40</u>	<u>30</u>	<u>3</u>		<u>4</u>		<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Första hjälpen</u>	<u>13</u>
<u>Försvär</u>	<u>13</u>
<u>Hantverk/snickra</u>	<u>17</u>
<u>Jordbruk</u>	<u>12</u>
<u>Juridik, militär</u>	<u>6</u>
<u>Kortspel</u>	<u>8</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>15</u>
<u>Ledarskap</u>	<u>15</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>12</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>15</u>
<u>Orientering</u>	<u>14</u>
<u>Rida</u>	<u>19</u>
<u>Räknelära</u>	<u>12</u>
<u>Simma</u>	<u>10</u>
<u>Smyga/Sömma sig</u>	<u>9</u>
<u>Spåra</u>	<u>8</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>13</u>
<u>Överlevnad/berg</u>	<u>10</u>

Hölster	Hollywood	Dra	2
<u>Stridsvana</u>	<u>12</u>	<u>Fanning</u>	<u>-9</u>
<u>Skadebonus</u>	<u>1</u>	<u>Försvär</u>	<u>13</u>
<u>Tålighet</u>	<u>4</u>	<u>Chock</u>	<u>15</u>
<u>Förflyttning</u>	<u>15</u>	<u>Bärförmåga</u>	<u>13</u>
<u>Koordination</u>			
<u>Vapenhand</u>	<u>Höger</u>		
	<u>Ett vapen i fel hand</u>	<u>-15</u>	
	<u>Två vapen</u>	<u>-20</u>	

Skador	Skadomod	Blodförlust
<u>Skada</u>		<u>Område</u>
<u>Skräma</u>		
<u>Lätt</u>		
<u>Allvarlig</u>		
<u>Svår</u>		
<u>Kritisk</u>		
<u>Kapande</u>		
<u>Dödlig</u>		
<u>Blödning</u>		
<u>Benbrott</u>		
<u>Kula</u>		

Pengar & Värdesaker	Dollar	Cent
<u>Dollar</u>	<u>105</u>	_____
<u>Värdesaker</u>	<u>Guldlocka</u>	_____

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

BAKGRUND

UPPVÄXT

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

KRIGET

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

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

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

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

DELIVERANCE

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

sande lät en vinter med mat och husrum mot ganska ringa motprestation som ett riktigt gott förslag. Att de dessutom skulle agera sheriffer gjorde ju situationen än mer behaglig.

SHERIFFJOBDET

Vid det här laget har sällskapet bott dryga två månader i Deliverance, en relativt liten och ganska sömnig stad. Nicolas Alexander bär sheriffstjärnan i kraft av vara den som faktiskt fixade jobbet och ni andra hjälps åt att agera vicesheriffer. Detta är en lösning som passar alla, utom möjligtvis Ballard som nog anser att jobbet borde ha tillfallit honom, som gruppens tidigare ledare. Mestadels går ert jobb ut på att skilja överförfriskade farmare åt eller jaga ut boskap som förrerat sig in i staden. Att bo i en finka är helt okej även om det är trångt ibland. En sak är dock helt säker. Borgmästare Coltrane, tillika traktens överlägset rikaste man och största arbetsgivare är ingen populär man. De som över huvud taget vågar tala öppet om honom, och dessa är inte så många, beskriver honom som en tyrann och en despot som styr hela området med järnhand och genomdriver sin vilja som lag. Al känner inte alls igen sin gamle vän i beskrivningen. Coltrane har dock hållit sig borta under er tid i Deliverance. Tillsammans med majoriteten av sina kofösare har han drivit en stor hjord norrut. Rykten säger dock att han är på väg tillbaka.

PERSONEN THOMAS PERSONLIGHET

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

BRODERN

Thomas älskar sin bror, det är klart han gör. Bröder älskar man, så är det bara. Samtidigt är förhållandet mellan de två otroligt komplicerat. I sitt inre känner Thomas någonstans att Paul är den som berövat honom all frihet och alla valmöjligheter bara genom att han finns där och att han alltid behövs ta hand om. Samtidigt framkallar sådana tankar omedelbara skuld känslor. Under hela uppväxten har deras gräl ständigt handlat om Pauls ovilja att ta ansvar och de bördor som därför lagts enkom på Thomas, något som Paul vägrar acceptera – han har aldrig bett om alla Thomas tjänster. Gång på gång har Thomas hållit tillbaka den mörka flod av uppdämda sanningar han tycker att brodern förtjänar att få höra, men som han av förnuftsskäl behållit för sig själv.

En ljusning på sistone har dock lagt lock på det utbrott som för eller senare måste komma mellan dem. En kvinna vid namn Patricia Griffin, en sömmerska i Deliverance, har för första gången på många, många år tänt ett hopp i Thomas. Ett hopp om ett eget liv med en kvinna han tror att han kan älska. Detta har fått honom att våga drömma egna drömmar om ett liv och en framtid för sin egen skull. Deras förhållande är än så länge inte så långt gånget, men Thomas känner att de har något speciellt. Hans krampaktiga grepp om verkligheten håller för första gången sedan barn- domen på att släppa något.

THOMAS OM DE ANDRA

PAUL

Brodern som han älskar att hata.

BILLY

En typ att tycka synd om. Han verkar inte ha något självförtroende alls och han hänger efter Paul som en svans. Ibland går Bills ständiga ekande av allt Paul säger Thomas på nerverna och förr eller senare kommer han nog att tröttna.

ERIC

Thomas gillar verkligen inte Eric särskilt mycket. Eric är en kall och hal typ som mest verkar se till sitt eget bästa. Han räddade dock livet på Paul på bekostnad av sin egen rang och detta förtjänar både respekt och lojalitet.

AL

Alexander är en underlig typ. Han har sett och gjort det mesta, men verkar ändå nöjd med att leva från dag till dag. Han lever ett hårt liv med otroliga mängder sprit, kvinnor och sång men ger ibland sken av att vara väldigt bräcklig. Ett mysterium.

INNAN ÄVENTYRET BÖRJAR

Livet leker verkligen för Thomas Dunn. Tillvaron som vicesheriff i Deliverance är lugn och klimatet är behagligt. Allra bäst är dock förhållandet med Patricia Griffin. Patricia är en sömmerska med egen ateljé i Deliverance och hon är det närmaste du någonsin kommit möjligheten till en normal framtid där du äntligen skulle kunna känna en sorts frihet. Vad som började som en oväntad flirt och utvecklades till ett ganska kravlöst umgänge mellan samtyckande vuxna har gradvis blivit något djupare och större. Med sakta, trevande steg har ni vågat öppna dörren för något större.

De vet att Patricia fortfarande har ganska stora delar av sitt liv som hon ogärna pratar om: hur hon först kom till Deliverance och hur hon känner Coltrane till exempel. Du är dock övertygad om att hon kommer att öppna sig mer med tiden. Hennes förhållande med Coltrane tror du att du satt fingret på. Beskrivningarna folk ger av Coltrane är ju inte direkt smickrande. Han verkar vara den sortens typ som inte skulle lämna en vacker och intelligent kvinna som Patricia ifred. Troligtvis har han en gång i tiden gjort närmanden mot Patricia som hon avvisat och en redig kvinna som hon tycker givetvis att minnet är obehagligt att tänka på.

Under gårdagen var du och Patricia ute på en långtur i vagnen längst Minehahaflodens sydöstra strand. Försiktiga tankar om framtiden utbyttes och fåglarna sjöng.

Väl hemma i Deliverance åt ni en mysig supé i Patricias hem och ateljé. När du efter middagen sträckte på benen och vandrade runt och tittade lite bland Patricias prylar fick du plötsligt syn på en revolver – och vilken revolver sen! En Colt Armé med pärlmorkolv och intrikata detaljer i guldfiligran. Tveklöst en både vacker och dyrbar pjäs. När du frågade Patricia om den fick hon ett bestämt drag runt munnen och konstaterade att hon fått den av en vän, men att hon inte gillade den och att hon ville att du skulle ha den. Det var en storslagen gåva och för dig hade den enorm betydelse. Du anade att "vännen" kunde vara Coltrane och kunde riktigt se framför dig hur han med denna dyrbara gåva hade försökt köpa Patricias vänskap. Revolvern var som en symbol på att hennes dygd inte var till salu och att hon nu valde att ge den till dig fick därför extra stor betydelse. Det var som ett frieri. Lycklig som ett barn pratade du bort ytterligare någon timma med Patricia innan du var tvungen att lämna henne för att patrullera stadens utkanter vid åttatiden.

När du väl kom i säng den kvällen drömde du ljuvliga drömmar och det var först när du vandrade in på ert sheriffkontors gemensamma frukost på Mt. Lion Saloon och Bar, dagen efter, som du märkte att du i din upphetsning hade glömt Colten hos Patricia.



WESTERN



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

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

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

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>20</u>

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

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

Hölster	Hollywood	Dra	2
<u>Stridsvana</u>	<u>8</u>	<u>Fanning</u>	<u>-10</u>
<u>Skadebonus</u>	<u>0</u>	<u>Försvar</u>	<u>14</u>
<u>Tålighet</u>	<u>2</u>	<u>Chock</u>	<u>9</u>
<u>Förflyttning</u>	<u>18</u>	<u>Bärförmåga</u>	<u>10</u>
Koordination			
Vapenhand <u>Höger</u>			
Ett vapen i fel hand		<u>-15</u>	
Två vapen		<u>-20</u>	

Skador	Skadomod	Blodförlust
Skada		Område
Skräma		
Lätt		
Allvarlig		
Svår		
Kritisk		
Kapande		
Dödlig		
Blödning		
Benbrott		
Kula		

Pengar & Värdesaker	Dollar	Cent
Dollar <u>20</u>		
Värdesaker _____		

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

BAKGRUND UPPVÄXTEN

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

KRIGET

Samma år som inbördeskriget bröt ut dog mamma Elsie. Händelsen blev för Paul en befrielse. När modern inte längre var i livet behövde han inte längre lyda under Thomas regemente utan kunde skapa sitt eget liv utan att göra modern ledsen. Samtidigt skapade denna känsla av lättad djupa skuldkänslor. Drastiska åtgärder krävdes för att Paul skulle känna att han kunde andas fritt igen. Genom att ljuga om sin ålder lyckades Paul och Bill ansluta sig till Sydstaternas armé. För första gången kände Paul

att han kunde få ta ansvar för sitt eget liv. Respien blev dock kort. Thomas kontrollbehov visade sig genast när han utan att tveka gjorde sig av med föräldrahemmet, som en vante man bara slänger bort, och lät sig värvas till samma kavalleriregemente som Paul och Bill. Genast degraderades Paul ner till posten av lillebror igen. Då Thomas dessutom var duktig och ansvarstagande, en riktig ledargestalt, blev han också snart underbefäl och kunde återigen börja basa över Paul som i allas ögon bara blev Thomas lillebror. Kriget blev inte alls det äventyr Paul hade förväntat sig, tvärtom! Under kriget red Thomas och Paul i en liten kavalleristyrka under Kapten Eric Ballard, en effektiv karl som fick jobbet gjort, men kriget blev fruktansvärt med den ena meningslösa och blodiga skärmytslingen efter den andra. Pauls temperament visade sig snart. Runtbeordrad än hit och än dit och i en blodig och lerig miljö hamnade han snart i konflikt med både befäl och meniga. En gång gick han till och med så långt att han slog ner en full major som förolämpat både Paul och Thomas. Lyckligtvis insåg majoren att han nog gått för långt, pratade ut med Paul, och drev inte saken vidare, något som skulle kunnat försätta Paul i en riktig knipa.

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

DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatarna och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskaper om

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

SHERIFFJOBDET

Vid det här laget har sällskapet bott dryga två månader i Deliverance, en relativt liten och ganska sömnig stad. Nicolas Alexander bär sheriffstjärnan i kraft av vara den som faktiskt fixade jobbet och ni andra hjälps åt att agera vicesheriffer. Detta är en lösning som passar alla, utom möjligtvis Ballard som nog anser att jobbet borde ha tillfallit honom, som gruppens tidigare ledare. Mestadels går ert jobb ut på att skilja överföriskade farmare åt eller jaga ut boskap som förrirat sig in i staden. Att bo i en finka är helt okej även om det är trångt ibland. En sak är dock helt säker. Borgmästare Coltrane, tillika traktens överlägset rikaste man och största arbetsgivare är ingen populär man. De som över huvud taget vågar tala öppet om honom, och dessa är inte så många, beskriver honom som en tyrann och en despot som styr hela området med järnhand och genomdriver sin vilja som lag. Al känner inte alls igen sin gamle vän i beskrivningen. Coltrane har dock hållit sig borta under er tid i Deliverance. Tillsammans med majoriteten av sina kofösare har han drivit en stor hjord norrut. Rykten säger dock att han är på väg tillbaka.

PERSONEN PAUL PERSONLIGHET

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

BRODERN

Paul älskar sin bror, det är klart han gör. Bröder älskar man, så är det bara. Samtidigt är förhållandet mellan de två otroligt komplicerat. Thomas fick barndomen Paul hade velat ha och Paul fick ett liv fyllt av kontroll, slit och ett ständigt gnäll från Thomas att han inte tog nog med ansvar. Samtidigt tillät inte Thomas honom den frihet han ville ha för att kunna ta eget personligt ansvar – allt skedde på Thomas villkor. Broderns ovilja att släppa taget i kombination med hans martyrskap gör Paul vansinnig och ibland vill han bara släppa upp alla sina mörka känslor till ytan och låta sina nävar förmedla den ilska han känner. Att han skulle besegra sin bror tvivlar han inte ett ögonblick på. Samtidigt skulle allt ebba ut på en sekund om brodern bara dunkade honom i ryggen en enda gång och berättade hur stolt han var över att Paul vuxit upp till en så rejäl ung man.

På sista tiden har Thomas varit fokuserad på en sömmerska i Deliverance som han verkar förtjust i. Detta har gjort honom lite mindre odräglig och därför skjutit upp det utbrott som förr eller senare måste komma mellan dem. Paul vet inte riktigt om han skall vara glad eller inte. Han inser att det säkerligen skulle gynna honom om Thomas fann kärleken men någonting djupt inne i honom vill inte riktigt tillåta honom den lyckan, en lycka han inte förtjänat...

PAUL OM DE ANDRA THOMAS

Brodern som han älskar att hata

BILL

Bill är Pauls bästa vän, men samtidigt känns han allt mer som en belastning. Hans ständiga jasägande börjar gå Paul på nerverna men samtidigt får han dåligt samvete av att tänka så om en vän som alltid varit så lojal.

ERIC

Eric är en riktigt hård man som verkligen inte låter sig hunsas av någon och detta måste man imponeras av. Samtidigt verkar han ha ett ganska stort ego. Paul får ibland känslan att han säger en sak och tänker en annan.

AL

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

INNAN ÄVENTYRET BÖRJAR

Gårdagen blev inte som du hade tänkt dig. Du vaknade inte upp och sa till dig själv: "Idag tänker jag provocera min bror av en anledning som jag inte riktigt kan förklara men som jag känner i magen att han förtjänar". Men trots allt var det det som hände.

Under gårdagskvällen hade du och Bill talat lite löst om att spela domino på Mt. Lion men då du inte riktigt orkade med en kväll med "ekot" Bill sa du att du hade annat att göra. Bill reagerade givetvis som vanligt: såg ut som en blöt, överkörd hundvalp, och du undvek hela situationen genom att säga att det kanske skulle bli tid senare under kvällen. Du bad honom dock putsa din sadel så att han åtminstone skulle ha något annat att göra än att bara sitta och sura.

När du kom ut på stan och drev på den dammiga huvudgatan hade du ännu inte bestämt vad det var för "annat" du hade att göra, men just då var allt bättre än domino med Bill. Det höll precis på att mörkna på och du sprang i dina funderingar nästan in i Patricia Griffin, Thomas flickvän (eller vad hon nu var), där du gick. Ni hälsade på

varandra och hon hade som vanligt den där flirtiga, överdrivet utåtriktade stilen. Thomas verkade av någon anledning fått för sig att Patricia var världens dygdigaste kvinna men du hade dina aningar. Hon hade nog sysslat med både det ena och andra i sina dagar, att döma av stilen. Du kopplade på ditt väloljade charmörbeteende av ren gammal vana och snart gick ni livligt skrattande tillsammans i riktning mot hennes ateljé. Väl framme och med ett par stadiga glas whisky innanför västen började du fundera på vad både du och Patricia sysslade med. Varför höll hon på så här med dig och varför gick du med på det över huvud taget? Patricias beteende var knepigt, men du gissade att hon nog inte kunde hjälpa det. Du hade svårt att tro att hon menade något med vare sig besöket, drinkarna eller kvällen eller att hon på något sätt skulle vilja sära Thomas, som du uppfattat att hon verkligen gillade. Hon verkade bara hamna i ett reflexmässigt beteende att vara behaglig mot dig som man. Ditt eget beteende var om möjligt ännu knepigare. Du försökte analysera det där du satt i en ranglig fåtölj med whiskyvärmerna i magen. Du visste hur Thomas skulle reagera om han fick reda på det och ändå skrattade och drack du vidare. Kanske var det ovilligheten att låta Thomas leva ostört i sin bubbla som drev dig, kanske var det den djupa känslan av orättvisa som fick dig att stanna kvar. Han hade fått så mycket i livet och du så lite. Han hade styrt och ställt och aldrig låtit dig få den lycka och den frihet du sökte, och nu, plötsligt, bara för att han ville det, skulle familjeidyllen bara finna sig.

Därför drack du vidare med Patricia, sjöng och fnissade. När hon tillslut slocknade på sin säng stoppade du försiktigt om henne och såg dig, lätt ostadig omkring i hennes ateljé. På ett bord fick du plötsligt syn på en revolver – och vilken revolver sen! En Colt Armé med pärlemorkolv och intrikata detaljer i guldfiligran. Tveklöst en både vacker och dyrbar pjäs. Du stod och höll revolvern i handen länge, länge och när den plötsligt hamnade i din byxlinning var det en omedvetet medveten handling.

När du återkom till sheriffkontoret och din cell väntade Bill med förväntansfullt ansikte. Du var för trött och missnöjd med dig själv för att ens orka hitta på en undanflykt så du bara avfärdade honom och gick och lade dig. Du somnade snabbt, men inte snabbare än att du hann registrera att Bill stod och tittade på dig med tung, stötvis andhämtning, utan att göra något – som vanligt!

På morgonen kände du dig bättre igen och efter att kvickt ha vaskat av dig begav du dig till er dagliga, gemensamma sheriffbrukost på Mt. Lion Saloon and Bar. I ditt axelhölster tyngde den vackra Colten betryggande.



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

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

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

Riddjur	Kvalitet
Ridhäst	20

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

Färdighet	FN
Fingerfärdighet	18
Första hjälpen	10
Försvar	15
Kortspel	13
Köra vagn	12
Läsyrkning	10
Läsa/Skriva	15
Militär exercis	10
Orientering	8
Rida	15
Räknelära	15
Simma	10
Skådespeleri	18
Smyga/Sömma sig	8
Uppmärksamhet	19
Vältalighet	23
_____	_____
_____	_____

Hölster <u>Hollywood</u> Dra <u>2</u>
Stridsvana <u>10</u> Fanning <u>-10</u>
Skadebonus <u>0</u> Försvar <u>15</u>
Tålighet <u>2</u> Chock <u>11</u>
Förflyttning <u>17</u> Bärförmåga <u>11</u>
Koordination
Vapenhand <u>Höger</u>
Ett vapen i fel hand <u>-15</u>
Två vapen <u>-20</u>

Skador	Skadomod	Blodförlust
Skada	Område	
Skräma		
Lätt		
Allvarlig		
Svår		
Kritisk		
Kapande		
Dödlig		
Blödning		
Benbrott		
Kula		

Pengar & Värdesaker
Dollar <u>180</u> Cent _____
Värdesaker _____

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

BAKGRUND UPPVÄXTEN

Nicholas föddes som ende arvtagare till en stor slaktmagnat i Chicago. Varje morgon serverades han tryffel och ostron på silverfat av husets betjänt Springande Vattnet, som en gång i tiden varit en mäktig indianhövding.

Innan Nicholas fyllt tio dog plötsligt hela släkten i en mystisk epidemi och då faderns skrupulösa advokater utmanövrerade honom kastades han ut på gatan. Efter att ha tagit kontroll över ett litet gäng tiggarbarn organiserade Nicholas 13 år gammal en framgångsrik boskapsstöld i slaktkvarteren, något som tillslut drog till sig polisens uppmärksamhet. I ett slag mellan polisen och hans armé dödade Nicholas en polisman och tvingades fly stan. Under ett par år som sjöman på ett skepp som seglade till Europa blev han ganska framgångsrik, särskilt i masterna på grund av sin totala brist på höjdrädsla. I Europa var han gift med en italienska ett tag, men hon rymde med en medaljerad frihetskämpe. Till slut blev längtan tillbaka till Staterna och hans bekväma liv som bomullsodlare för stark och han tog tjänst på ett skepp tillbaka. Så fort han anlände till USA blev han tvångskommenderad att tjänstgöra på Monitor. Lyckligtvis lyckades han rymma från denna kommendering och simma i land i närheten av Virginia. Här blev han adjutant till Stonewall Jackson på grund av sin raka hållning och sitt mod under eldgivning...

Sanningen är att Nicholas ljugit om sin uppväxt så många gånger att han inte minns, eller inte vill minnas, sanningen själv. Det var eländigt, så mycket är i alla fall säkert.

KRIGET

Nicholas hamnade i inbördeskriget på samma sätt som han alltid hamnar på olika platser. En sak ledde till en annan, ett berättelse gav en annan, en lögn resulterade i en ny och plötsligt så var han kavallerist i ett sydstatsregemente från South Carolina. Under kriget red Nicholas i en liten kavalleristyrka under Kapten Eric Ballard, en bufflig och ganska hänsynslös karl som trots allt fick jobbet gjort. Kriget blev fruktansvärt med den ena meningslösa och blodiga skär-

mytslingen efter den andra. Med hjälp av sin patenterade förmåga att klara sig från en dag till en annan blev dock åren uthärdliga och de många stränga rutinerna gjorde det lättare att stå ut.

I slutet av kriget, hösten 65, blev löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp södern sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Till slut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Ballard, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Nicholas, Två bröder Dunn som allt som oftast var i luven på varandra samt en man vid namn William Brodie som tycktes vara den ene brodern Duns ständiga följeslagare, slagfälten bakom sig för gott. Nicholas såg flykten som naturlig: i valet mellan att desertera och en säker död behövde man inte fundera länge. När södern kapitulerade strax efter och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

DELIVERANCE

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

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

SHERIFFJOBDET

Vid det här laget har sällskapet bott dryga två månader i Deliverance, en relativt liten och ganska sömnig stad. Du bär stadssheriffstjärnan i kraft av vara den som faktiskt fixade jobbet och de andra hjälps åt att agera vicesheriffer. Detta är en lösning som passar alla, utom möjligtvis Ballard som nog anser att jobbet borde ha tillfallit honom i som gruppens tidigare ledare. Mestadels går ert jobb ut på att skilja överför-

friskade farmare åt eller jaga ut boskap som förirrat sig in i staden. Att bo i en finka är helt okej även om det är trångt ibland. En sak är dock helt säker. Borgmästare Coltrane, tillika traktens överlägset rikaste man och största arbetsgivare är ingen populär man. De som över huvud taget vågar tala öppet om honom, och dessa är inte så många, beskriver honom som en tyrann och en despot som styr hela området med järnhand och genomdriver sin vilja som lag. Nicholas har därför tvingats erkänna för sina vänner att han inte riktigt känner igen sin gamle vän i beskrivningen, men han nog i och för sig var en man med hårda nypor även före kriget. Coltrane har dock hållit sig borta under er tid i Deliverance. Tillsammans med majoriteten av sina kofösare har han drivit en stor hjord norrut. Rykten säger dock att han är på väg tillbaka, något som givetvis bekymrar...

PERSONEN NICOLAS PERSONLIGHET

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

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

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

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

NICOLAS OM DE ANDRA THOMAS

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

PAUL

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

BILL

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

ERIC

Gruppens officielle ledare. En hänsynslös och beräkande typ men lojal mot sina vänner, åtminstone för tillfället

INNAN ÄVENTYRET BÖRJAR

Då ryktesfloran de senaste dagarna gjort det allt mer uppenbart att borgmästare Coltrane är på väg tillbaka med sina män har du blivit allt mer hyperenergisk. De senaste dagarna har du sovit allt mindre och levt allt hårdare. Du har spelat poker med farmarpojkar i trakten och fuskat allt mer uppenbart, du har i hemlighet uppvaktat två farmardöttrar med nattliga visiter, du har druckit hänsynslöst både på Mt. Lion och

Grand Hotel och du har experimenterat en del med örter och svampar du funnit på dina vandringar utanför staden. Undermedvetet agerar du kanske för att få något att hända som kan undvika eller överskugga det sanningsgap som måste uppdragas när du och de andra till slut möter Coltrane.

Trots att saker snurrar allt snabbare ser du ändå din omgivning i slow-motion. Din motståndskraft mot sömnbrist, droger och relationsjonglerande gör att du på ytan fortsätter att vara gamle pålitlige och godmodige Al även om ditt inre är en malström av blandade tankar och känslor. Ofrivilliga lögnar slinker allt oftare ur dig och som en van sjöman på ett stormigt hav balanserar du dig framåt med reaktionerna på helspänn för blixtsnabba pareringar. Skulle det värsta hända och ett möte med Coltrane bli oundvikligt kan nog du ljuga dig ur det på ett lika övertygande som skamlöst sätt.

Under gårdagen höll du hov på Grand Hotel där du lärde storögda gamlingar hur man kan göra överraskande och bejublade trick med sprit och svartkrut. Du har inget riktigt minne av hur du släpade dig tillbaka till sheriffkontoret och din cell.

På morgonen är du uppe lika tidigt som vanligt, sköljer ditt huvud i vattentunnan och styr stegen om Mt. Lion och er dagliga frukost.

NOT

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



WESTERN



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

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

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

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>20</u>

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

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

Hölster Hollywood Dra 2

Stridsvana 8 Fanning -10

Skadebonus 0 Försvar 13

Tålighet 1 Chock 9

Förflyttning 15 Bärformåga 9

Koordination

Vapenhand Vänster

Ett vapen i fel hand -5

Två vapen -10

Pengar & Värdesaker

Dollar 15 Cent _____

Värdesaker _____

Skador

Skademod _____ Blodförlust _____

Skada _____ Område _____

Skräma

Lätt

Allvarlig

Svår

Kritisk

Kapande

Dödlig

Blödning

Benbrott

Kula

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

BAKGRUND UPPVÄXT

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

mot honom och blinkade. William visste att deras band var speciellt – magiskt. På kvällarna när han återkommit till sin familj och gått och lagt sig för att undkomma ovett eller utfrysning låg han ofta och önskade desperat och innerligt att han var Paul. Ibland fantiserade han om att de kunde smälta samman och bli en person och ibland, i de lite mörkare stunderna, att han kanske skulle kunna ta över Pauls liv. Båda tankarna var för sig gjorde Paul fysiskt upphetsad.

KRIGET

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

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

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

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

DELIVERANCE

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

SHERIFFJOBDET

Vid det här laget har sällskapet bott dryga två månader i Deliverance, en relativt liten och ganska sömning stad. Nicholas Alexander bär sheriffstjärnan i kraft av vara den som faktiskt fixade jobbet och ni andra hjälps åt att agera vicesheriffer. Detta är en lösning som passar alla, utom möjligtvis Ballard som nog anser att jobbet borde ha tillfallit honom i som gruppens tidigare ledare. Mestadels går ert jobb ut på att skilja överförfriskade farmare åt eller jaga ut boskap som förrirat sig in i staden. Att bo i en finka är helt okej även om det är trångt ibland. En sak är dock helt säker. Borgmästare Coltrane, tillika traktens överlägset rikaste man och största arbetsgivare är ingen populär man. De som över huvud taget vågar tala öppet om honom, och dessa är inte så många, beskriver honom som en tyrann och en despot som styr hela området med järnhand och genomdriver sin vilja som lag. Al känner inte alls igen sin gamle vän i beskrivningen. Coltrane har dock hållit sig borta under er tid i Deliverance. Tillsammans med majoriteten av sina kofösare har han drivit en stor hjord norrut. Rykten säger dock att han är på väg tillbaka.

PERSONEN WILLIAM PERSONLIGHET

Bill är en man vars självförakt bitvis når lika episka som självdestruktiva proportioner. Han är och har alltid varit vek, obeslutsam, insmickrande och feg och hur mycket han än försöker hata ur dessa egenskaper ur kroppen så förblir han densamma. I hela sitt liv har han levt genom andra, i huvudsak bästa kompisen Paul Dunn. I Pauls ledband har han fått uppleva glimtar av ett riktigt liv skulle kunna vara om man vågade ta för sig själv och om man hade någon form av självrespekt, men han har också upplevt bottenlös förnedring när Paul utnyttjat hans servila inställning på det sätt barn alltid gör när de är i överläge.

Bill beundrar alla de egenskaper han själv saknar: styrka, initiativ, mod, charm och säkerhet. Han kan dyrka människor, och då framförallt Paul, med en nästan fascistoid hängivenhet. Samtidigt hatar han dem med en styrka som ibland chockar till och med honom själv, född ur en bottenlös avundsjuka. Han skulle dock aldrig våga agera på sina lika extrema som motstridiga känslor – han är alldeles för feg och handlingsfattig. Bill är obönhörligt fjättrad av sin egen självbild. Resultatet: en insmickrande och ganska initiativlös medföljare.

På nätterna drömmer Bill ofta om att stiga fram, att kasta av sig sina bojor och att bli allt det han ser i andra. Den nya Billy antar ofta ofattbart grymma drag och där han drar fram flödar blodet. Men på morgonen vaknar han alltid och till sin egen förtvivlan är han alltid Billy.

BILL OM DE ANDRA

PAUL

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

THOMAS

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

ERIC

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

AL

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

INNAN ÄVENTYRET BÖRJAR

Gårdagen skulle ha blivit en toppendag, men förvandlades till frustration. Paul hade sagt att ni kanske kunde spela domino på Mt. Lion under kvällen, men när det började skymma på så dök han plötsligt upp och sade att han hade annat för sig. Den absoluta besvikelse du kände måste ha synts i ansiktet på dig trots dina för-

sök att dölja den, för Paul lade snabbt till att han nog var klar vid midnatt och att ni kanske kunde träffas då istället. Under tiden hade han en sadel som behövde putsas om du inte hade något för dig. Och så var han borta.

Hela kvällen putsade du på sadeln, sviken och förbannad. Samtidigt intalade du dig själv att Paul måste fått något mycket viktigt att göra för att ställa in i sista sekunden. Du bestämde dig för att putsa sadeln tills den blänkte och såg framför dig hur glad och imponerad Paul skulle bli.

Framåt midnatt rasslade det till i dörren och Paul återvände till sherifkontoret. Han kastade en blick på dig, sade att han var för trött för att göra något annat ikväll, klappade lite på sadeln som du hängt upp i celldörren för största möjliga effekt och gick och lade sig.

Du ville skrika och svära. Du ville för en gångs skull vara en man och be Paul dra åt helvete, att säga åt honom att man inte kan behandla sina vänner som skit. Men du såg i hans ögon att det inte var rätt läge för något sådant. Han kanske skulle ta dig på allvar och då skulle allt vara förlorat.

Du stod och såg honom somna och betraktade hans jämna andetag i mörkret, ytterst medveten om hur sårbar han var där han låg.

Din egen sömn var orolig, fylld med kaotiska och våldsamma drömmar. När du vaknade på morgonen kunde du fortfarande känna en svag upphetsning. Efter att ha tvättat av dig, lika mycket för att samla dig som för att tvätta dammet ur ansiktet, begav du dig till Mt. Lion Saloon och Bar för er dagliga frukost.



WESTERN



Namn Eric Ballard
 Alias _____ Rykte 38/95
 Ålder 30 Födelsedatum 18/4 Födelseort Savannah, Georgia
 Längd 178 Vikt 90 Hårfärg Brunt Ögonfärg Blå

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

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

Riddjur	Kvalitet
<u>Ridhäst</u>	<u>22</u>

Vapen	TC	VS	Handl	Mag	FB	Räckv	Skadegrupp
<u>Colt Marin</u>	<u>35</u>	<u>33</u>	<u>3</u>	<u>6</u>	<u>2</u>	<u>20</u>	<u>12/11/10/8</u>
<u>Hagelbössa</u>	<u>42</u>	<u>31</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>15</u>	<u>20/9/6/1</u>
<u>Knytnäve</u>	<u>45</u>	<u>33</u>	<u>3</u>		<u>4</u>		<u>5</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Färdighet	FN
<u>Akrobatik</u>	<u>8</u>
<u>Etikett</u>	<u>15</u>
<u>Förevar</u>	<u>13</u>
<u>Juridik, militär</u>	<u>10</u>
<u>Kortspel</u>	<u>10</u>
<u>Köra vagn</u>	<u>12</u>
<u>Ledarskap</u>	<u>12</u>
<u>Läsa/Skriva</u>	<u>17</u>
<u>Militär exercis</u>	<u>17</u>
<u>Orientering</u>	<u>15</u>
<u>Rida</u>	<u>17</u>
<u>Räknelära</u>	<u>17</u>
<u>Smyga/Ömma sig</u>	<u>10</u>
<u>Teori/armén</u>	<u>15</u>
<u>Teori/militär strategi</u>	<u>10</u>
<u>Uppmärksamhet</u>	<u>10</u>
<u>Vältalighet</u>	<u>8</u>
<u>Överlevnad/berg</u>	<u>12</u>

Hölster	Crow	Dra	2
<u>Stridsvana</u>	<u>13</u>	<u>Fanning</u>	<u>-9</u>
<u>Skadebonus</u>	<u>1</u>	<u>Försvar</u>	<u>13</u>
<u>Tålighet</u>	<u>5</u>	<u>Chock</u>	<u>16</u>
<u>Förflyttning</u>	<u>13</u>	<u>Bärförmåga</u>	<u>14</u>
<u>Koordination</u>			
<u>Vapenhand</u>	<u>Höger</u>		
	<u>Ett vapen i fel hand</u>	<u>-15</u>	
	<u>Två vapen</u>	<u>-20</u>	

Skador	Skadomod	Blodförlust
<u>Skada</u>		<u>Område</u>
<u>Skräma</u>		
<u>Lätt</u>		
<u>Allvarlig</u>		
<u>Svår</u>		
<u>Kritisk</u>		
<u>Kapande</u>		
<u>Dödlig</u>		

Pengar & Värdesaker
<u>Dollar</u> <u>160</u> <u>Cent</u> _____
<u>Värdesaker</u> _____

Blödning
<u>Benbrott</u>
<u>Kula</u>

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

BAKGRUND

UPPVÄXT

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

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

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

KRIGET

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

Eric degraderades från kapten till löjtnant. Detta visade sig dock vara användbart. Till Thomas berättade Eric historien att den yngre brodern Paul stått inför krigstribunal och avrättning om han inte personligen offrat sig för odågan, väl medveten om att Paul i det tysta gjort upp med den förhållandevis skamsna majoren. På detta sätt försäkrade sig Eric om en benhård trofasthet från Thomas, väl medveten om att brödernas kommunikationsproblem troligtvis skulle göra att han kom undan med denna lögn.

I slutet av kriget, hösten 65, blev degraderade löjtnant Ballards nu kraftigt decimerade lilla styrka indragen i allt hetsigare och meningslösa strider. Befäl som vägrade ge upp söderns sak fattade allt mer huvudlösa beslut. Tillslut blev det för mycket. Efter att ha tvingats till en attack på en mångfaldigt större, bättre utrustad och utvilad nordstatstrupp i fast gruppering lämnade Eric, tillsammans med en liten grupp ryttare bestående av Thomas och Paul Dunn, Bill och en skicklig, men underlig man vid namn Nicholas Alexander, slagfälten bakom sig för gott. Eric hade inga som helst problem med att lämna slagfälten, söderns sak eller övergivna meniga bakom sig – i själva verket hade han ju aldrig riktig varit på deras sida. När södern kapitulerade strax efteråt och sökandet efter desertörer upphörde, var det bara en ytterligare ödets ironi att sällskapet vi detta laget hade tvingats bryta ett antal lagar för att komma undan, och därför fortfarande var efterlysta.

DELIVERANCE

Flykten blev därför snart en allmän flykt. Det lilla sällskapet med dig i spetsen drev gradvis västerut. Först jagade av sydstatare och sedan av lagen. De kunde aldrig stanna särskilt länge på en och samma plats och då de red i okänd terräng fanns det alltid faror. Sällskapet hölls inte ihop av någon större kärlek till varandra utan snarare av personliga band till vissa andra av sällskapets medlemmar och vetskapen om att livet skulle vara så mycket hårdare på egen hand. Alexander, som med militärjargong kallade "Al", och hans arvedel blev snart gruppens långsiktiga mål. Som arvtagare till en rejäl ranch i Kalifornien, långt bortom prisjägare och lagens långa arm, kunde de alla hitta jobb och en framtid, och Al verkade bara glad att de ville följa med. Stegvis, med många stopp och tillfälliga jobb, kortare och längre, arbetade sig sällskapet därför västerut. På hösten 1866 hade de nått så långt som de första utlöparna till Klippiga bergen. De hade beslutat sig för att försöka ta sig över bergen innan vintern och snön gjorde pass och dalgångar svårframkomliga, även om de i irlighetens namn var trötta och slitna av sitt myckna resande. En kväll anlände de till en gård vid bergens fot där de erbjöds gästfrihet för natten. Ägaren förklarade att de var i närheten av en liten stad – Deliverance. Trötta av sin långa resa valde dock majoriteten av

sällskapet att ändå gå till kojs. Den ständigt festglade Al red dock in i staden för att utforska dess utbud. När gruppen vaknade morgonen därpå hade han lika överraskande som goda nyheter. Deliverance borgmästare och starke man hade visat sig vara en gammal vän som Al ridit med före kriget och under gårdagskvällen hade denne man erbjudit Al jobb för honom och hela gruppen om de villa ha. Posten som stadssheriff hade öppnats när den förre dött i ett slaganfall. Borgmästaren, en man vid namn Joseph Coltrane, erbjöd att betala lön för en stadssheriff samt att låta samtliga i sällskapet få husrum och ett mål mat om dagen i stadens lilla finka. Dessa kunde sedan återgälda genom att dela upp jobbet mellan sig och agera vicesheriffer. Då samtliga i sällskapet var ganska trötta på allt resande lät en vinter med mat och husrum mot ganska ringa motprestation som ett riktigt gott förslag. Att de dessutom skulle agera sheriffer gjorde ju situationen än mer behaglig.

SHERIFFJOBDET

Vid det här laget har sällskapet bött dryga två månader i Deliverance, en relativt liten och ganska sömning stad. Nicholas Alexander bär sheriffstjärnan i kraft av vara den som faktiskt fixade jobbet och ni andra hjälps åt att agera vicesheriffer. Detta är en lösning som verkar passar de andra, dock inte dig då jobbet borde ha tillfallit dig, som gruppens tidigare befäl. Mestadels går ert jobb ut på att skilja överförfriskade farmare åt eller jaga ut boskap som förrrat sig in i staden. Att bo i en finka är helt okej även om det är trångt ibland. En sak är dock helt säker. Borgmästare Coltrane, tillika traktens överlägset rikaste man och största arbetsgivare är ingen populär man. De som över huvud taget vågar tala öppet om honom, och dessa är inte så många, beskriver honom som en tyrann och en despot som styr hela området med järnhand och genomdriver sin vilja som lag. Al känner inte alls igen sin gamle vän i beskrivningen. Coltrane har dock hållit sig borta under er tid i Deliverance. Tillsammans med majoriteten av sina kofösare har han drivit en stor hjord norrut. Rykten säger dock att han är på väg tillbaka. Du kan inte låta bli att tycka att detta skall bli intressant.

PERSONEN ERIC

Eric är en helt och hållet självcentrerad person som bara agerar i eget intresse. Han förstår känslor på ett intellektuellt plan och han har lärt sig hur man använder dem praktiskt, men han är inte själv drabbad. Girighet och egennytta styr honom och om vägen till framgång och bekvämlighet ligger i att vara en god vän så klarar han det galant och om vägen kräver ett kölvatten av döda kroppar så går det också att ordna. Eric är en god manipulator och ser snabbt igenom mänskliga hierarkier och maktspel. I gruppen omkring

sig ser han att Thomas är den egentliga ledaren i de andras ögon och han ser därför skickligt till att spela på Thomas överdrivna plikt- och lojalitetskänslor för att i sin tur försäkra sig om att Thomas förblir lojal mot honom. Med jämna mellanrum påminner han Thomas, genom oskyldiga kommentarer om deras tidigare liv i armén, om hur han räddade lillebrodern Paul ur knipa. Han bibehåller på detta sätt lögnen som gör att Thomas fortsätter att stödja honom. I längden tror dock inte Eric att denna strategi kommer att fungera och då han ser nyttan i att vara ledare för ett gäng håller han nu på att manipulera de andra för att vara den som har majoriteten på sin sida om gänget skulle splittras. Pauls trogne vän Bill är en viktig bricka i detta spel och om Eric skall lyckas vet han om att han måste få över Bill på sin sida. Lyckligtvis är Bill lättpåverkad så om man kan så split mellan honom och Paul samtidigt som man allt tydligare erbjuder sin vänskap så skall det nog gå. Innan Eric kom till Deliverance var hans makt- och penningambitioner begränsade. När han nu sett den makt Joseph Coltrane har över staden har han fått en förebild att följa. Han är övertygad om att han lätt skulle kunna uppnå samma oinskränkta makt och han är beredd att nå dit, till vilket pris som helst...

ERIC OM DE ÖVRIGA THOMAS

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

PAUL

En alltför stark och egensinnig pjäs för att kontrollera. Splittring mellan honom och Thomas är vägen till kontroll.

BILL

En nyckelpjäsa i slutspelet. Måste formas sakta, men säkert.

AL

En mycket osäker och kanske till och med farlig pjäs. Oberäknelig på hög nivå. Verkar på alla sätt nöjd med att bara få Erics och resten av gruppens vänskap och bör därför både smörjas och hållas ögon på.

INNAN ÄVENTYRET BÖRJAR

I takt med att hösten går mot vinter verkar Deliverance vara ett allt bättre val som tillflyktsort. Invånarna, mestadels bönder och andra godtrogna, ställer inte till några problem och risken för att någon skulle komma till denna avlägsna håla för att söka bråk är näst intill obefintlig.

Borgmästaren och lokaldespoten Coltranes snara återkomst är dock intressant. Ju mer du hör om honom ju mer och större respekt får du för honom. Han är uppenbarligen inte en man man kan köra med hur som helst. Du har kommit på dig själv med att tänka allt mer på två frågor rörande Coltrane de sista dagarna:

Vilken sorts lag är det som Coltrane vill att ni skall upprätthålla i Deliverance egentligen och exakt hur hård är han?

Du misstänker att du kommer att få svar på dina frågor under de närmaste dagarna och du har för avsikt att spela dina kort väl.

Under gårdagen ägnade du dig åt vapen- och materielvård till långt in på natten, men nu på morgonkvisten vandrar du ändå med pigga steg mot Mt. Lion Saloon och Bar där ni alltid äter en frukost tillsammans på morgonen. Du är lugn och fylld av tillförsikt. Väl förberedd!