

## Kära Spelledare

Först lite bakgrund till scenariot. Scenariot är tänkt att vara humoristiskt, en galen resa genom sydvästra USA. Det föreligger inga stora tankar eller insiktsfulla snilleblixtar bakom scenariot, möjligtvis kan det vara ett försök att göra upp med mina inre demoner inom rollspelet. Resande och humor. Båda tingen har jag alltid betraktat som en smärre omöjlighet i konventsscenarion. Men jag tror att jag fixat det nu.

Innan du kan dra igång och spela detta scenario, som beredde oss i provspelsgruppen fyra timmars hysteriskt skratt och rullande på golvet, är det några saker du bör veta. Du kommer att finna en bilaga som heter "introscener", dessa skall spelas innan själva scenariot tar sin verkliga början. Dessa är till för att värma upp spelarna och låta dem känna sina karaktärer i en för dem vardagstypisk situation. Det kommer praktiskt gå till så att varje spelare i en kort scen spelar sin karaktär, medan de andra spelar statister. Den spelare som har huvudrollen, alltså spelar sin karaktär, har en fras som han öppnar scenen med. Scenerna skall inte vara längre än fem minuter. Informera spelarna om detta så att de förstår. Varje scen har också en låt på soundtracket, som speglar huvudrollsinnehavarens karaktär. Jag vill också att du ber varje karaktär beskriva sitt utseende för de andra innan ni börjar, det finns inget rätt och fel här, de skall få se ut som de själva tycker speglar karaktären bäst. Scenariot utspelar sig i år, du kan välja om det skall utspelas före eller efter terroraktionerna, kriget och mjältbranden. George W. Bush är hursomhelst president.

Scenariot är uppbyggt kring olika scener, dessa behöver inte alls följa den ordning som de presenteras i. Om något känns överflödigt kan det plockas bort. Dessa scener innehåller intervjuer mellan spelare och lokalbefolkning, spelarna skall, *en och en* intervjua de typer de stöter på, då får de spelare som blir över spela intervjuoffer, ja du fattar. Dessa "handouts" finns i slutet av scenariot. Spelarna kommer med största säkerhet hitta på massa idiotier och scenariot kan ju inte täcka allt, använd din improvisationsförmåga. Som tur är så bjuder inte hundra mil prärie på någon större möjlighet till allt för avancerade avvikelser.

Slutet är öppet. Jag har skrivit några förslag på hur det kan sluta, men med tanke på karaktärernas stil kan det sluta hur som helst. Det är inte säkert att de ens kommer fram till Langtry, du som spelledare får ha koll på tiden också.

Det var allt för denna gången, mycket nöje och tack Magnus, Erik, John och Henrik för provspelet.

Mvh  
Jonas Frizell  
Kulturminister ASF

## Avfärd från Billy-Bobs biluthyrning

Det är här scenariot tar sin början. Spelarna anländer till Billy-Bobs biluthyrning, som ligger vid sidan av motorvägen, i taxi, som de har åkt i ungefär tio mil sedan de lämnade Silver City. Färden har bestått av prärie, öken och åter prärie samt en taxichaufför som skrikit på spanska och lyssnat på folkmusik hela vägen. Biluthyrningen, ett kontor med tillhörande bilpark är rätt stor, med girlanger och flaggor överallt. Man kan även köpa begagnade bilar här. Billy-Bob, en svettig, fetlagd karl i stor cowboyhatt och rutig skjorta med en stor cigarr i mungipan står utanför den låga vita byggnaden som utgör kontoret. Spelarna blir väl emottagna av Billy-Bob, som utgör grundtypen för outhärdlig amerikan, alldeles för högljudd, pratar för mycket, tar för stor plats, samt att han ideligen försöker kränga på spelarna en begagnad bil. När de väl har kommit till saken, får de skriva på ett flottigt papper, där de lovar att lämna tillbaka bilen till Billy-Bobs bror i Austin, och följa med Billy-Bob ut i bilparken och titta på bilen de skall hyra. Det är en turkos, cabbad Cadillac från 57, en riktigt läckerbit. Den är alldeles nyvaxad och glänser som en vårbäck i solen. Vit läderklädsel, mahognypaneler och, som Billy-Bob påpekar, en sjutusans stereo. Spelarna får nycklarna av Billy-Bob, efter att han försökt visa dem alla sina begagnade "gräddbullar" och "vrakfynd". När de bränner iväg ut på vägen vinkar han glatt.

### Färd 1

Beskriv nu ingående den otroliga känslan av att accelerera ut på den helt fria vägen. Att efter en plågsam färd i en mexikansk svarttaxi i trettiofem graders värme känna vinden fladdra i håret och känna doften av bensin och ökensand med en mullrande V8:a och stereon på högsta volym. Det känns nästan lite överkligt för spelarna och de känner sig otroligt fria, förmögna till vad som helst. Till och med Mike tycker att det är ganska härligt. Naturen som förut verkat så tråkig är nu storslagen, den vidsträckt prärien med sina uppskjutande jätteklippor är onekligen väldigt imponerande.

Den här och kommande bilåkningsscener tjänar mest till att låta spelarna spela mot varandra, men i sann Drakar och Demonerstil finns en tabell över slumpmässiga möten och händelser sist i häftet.

### Första stoppet

Den första anhalten blir en vägkrog som dyker upp lagom till middag. Den ser ut precis som man tänker sig en filmisk amerikansk vägkrog. En låg byggnad mitt ute i ödemarken. Stora fönster vetter ut mot vägen, utanför byggnaden, på parkeringen står pickuper, långtradare och några personbilar prydligt uppradade. I fönstren skymtar man personer som sitter och äter, i bakgrunden en sorts bardisk. På det utskjutande taket alldeles ovanför ingången blinkar en neonskylt. "Bob's Beef and Beer". En släckt Budweiserskylt hänger lite snett bredvid.

Inne på vägkrogen finns ungefär femton personer. Inredningen går mestadels i röd läderimitation och stål. En jukebox står i ena hörnet. Bakom bardisken, där man beställer mat står en uttråkad, översminkad dam i trettiofemårsåldern med alldeles för stort hår, Mary Lou heter hon. Maten sträcker sig från hamburgare, stek och toast till öl och Coca Cola. Runt ett bord sitter tre lastbilschaufförer med hockeyfrilla i kepsar, jeans och flanelleskjortor och samtalar högljutt om poliser och lagar. De äter och dricker öl. Bra intervjuoffer med andra ord. Om, eller snarare när en av spelarna skickas fram till dem, delar du ut karaktärerna "lastbilschaufförerna", till de spelare som blir över. Även ifall spelarna envisas med att gå fram allihop så gör ändå på detta vis, bara du håller reda på vem som har intervjuat, så det inte blir samma person varje gång. Ifall det känns fel så dela bara ut två eller en karaktär. Men tanken är att spelarna skall få testa så många olika roller som möjligt.

## Färd 2

Beroende på hur intervjun utvecklar sig kommer spelarna förr eller senare att ge sig ut på vägen. Nu passar det kanske bra att slänga in något slumpmässigt möte. Huvudsaken är att de får köra till det blir mörkt. Beskriv då hur det verkligen blir mörkt, kolsvart. Här finns inga lampor, då och då möter de en ensam bil som susar förbi. Skrämda smådjur som kaniner och annat rusar ibland undan strålkastarljus. Men snart kommer de fram till...

### Motellet

Efter att de kört ett tag i det genomträngande mörkret skymtar de en vagt blinkande neonskylt som annonserar ut att "Billy's Budget Motel" ligger vid nästa avfart. Mycket riktigt ligger motellet efter avfarten, Här har neonskylten slocknat helt, men en dörr in till den låga byggnaden står på glänt och blottar en strimma ljus. Motellet har bara en våning men är rätt stort.

Det finns en nästan alldeles tom parkering alldeles utanför och när spelarna stänger av motorn hör de hur en TV skvalar. Om de kliver in uppenbarar sig en man sittandes bakom en disk tittandes på en gammal svartvit film. Det luktar lite skumt härinne, men inga kackerlackor än så länge. Mannen, som är i femtioårsåldern, klen byggd med försvinnande hårfäste, stirrar blint på TV-skärmen utan att göra en min när spelarna kommer in. Han ger ingen respons på vanligt tilltal men om de slår till honom eller skriker hajar han till. Han blir arg över allt de säger och glömmer vad han sagt sekunden innan. Dock glömmer han inte av att envisa med att det bara finns ett dubbelrum kvar, trots att parkeringen var så gott som tom när spelarna kom. Det går att dela, men de finns inte en möjlighet att några fler rum är lediga. Femtio dollar kostar det.

Om de bestämmer sig för att dela rum, vilket de blir så illa tvungna till, upptäcker de snart att kackerlackorna bara var väldigt duktiga på att gömma sig. Rummet är litet för att vara ett dubbelrum och kabel-TV:n funkade inte. Morgonen bjuder på en trasig aircondition och nyupptäckta loppbett. Duschen, som annars skulle kostat en dollar för kallvatten, två för varmvatten, fungerar inte heller. Receptionisten sitter kvar på samma ställe och äter ägg och dricker öl. Frukost finns inte till försäljning. Han säger inte ett knäpp när de går.

## Färd 3

Det är skönt att komma iväg från det där hotellet och känna vinden blåsa i håret. Ingen av spelarna har sovit särskilt bra och är hungriga. Släng in en eller två slumpmässiga möten. Bensinen börjar i vilket fall sina och lägligt värre dyker det då up en...

### Bensinstation

Mitt ute i ingenstans ligger den, den lilla amerikanska bensinstationen som vi känner så väl. En kvarleva från femtiotalet med två närmast antika pumpar, en BP-skyld och två pickuper parkerade alldeles intill. En gammal, gammal man står och blickar ut över nejden och vinkar till spelarna när de sladdar in så dammet yr. Han linkar fram till bilen och frågar vad det vill ha. Han är klädd i oljiga hängslebyxor med lite trassel hängandes ur fickan och en liten kops på huvudet. Inne på macken kan man köpa Coca Cola, sandiga mackor och godis. Utanför, vid de pickuper som nyss nämnts hänger tre rednecks. Två män i tjugofemårsåldern iförda för små hängslebyxor och bar överkropp, samt en kvinna i samma ålder klädd i en rödprickig klänning. Samtliga har hockeyfrilla och dricker öl och lyssnar på någon sorts honkytonk i bilstereon. De verkar prata om kor och bilar, eller något åt det hållet. Även här tre lyckträffar till intervjuobjekt alltså. Gör som i scenen med lastbilschaufförerna fast dela ut karaktärerna "rednecks". En av de tre har en hagelbössa som han kan byta bort mot något fint.

## Färd 3

Mer slumpmässiga möten.

## **Punka eller motorstopp**

Just det, givetvis får spelarna punka eller motorstopp, ungefär en femton mil från bensinstationen. Om det finns reservdäck? Nej då, bagageluckan är tom så när som på packningen. Ifall det blir motorstopp, finns det i gengäld inga verktyg att laga bilen med, det är ju inte heller några bilmekaniker vi har att göra med. Nu får de göra lite som de vill men efter ett tag kommer i alla fall en traktor puttrandes. Den stannar vid bilen och ur kliver en äldre herre i halmhatt och hängslebyxor. Han hör sig lite för vad problemet är och erbjuder sig att ta bilen därbak och bogsera dem hem till sig. Där kan han nog fixa ett nytt däck eller motorn.

Spelarna har väl inte så mycket val, om de inte vill gå tillbaka till bensinstationen, så mannen kopplar flinkt på bilen och säger till spelarna att hoppa i. Snart puttrar de iväg längs med motorvägen i sakta mak. Det visserligen rätt rogivande men också långtråkigt. Efter någon mil skymtar en ödslig farm i fjärran. Väl framme vid bondgården, eller före detta bondgården, kan de kliva ur. Huset är mycket gammalt och ombyggt flera gånger, tomten är gigantisk med bilvrak och diverse skrot överallt. Lite hönor går omkring och pickar bland de rostiga bilarna. En hel del hundar svansar också omkring.

En alldeles fallfärdig lada står femtio meter bort. Mannen hoppar förhållandevis vigt ned från traktorn och ilar in i huset och kommer tillbaka med fyra immiga Budweiser. Han pilar iväg bakom huset och grejar med något och kommer snabbt tillbaka med ett däck, snarlikt det spelarna hade. En av spelarna får hjälpa till med domkraften men annars klarar han allt själv. Efter avslutat förvärv ber han spelarna att kliva på så de kan ta en öl att svalka sig med. De får varsin kall öl och mannen dricker något halvgenomskinligt ur en smutsig flaska. Han frågar lite vilka de är för några och är allmänt nyfiken. När de druckit upp kan de åka igen. Gubben säger att han packat ned en back öl i bagaget, ifall de skulle bli törstiga igen. Han vinkar glatt av dem när de far.

## **Färd 4**

Under färd fyra, ungefär tio mil från bondgården, hörs det plötsligt ett väldigt liv från bakluckan. Skrik och bråk, det låter inte som något annat. När de stannat avtar oljudet lite, men pågår fortfarande. När de öppnar luckan hittar de en helförbannad tupp som lever runt. Den måste hoppat i på bondgården. Vad de vill göra med den är upp till spelarna.

## **Motell 2**

Nu är spelarna rejält hungriga och trötta och det börjar så smått skymma, tur för dem att det snart dyker upp ännu en blinkande neonskylt. "Lonely Pete's" står det på den. Här finns det även en bar. Baren är urtypen för ett sjaskigt amerikanskt hak. En jukebox står och gnäller fram countrymusik, det är hur mörkt som helst och stinker av inrökt läderimitation och utspild öl. Ett slitet biljardbord står lite undanskuffat i ett hörn. Inne på baren sitter ett gäng på tre personer, i övrigt är det tomt. De tre, latinamerikaner allihopa, är klädda i blåkläder och flanellskjortor. De verkar irriterade och upprörda över någonting och man kan ana en uppgivenhet i röstlägena. Dela ut karaktärerna "de arbetslösa". Motellet är något bättre än det förra, rum åt alla, varmvatten och så vidare. Ingen frukost här heller tyvärr.

## **Färd 5**

### **Fik med delstatspolis**

"Big Bob's Waffle House" tornar så småningom upp sig. På vägen hit har det dykt upp gamla skruttiga hus längs med vägen, bilvrak och skräp ligger också lite här och var. Allt verkar övergivet. Men Big Bob's Waffle House är ingalunda övergivet. Utanför står två polisbilar och en lastbil utan släp. Själva stället är inrett i ljusblå läderimitation och kromat stål. Annars är det mycket snarlikt det förra fiket. Hursomhelst är det dags för frukost så ett stopp här är på sin plats. Inne på fiket sitter en ensam lastbilschaffis och tre delstatspolis i beiga uniformer, cowboyhattar och stora svarta glasögon. En av dem har sherifftjärna. De äter pankakor och ser väldigt nöjda ut. De småpratar lite grand. Om spelarna vill intervjua dela ut karaktärerna "delstatspolis". Efter avslutat värv här inne är det inte långt kvar till Langtry vilket en skylt strax utanför fiket låter påskina. En mil eller två.

## **Langtry**

Langtry är en riktig håla. I princip bara en enda stor gata, en verklig kvarleva från vilda västern. Här finns dock ett bra utbud av aktiviteter, en bar vid namn "Roy Bean", en kombinerad tatuerare och frisör. En klädförädlare som specialiserat sig på arméöverskott, en mataffär, ett KFC samt ett litet hotell. Eventuellt kan du slänga in de arbetslösa latinamerikanerna på den här baren. En sheriffsstation med häkte finns också.

## **Hur slutar scenariot?**

Scenariot har ett öppet slut, eftersom alla spelgrupper kommer hitta på olika dumheter. Troligast är att Mike bara tröttnar på allt och drar. Här är några förslag:

Pete kör ihjäl allihop eller något annat grandios.

De blir tagna av polisen för tuppstöld, eller massivt droginnehav, eller fortkörning. Scenariot avslutas med en cliffhanger på häktet i Langtry.

Pete får ett samtal från tidningsredaktionen. I en liten håla tjugo mil norrut kommer larmrapporter om mjältbrand. Det skall vara uppenbart att de skall dit, redaktören på TIME envisas. Scenariot slutar med att de drar iväg för att idka lite riktig journalistik.

Bilen blir snodd, ännu en cliffhanger i Langtry.

## **Introsccener**

Dessa scener är till för att låta spelarna känna på sina respektive karaktärer och för att få igång spelmusklerna lite grand. Läs upp eller hitta på liknande texter, stycket inom citationstecken skall inte du läsa, det gör spelarna då det står i deras bilagor.

### **Jakes introsccen:**

*Ellis Island utanför New York. På en kajkant sitter fyra män och dricker lite öl och lyssnar på musik. Frihetsgudinnan reser sig majestätiskt ur vattnet. Scenen är så vacker som den någonsin kan bli i en storstad. En av dem drar en djup suck och utbrister; "Åh, tänk om man ändå bodde ute på prärien."*

### **Averells introsccen:**

*New York City klockan 01.30. Utanför ett par kromade stöldörrar står en gänglig ung man, Averell och dividerar med en påtagligt berusad Leonardo di Caprio och två rätt förfriskade unga damer. Den gänglige mannen vrider sina händer och säger med förtvivlan; "men snälla Leo, det kommer aldrig hända igen, stanna bara en timme till."*

### **Mikes introsccen:**

*Runt ett litet bord på ett mycket mörkt café någonstans i New York sitter två svartklädda herrar med två lika svartklädda damer. Det finns en scen med en mikrofon, upplyst av en endaste spotlight. En av de svartklädda frågar; "Så vad tycker ni? Det tog mig flera veckor att skriva det."*

### **Pete introsccen:**

*New York sent på natten, vid en starkt trafikerad gata står en mycket vinglig man i trettioårsåldern och pratar med tre poliser. Den vinglige säger; "duuuu, näe fan. Oj jävlar."*

## **Lastbilschaufförerna**

### **Lastbilschaufför Bob Holden**

Nä jävlar, nu har polisen haffat Billy för fortkörning. Satans poliser, vilka tror de att de är. De här vägarna tillhörde oss långt innan några snutjävlar fick vantarna på dem. Om det vore så förbaskat många snutar här skulle landet snart vara på fötter igen. Sen är det ju de där jävla negrerna också, utan negrer hade det varit lättare att ta sig fram, ifall vi hade vunnit kriget hade allt varit annorlunda. Tänk ifall snutarna hade lagt ner lite tid på att sy in alla cracknegrer bortan i öst istället för att fjanta omkring här. Ja, jävlar. Om det inte fanns öl och porrtidningar kunde man ju lika gärna dö.

### **Lastbilschaufför Barry Burton**

Fan vad hungrig jag var. Gott med öl, tur att det finns. De andra pratar om något... man kanske ska ha en öl till. Eller kanske bara fisa lite, tyst. Det är skönt att vara mätt, men en öl till är aldrig fel. Eller kanske mer mat, fast jag är ju mätt... eller inte... lite sugen är jag. Fast mest på en öl. Om man kört lastbil så länge som jag så vet man att uppskatta en god öl. Eller mat... fast öl är nog bättre.

### **Lastbilschaufför Billy Boulder**

Fan, tvåhundra dollar för en liten sketen fortkörning. Tvåhundra dollar! Det är ju för fan minst fyra horor i Tijuana, men där i helvete rök de. Till snuten, han plockar väl dem i egen ficka. Snutas, de kan väl börja bygga bättre vägar till att börja med så man slipper stampa på gasen allt vad man har för att komma någon vart. Kan inte gubbarna i Washington instifta någon lag som förbjuder bylingen att stoppa lastbilar... då kommer allt fram fortare och alla blir glada och nöjda. Nä, det är väl de där iranierna som fördärvat allt. Kung Hussein eller vad han heter, prästfan där borta.

## **Rednecks**

### **Redneck Bob**

Fy jäsiken vad varmt det blir så här på sommaren. Tur man har sin bil att köra omkring i. Och öl såklart, utan öl hade det inte gått. Snart är det dags att åka hem och greja med korna. Det är bra att farsan har kor, för utan kor hade vi amerikaner aldrig klarat oss. Då hade nigrerna härjat istället. De dricker inte mjölk, eftersom det inte ingår i deras mathållning. Deras kroppar klarar inte av mjölk. Om man har tillräckligt mycket mjölk i en hink kan man lätt skrämman iväg dussintals av dem, så gjorde de i kriget har farsan berättat. Han var med då. USA mot nigrerna, det var ett bra krig.

### **Redneck Darlene**

Åh, vad livet är härligt ibland. Här står man vid macken med Bob och Billy och bara stortrivs. Det är härligt att vara den enda flickan på fem mils avstånd. Undrar vem av dem som är mest kär i mig, det är bergis Bob. Snart kommer han att fria och då kan vi skaffa en egen husvagn, eller till och med ett hus och ha det görmysigt hela tiden. Han är så smart också, vet så mycket. Fast Billy är bra snygg han, en redigt stilig karl. Och så har han ju den finaste bilen. Det kan vara bra att ha en fin bil när ungarna skall åka med till överskottsbolaget.

### **Redneck Billy**

Jädrar vilket drag det blev i karburatorfläkten efter den där trimningen. Ny flyger man omkring som en kung över vägarna. Kardandrevet skulle också behöva tryckas till. Gött med en bra bil nu när sommaren är här. En jäkla bra grej vore att ha lite mer stål till bensin, fast man kan ju alltid sno. Puh, vad varmt det är. Några bärs hjälper ju, bra med öl. Och bilar, kanske borde skaffa en till bil, ifall den gamla skulle gå sönder. Här kommer ju en riktig bögekär inrullandes. Turkos va, bögfärg. En bögfärg för en bögbil. Bilbögar. Kanske man kan byta den här gamla bössan mot något fint, ett par hängslen eller nåt annat bra.



## **De arbetslösa**

### **Den arbetslöse Santos**

Här trodde man att man kommit till det förlovade landet. När jag kom hit för tio år sedan verkade ju allt så bra, jämfört med hemma i Mexiko. Att bara några mil och en gräns kan göra en sådan skillnad tänkte jag. Jag fick jobb, där på Fords fabriker, en lön nog att mätta min fru och ungarna. Sedan, efter sju års hårt arbete fick man sparken, fy fan. Nu vill ingen hjälpa till längre, alla bara spottar på en. Så länge man arbetar så går det an att vara mexikan, men inte annars. När jag tänker på alla jävla feta typer, vita, som sitter hemma och glori på TV och gnäller på oss... jävla skithögar.

### **Den arbetslöse Carlos**

Madre de dias, jag kommer aldrig komma från det här skithålet. Om jag ändå kunde få ett jobb hemma i Mexiko istället, i mitt hemland. Jag trodde jag skulle få stanna på Ford, men de sparkade ut mig de jävlarna. Precis som alla andra amerikaner också vill, sparka ut oss, de där vitingarna med sina bilar och hus. Det var ju jag som byggde deras fina bilar, men nu vill de ha ut mig. Ja, gärna, om mitt hemland inte var så fattigt, skulle jag åka hem. Men nu har jag varken någon framtid här eller där. Tror de att det är roligt att behöva tigga till sig pengar från staten för att leva. Lat säger de att jag är. Lat! Jag! Jag har slitit i sex år på den där jävla bilfabriken, nu har jag slitit för att hitta ett nytt jobb de senaste åren. Lat!

### **Den arbetslöse Juan**

Nu är jag trött. Lite full också. Det hade varit bra att gå hem och sova. Men varför då? Har ju ändå inget kneg att gå till. Jag brukade ha det, innan de sparkade hela bunten. Jag är lite hungrig också, kanske man kan få någon att bjuda på lite kycklingvingar eller nåt. Eller så går jag hem och lagar mat, fast jag orkar inte riktigt. Fasen vad varmt det är. De andra bara pratar och pratar, att de bara orkar, fattar de inte att det inte spelar någon roll vad de säger, vi kommer aldrig hitta något bra jobb här. Inte så länge vi sitter här och dricker i alla fall. Fan... men vad skall man göra?

## **Delstatspoliserna**

### **Delstatspolis Bob Harris**

Lagens långa arm, det är vi det. Ja jädrar i min låda, hur skulle det se ut om inte vi fanns. Allt skulle vara kaos. Det bästa är att vi har en sådan fantastisk urskilningsförmåga. Att se skillnad på skurkar och skurkar menar jag. Jag menar tumregeln är ju att det oftast är nigrerna som gjort fel. Om en vit och en nigger är anklagade för något, så är det ju niggern som gjort det. Japp, så är det. Jämt. Det är kul att få betalt för att få slå och skjuta på folk också. Apropos skjuta så är det ju picknick med NRA imorgon, härligt. Då skall frugan få göra den där smarriga blåbärspajen. Mums vad gott.

### **Delstatspolis Bill Scofield**

Fy fasen vad gott med lite pannkakor. Det är väldigt viktigt med mycket mat när man jobbar så mycket som vi, det är jobbigare än somliga tror att åka omkring i en bil hela dagen och jaga fartsyndare. Psykiskt påfrestande liksom. Fast det finns ju inget som går upp mot att bara glida upp bakom någon, slå på sirenerna och stanna honom, och sedan bara glida ut och se arg ut. Men det bästa är ju när man får skjuta lite på dem också. En gång sköt jag en kille i magen. Det var en sån där mexikansk liten knarksmugglare som försökte smita. Men jag var minsann snabbare. Jädra löss, förresten att invadera vårt land. Fast burritos är ju rätt gott. Men det kunde man kanske skaffa sig på annat sätt. Undrar vad det är på TV ikväll? Rambo 2 förhoppningsvis, den är ju bara bäst.

### **Delstatspolis Burt Cavanaugh**

Jag har precis fått en ny pistol, en sån där härligt blänkande skitstor revolver. Den är det finaste jag äger. Ikväll skall jag nog provskjuta lite, så man känner sig hemma med den. Tur att man är polis så man slipper hålla på och vänta på licenser och sånt. Om någon kom in i mitt hus på natten skulle jag skjuta honom i huvudet. Tänk om man vore en sån där SWAT-polis, jäklar vad man skulle få skjuta. Dessutom bara på de där arabjävlar, kamelknallare. Gott med pannkakor förresten, det gäller att ha mycket smör på. Det har de väl inte ens där borta, i Arabien. Jag är nog världens bästa polis. Jag har satt dit etthundratjugofem fortkörare, fast tyvärr inte skjutit någon.

## **Slumpmässiga möten**

De här mötena brukar inte behövas, men med en seg spelgrupp kan man liva upp bilåkandet med lite sånt här.

En hotrod med två mer än lovligt fula grabbar bränner upp bredvid spelarna, den försöker lite halvhjärtat tvinga spelarna av vägen. De lyckas inte riktigt utan slänger istället råa ägg på spelarna.

Liftare vid sidan av vägen. Om de plockar upp honom märker de att allt inte riktigt är som det skall. Han börjar så smått prata om hur han sköt ihjäl sin fru och alla ungarna och att han har Jeffrey Dahmers telefonnummer och såna grejer.

Poliskontroll, en delstatspolis kör upp bakom dem och vevar igång sirenen. Han visiterar samtliga och börjar leta igenom bagaget. Tänk på Petes alla droger.

Någon gång, eller hela tiden, kommer Pete vara stenhög.

Spelarna får syn på en buffel.