

Scenarion till Carson's Creek

Jonas Steverud

Senast ändrad: 24 oktober 2001

Innehåll

1	Juvelstölden	1
2	Duell i gryning	3
3	Den försvunna jungfrun	3
4	Fången	5
5	"The Bravados"	5
6	Den saltade gruvan	5
7	Herrens hjord	6
8	Utpressningen	7

1 Juvelstölden

En mulen dag (dag 1) rider sju ryttare in i staden på genomresa och de tar in på saloons hotell. De är en samling halvskumma typer som klär sig praktiskt men bra (inga kofösare direkt). De ger klart intryck av att vara bra folk men är egentligen förfalskare, charlataner, bedragare och så vidare. En av dem, Edward Smith, känner igen Alice Fulton på saloonen som en av lyxhororna han brukade gå till för ett tiotal år sedan och beslutar sig för att ta reda på var hon har gjort av med sina juveler. Då han frågar runt lite (ingen har anledning att misstänka något så han får svar på sina oskyldiga frågor) och får veta att vad han behöver veta om henne. Övertygad om att hon är Cathrine Ainsworth och att hon inte vill ha sin hemlighet avslöjad beslutar han sig för att försöka avtvinga henne juvelerna eller åtminstone en del pengar (eftersom hon klär sig välbärgat borde hon ha en del undanstoppat resonerar han). På den tredje dagens morgon (som råkar vara en lördag så det är ingen skola) konfronterar han henne i hennes hem (han har gått dit oseedd in genom trädgårdsingången på baksidan) med vad han vet och kräver pengar eller juvelerna för sin tystnad.

Efter någon timmes dividerande börjar han tröttna och börjar bli "direkt brysk" och lyckas efter en del rumsterande finna åtminstone en del av juvelerna som han stoppar i en ficka och rider sedan snabbt norrut för att ta sig till Red Nugget Town. Han har planerat det hela och "hade ändå tänkt lämna sina kumpaner".

Alice Fulton rusar uppbragd till sheriffkontoret som för tillfället är stängt varpå hon rusar till saloonen och ... ta da ... finner rollpersonerna. Hon berättar andtrudet att en bandit har trängt sig in i hennes hem och stulit ett par juveler som har tillhört hennes mor. Hon ber dem att skyndsamt att återhämta dem. Hon beskriver kort juvelerna: Två ringar av guld med en rubin på varje, ett diadem med en stor diamant mitt fram och flera mindre ädelstenar på sidorna samt ett pärlhalsband med en smaragd infattad i silver. Hon säger att hon kommer att skicka sheriffen efter så fort hon får tag på honom.

Hon resonerar som så att rollpersonerna troligen är lättare att få att hålla tyst än generisk stadsbo – hon vill inte att det skall komma ut att hon har juveler på grund av alla frågorna det väcker samt stöldrisken. Hon hoppas också i sitt stilla sinne att Edward Smith kanske går åt i gripandet. Hon nämner troligen något om att han är farlig för att peppa rollpersonerna till att begå mord. Hon vill dock inte riktigt erkänna det inför sig själv att hon hoppas att han dör – men det skulle lösa hennes problem efteråt.

En av Edward Smiths kumpaner råkar höra vad som sägs då han står utanför det öppna fönstret och då han ganska snabbt lägger ihop två och två om vem det måste vara rusar han omedelbart till sina kumpaner. Om rollpersonerna är rimligt snabba får de cirka en halvtimmes försprång före kumpanerna. Edward Smith har dock totalt en timmes försprång, vilket han utökar till två relativt snabbt.

Rollpersonerna tordes kunna hinna upp Edward Smith vid en övergiven trapperstuga ett par kilometer ifrån Red Nugget Town. Han har upptäckt att han är förföljd och har barrikaderat sig i stugan. Han är ingen idiot utan kan tänka sig att köpa sig fri. Strax efter att rollpersonerna har juvelerna i sin hand anländer Smiths kumpaner som inte nödvändigtvis är vänligt inställda till Smith längre, eller rättare de är det inte eftersom de har lagt ihop två och två.

Är rollpersonerna smarta barrikaderar de sig i stugan och inväntar sheriffen som borde komma inom en timme (han kommer efter en och en halv timme, han hade besökt sina föräldrar och vicesherifferna var ute ur staden på andra uppdrag). Kumpanerna vet om att sheriffen är på väg, och då troligen med ett uppbåd, och vill framförallt ha juvelerna – och komma undan så oskadad som möjligt. Det blir troligen en del skottlossning och tre delar förhandlingar, juvelerna emot fri lejd.

Då sheriffen anländer med 5 man flyr kumpanerna och sheriffen avbryter snart jakten eftersom stöldgodset är återfunnet och det var bara Edward Smith som stal något.

Vad som händer sedan beror på om Edward Smith överlevt eller ej. Har han inte överlevt är det inte mycket mer att göra än att låta Alice identifiera honom som tjuven (rollpersonerna borde vara lite nervösa fram till dess eftersom de annars kommer att anklagas för mord – även om de ganska lätt kommer att frikännas i en rättegång) och sedan avskriva fallet.

Vad som händer om han överlevt är lite mer odefinierat. Han kommer att försöka utöva sin hållhake på Alice och försöka få henne att antingen betala borgen (så han kan fly, han har gett upp tanken på hennes juveler – han kan inte komma tillbaka utan att bli igenkänd och att ta sig in om natten och tvinga dem till sig under pistolhot är inte hans gebit) eller också på annat sätt få honom fri.

Hon fruktar för vad han kommer att säga men hon kan inte låta honom gå fri. Troligen försöker hon få en av rollpersonerna att betala borgen (hon ger honom pengar) och dukar upp en historia om att han en gång räddade hennes bror undan ett öde värre än döden och hon därför känner sig tvingad att hjälpa honom fly. Till sheriffen måste rollpersonen ge en trovärdig förklaring till varför han betalar borgen, han är inte tvingad att berätta men sheriffen tittar konstigt och verkar tro att något lurt är på gång. Så snart han är fri flyr han på en stulen häst, man förlorar spåren efter någon dagsritt. Han efterlyses på \$250 för häststöld och stöld inom countyt.

”Det bästa” som kan hända är nog att Edward Smith dödas under striden vid stugan, antingen av rollpersonerna eller av sina kumpaner. Skulle han överleva blir det komplicerat.

2 Duell i gryning

Någon vecka tidigare har en främling ridit in i staden med en skottskada som är några dagar gammal. Han berättar att han har fått den i ett överfall av banditer och han tas om hand av någon läkare.

Så en dag rider en ny främling in i staden och ställer frågor om någon sett den förste. Nummer två har ett ganska dåligt rykte (dock inte efterlyst här) och känd för att kunna hantera sin pistol. Han luskar ut var den skadade är och låter via en pojke meddela att den förste är ett avskum av värsta sort som skall föraktas och han förväntar sig att möta honom i gryningen på huvudgatan.

Sheriffen är indisponibel men vill förhindra duellen och vicesheriffen (-erna?) vågar inte stoppa honom, de är lugna stadsbor som tog uppdraget för att hålla ordning på saloonen och se till att deras stad förblir ärad och redlig. Om RP:na inget gör dödas den förste främlingen med ett skott i bröstskogen ifrån höften.

3 Den försvunna jungfrun

Den sköna Anne Jacobs, stadens skönhetsdrottning och uppvaktad av de flesta av stadens och dess omgivningars ungarlar och en och annan äldre änkling som vägrar inse sin ålder, har gett sig ut på en ridtur/utflykt/??? på morgonen (hon har mat med sig) och återkommer inte på kvällen. Nästa dag rider ett par (4-5) av hennes beundrare ut (varav en är en hetssporre) för att söka efter henne (det är för mörkt kvällen innan). De återkommer framåt kvällen med Anne medvetslös och skadad men förbunden samt en fånge - en 15-årig Creekindian.

Vad som hänt är att Anne föll av hästen och fick en hjärnskakning men hittades ganska snart och förbands av Talar med Djur som är hyfsat läkekunnig (FN 12). Talar med Djur var ute och ”jagade” som han kallar det när han är ute i skogarna och markerna och tittar på djur (han kan få de mest skygga fåglar att äta ur hans hand genom att härma deras läte) då han hörde hennes skrik och skyndade dit. Han gjorde upp en litet läger för att kunna ta hand om henne och det var där som de andra hittade honom. Han misstänkte inte så mycket då de red in i hans läger eftersom han inte har någon erfarenhet av vita och han är lite naiv även om han inte på något sätt är dum.

Synen för ungtupparna när de fick se sin älskade skadad och en indian stå lutad över henne (att han bara var en pojke lade de inte märke till då) var för mycket. De utgick, fördomsfulla som de är, ifrån att han hade skadat henne och hade tagit henne till fånga och nu skulle göra något outsägligt med henne (man vet ju hur indianer är!) och kastade sig över honom.

Talar med Djur slogs ned (han har ett ganska fult sår vid hårfästet ovanför tinningen) och bands medan man tog hand om Anne. Eftersom ingen av dem var något vidare på läkekunst eller direkt tänkte efter särdeles mycket rev de av de förband som Talar med Djur hade lagt eftersom de inte kände igen dem och dessutom var mossa och bark och annat ohygieniskt som vildarna använder sig av (sanningen att säga var det ett utmärkt förband, Talar med Djur ”slog ett perfekt slag”) - inget som en civiliserad

vit skulle använda - och lade ett fungerande men klumpigt förband av smutsiga undertröjor. En läkare kan konstatera att såret i huvudet har blött en del men är proffsigt omhändertaget och slutade blöda långt innan "hjältarna" kom till undsättning - de har gjort mer skada än nytta genom att transportera henne ovarsamt samt såret har gått upp igen (detta föranledde hjältarna att anklaga "vilden" om att ha skadat henne nyligen eftersom det fortfarande blödde).

Uppenbarelsen av en indian i staden startar rykten, oro för ett anfall och rädsla för "de där vildarna". Hjältarna verkar inte riktigt veta vad de skall göra med indianen - att kallblodigt skjuta ned honom har de inte ryggrad eller modet att göra, de är modiga och dödsföraktande då de sitter hemma bland vänner men om någon av dem skulle döda någon människa (indian eller annan) kommer denne att kräckas okontrollerat i minst fem minuter. Sheriffen låser in Talar med Djur i häktet osäker på om han skall arresteras för misshandel/dråpförsök eller skyddas ifrån stadsborna. Sheriffen vet inte riktigt vad han skall tro, det mesta talar emot Talar med Djur - som dessutom inte kan tala engelska (och kan man inte tala så är man så klart imbecill enligt befolkningens upplysta uppfattning - det vet ju alla). Om man undersöker lägerplatsen, såret och pratar med hjältarna och Talar med Djur (t.ex. med teckenspråk) kan man få ut det faktiska händelseförloppet.

Problemet som rollpersonerna nu ställs inför är att få folk att inse att vilden är en hjälte medans deras söner är en samling klåpare och idioter. Varken de själva eller deras familjer kommer att tillstå idioti eftersom detta skulle minska deras chanser då de går på friarstråt (även om de inte gör det medvetet, det blir en reflex hos dem - de vill inte förlora i anseende heller) - då är del enklare att baktala och smutskasta de främmande anklagarna som ändå inte är "en av oss".

Efter ett par dagar siktar man tre Creekindianer, vuxna den här gången, på andra sidan floden och han som såg dem rapporterar att de är krigsmålade! Detta är Talar med Djurs far, farbror och äldre broder som är ute och letar efter sin släkting eftersom stammens medicinman har sett att Talar med Djur är i fara i en syn. De är inte krigsmålade utan jaktmålade för att få god tur i sitt sökande. Nu förvandlas fången ifrån något konstigt och ovan till ett reellt hot och flera argumenterar för att man skall döda fången och känslorna eskalerar under dagen. Framåt kvällen är det lynchstämmning och en mob på 10-15 stadsbor ger sig av emot fängelset.

Under dagen har man skickat en ryttare till fortet för att larma om faran som hotar och på eftermiddagen dagen därpå anländer en kapten och 10 meniga kavallerister - kaptenen kan lite "Creek" och är en intelligent man runt de 40 som inte ser indianerna som vildar utan respekterar dem som människor (innerst inne är han lite avundsjuk på deras [ur hans synvinkel] okomplicerade naturliv).

Anne ligger i sitt sjukläger och yrar en del men försvarar Talar med Djur mellan yrselanfallen eftersom hon vaknade upp ett par gånger under hans vård och insåg att han inte är en fara utan bara ville henne väl. Hon kommer att vädja till (t.ex.) rollpersonerna (lämpligen är en av rollpersonerna som sköter om henne eftersom stadens doktor var utanför staden då hon kom och sedan så fortsatte dennes vård framför herr Gray) att rädda hennes räddare.

Talar med Djurs far kommer inte att ge sig in i staden på dagen utan när han inser var sonen finns blir han förtvivlad och blir rädd (eller snarare orolig - han är en modig prärieindian) för De Långa Knivarna - han har en del dåliga erfarenheter av de vita. Han kommer att smyga in till fängelset i princip varje natt för att med sin son (genom fängelsets fönsterglugg) planera en flykt.

Om rollpersonerna inte gör något kommer sheriffen och ett par laglydiga invånare att kunna hålla undan mobben tills kavalleriet anländer och kaptenen kommer då att

med hjälp av sheriffen att utröna vad som verkligen hänt. Talar med Djur lyckas dock fly under en natt genom att övermanna en vakt som skall se till honom och han återförenas utanför dörren med sin far, farbroder och broder (som håller vakt en bit utanför staden). Det kommer att bli mycket efterintriger eftersom "hjältarna" har framstått i en mycket dålig dager (kaptenen bryr sig inte om att vara finkänslig då han berättar för folk vad som timat) och det blir en hel del tittande under lugg och söner som "reser bort för en tid". Stämningen är inte alltför gemytlig i staden de närmaste månaden efteråt.

Epilog Anne känner sig lite skakad av hur beundrarna har behandlat henne men framförallt hur fördomsfulla de var emot hennes räddare och ger i princip samtliga hennes kavaljerer på båten. Men ganska snart börjar hon träffa en av de stiliga soldaterna och genom honom träffar hon Talar med Djur flera gånger och en djup vänskap utvecklas dem mellan – även om hon aldrig lär sig mer än ett par ord "Creek" och hans engelska sträcker sig i princip till "Thank you" och "Yes, please".

4 Fången

En stadssheriff kommer till staden med en fånge som skall till delstatsfängelset och fången skall förvaras ett par dagar i fängelset. Fångens vänner är på väg att frita honom. Fången vet var ett stort byte finns gömt och han kan tänka sig att "köpa" sig fri med hjälp av den kunskapen av någon mindre intelligent person.

5 "The Bravados"

Tre delstatssheriffer kommer med fyra desperados som skall forslas till domstolen i närmsta större stad. De skal möta ett åklagarbiträde i Carson's Creek, se filmen "The Bravados" för fortsättning. Sheriffen skadas (lämpligt för "Duell i Gryningen" ovan).

6 Den saltade gruvan

Rollpersonerna tar igen sig vid ett bord i saloonen och sitter och tittar på en stor, rödskäggig, bjässe (ord som "skogshuggare" kommer en till sinnes) som sitter och spelar kort med två kofösare. Han vinner.

In kommer en typisk, äldre guldgrävare som med en blandning av vrede och gråten i halsen anklagar bjässen för att lurat honom att köpa en värdelös gruva. Kevin Fuller, som bjässen heter, skrattar sitt bullrande skratt och förklarar att Joshua "Josh" Andresen fick god tid på sig att granska köpet och att det gått helt lagligt till. Om Josh inte hittar något guld beror det på att han inte gräver tillräckligt djupt. Gruvan gav honom, Kevin, guld säger han och visar upp ett par klimpar. Med tunn röst utbrister Josh att det var de klimparna han betalade gruvan med. Kevin vänder sig om mot bordet och säger till kofösaren till vänster om sig att han höjer med en guldklimp och synar.

Josh vänder sig om som en slagen man och med gråten i halsen och med sin framtid i spillror stapplar han ut – en i sanning hjärtskärande syn. Josh reser rider tillbaka till sin värdelösa gruva på sin mulåsa och gråter ut. I en vecka hackar han förstrött och utan känsla i ett förtvivlat hopp om att hitta en åder. Därefter rider han därifrån och söker sin lycka norrut. Såvida inte rollpersonerna ordnar så Josh får tillbaka sin klimpar varpå han kommer att ge dem gruvan som tack (han säger att den är värdelös och det är den) och sedan rider han norrut – mycket gladare till sinnes.

Vad som hänt Kevin Fuller vann gruvan i ett pokerspel av en yngling som gett upp och flyttat österut. Kevin inspekterade gruvan och insåg att han gruvan kunde ge guld om man bröt den på rätt sätt – sagt och gjort. Han ”saltade” gruvan med guldstoff och sålde den till Josh. Denne var mycket misstänksam men efter en veckas undersökning gick han med på köpet och betalade med tre guldklimpar stora som puttekulor. Fuller är ett proffs på att salta gruvor så det tog Josh två månader att upptäcka bluffen.

Framtiden Fuller gillar att spela kort och kan fuska om det skulle behövas men han gör det i allmänhet inte. Han har 16 i Fingerfärdighet och 15 i Poker. Fuller kommer att fly så snart det börjar osa katt – till exempel om någon på något sätt lyckas bevisa att gruvan är värdelös och att den är saltad. Man kan bevisa det om man har lämplig gruvfärdighet (man har -15 på slaget) men ingen i staden har en sådan färdighet. Fuller påstod att den var rik på guld och det kan bli hans fall.

7 Herrens hjord

På en gård ett par kilometer ifrån alla andra lever familjen Thomasson på fyra söner och tre döttrar. Deras fader är en ärkekonserverativ, fundamentalistisk, puritansk, religiös fanatiker som familjens järnhårda diktator. Han kan predika för syndarna som bär vapen och citera att de som brukar vapen skall förgås med vapen och ge intryck av att vara den störste pascifisten under solen – bara för att skjuta dem som misshagar honom med sin musköt. I han ögon – även om han aldrig skulle erkänna det – är man en syndare om man inte ansluter sig till hans familj och erkänner hans överhöghet. Han har helt förträngt kärleksbudskapet i Bibeln.

Så en dag får den näst yngsta dottern (Martha) nog och lämnar familjen och tar anställning som barflicka i saloonen (hon har blivit lite nyfiken av faderns ständiga predikningar om detta syndernas och lustarnas näste). Nästa dag kommer fadern vredgad och försöker hämta henne men hon ställer till en scen och då fadern inser att han har alla emot sig kör han därifrån med sin vagn utslungande förbannelser till höger och vänster.

Dottern blir vän med Alice som tar henne till sig – väl medveten om att hon är oerfaren och mycket väl kan dra olycka över sig om hon inte har någon att anförtro sig åt. Hon beskyddas troligen av rollpersonerna och dessa får på så sätt hennes förtroende vilket hjälper dem i ”Juvelstölden”.

Under en lång intrig försöker fadern och bröderna att med omväxlande hot, böner (religiösa och riktade till henne), lockelser, våld och kidnappningar att få henne att återvända till familjen. Om hon kommer hem (hon är rädd så hon kommer inte att vända hem i första taget och varje gång hon börjar vekna tar någon av dem till våld och hot i frustration över satans verk och hon skräms åter bort) låses hon in i potatiskällaren i princip för evigt . Hon får dåligt med mat och ständiga predikningar och utdrivning av onda andar från fadern.

Bakgrundinformation Äldste ”brodern” är egentligen en kusin som senare gifter sig med den äldsta system. Familjen är helt avskuren (självpåtaget) ifrån djävulens kreatur, syndare och otukt män (dvs den övriga befolkningen).

8 Utpressningen

En dag i början av RP:nas vistelse i staden, men de skall ha haft chansen att visa ”vad de går för”. T.ex. Duell i gryningen eller liknande, träder en Howard Bones och ber att få tala med dem i ett känsligt ämne.

Då de sitter ned och talar där de inte kan ses eller höras (t.ex. på RP:nas rum på saloonhotellet) berättar han att han är utsatt för ett utpressningsförsök. En av skvallertanterna har fått veta att han har besökt Jenny Lewis och hotar med att berätta det för hans fru Pamela. Män som de (RP:na) är så förstår de säkert det prekära i situationen – bevisen skulle vara tillräckliga för att hustrun skall kunna ta ut skilsmässa och även om hon inte skulle göra det så är det självklart inget undermedel för äktenskapet. Han ber dem därför att hjälpa honom att övertyga sladdertackan om att hon skall hålla tyst – det bästa vore om man fick en hållhake på henne själv.

Kvinnan ifråga set här en chans att statuera exempel i kampen emot omoralen som fru Lewis representerar. Hon hoppas att hon kan skrämma stadens män till en högre moral och det bästa sättet att få henne att hålla tyst är att få henne övertygad om att hon skulle skada hustrun mer än maken och att det inte skulle få önskad effekt. Andra sätt är att försöka utpressa henne och hennes anseende bland de andra skvallertanterna. Detta är dock ett mycket trubbigt vapen då hon kommer att spricka i sin iver att berätta för Pamela Bones – just eftersom hon inte ”får” det – och hon kommer att göra det så snart hon tror att hotet är avvärvat, t.ex. så snart RP:na lämnar staden utan att tydligt säga när de tänker komma tillbaka.