

# Død mands sølv



**Thomas Jakobsen**

# Død mands sølv

"Død mands sølv" foregår i Cauldron County 1877, Rocky Mountains, Colorado, hvor minedrift er lig med rigdom. En gammel knark myrdes, og vender tilbage som hævnende spøgelse. Mens den store konflikt mellem sølvvaskerne og mineselskabet lurser, er Knarkens spøgelse i blodrus. Snart er morderne også forvandlet til hævnende ånder, og heltene må sættes en stopper for galskaben.

## Plottet skridt for skridt .....

Det hele begynder små 50 år før scenariet. En ung mand, Bowleg Charlie, drager mod vest, og finder i Colorados ødemærke et nyt hjem. Han flytter sammen med en Cheyenne kvinde, og lever i mange år som pelsjæger. Med tiden bliver jagten dårligere, og indianerne fortrænges af nybyggere.

Bowleg Charlie finder en sølvåre, men sølvet er hjem søgt af en ondsindet ånd, der driver Charlie til vanvid. Charlie myrder sin kone og tre af deres børn. Et af børnene, en pige, undslipper med nød og næppe - hun er i scenariet nøglen til en forklaring, og leverer våbenet til at stoppe hævnånden.

Årene går, og mens Charlie bliver stadig mere fortabt, strømmer andre lykkejægere til egnen. De lokale sølvvaskere nyder deres frihed og individuelle levevis - mens Old Bowleg Charlie lever i ensomhed, kun forstyrret af stemmerne i hans hoved.

Så kommer et paramilitært minefirma, Dillon Mining Corp., til egnen. Firmaet bruger ghostrock drevne bor, og undergraver sølvvaskernes levevis.

Old Bowleg knokler løs i sin mine. En morgen myrdes han af fire sydstatsdesertører, der har hørt om hans rigdom. Desertørerne tager tilbage til den nærliggende mineby Lassister Creek, hvor de slår sig løs for Charlies sølv. To nætter senere vender Bowleg Charlie tilbage besat af bjergets onde ånd. Kun heltene kan stoppe myrderierne.

## Lynchmob .....[15 min.]

Heltene er på vej mod Lassiter Creek. Langs vejen står fyrreskoven. Bjerget rejser sig trodsigt mod den blygrå himmel. Stormen er på vej.

Hundeglam. Så kommer tre indianere ud fra buskadset. To mænd og en kvinde. Deres tøj er beskidt og revet i flænger efter deres flugt. Inden nogen når at gøre noget, trækker to store hunde en gruppe på otte mænd ud af underskoven.

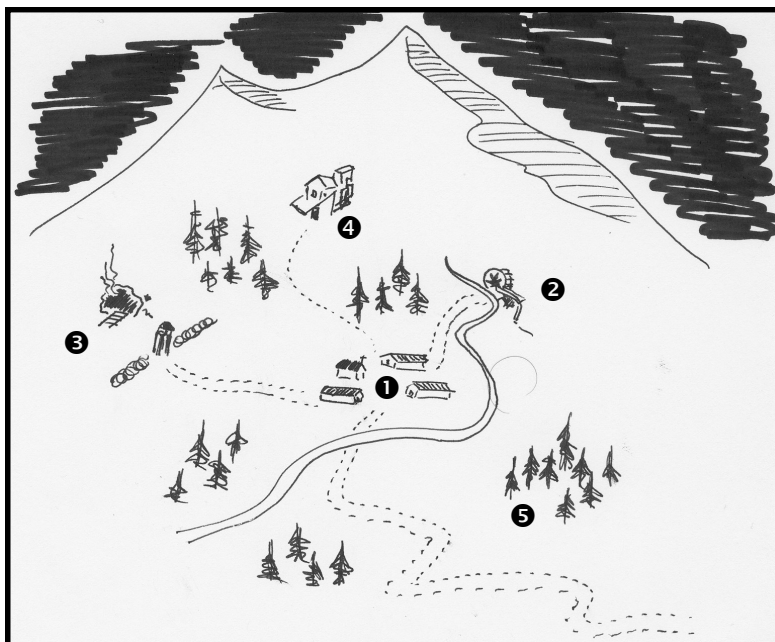
Mændene hujer af glæde, og finder deres reb frem, så indianerne kan hænges for mordene på syv minearbejdere de sidste tre dage. Selvom de otte mænd er fulde, vil de ikke dø for sagen.

De tre indianere er Grey Owl (i halvtredserne), hans søn Roaring Eagle (tyverne) og dennes kone No More Tears (tyverne). Deres eneste ønske lige nu er at forsvinde i skoven. De otte mænd er sølvvaskere fra Lassiter Creek. De er bevæbnet med køller, knive, reb og whiskey ånde.

## Lassiter Creek .....[60 min.]

Det lille samfund består af 13 lavstammede bjælkehytter og en faldefærdig kirke. Kirken har stået tom siden præsten hængte sig selv for tre år siden (ingen ved rigtig hvorfor, men han efterlod en stor regning hos købmanden, og en af ludderne påstår at hendes tre år gamle søn er præstens barn). Der begynder at regne tunge og kolde dråber - vandpytterne er så fulde af spildt terpentiner, at de skinner som regnbuer.

Det største hus i byen er værtshuset "Moose Head", hvor minearbejderne samles til højlydte stunder med hjemmebrand, violin spil og kartoffelmos med saltkød. Stemningen minder mere om en vikingehøvdingss langhus, og er meget provinsiel og brovten. Ejeren er John Inglewood, en grådig karl med rottefjæs og fedtet hår.



## Cauldron County, Colorado

- 1 Lassister Creek
- 2 Eberhardt Wash
- 3 Camp Dillon
- 4 Bowleg Charlies mine
- 5 Gravpladsen

Et mindre hus nær "Moose Head" huser Harry Timmons og hans fire luddere. Horehuset har gæster på time basis. Prisen for et knald er \$0.50. For \$2.00 får du både et knald, et bad og en flaske whiskey. Harry er fed og sveder konstant. Ludderne hedder Carrol (kopper ar), Mary (kun få tænder), Luzy (flækkede negle) og Sarah (dybt alkoholisk) - alle sammen har syfilis.

Kun et hus i byen har tremmer for vinduerne. Det er Ike Jennings' drugstore. Her kan man købe dåsemad, terpentin, værktøj, reb og andre nødvendigheder. Ike er stor og tung som en klippe, og hans nakke er så tyk, at den altid smiler.

Folk i byen er bange. Mange er endda fulde. De sidste tre dage er syv mand blevet myrdet. Mordene er bestialske og blodige. Frygten er et klamt tæppe af opgiveness og uforløst vrede.

Heltene får hurtigt nye "venner": Fire sydstatsveteraner er brovne, fulde og for øvrigt sølvvaskernes selvbestaltede beskyttere mod mineselskabet. De er selvsikre og anmassende, men ikke så dumme, at de kaster sig ud i andet end en nævekamp - hvor knive og knuste flasker er ok, mens skydevåben stopper festen. De fire mænd er Sergeant Slade (tuberkuløs og falmende skægstubbe), Deakin (fed racist, lugter af bøtner og gammel øl), Fast Eddie (lille overskæg, langt fedtet hår) og John Bellows (halt, indsunken øjne, skaldet).

### **Mord i horehuset..... [30 min.]**

Et lynnedslag. Et skingert kvindeskrig. Det er Lucy. Hun har fundet Carrol, der er blevet sprættet op inde på sit værelse, mens den unge soldat Fred (fra Camp Dillon) har fået brækket ryggen. Morderen har trukket mudder med indenfor, og men regnen har slettet sporene.

Næste morgen bliver Carrol og Fred begravet på den mudrede kirkegård bag kirken. Carrol i ensomhed, mens der er trompet og gevær salut til Fred. De to grave står sammen med Bowleg Charlies andre ofre: Hammond, O'Riley, McCraig, Slim Tim, Harry, Sam Silver og Ewan.

Sagen er ikke så svær at opklare. Alle de myrde har på en eller anden måde haft fingrene i Old Bowleg Charlies guld, og gider heltene ikke rende rundt og snakke med folk, for at finde ud af det, og de mange andre myter om Charlies ufattelige rigdom - så kan en bulet hat, der tilhører Charlie, jo dukke op et mistænkeligt sted.

### **Charlies mine..... [60 min.]**

Det tager sin tid at finde minen. Hestene kan ikke komme med på den smalle sti, og regnen gør klipperne glatte og udsynet kortere.

I en lysning står det faldefærdige skurhus, der markerer indgangen til Charlies mine. Huset er fladefærdigt, og har ikke været beboet i mange år. Der er rester af to børneværelser, en vugge, og muggent skindtøj, hvor musene har fundet et hjem. Der er spor efter Charlies mordere.

Regnen vælter ned. I minen driver vandet af sted og leder skidtet mod dybet. Heltene bevæger sig med. Der er mørkt, vådt og klaustrofobisk. Snart finder de ligene af Charlies kone og børn - deres kranier stirrer tomt ud i luften. Om halsen på alle skeletterne er der indianer amuletter. Længere ned finder de Charlies hule. Der finder de indtørret blod og en del patronhylstrer. Intet andet. Kun lugten af død og hævntrøst.

### **Hævnens time.....[30 min.]**

Regnen holder en pause. Det blæser ned fra bjerget med en kulde, der borer sig ind under huden som nåle af is. Heltene har fornemmelsen af at der er sket en forbrydelse, og søger af finde de skyldige. Det tager ikke mange stunder, før end det kommer frem at deres gamle "venner" sydstatsveteranerne (der jo egentlig bare er desertører) har haft en del sølv at bruge på det sidste. Og pudsigt nok, så er det de folk, der har nasset sig til noget af sølvet, som nu er døde.

Dessertørerne er reddet ud til Eberhardt Falls for at gemme sig lidt fra heltene. Sølvvaskernes arbejdsplads ligger øde hen, for ingen tør længere forlade byen. Den store vandhjul drejer ubønhørligt, mens stilheden overdøver det rislende vand. Desværre kommer heltene for sent. Desertørerne er allerede blevet myrdet, og blodet er stadig dampende varmt. En stund er den eneste lyd heltenes hamrende hjerter, mens de søger efter morderen. Blodspor, antydninger af tilstedeværelse og falsk alarm. Så vågner de tre desertører til "live" besat af onde ånder. De er ikke til at dræbe, og heltene må trække sig tilbage.

### **Indianer gravpladsen..... [30 min.]**

Vinden er løjet af. Stilhed for den endelige storm. Heltene har brug for hjælp, og de har et indianer spor at gå efter. Endelig finder heltene frem til indianerne. No More Tears viser sig at være Bowleg Charlies datter, og hun hjælper gerne. Grey Owl er medicin mand, og han har gjort et våben klar, der kan stoppe den hævnende ånd der har besat Bowleg Charlies krop. En tomahawk velsignet af forfædrene og Luftens Ånder [Dam 2d6+STR]. Grey Owl er i åndelig kontakt med bjergets ånd, og han kan mærke, at stormen snart vil tage til igen. Denne gang for at ødelægge Camp Dillon.

### **Shootout at Camp Dillon.....[60 min.]**

Himmel og jord forenes. Blæsten kaster telte og fyrrenåle. Mudderet ligger tykt, mens regnen vælter ned i tykke stråler. Fordybninger bliver til søer, indtil de går over bredderne. Bjerget forsøger af alt magt at kaste sine ubudne gæster af sig. Den store ghostrock kedel koger over og eksploderer, soldater løber forvildet rundt, og de fire hævnende ånder spreder død og ødelæggelse. I minens dyb står det sidste opgør.

# Død mands sølv

## Cauldron County, Colorado 1877

Fem heste traver af sted på en støvet skovvej, deres ryttere er klædt i sort tøj på trods af solens bagende varme. Lyden fra hestenes hove trommer tungt på den hårde vej.

Et par mil længere fremme af vejen ligger minebyen Lassiter Creek, der med sine 13 lavstammede bjælkehytter og en forkrøblet kirke er den eneste by i miles omkreds. Lassiter Creek er mødested for alle de folk, der prøver at vriste bare et par gram sølv ud fra bjerget, der trodsigt læner sig over byen. En mils gang eller så op langs floden ligger Eberhardt Wash, hvor de fleste minefolk piner det sidste sølv ud af en døende åre. To mil i den anden retning ligger Camp Dillon, hvor det paramilitære Dillon Mining Corp. er ved at gennemborer bjerget med en ny gigantisk boremaskine, der drevet af damp smadrer vej for nye mineskakter.

Der har længe været en dårlig stemning i Lassiter Creek, når minearbejderne fra Eberhardts Wash tørnede sammen med soldaterne fra Camp Dillon. Men udover en del skrammer, og et enkelt knivslagsmål der kostede en mand livet, har de rivaliserede parter undgået store blodsudgydelser.

For tre dage siden begyndte mordene. Syv mennesker er allerede døde, og i nat vil to unge mænd også dø. Indbyggerne er så bange for sandheden, at de har kastet skylden for deres ulykke på et par forhutlede indianere. Det varer ikke længe, så dør indianerne en formålsløs død, medmindre nogen griber ind.

De fem heste stopper brat op - en enkelt vrinsker sagte som tegn på spænding. Hundeglam lyder fra skoven, og fuglene tier. To mand og en kvinde flygter for deres liv. De stopper forundret foran hestene. De bryder sammen, sikre på at de er omringet, og at deres flygt har været forgæves. Kort tid efter dukker hundene op, trækkende i spændte liner en gruppe mænd med rødsprængte øjne, stinkende af sved, terpentin og dårlig whisky. Hundene holder op med at gø. Jægerens øjne flakker nervøst hen over de fem fremmede, og de sølvstjerner der pryder deres tøj. Sveden svir i øjnene.

I et kort sekund, er den eneste lyd i skoven hvislen fra en Colt Army .45, der i en glidende bevægelse bliver trukket fra sit vel-smurte læderhylster...

Samme nat bevæger en ondskab sig ned fra bjerget, for at slukke sin tørst efter hævn med blod. Hævn der stammer fra en tid, ingen nulevende folk husker i andet end deres mareridt.

## Optakten: Lynchmob

[Bilag 1.1] [▶▶ 00:15]

Heltene er på vej mod Lassiter Creek for at skaffe forsyninger. De kommer på tværs af en lynchmob, der gerne vil hænge tre indianere, som de mistænker for at være skyldige i de sidste dages mord i Lassiter Creek.

Hele ideen med scenen er at få spillerne i gang, give historien et los i røven og give heltene en chance for at være helte.

Samtidig kan scenen bruges til at give spillerne fortrolighed med reglerne. De otte fulderikker er ikke villige til at dø, så i bund og grund er det kun de to køtere der er i livsfare.

Lad scenen slutte med at de fulde mænd bandende trækker sig tilbage. Indianerne takker oprigtigt for hjælpen, og forsvinder i skoven.

Måske vil spillerne prøve at anholde de tre indianere, for at afhøre dem eller dæmpe gemytterne hos minearbejderne. Det er der ikke noget i vejen for, men det bliver svært at holde fanger i Lassiter Creek - enten vil indianer kunne slippe ud af deres fængsel, eller også vil en lynchmob prøve at få fingrene i indianerne.

Indianerne er for øvrigt ubevæbnede.



### Lynchmob:

#### Otte fulde mænd med rødsudte øjne

[Club; Att 2d6; Dam 3d6 / Brawlin'; Att 2d6; Dam 2d6; Def 2].

**To blodhunde** [Bite; Att 2d6; Dam 1d6]

### Indianerne:

**Grey Owl** (ca. 55 år, gråhåret, vejrbidt ansigt)

**Roaring Eagle** (ca. 25 år, langt sort hår, bitter)

**No More Tears** (ca. 25 år, kolde øjne, varmt smil)

## Scenen sættes: Lassiter Creek

[Bilag 1.2] [▶▶ 01:15]

Heltene skal have tid til at møde folk i byen, og finde ud af at der er blodtørstig morder løs.

Byens 13 lavstammede **bjælkehytter** er for størstedelens vedkommende indrettet som kombinerede sovesale og opholdsstuer. De fleste af dem har en terpentin ovn stående i et hjørne til at varme hytten op, og et lille komfur til at lave med på ved siden af. I hytterne lugter der af uvaskede mænd, terpentin, bønner på dåse, prut og whiskey. Der er også mørkt og fugtigt.

**Kirken** er tæt på at falde sammen. Taget er utæt, og alle er sikre på at huset er hjemsogt af spøgelse. Det ser også truende ud, med sine gabende tomme vinduer. Kirkegården ved siden af har fået syv nye beboere indenfor de sidste dage, så jorden er mudret og klam. Der vokser svampe i udkanten af kirkegården.

**"Moose Head"** er byens samlingspunkt. Der er stuvende fuldt om aftenen, men stemningen er dårlig - og folk skiftes til at give indianerne, mineselskabet og hinanden skylden for mordene. John har et hjemmebrænderi i et skur.

Harry Timmons **horehus** er det eneste sted i byen, hvor man kan få et bad. Ludderne vasker også tøj, men tørresnorene er for tiden tomme.

Byens **Drugstore** er forholdsvis ren men stadig hjemsted for en masse rotter. Ike er blevet rig nok til, at han er begyndt at kigge i avisernes kontaktannoncer for at finde en kone.

Et slagsmål med de fire desertører er på sin plads, hvis heltene lader sig provokere lidt.



### Desertørerne:

**Sergeant Slade** (tuberkuløs og falmende skægstubbe) [Shotgun; Att 3d10; Dam 5d6 / Brawlin'; Att 3d8; Dam 4d6; Def 3].

**Deakin** (fed racist, lugter af bønner og gammel øl) [Club; Att 4d8; Dam 4d6 / Brawlin'; Att 4d8; Dam 3d6; Def 3 / Revolver; Att 3d6; Dam 3d6].

**Fast Eddie** (lille overskæg, langt fedtet hår) [Knife; Att 3d10; Dam 4d6 Def 3/ Revolver; Att 3d8; Dam 3d6;].

**John Bellows** (halt, indsunkne øjne, skaldet) [Carabin; Att 3d10; Dam 4d6 / Brawlin'; Att 2d6; Dam 2d6; Def 2].

## Første plotpunkt: Mord i horehuset

[Bilag 1.3] [▶▶ 01:45]

Stormen begynder samtidig med at Old Bowleg Charlie (eller rettere den ånd der har besat ham), trænger ind i horehuset og dræber ludderen Carrol og hendes kunde Frank (der er soldat hos Dillon Mining Corp. † lynnedslag. Et skingert kvindeskrig. Det er Lucy. Hun har fundet Carrol, der er blevet sprættet op inde på sit værelse, mens den unge soldat Fred (fra Camp Dillon) har fået brækket ryggen.

Mordet er bestialsk og kræver at heltene klarer et Guts slag mod 8, for ikke at blive dårlige.

Lidt efterforskning bringer nogle spor på banen. Mudderet udefra siger ikke noget om morderen, og regnen har slettet alle spor. Men ludderne i horehuset kan fortælle, at Carrol for nylig havde fået fingrene i en masse sølv. Det sølv er væk nu (hvad de andre luddere ikke ved er, at sølvet kommer fra Fast Eddie, der har besøgt Carrol en



del gange de sidste par dage).

Heltene hører om Old Bowleg Charlie, en særeneboer, som er blevet sindssyg af at jage sølv.

## Vendepunktet: Charlies mine

[Bilag 1.4] [▶▶ 02:45]

Det faldefærdige hus læner sig mod bjergsiden. Skarpe sten og iskoldt vand dækker jorden.

Husets største rum er skurret, der fyldt med gammelt værktøj til minen og et par rustne bæverfælder fra Charlies tid som pelsjæger.

Taget over værelserne er utæt. I stuen ligger en krybe, og de to børneværelser er gennemblødt af regn. Det er resterne af et hjem præget af en indiansk kone. Der bor flere dyr i huset, mest mus, men også en klapperslange. Det hele har været rodet igennem for nylig af Charlies morder, der har efterladt en tom whiskey flaske.

Mineskaten er kold og glat. Heltene kan slå Climbing 6 for at komme uskadte ned. For foden af skaten har Charlie sat et bar ulvesakse op. En af minerne er ødelagt efter at John Bellows trådte på den. Fælderne er rustne, men farlige nok.

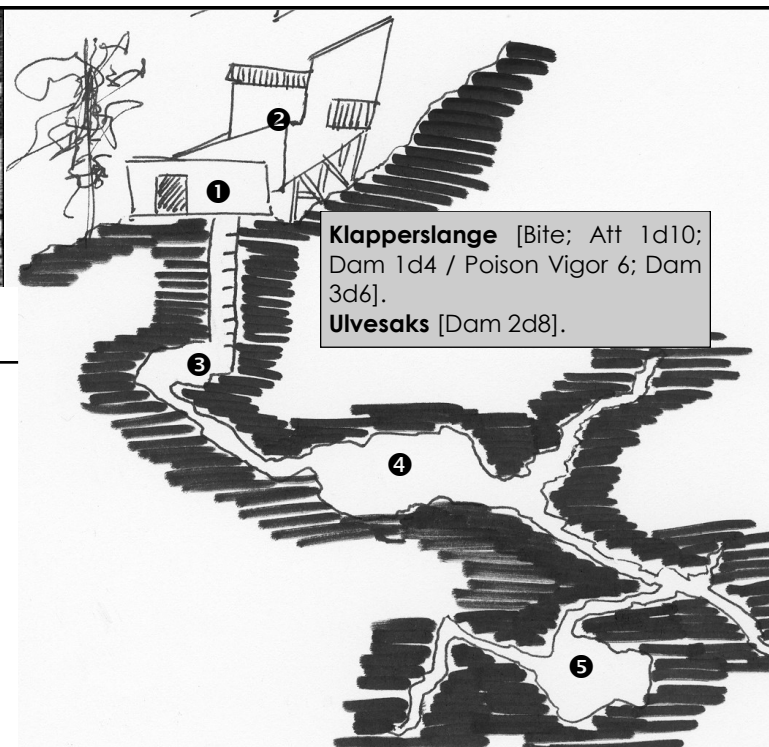
I den store grotte ligger ligene af Charlies kone og tre børn. Om halsen på alle skeletterne er der indianer amuletter. Knoglerne er lagt i mønstre.

Charlies hule er et uhumsk hul, hvor Charlie har levet de sidste mange år. Heltene finder Charlies indtørrede blod og en del patronhylstrer. I et hjørne ligger Charlies gamle forlader gevær-



### Bowleg Charlies mine

- ❶ Skurret
- ❷ Værelserne
- ❸ Fælderne
- ❹ Den store grotte
- ❺ Charlies hule



## Andet plotpunkt: Hævnens time

[Bilag 1.5] [▶▶ 03:15]

Regnen holder en pause, og heltene sætter efter sydstatsdesertørerne. Læg endelig op til "det store opgør". Beskriv den barske natur, og stilheden der kun bliver brudt når vinden får fat på et flænset stykke kanvas fra et af teltene.

Heltene sniger sig ind mod det ildsted som desertørerne har tændt. Med desertørerne ligger ikke og sover - de er blevet myrdet af den hævnende ånd. Men deres blod er stadig varmt, og heltene mærker nakkehårene rejse sig, mens de bliver overvåget. Tving heltene til at begynde jagten på en fjende, de ikke finder.

Når det er den rette tid, vågner desertørerne op. De er umælede zombier, besat af blodtørstige hævnende ånder. De angriber alle der kommer for tæt på, men sætter kursen mod skoven. De lader sig ikke stoppe af kugler. Heltene skal slå over 8 på Guts, hvis de vil kæmpe moddigt i stedet for at få kvalme og lyst til flugt.



### De udøde desertører

**Sergeant Slade** (har mistet sine øjne)

**Deakin** (maven er flået op som en tom sæk)

**Fast Eddie** (skalperet og fem fingre fattigere)

**John Bellows** (brækket nakke)

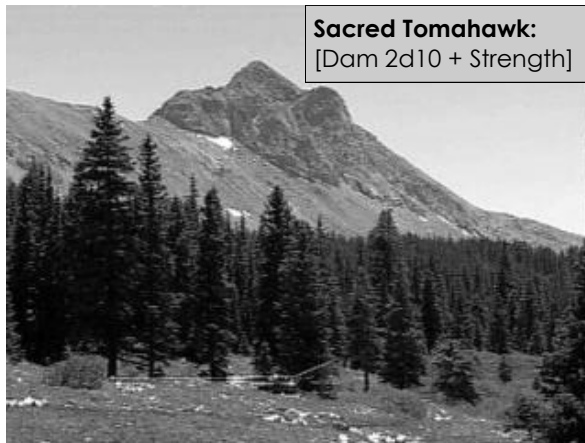
[Brawlin'; Att 3d10; Dam 2d6; Def 2].

## Optakt til klimaks: Indianer gravpladsen

[Bilag 1.6] [▶▶ 03:45]

### Indianer gravpladsen ..... [30 min.]

Stilhed før den endelige storm. Heltene følger sporet efter indianerne. I skoven, ikke så langt fra deres første møde, ligger en gammel indianergravplads. Hestene bliver bange, og i mørket knitre indianernes bål sagte akkompagneret af en sørgelig sang. No More Tears er Bowleg Charlies datter, og hun hjælper gerne. Grey Owl er medicin mand, og han et våben, der kan stoppe den hævnende ånd. En velsignet tomahawk. Heltene får tomahawken og lidt farve fra medicinposen som krigsmaling. Nu er de klar til at stoppe ånderne ved Camp Dillon.



### Sacred Tomahawk:

[Dam 2d10 + Strength]

## Klimaks: Shootour at Camp Dillon

[Bilag 1.7] [▶▶ 04:45]

Heltene galopperende ind i lejren. Den store låge i pigtrådshegnet er væltet. Vagttårnet truer med at styrte sammen, og Stars and Stripes er flået til laser. I dybet under bjerget koger den store ghostrock kedel over og eksploderer. Soldaterne i lejren løber forvildet rundt og kæmper mod brænd og naturkræfternes rasen. Kommandanten oberst-løjtnant Fowles er krybet sammen i panik under et bord, mens den næstkommanderende kaptajn Pierce prøver at få styr på tropperne. Et lager af ghostrock står i flammer og spreder en giftig røg. De hævnende ånder spreder død og ødelægelse. sidste opgør - tomahawken og krigsmalingen giver heltene mulighed for at skade de uddøde. Dybt i minen står opgøret med Charlies Ånd, omgivet af flammer og giftig røg - og et par kasser dynamit.



### Old Bowleg Charlie / Hævnende ånd

[Claws; Att 3d12; Dam 4d8; Def 4].

## Deadlands regler for grønskollinger

[Bilag 2.0]

Deadlands reglerne adskiller sig ikke meget fra andre rollespil, men systemet har da sin små særlige kendetegn.

Alle spilpersonerne har 10 Traits: Deftness, Nimbleness, Quickness, Strength, Vigor, Cognition, Knowledge, Mien, Smarts og Spirits.

I modsætning til andre spilsystemer, er en Trait ikke et tal. Det er i stedet udtrykt ved en typer terning og et antal af terninger, fx 3D6 eller 2D10. Skills som Shooting og Tracking er et tal. Ved at se på ens din Skill og Trait, finder du antallet af terninger du skal slå.

Du beholder altid den højeste terning, og slår du max på terningen (fx 6 på ed D6), slår du terningen igen, og ligger det nye slag oveni (du kan altså godt slå mere end 6 på 1D6).

Den sværhedsgrad du normalt skal op på er 5 + det løse. Det betyder at det ofte er sværere end 5 at ramme nogen med en revolver – for måske løber kujonen væk fra dig, måske har du solen i øjnene.

Når du bliver ramt, vil det altid gøre ondt. Ofte gør det endda så ondt, at du ikke kan kæmpe videre, selvom du er langt fra at dø. Du har heller ikke Hit Points, men Wind. Det er ret nemt at tabe pusten, og når du ikke har mere Wind tilbage, så har din spilperson tabt både lysten og evnen til at kæmpe videre.

Deadlands reglerne gør flittig brug af Western elementer. Der bruges almindelige spillekort til at styre initiativ fasen, poker er en del af det at bruge magi, og alle sande helte har Fate-Chips som kan redde dem i livets store spil. Det værste der kan ramme en i spillet, er den sorte Joker. Det er kort, der med rette er frygtet. Magien løber løbsk, revolvere går i baglås og dynamitlunter brænder forbavsende hurtigt i skyggen af den sorte Joker.

Reglerne er sådan set udførligt forklaret på et bilag uden nummer (med titlen "Gunfight regler"), så det gør vi ikke mere ud af her.

## Huckster Spells

[Bilag 3.0]

I Deadlands får troldmænd, kaldet Hucksters, deres magi fra dæmoner. For at få magien til virke, skal dæmonerne lokkes til og tvinges til at gøre som man vil. Og hvad er mere oplagt end et hurtigt spil poker?

Når Jeremiah Bouche forsøger sig på at sin magi, skal han trække fem kort fra et kortspil. Han slår også fire terninger (fra hans Hexsling' Skill). Typen af terninger afhænger af den Trait, som hans Spell bruger. Slår han 10 på sine terninger må han trække et ekstra kort, og yderligere et kort for hver 5 han får på terningerne.

Poker hånden viser hvor godt det lykkedes. En sort joker betyder at formularen kikser. Den røde joker kan bruges som hvilket som helst kort.

### Jeremiahs spells

#### Poker hænder for nye spillefugle

Ace: Et enkelt Es.

Pair: Et par kort.

Jacks: Et par knægte eller bedre.

Two Pair: To par af kort.

Three of a Kind: Tre ens kort.

Straight: Fem kort i rækkefølge.

Flush: Fem kort af sammen kulør.

Full House: Tre ens og et par.

Four of a Kind: Fire ens kort.

Straight Flush: Fem kort i rækkefølge og samme kulør.

Royal Flush: 10, Knægt, Dame, Konge og Es i samme kulør.

**Helping Hand;** (Cognition) Helbreder skade enten på en selv, eller en person som man rør ved. Ace (al Wind), Jacks (Light), Two Pairs (Heavy), Three of a Kind (Serious), Straight (Critical).

**Mind Twist;** (Smarts) Får en anden person til at miste terninger på Smarts slag. Pair (1d), Two Pairs (2d), Three of a Kind (3d), Straight (4d), Flush (terningtype falder med 1), Full Hous (terningtype falder med 2) etc.

**Phantom Fingers;** (Spirit) Gør det muligt at lave telekinese, hvor man flytter rundt på ting. Ace (sten), Pair (revolver), Jacks (gevær), Two Pairs (Gatling), Three of a Kind (menneske), Straight (pengeskab), Flush (hestevogn), Full House (egetræ), Four of a Kind (godsvogn), Straight Flush (herskabsvilla), Royal Flush (tog).

**Soul Blast;** (Spirit) Et næsten usynlig hvidt lys trænger ud af hænderne, og hurtigt som et lyn, tapper det sjælen ud af den ramte (og virker derfor kun mod folk og væsner med en sjæl). Terningslaget betyder både hvor mange kort Jeremiah trækker, men også om han rammer sin modstander - sammenlign slaget med det normale TN for at ramme med et skydevåben. Pokerhånden viser hvor meget skade han gør. Pair (1d6), Jacks (3d6), Two Pairs (4d8), Three of a Kind (5d8), Straight (6d8), Flush (7d10), Full House (8d10), Four of a Kind (9d10), Straight Flush (10d12), Royal Flush (10d20).



# Kort om deadlands verdenen

[Bilag 4.0]

Borgerkrigen hænger østkysten på 16. år, mens Custer er ved at samle en bande af frivillige mordere til at hævne det ydmygende nederlag ved Little Big Horn. Siden det store jordskælv kastede halvdelen af Californien i havet, og de første fund af det nye vidunder kul ghostrock, har verden været i rivende udvikling.

## Magi og dampmaskiner

Deadlands verdenen er en zombie-western verden, fuld af victorian-scifi maskiner som Jules Verne forestillede sig kul og damp kunne ændre verdenen. Magi er ægte nok, men frykten for den er stor – og regeringen både nord og syd for borgerkrigens frontlinier, holder sandheden skjult for folk, af frygt for, hvad folkemasser dog kan finde på. Nogle mener at det hele gik galt ved Ghettsburg, hvor de døde soldater rejste sig igen, og kæmpede videre. Men sandheden findes i forbindelse med det store jordskælv i Californien. En forsmået indianer nedkaldte manitouernes vrede over verden – og da han slap ånderne fri, skælvde jorden så den halve stat faldt i havet. Manitouerne har siden da forsøgt at gøre verdenen til et Helvede på Jord, for de ondsindede ånder lever af frygt. Enkelte folk har lært at komme i kontakt med ånderne, og i Deadlands rollespillet er de mest udbredte troldmænd indianske shamaner, og de pokerspillende hucksters. Hvor indianerne får deres kræfter fra naturånderne, samler en huckster magi ved at indfange og spille kort med manitou dæmonerne – det tager ikke andet end et kort øjeblik, og det eneste spor af magien, er som regel en svag lugt af svovl og et par kort, der trykkes frem i hucksterens hånd.

## Colorado

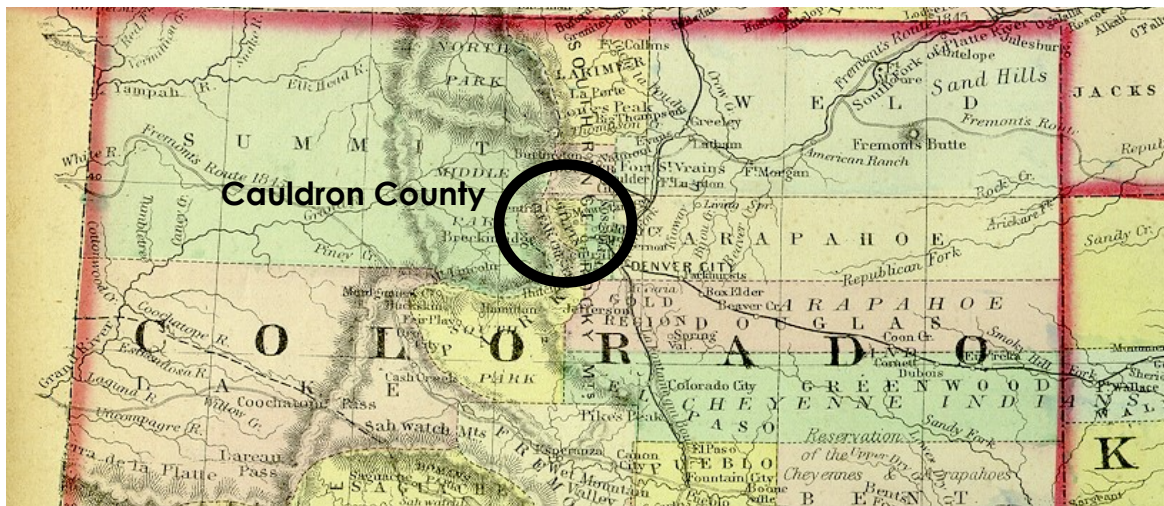
Colorado er netop blevet oprettet som en stat i Unionen, men samtidig har Konføderationen indlemmet staten i sine rækker. Den eneste sande magthaver er borgmesteren af Denver, og det er langt fra alle, der følger hans forsøg på at opretholde en hvis neutralitet i borgerkrigen.

Da området i henhold til regeringerne på østkysten tilhører både nord- og sydstatene, hænder det at ordenshåndhævere fra de to nationer rejser rundt i staten. I Denver patruljerer US Marshalls side om side med de soldater, der i stadig stigende grad opfører sig som besættelsesstropper – og i det sydlige område langs grænsen til New Mexico, patruljerer et stigende antal Texas Rangers.

## Colorado Marshalls

Colorado er et lovløst område. Den eneste lov der gælder, er vestens lov. I et forsøg på at skabe ro og orden, har borgmesteren af Denver oprettet et rejsende korps af ordenshåndhævere, Colorado Marshalls. Alene eller i mindre grupper, rejser borgmesterens folk rundt i staten, mens de prøver give alle folk lige dele af retfærdighed. Som oftest skal retfærdigheden udmåles med en Colt .45, der med et snuptag hives op af hylsteret. Andre gange kan forbryderne dømmes på stedet, og straffen udmåles med et par fod hampereb om halsen. Men uanset hvor brutal vesten lov virker, kan de fleste stridigheder løses med en advarsel.

Desværre er det ikke alle, der anerkender de nye Colorado Marshalls ret til at være ordenshåndhævere. Nogle steder bliver borgmesterens folk ikke regnet for andet end en gruppe selvtagtforbrydere. Enkelte steder har den lokale dommer endda dømt en Colorado Marshall til hængning, for at handle i strid med loven.



# Død mands sølv

Hedehusene, september 2002

Kære spilleleder,

For det første skal du have mange tak, fordi du har meldt dig til at køre mit scenarie.

For det andet, er det vist p sin plads, at du bliver advaret. Der er gået i djævel i mig, og som reaktion på at have set alt for mange scenarier, der er er alt for lande, så er Død mands sølv altså kun to sider langt.

Scenariet er kopieret på et A3 ark, hvor der er en forside og bagside (på bagsiden er foromtalen trykt). På de to andre sider, finder du en synopsis over scenariet, og en gennemgang af alle scenerne.

Resten af papirerne er bilag. De første bilag understøtter scenariet scener med flere noter om scenen, og regelstats på heltenes modstandere.

Der er også et par bilag, hvor du kan læse lidt om reglerne og Deadlands verdenen. Angående reglerne kræver scenariet ikke det store kendskab til Deadlands reglerne. Jeg har vedlagt et handout som jeg har lavet til min sædvanelige Deadlands spilgruppe, hvor samtlige kampregler er samlet og gjort mere overskuelige end de fremstår i regelbogen. Du får helt sikkert brug for dem alle sammen, men det var nemmere at kopiere helle skidtet, end at redigere siderne om :o)

Når du skal køre scenariet, får du brug for en masse terninger af forskellige størrelser, og så selvfølgelig et spil kort med to jokere (en rød og en sort).

Har du nogle spørgsmål er du mere end velkommen til at kontakte mig.

Venligst