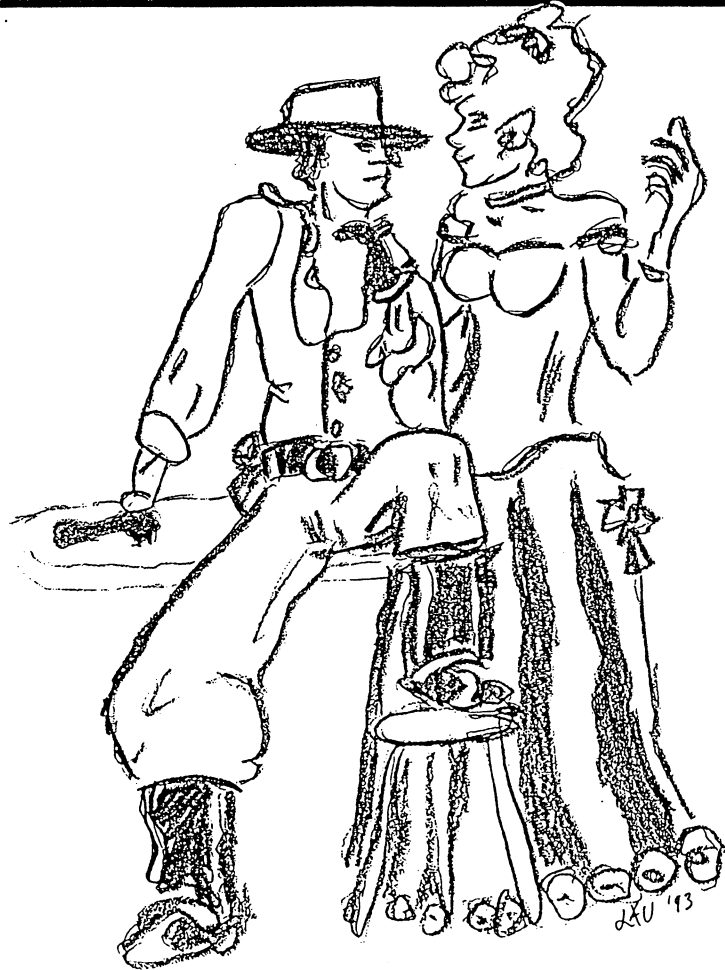


# High Noon



## Et Bryllup

af  
Martin Laursen

## Et Bryllup

### Intro

Dette scenarie blev skrevet til turneringen TRoA VII.

Denne version er blevet revideret, og udvidet bl.a. med flere detaljer, forklaringer og billeder.

Jeg håber, at du vil få fornøjelse af denne High Noon fortælling, som er mit forsøg på at presse så mange clicheér ind i en historie som overhovedet mulig.

Billederne i dette scenarie er lavet af:

Lau  
Bent Holm

Endvidere er der brugt billeder fra

*Amerika på oldefars og oldemors tid  
af Gunnar Knudsen*

High Noon spilsystemet er udviklet af Allan Larsen & Lasse Winther Wehner.

### Indhold

Side 2:	Intro
Side 3:	Kort om historien
Side 4:	Starten: "Bryllup"
Side 5:	Samtale med Scott
Side 6:	Ind til byen Hotellet
Side 7:	Sheriffen
Side 8:	Smith's General Store
Side 9:	Byens Bank
Side 10:	Katharina Hain's House
Side 12:	Lost Love Saloon
Side 13:	Præsten
Side 14:	Johnson's Farm Videre forløb/Afslutning
Side 16:	Forklaring på uklare punkter
Side 17:	NPC'ere
Side 22:	Hand Out Liste
Side 23:	Hand Outs
Side 41:	Outcast City, 1876
Side 42:	Kort over Outcast City
Side 43:	Steder i byen - Sheriff/Jail
Side 44:	Steder i byen - Katharina Hain's House
Side 45:	Fælles baggrund til PC'erne
Side 46:	PC'erne

He did it!!

He missed the barn.....

fra filmen  
Cat Ballou

# Et Bryllup

## Kort om historien

Under brylluppet mellem Scott Crane og Elissa DeCuir, bliver brudgommen skudt, og er dødeligt såret.

Sheriffen "prøver" på at opklare forbrydelsen, men lægger ikke den store iver for dagen.

Det er nu op til de seks "helte" at finde frem til skurken.

Undervejs vil de blive udsat for diverse vestern clichéer.

Og spørgsmålet er: Hvem er den egentlige skurk, og var det den rigtige, som blev ramt....

I byen tales der meget om brylluppet mellem de unge, men endnu mere tales der om byjubilæet i næste uge. Byen fylder trods alt 80 år.

Disse oplysninger er masteren mere end velkommen til at krydre spillet med.

Spilleåret er 1876.

Byen er Outcast City.

Tallene i parentes efter steder henviser til kortet over byen, tallene i parentes efter navne henviser til hvor disse personer bor i byen.

Scenariet er langt an på både rollespil og shoooot them down. Men detektiv elementet er også vigtigt, da de seks helte kun kan finde frem til skurkene ved at være nysgerige, og sammenholde oplysninger.

Som ved ethvert rollespil er det umuligt at forudsige hvad spillerne vil gøre, derfor er der meget, som ikke er beskrevet, eller som ikke er beskrevet særligt grundigt.

Alttså meget er lagt ud til gamemasten, så som hvad de forskellige NPC'er skal sige, og hvordan de skal opføre sig.

Men vær venlig at holde dig så tæt op ad historien som muligt og rollespil de forskellige figurer.

I de fleste tilfælde har jeg givet en kort beskrivelse af personens væremåde til hjælp til rollespillet, medens jeg i langt de fleste tilfælde har afholdt mig fra beskrivelse af personen.



# Et Bryllup

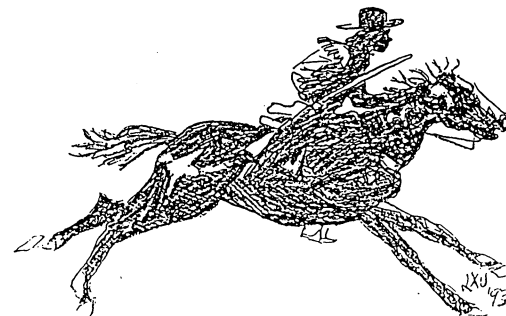
## 1. Starten: "Bryllup"

Historien starter da de seks venner er samlet til bryllup mellem deres gode ven Scott Crane og kvinden han mødte for et par år siden Elissa DeCuir. Brylluppet finder sted på deres gård et stykke (20 minutters ridt) syd for Outcast City.

Året er 1876. Det er sommer, og solen skinner fra en skyfri himmel.....

De seks har ikke set meget til Scott eller hinanden i det sidste halvandet års tid, men nu er de samlet for at fejre denne glædelige begivenhed, sammen med ca. 20 andre gæster, deriblandt byens sheriff (nr. 1), byens læge (nr.17) og Katharina Hain (nr. 32 + 42). Sidst nævnte er Elissas gamle arbejdsgeber og parrets gode ven.

Det er fredag formiddag, og klokken er ca. 11.30.



Præsten (nr. 10 + 43) står foran parret og siger de smukke ord om ægteskab og kærlighed og gud.

Pludselig bliver romantikken ødelagt af et skud. Scott styrter om, Elissa skriger, og alle andre løber i dækning incl. præsten.

Skynder spillerne sig at kikke rundt, kan de med et Perception slag på 15 lægge mærke til en person der ridder bort i fuld gallop, ca. 500 m borte.

De kan selvfølgelig forsøge at indhente manden, men de skal først have sadlet deres heste som står ovre i stalden, og han ridder meget hurtigt mod byen!!!

Gruppen kan nu vælge at ride efter manden, eller blive tilbage og hjælpe Scott.

Hvis de vælger, at forfølge manden tager byens sheriff med, da han jo er loven her i byen. I virkeligheden er det fordi han godt ved, hvem der har skudt Scott, og det skal de seks helte, jo helst ikke finde ud af. Da manden rider så hurtigt, når de ikke at indhente ham (desværre). Husk de skal jo først have sadlet deres egne heste.

Der er stor panik, og de fleste er rystede. Byens sheriff samler sine to medhjælpere for at fange forbryderen, og de ridder mod byen.

Katharina Hain trøster i første omgang Elissa, men hun ridder snart mod byen. Dette gør hun, for at træk-

# Et Bryllup

ke i nogle af de forbindelser hun har i byen, da hun ikke rigtig stoler på sheriffen. Dette fortæller hun dog ikke til spillerne. Hun kender dem jo ikke så godt.

Præsten er så rystet, at han må sætte sig på en stol og han begynder at drikke direkte af en flaske whisky. Snart er han døddrukken og må bæres/køres hjem.

Byens læge, som er tilstede begynder at tilse Scott. Han får Scott bragt ind i huset, hvor Scott bliver tilset nærmere.

Lægen kommer kort tid efter hovedrydende ud, og må desværre meddele, at kuglen sidder tæt på hjertet, og han må operere. Chansen for at Scott overlever er meget lille, så hvis bruden vil tale med ham inden operationen kan hun få lov til det.

De seks venner kan også få lov, hvis de spørger, men det skal være kort, da Scott mister blod.

## 2

### Samtale med Scott

De seks venner kan spørge om alt mulig, men Scott er hårdt såret og kan kun fortælle dem lidt. Her er nogle noter til noget som spillerne evt. kunne finde på at spørge om.

Scott har ingen fjender i byen (ikke han ved af).

Han blev uvenner med Pete Spencer

(nr. 40) sidst han var på The Lion's Inn (nr. 40), men det var kun over et spil poker, hvor gevinsten var 5 dollars.

Han har hørt rygter om et par mesterskytter, som er i byen.

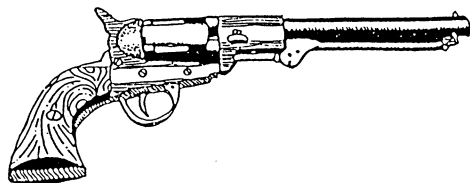
Hans bedste venner i byen er Ted og Agnes Smith (nr.5), som ejer byens Genral Store (nr. 5).

Og så er der selvfølgelig Katharina Hain (nr. 32 + 42), som ejer Katharina Hain's House (nr. 42), hvor Scott og Elissa mødtes for tre år siden.

Katharina Hain er kvinden der ved hvad der sker i byen, både de lovlige og de mere lyske forretninger.

Han har dog også hørt rygter om en guldmine i nærheden af hans gård, og at hans gård dermed skulle have særlig interesse for nogle rige folk i byen, men han har kun fået ét tilbud fra byens bank (nr. 2). Det var ikke et sætligt godt tilbud, og nu havde han jo fundet lykken sammen med Elissa på gården.

Husk: Han er hårdt såret, og snakker derfor svagt, og en gang imellem hoster han blod op.



# Et Bryllup

## 3

### Stedet hvor skurken stod

Hvis de seks vælger at finde og undersøge stedet hvorfra skudet blev affyret, kan dette lade sig gøre. Hvis altså én af dem så hvorfra skurken flygtede.

Når de er kommet til området, kræves et Perception slag på 15, for at finde stedet.

Ved endnu et Perception slag på det nøjagtige sted, kan de finde /finde ud af følgende:

**10** han var alene og sad på hug, da han affyrede skuddet

**15** får øje på patron hylsteret fra en Winchester '76 Riffel .45

**20** han har siddet således, at man må gå ud fra, at han er venstre hånden

Herfra kan de ved hjælp af tracking følge sporet mod byen.

## 4

### Ind til byen

De seks "helte" kan følge sporet ind mod byen ved hjælp af Tracking. På første halvdel af turen kræves et slag på 10, på sidste halvdel kræves et slag på 20, og da de når ind til byen kræves et slag på 30, da de nu er nået ind på selve vejen lige uden for byen. Er de heldige med det sidste slag, kan de finde frem til en svedig hest i Hotellets stald (nr. 12 på kortet).

I stalden er staldknægten Gilbert. En frisk og fræk lille knægt, som giver svar på tiltale, men som vil have pen-

ge for at svare på alle væsentlige spørgsmål. Han ved, at hesten blev stjålet for et par dage siden, og at den tilhører en som hedder Kim "Kidd" Goodwin.

Hvis de ikke klarede det sidste Tracking slag, er de sådan set på bar bund, og hvor de vil starte deres undersøgelser er et godt spørgsmål. Går de ind til et sted, som ikke er beskrevet i det efterfølgende er det helt op til master hvad der sker.

Husk, det er tilladt at hjælpe, men lad være med at servere sporene på et sølvfad.

Overser de seks "helte" et vigtigt spor er det bare ærgerligt! Husk det er op til spillerne at finde de forskellige spor.

Går de det forkerte sted hen kan det jo have katastrofale følger, men det er jo for så vidt deres egen skyld.

## 5

### Hotellet

Spørger de i hotellet (nr. 11), kender de ikke noget til den hest. Der er ikke kommet nogle gæster ind på hotellet inden for de sidste 2 timer, staldknægten kan dog, mod betaling, huske noget om, at netop den hest blev stjålet for to dage siden. Mod ekstra betaling, kan han også huske, hvem der var den retmæssige ejermand. Han giver dem dog kun navnet Kim Goodwin, ikke hvilket køn personen var.

# Et Bryllup

Undersøger de sadeltasken finder de et brev, handout nr. 1.-

Gennem søger de stallen finder de, ved et Perception slag på 25, en lille lommebog i høet, handout nr.2.

Hvis de seks venner beslutter sig for at gennemrode hotellet, vil hotelinspektøren protestere, og sende bud efter sheriffen.

De vil blive anklaget for at forstyrre den offentlige fred og ro.

De vil derfor blive bedt om at blive i byen, og vil blive stillet for en dommer inden for en uge.

Hvis de forklare sheriffen hvorfor de genere hotellets gæster, bliver sheriffen sur. Han forklare dem, at han er sheriffen, og at han nok skal opklare forbrydelser i hans by.

## 6 Sheriffen

Hvis sheriffen er reddet i forvejen, er han på sit kontor (nr.1). Han må desværre meddele dem, at skurken slap væk, men han regner dog med at finde ham i løbet af et par uger.

Sheriffen svare meget kort, og nærmest umiddelbar. Forøvrigt bryder han sig ikke som, at sådan en flok vil til at lege detektiver i hans by, for han skal nok tage sig af lov og orden. Han vil trods alt gerne have ro og orden i byen og så få begravelse op til byjubelæet.

I cellerne sidde to fanger. I en celle sidder en pæn klædt herre, hvis navn er Graham Quinn.

Denne mand er den ene af de to mesterskytter, og skurken som har skudt Scott. Men han har jo siddet i fængsel hele natten, så hans alibi er i orden!!!

I en anden celle sidder "Drunken Dandy", byens drukmås, som alle regner for lidt tosset. Han har dog i sin rus lagt mærke til, at hans medfange ikke har været i sin celle hele tiden, men desværre taler Dandy meget vrøvlet, utydelig og ikke sammenhængende.

Hvem ville forøvrigt tro på en fortrukken mand, som ikke kan huske hvad han lavde i går?

Disse to bliver lukket ud af brummen omkring middagstid.

"Drunken Dandy" er stadig fuld, og kommer dinglende ud mens han klager over "hotellets" faciliteter og mangel på ro, og at han ikke kan få lov til at sove længe.

Quinn går værdigt ud, og sætter kurs mod Lost Love Saloon (nr. 3), hvor han har et værelse, hvor han går op, for at vente på nattens begivenheder.

Hvis de seks venner er interesserede i, hvorfor de to har været i fængsel, er forklaringen, at de igår aftes var røget i klammeri med hinanden for Lost Love Saloon, og nu havde de tilbragt natten i fængsel.

# Et Bryllup

I fængslet hænger der et udvalg af wanted plakater, som de kan få lov til at se. Ialt 7 plakater.

Beder de om lov til at tage dem med, kan de få udleveret en kopi af 5 af dem, handout nr. 3 - 7. Sheriffen bliver sur, hvis de bare tager dem.

**OBS:** Vær opmærksom på, at de får lov til at SE syv forskellige, men der det er kun fire af disse de får udleveret plus en plakat, som ikke hænger oppe på opslagstavlen.

Kikker de grundigt rundt (Perception slag 20), opdager de en lille dims på vægen, som minder lidt om en ringeklokke.

Spørger de, fortæller sheriffen stolt, at det er en lille alarm ovre fra banken, således at banken kan tilkalde hjælp, i tilfælde af bankrøveri. Den fungerer efter samme princip som telegrafens ledningen er dog gravet ned.....

Wanted  
Head of Alibi



200 dollars  
Johnny Jacks  
for bankrøveri overfald svindel mord  
udsleedt 1875

7

## Smith's General Store

Smith's General Store (nr. 5) ejes af ægteparret Smith, som er gamle og hyggelige. De sørger for at byen har et godt og stort udvalg af de mest almindelige vare, og de kender alle de fastboende i byen. Og Agnes kan fortælle lidt om alle.

Her er en liste over nogle af de ting Agnes ved:

"Drunken Dandy" er typen som råber og drikker, men han gør ikke en kat fortræd, og Agnes kan ikke forstå, at han kom op at slås i går aftes.

Sheriffen har haft lidt travlt med "noget" andet end loven, den er ikke blevet håndhævet som i "gamle dage" dvs. for 14 dage siden. Måske er der kommet en kvinde ind i sheriffens liv....

Katharina Hain og Matt McKeever er ikke just venner, men taler kun sammen når det er nødvendigt, som f.eks. ved et byjubelæum, som jo er om en uge.

Matt McKeever (nr.3) er jo sådan en skidt fyr, selv om han overholder loven, altså så godt som han nu kan.

Katharina Hain er jo ikke et af guds bedste børn, men hun gør så meget godt for byen, hjælper de fattige, giver penge til kirken og andre gode formål, så egentlig er hun god nok.

# Et Bryllup

Pete Spencer er en skør gammel englænder, som ejer pub'en The Lions Inn. Ganske harmløs.

Byens præst drikker aldrig, og er altid klar til at hjælpe folk og specielt lytte til deres synder. Men selv om han jo kun er et menneske, er han et af de mest uskyldige mennesker i denne by. Han har aldrig lavet skandale. Ikke ligesom pæsten i nabobyen River Town.

Og så er der selvfølgelig byens borgmester (nr. 15 + 44), men det taler man jo ikke højt om, vel.....

Disse ting plus meget mere vides af Agnes. Og hun fortæller gladeligt, men kun hvis hun bliver direkte spurgt, eller samtalen falder på en person, som hun ved noget om. Det er tilladt, at krydre hendes tale med flere siltige sladre historier, da hun er en rigtig gammel sladrekælding.

Hendes mand Ted, kommentere kun hendes udtalelser med smågrynt og kommentare som: "Nu skal man jo ikke tro på alt hvad man hører." og "Hvis nu du passede dig selv, kunne det være, at der var færre historier at fortælle."

8

## Byens Bank

Går de ind for at undersøge bankens tilbud angående Scotts gård, kommer de til at tale med bankens direktør Vincent Thorn. Men først efter at have talt med en af de to bank assistenter.

Der er også et bankbud og en sekretær.

Han vil dog ikke fortælle, hvem der bad ham byde på gården, da hans kunder har ret til at være anonyme i sådanne sager. Tilbudet kom fra Pete Spencer, men tilbudet var langt bedre end det bankdirektøren gav videre. Pete er interesseret i gården på grund af den gamle historie om en guldmine på grunden. Bankdirektøren gav et lavere tilbud, fordi han selv har skumle planer med hensyn til Scotts gård.

Truer de bankdirektøren, vil han trykke på alarmen under bordet. Sheriffen vil indfinde sig meget hurtigt, og de vil blive tiltalt for at true en af byens mest ansete og respekterede borgere. Hvis de allerede har en anklage hængende over hovedet skal man måske overveje om en tur i fængslet ikke var på sin plads. I hvert fald for de personer der er mest højrøstet....

Holder de øje med banken, kan de efter ca. en halv time se bankens bydreng liste sig over mod Town Hall (nr. 15). Dette foregår gennem bankens bagdør (nr. 2), så der er altid muligheden for at de ikke ser det alligevel....

### Note:

Skulle heltene ryge i fængsel, kan de komme ud mod kation. Den eneste der har råd til en sådan er Katharina Hain. Så det er med at håbe på, at de ikke har gjort sig uvenner med hende.....

# Et Bryllup

9

## Katharina Hain's House

(nr. 42)

Her kan der rollespilles utrolig meget.

Rundt omkring ved borde i saloon sidder cowboys sammen med diverse barpiger.

På scenen optræder et par af pigerne med en vovet sang om cowboy'en, hans hest, hans pige og så koen som gav den søde mælk.

Her på saloonen er samlingen af diverse western clichéer:

Bartenderen, der står ved sin bardisk. Skulle der blive ballede, har han et gevær under disken, og han kan bruge det.

Han står og pudser glas det meste af tiden, og hvis det ikke er helt rent, spytter han i det og pudser videre. Snaksalig er han jo ikke.....

Pianisten med sit forstemte klaver, hvorpå der hænger et skildt:

### Don't shoot The Pianoplayer It's the only one we got

(Hand out nr. 16)

Cowboy'en med ryggen mod vægen. Han holder øje med alt og alle.

Pokerspillerne som sidder ved et bord, hvor der er plads til fire spillere mere (husk: rigtige mænd spiller ikke med kvinde), og de er klar til at anklage enhver vinder for at snyde.

Drukkenbolten "Drunken Dandy" som allerede er faldet i søvn ved et bord. Han kan dog vækkes ved at tilbyde ham noget at drikke, ellers er han helt væk.

Begynder de at snakke med ham, vil han fortælle dem hvor dårligt han sov i nat, at der var en utrolig uro der hvor han sov, døre der gik, folk der snakkede, men han havde da trods alt sin flaske.

Han kan også fortælle lidt om sine unge dage sammen med borgmesteren, men nu er han jo kommet højt på stå, og har glemt alt om sin gamle makker, og noget så lovlydig er han jo også blevet.....

Ved et bord sidder også en enlig kvinde. Dette er Becky Kim Sanders, bedre kendt kom Kim "Kidd" Goodwin, kvindelig mesterskytte. Hvis spillerne spørger efter Kim Goodwin, vil hun se lidt uroligt på dem.

Hvis de begynder at udspørge hende om Kim Goodwin, vil hun koldt og roligt fortælle dem, at "han" er rejst ud af byen, og først vil komme tilbage i aften. Hun ved dog, at "han" bor på hotellet. Hvis spillerne vil lægge sig i baghold på hotellet om aftenen, vil Kim have et bagholdsangreb parat.

Selvfølgelig vil nogle af pigerne forsøge at få gruppens mandlige medlemmer op oven på.

Dette lykkes forhåbentligt for pigen Anita, ellers må det "gå ud over en NPC".

# Et Bryllup

Vi går ud fra, at en af dem går med oven på, op på Anitas værelse.

De lægger sig på sengen og kommer godt i gang.

Da Anita på et tidspunkt sidder oven på fyren bliver hun skudt.

Skuddet kommer gennem vinduet, og er blevet affyret fra byens stald (nr. 22).

Anita kan fortælle, inden hun dør/besvimer (dette er op til mesteren), at det må være borgmestren der står bag, bare fordi han ikke vil forlade sin kone til fordel for hende, og så havde hun jo truet med at fortælle alt.

(Anita vil kun blive skudt hvis de seks venner kommer ned på Hain's House, for grunden til hendes nedskydning er, at borgmesteren er bange for, at hun sladre.)

Undersøger de Anitas værelse vil de finde et brev, handout nr. 13. Sheriffen vil hurtigt være på stedet, dog ikke hurtigt nok, og straks begynde at udsperge de seks om hvad de nu har lavet.

Har de allerede truslen om anholdelse hængende over hovedet, er det måske på tide at lade dem forstå, at hvis de ikke holder op med deres snagen så sker der altså ulykker!!!

Nu er det et spørgsmål hvad spillerne gør. De kan styrte over mod stallen, hvor skurken Johnny ikke overgiver sig (et stk. Shoooooot him up).

Når han er død, kan de undersøge ham. De finde en seddel, handout 10. Hvis de chekker stalden, vil de finde en æske tændstikker med en seddel i, handout nr. 11.



# Et Bryllup

## 10 Lost Love Saloon (nr. 3)

Denne saloon er mere fyldt og tilrøget end Hain's.

Også her er der et par pokerspillere. Dog er der kun plads til 2 ved bordet, hvis et par af spillerne beslutter sig til at spille, vil de fire spillere forsøge at snyde stort!

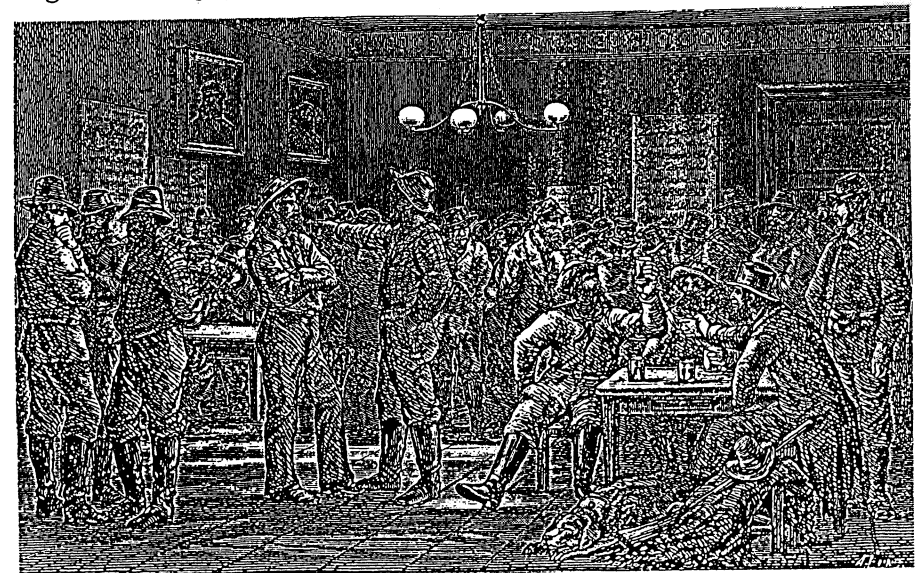
Ejeren Matt McKeever er ikke snaksalig, og ønsker ikke at snakke med nogen. Han har sine bekymringer angående det forestående komplot, og de problemer som borgmesteren og præsten kan give.

Bartenderen er ganske snaksalig, men dog kun om ligegyldige ting.

Pigerne i baren er smarte, flotte og kølige. De lægger an på enhver hankønsperson, som ser ud til at have penge, og vil lokke dem oven på, for at pumpe dem for oplysninger og penge.

Så snart de har fået deres penge, og evt. interessante oplysninger, bliver de kolde og ligeglade, med mindre de kan se, at manden har flere penge/oplysninger.

Har de været i banken, og hos Hain's, vil de på et tidspunkt se en kraftig rund mand komme ind og bede om at tale med McKeever. Bartenderen fortæller ham dog, at McKeever ikke vil tale med nogen, men efter at have kikket på ham beder bartenderen manden om at følge med.



En drikkestue i vesten. Xylografi 1872.

# Et Bryllup

Spillerne (som jo er nye i byen) kan med lidt held finde ud af, at det var borgmesteren Larry Drake. Borgmestren bliver ført op til McKeever.

Spillerne kan nu være snedige, og komme til at overhøre samtalen gennem døren, eller ved at sidde uden for vinduet, eller måske finder de på en tredje måde.

Sidder de uden for vinduet, eller et andet sted, hvor sheriffen kan få øje på dem, vil han opdage dem. Han skyder først og udspørger dem bagefter. Har de haft problemer med ham før, er hans undskyldning, at de jo er blevet kendt som nogle ballademagere, og mange har prøvet på at lave attentat mod McKeever i den seneste tid.

Har de ikke været i klammeri med sheriffen er han bare mistænkelig over for dem, og et attentat mod en af hans borgere om dagen er nok, så derfor det lille advarselsskud.

Men gem skuddet til spillerne har hørt samtalen mellem borgmesteren og McKeever.

Samtalen mellem borgmesteren og McKeever går ud på, at borgmesteren er bange for at blive afsløret, nu hvor han har chancen for at komme i senatet. "Han er jo ikke død endnu!" Denne "han" er præsten, men da de to jo godt ved hvem de talet om, er der jo ingen grund til at nævne manden ved navn. Det er jo også fint at lade spil-

lerne gætte vildt og inderligt lidt endnu.

McKeever fortæller, at han vil sende et par mand ud for at sørge for at han er helt død, lige så snart han er alene igen. For han ved jo for meget. Det var jo også dumt, at borgmesteren tilstod så meget over for ham.

McKeever skælder ham også ud over det med barpigen Anita, men borgmesteren forsikre, at den sag er ude af verdenen.

Borgmesteren udtrykker bekymring angående, om de nu også kan nå at fjerne de sidste beviser inden midnat.

McKeever gør ham opmærksom på, at han bare skal være på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt.

Hvis spillerne vil gennemsøge McKeevers rum, er det tomt sidst på eftermiddagen. Lad dem rode det igennem.

Ved perception slag 15 finder de et notat (handout nr. 15.).

## 11 Præsten

Præsten er stadig bedugget, chokeret og ikke særlig snaksalig.

Han er hjemme i privaten (nr. 43).

Kun ved kraftig overtalelse (nej, ikke vold), vil han forsigtigt fortælle, at borgmesteren er med i en større bande, og at han har flere kidnappin-

# Et Bryllup

ger og mord på samvittigheden, og at han har beviserne på sit kontor.

Han ved dog, at de skal fjernes inden Town Hall (nr. 15) skal istandsættes til byjubilaet i næste uge.

Præsten vil blive skudt først på aftenen, med mindre de seks "helte" når at beskytte ham.

## 12 Johnson's Farm

Johnson's Farm (nr. 29) bliver nævnt i den notes bog, som de kan finde i laden.

Hvis det kniber, kan du evt. lade nogle af forbryderne tage tilflugt her, men kun i yderste nødstilfælde.

Hvis de seks helte tager herud, vil de møde en indhegning, hvorpå der hænger et skildt med påskriften:

**Private Property,  
Trespassers will be violated.  
Survivors will be SHOT!**  
(Hand out nr. 12).

Johnson er en gammel sær mand, som skyder på enhver, som han ikke kender, hvilket vil sige sig alle andre end de fem fra byen, som han har tillid til, så hvis de seks alligevel går ind, vil han skyde mod dem, ikke på dem.

Hvis de skyder tilbage, vil han straks sigte lidt bedre.

Hvis de såre han, eller det som er værre, er der jo en mulighed for at de får VIRKELIGE problemer i byen.

## 13

### Videre forløb/Afslutning

Her er så det store spørgsmål. Vil spillerne stadig tro, at det er deres ven Scott der var målet for den kugle, eller kan de regne ud, at der er en anden?

Hvis de seks helte har regnet ud, at det er borgmesterkontoret der er tale om lægger de sig måske i baghold, og det helt store shoooot them up kan finde sted.

Hvis de holder de vagt i byen i løbet af natten, vil de se flere skikkelser snige sig ind i Town Hall, bl.a. sheriffen, McKeever, borgmesteren, Graham Quinn, Kim "Kidd" Goodwin/Becky Kim Sanders plus et par stykker mere. Husk, at det er mørk, og derfor svært at se hvem det er, perception slag for hver enkel mellem 20 og 30.

Heltene skal gerne nå at stoppe forbryderne inde de får fjernet 5 bøger fra borgmesterens pengeskab.

Borgmesteren dør desværre ved et "selvmord" og de restende vil gerne væk (læs: skyde sig fri).

Er modstanden for stor vil de overgive sig under protest, dog først efter at en af dem har sat ild til borgmesterkontoret.



# Et Bryllup

Spillerne kan nu tage de formastelige i forvaring, og hvis en er hurtigt kan han redde de 5 bøger, selv om de er lidt brændte. (Handout nr. 14)

Hvis de 5 bøger ikke reddes, vil byens beboere så tro på de seks helte, eller er det byens spidser der vinder slaget, når de fortæller, at de prøvede på at afsløre borgmesterens svindel med byens midler?

På grund af trudslen om afsløring af han affære med Anita gjorde borgmesteren selvmord for øjnene af dem, og så kom disse seks med deres vilde påstande.

De 5 bøger er listning over personer i senatet, som er med i en sammensværgelse om at vælte præsidenten,

og kaste landet ud i en krig med europa.

Derudover indeholder de referater af møder omkring denne plan. Liste over hvem der har myrdet hvem. Liste over hvor mange penge organisationen har og hvor de er anbragt. Bøgerne er handout nr. 14.

Hvis de seks har afsløret hele planen vil de blive fejret ved byfesten ugen efter.

Hvis ikke kan de i bedste tilfælde blive jaget ud af byen (rullet i tjære og fjer), i værste tilfælde hængt.

Scott overlever operationen, og er frisk til byfesten. Dog kan han ikke ride, og han har ondt i brystet.



# Et Bryllup

14

## Forklaringer på uklare punkter

Kim "Kidd" Goodwinn og Becky Kim Sanders er jo en og samme person. Hun bruger sin mors efternavn Goodwinn og sit mellem navn Kim, for at forvirre, da Kim jo både kan være et mande og et kvinde navn.

Dette er meget praktisk, specielt hvis hun kan få forfølgerne til at tro, at det er en mand de jager.

Kim arbejder sammen med Graham Quinn, og det er hendes hest han bruger, for på den måde at have alibiet i orden. Hans hest står jo i byens stald (nr. 22), og har ikke være rørt siden i går aftes, hendes hest er jo meldt stjålet.

Grunden til at præsten skulle skydes, var fordi borgmesteren havde tilstået sine synder over for ham, og han derved var blevet farlig for planen. Anita var faktisk uvidende om planen, og var kune ked af, at borgmesteren ikke ville forlade sin kone og gifte sig med hende.



Dagdrøet, Xylografi 1871.

Sammensværgelsen i byen består af sheriffen og hans to hjælpsheriffer, som godt ved at borgmesteren har talt for meget til præsten.

De ved også, at der er bestilt et mord på præsten, og derfor er de jo ikke særlig ivrige efter at opklare hvem der står bag skudpisoden, og de er jo heller ikke interesseret i at have seks nysgerige mennesker til at snuse rundt i byen.

Derudover er følgende med i sammensværgelsen:

Borgmesteren, som hyrer Johnny til at holde øje med Anita. Desværre er Johnny lidt for ivrig efter at skyde.

Matt McKeever, styrer borgmesteren så godt som muligt. Han har hyret Kim "Kidd" Goodwinn, som arbejder sammen med Graham Quinn. Deres job er at udrydde præsten og borgmesteren og beskytte McKeever. De fleste af McKeever's mænd arbejder kun for ham og ved intet om hvad der egentlig foregår.

McKeever's notat om at "udrydde de seks" er selvfølgelig for at få de seks spillere til at tro, at McKeever er på sporet af dem. Hvad han virkelig mener, er udryddelse de fem bøger plus borgmesteren.

Bankdirektøren er også med i sammensværgelsen, men er nervøs for at blive afsløret, så han er meget forsigtig.



# Et Bryllup

## NPC'ere

### Scott Crane, 25 år

Var med i gruppen af helte, men forlod gruppen for to år siden, da han mødte Elissa.

Str.: 16 Agi.: 14 Spe.: 14 Hea.: 8 Int.: 15 Per.: 16 Wnd.:13

Skills: Perception 5D, Riding 6D, Silent Move 7D+2, Tracking 6D,

Body Initiative 7D, Brawling 8D+2, Dodge 7D+2, Handguns 5D,

Handgun Initiative 5D+1, Rifles 3D+1, Rifle Initiative 3D+2, Parry 5D+1

Våben: Colt Peacemaker, Spencer Repetear

### Elissa DeCuir, 23 år

Var barpige hos Katharina Hain i 4 år, stoppede med dette arbejde for to år siden da hun mødte Scott. Nøjes nu med at servere i Katharina Hain's House. Er en pige der ser sød ud, dog ikke en skønhed.

Str.: 10 Agi.: 11 Spe.: 17 Hea.: 12 Int.: 13 Per.: 14 Wnd.:13

Skills: Perception 3D, Riding 4D+2, Silent Move 3D, Tracking 4D,

Body Initiative 2D+2, Brawling 2D+2, Dodge 4D+2, Handguns 2D+2,

Handgun Initiative 2D+1, Rifles 2D+1, Rifle Initiative 2D+1, Parry 2D

Våben: Colt Peacemaker

### Katharina Hain, 71 år

Driver en af byens salooner. Har forbindelser, og kender næsten alle i byen. Hvad hun ikke ved om en person, kan hun finde ud af. Hun er en virkelig dame, og hvis det ikke var på grund af hendes profession, ville hun have været en af byens virkelige fine damer. Hun finder sig dog ikke i ret meget fra nogen!!!

Str.: 10 Agi.: 14 Spe.: 9 Hea.: 12 Int.: 11 Per.: 10 Wnd.:14

Skills: Acrobatics 6D+1, Gamblig 8D+2, Gambling Cheating 6D+1,

Hide 4D+1, Perception 5D+1, Riding 9D+2, Silent Move 3D+1,

Tracking 6D+2, Acting 4D, Acting Sexy 7D, Singing 6D+1, Play Piano 3D+1

Body Initiative 5D+2, Brawling 2D+2, Dodge 6D+2, Handguns 7D+2,

Handgun Initiative 8D+1, Melee Weapons 5D+1, Rifles 7D+1,

Rifle Initiative 5D+1, Shoot to Injure 5D+1, Parry 4D+1

Våben: Colt Patterson, Bagladergevær Remington no. 1, .57, lommekniv.

### Præsten Samuel Preston, 72 år

Byens præst, og har været det gennem næsten 50 år. Han ved desværre hvad borgmesteren, Matt McKeever og byens sheriff har planer om. Han er en ærlig gammel mand, som alle i byen har stor tiltro til.

# Et Bryllup

### Sheriff Lewis Barrett, 63 år

Byens sheriff gennem 38 år. Er på sine gamle dage blevet korrump, og utilfreds med hvordan U.S.A. er ved at udvikle sig.

Str.: 13 Agi.: 15 Spe.: 17 Hea.: 13 Int.: 15 Per.: 14 Wnd.: 16

Skills: Civil Law 8D+1, Law 6D+2, Perception 5D, Riding 8D+2,

Silent Move 3D+2, Tracking 4D+1,

Body Initiative 4D+2, Brawling 4D, Dodge 4D+1, Handguns 4D+2,

Handgun Initiative 5D+1, Rifles 3D+1, Rifle Initiative 2D, Parry 2D+1

Våben: Colt Peacemaker, Spencer Repetear

### Hjælperheriff Ronald Morrow, 23 år

Var oprindelig i Matt McKeever's tjeneste. Er mere korrump end sheriffen.

Har igen følelser over for andre mennesker.

Str.: 15 Agi.: 16 Spe.: 18 Hea.: 17 Int.: 10 Per.: 12 Wnd.: 17

Skills: Civil Law 2D+1, Law 1D+1, Perception 6D, Riding 4D+2,

Silent Move 3D+1, Tracking 1D+1,

Body Initiative 6D+2, Brawling 6D+1, Dodge 5D+1, Handguns 5D+2,

Handgun Initiative 5D+1, Rifles 2D+1, Rifle Initiative 1D+1, Parry 4D+1

Våben: Colt Peacemaker

### Hjælperheriff Adam Prine, 27 år

Var oprindelig i Matt McKeever's tjeneste. Er korrump, dog knapt så korrump som Ronald. Han godt ved, at de ikke følger loven så nøje. Følger bare ordre.

Str.: 14 Agi.: 15 Spe.: 18 Hea.: 18 Int.: 14 Per.: 13 Wnd.: 18

Skills: Civil Law 3D+2, Law 2D+1, Perception 7D+2, Riding 6D+2,

Silent Move 3D, Tracking 3D+1

Body Initiative 4D+2, Brawling 5D, Dodge 5D, Handguns 5D,

Handgun Initiative 5D+2, Rifles 4D+1, Rifle Initiative 5D+1, Parry 4D

Våben: Colt Peacemaker, Winchester '73, .44

### Doctor Warren, 43 år

Byens læge. Bekymrer sig meget om sine bysbørn ve og vel. Er mest af alt en rigtig hygge onkel, men ligner meget de læger man ser i John Wayne film.

### Pete Spencer, 71 år

En rigtig "sær" englænder. Ejer Pub'en "The Lion's Inn", som han har indrettet som en rigtig engelsk pub, lige som dem i det gamle land.

Hans standardbemærkning: "Sådan var det hjemme i England, så hvorfor skal det ikke være sådan her?" Han har sin mening om alt og alle.

# Et Bryllup

## Graham Quinn, 39 år

Venstrehåndet mesterskytte, dusørjæger og lejemorder.

Spil ham som Lee Van Cliff ville spille en leje morder.

Str.: 13 Agi.: 12 Spe.: 18 Hea.: 16 Int.: 16 Per.: 18 Wnd.: 16

Skills: Civil Law 2D+2, Gambling 6D+1, Gambling Cheting 4D+1,

Hide 5D, Law 1D, Perception 4D+2, Read/Write 3D+1, Riding 7D+2,

Silent Move 6D+1, Tracking 7D+1,

Body Initiative 4D+1, Brawling 5D, Dodge 6D, Handguns 6D,

Handgun Initiative 6D+2, Rifles 8D+1, Rifle Initiative 5D+1,

Parry 6D, Shoot to Injure 8D+2, Stike to Injure 2D, Thrown Weapon 5D

Våben: Winchester '76 Riffel, Bowie, Colt Army, SA, .44 perc., 1860

## Kim "Kidd" Goodwinn/Becky Kim Sanders, 32 år

Den anden mesterskytte/lejemorder. Opføre sig som KVINDE, men skyder som en mand. Spil hende lidt vampet, jeg kunne forestille mig Sigurney Weaver ville være den rigtige til rollen!!

Str.: 12 Agi.: 11 Spe.: 18 Hea.: 18 Int.: 15 Per.: 14 Wnd.: 18

Skills: Civil Law 4D+2, Gambling 8D+2, Gambling Cheting 8D+1,

Hide 3D, Law 3D, Perception 8D+2, Read/Write 5D+1, Riding 7D+2,

Silent Move 6D, Tracking 7D+1

Body Initiative 4D+1, Brawling 5D, Dodge 5D+2, Handguns 7D,

Handgun Initiative 6D+1, Rifles 3D+1, Rifle Initiative 3D+1, Parry 3D,

Shoot to Injure 10D, Stike to Injure 3D, Thrown Weapon 3D+2

Våben: Winchester '66 karabin, 2 stk. Reminton Army, SA, .44, 1875

## Drunken Danky, 45 år

Byen drukkenbolt, og "landsbytosse".

## Johnny Jacks, 22 år

Skurk som skyder Anita. Efterlyst for overfald.

Str.: 18 Agi.: 13 Spe.: 14 Hea.: 12 Int.: 12 Per.: 13 Wnd.: 14

Skills: Hide 4D+2, Perception 2D+2, Riding 4D+2, Silent Move 3D

Body Initiative 4D+1, Brawling 3D+2, Dodge 4D+2, Handguns 2D+1,

Handgun Initiative 1D+2, Rifles 1D+1, Rifle Initiative 1D+1, Parry 3D,

Shoot to Injure 1D, Stike to Injure 2D, Thrown Weapon 1D+2

Våben: 2 COLT Walker

## Bartender Stanley, 24 år

Bartender på Katharina Hain's House, ikke særlig snaksalig, stille og rolig og eftertænksom.

# Et Bryllup

## Ted Smith, 91 år

Kom til byen i 1802 og grundlagde hans General Store. Giftede sig med Agnes Jensen i 1806. Klager mest over konkurrencen fra diverse specialforretninger (Dry Goods/Clothing, Hardware o.s.v.)

## Agnes Smith, 87 år

Gift med Ted Smith, og byens sladderkælling. Vil man høre de sidste nye skandaler og historier om stort og småt, er hun damen man går til. Men hun fortæller ikke bare løs, det skal lokkes ud af hende. Standard bemærkning: "Ikke mine ord igen, men har du hørt...."

## Hotelinspektør Philip McFlinder, 32 år

Bestemt herre, som bare er interesseret i, at hans hotel kører, og at der er fred og ro. Typen, som samler på sommerfugle, mest fordi det ikke er farligt....

## Bankdirektør Vincent Thorn, 40 år

En forsigtig herre, både når det gælder pengesager og udtalelser. Er typen: Hellere tilkalde sheriffen en gang for meget, end en gang for lidt. Er med i komplottet.

## Borgmester Larry Drake, 62 år

Gør mest som de andre siger. Har været borgmester gennem 3 år. Hvordan han blev valgt er en gåde!! Og dog! Stemmesedlerne blev jo optalt i Lost Love Saloon!!

## Matt McKeever, 62 år

Hovedskurk i byen. Ejer Lost Love Saloon, plus nogle andre småting i byen. Er "gode" venner med Sheriffen + hjælpesheriffer, borgmester, hotelinspektør, bankdirektør, bedemanken plus en del flere.

Pæn i tøj, som den typiske proffe pokerspiller. Rolig og korrekt i sin opførsel, en lille smule slesk. Typisk klam skurk.

Str.: 16 Agi.: 17 Spe.: 16 Hea.: 16 Int.: 18 Per.: 15 Wnd.: 16

Skills: Civil Law 6D+2, Gambling 7D+2, Gambling Cheting 6D+1,

Hide 5D, Law 7D, Perception 5D+2, Read/Write 7D+1, Riding 2D+2,

Silent Move 4D, Tracking 2D+1,

Body Initiative 3D+1, Brawling 2D, Dodge 6D, Handguns 4D,

Handgun Initiative 3D+2, Rifles 6D+1, Rifle Initiative 3D+1, Parry 5D,

Shoot to Injure 4D, Stike to Injure 2D, Thrown Weapon 3D

Våben: Adams, Deringer: Sharps, Winchester '76 karabin

# Et Bryllup

**Bartender Jeff, 28 år**

Bartender på Lost Love Saloon, snaksalig, dog kun om small talk.

**Anita Jellison, 22 år**

Barpige på Katharina Hain's House. Køn, naiv ung pige. Forelsket i borgmesteren. Hun er typen, som kalder champagne for boblevand (engelsk: bubbley).

**Pokerspillere på Katharina Hain's House**

**Roxy & Rush, ca. 45 år**

Str.: 14 Agi.: 13 Spe.: 18 Hea.: 17 Int.: 17 Per.: 18 Wnd.: 16

Skills: Gambling 6D+2, Gambling Cheting 5D+1,

Hide 3D, Perception 8D,

Body Initiative 5D+1, Brawling 4D, Dodge 3D+2, Handguns 3D,

Handgun Initiative 3D+1, Parry 3D, Shoot to Injure 10D, Stike to Injure 3D,

Thrown Weapon 3D+2

Våben: Colt Frontier, 1873

**Cowboyen Frank Gibbs, 21 år**

Sidder med ryggen mod muren i Katharina Hain's House. Vil helst være i fred, lider af paranoia.

Str.: 17 Agi.: 13 Spe.: 18 Hea.: 17 Int.: 8 Per.: 11 Wnd.: 18

Skills: Gambling 3D+1, Gambling Cheting 6D+2, Hide 5D+1, Perception 3D,

Body Initiative 6D+1, Brawling 6D+2, Dodge 5D+1, Handguns 6D+1,

Handgun Initiative 3D, Parry 2D+2 Shoot to Injure 2D+2,

Stike to Injure 4D+2, Thrown Weapon 4D

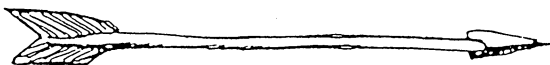
Våben: 2 stk. Colt Peacemaker.

**Staldknægt Gilbert, 12 år**

Fræk lille knægt, som svare igen. Men svare ikke på spørgsmål, med mindre han bliver betalt!!!

Der ud over diverse barpiger og beboere i byen.....

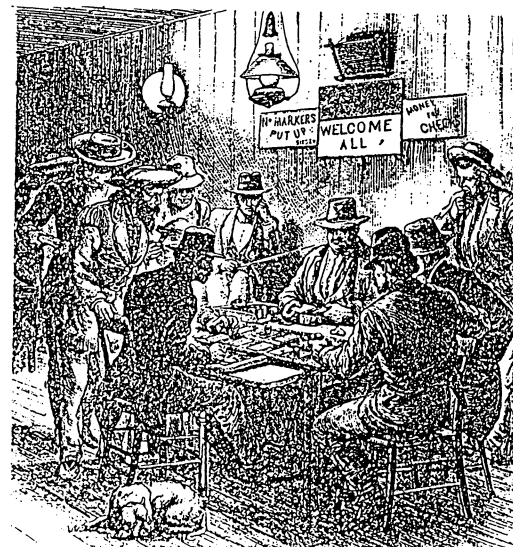
Mange af NPC'erne har ikke fået tal, da de fleste ikke skulle komme i kamp med PC'erne. Skulle dette dog ske, så giv NPC'erne tal alt efter hvad spillerne "fortjener".....



# Et Bryllup

## - Hand Out Liste -

1. Brev angående skydning af en person (præsten)
2. Notesbog med noter om byen. Tilhører Kom "Kidd" Goodwin
3. Wanted Poster Johnny Jacks (som skyder Anita)
4. Wanted Poster David Rose (optæder ikke i plottet)
5. Wanted Poster Jeff Vincent (optæder ikke i plottet)
6. Wanted Poster Larry Drake (byens nuværende borgmester)
7. Wanted Poster Derek Henson (optæder ikke i plottet)
3. - 9. Wanted Posters af diverse forbrydere
10. Huskeseddel tilhørende Johnny
11. Seddel fra borgmesteren til Johnny i en tændstiksæske
12. Skildt ved Johnson's Farm
13. Brev til Anita fra borgmesteren
14. De fem bøger
15. Notat på Matt McKeevers kontor



*En scene fra i Deadwood, Dakota territorium. Nyligt 1877.*

"Den billigste og behageligste måde på hvilken man kunne blive en indflydelsesrig mand i byen, bestod i at stå bag en disk, bære en ettergjort diamantnål og sælge whisky", skrev Mark Twain, og han tilføjede: "Prokuratoren, redaktøren, bankieren, tøveren, den falske spiller og knæppevæveren indtog i sin tid den samme plads i byen, og det var den aller-højeste".

# Et Bryllup

## Hand Out Nr. 1

T.-1

Kim "Kidd" Goodwin

Har hørt meget godt om dig.  
 Har et nemt job til dig i  
 outcast city. 5000 \$ for en  
 død mand.  
 Henvend dig på Lost Love Saloon,  
 spørg pokerspilleren med den hvide  
 hat.

Hilsen

OK

Vedlagt 100 \$ som forskud til  
diverse ryseudgifter

# Et Bryllup

## Hand Out Nr. 2

Byens Sheriff gav tur hver dag kl. 11:00

Bryllups øl for byen

Graham Kammis dørslag!

God mad i byens Cantina

Borgmester Larry Drake gies af Matt

Kede midnat:  
hos JJ  
med AJ

Jeffersons  
god øl

Pas på Drunken Dandy

Tor:  
hver onsdag } kl. 11:00  
fredag }  
mandag }

byens kirkegård  
er udvidet!

Johnsons farm godt  
skulested

Katharina Jains House  
godt sted  
godt poker sted  
rimelig øl

Katharina  
pas på  
hun er forbig

Et Bryllup

Hand Out Nr. 3

Wanted

Dead or Alive



200 dollars

Johnny Jacks

for bankrøveri, overfald, svindel, mord  
udstedt 1875

Et Bryllup

Hand Out Nr. 4

Wanted

Alive



200 dollars

David Rose

kvægtyv  
udstedt 1871

Et Bryllup

Hand Out Nr. 5

Wanted

Bead or Alibe



1000 dollars

Jeff Vincent

for mord, overfald, sabotage, sparker gamle damer over knæet  
udstedt 1865, fornyet 1875

Et Bryllup

Hand Out Nr. 6

Wanted

Alibe



200 dollars

Larry Drake

sabotage mod regeringen  
udstedt 1854



# Et Bryllup

## Hand Out Nr. 7

### Wanted Dead or Alive



2000 dollars  
**Derek Henson**

for mord, overfald, voldtægt, kvægtv, hestetyv, bankrøver  
udtedt 1869

# Et Bryllup

## Hand Out Nr. 3-9

Wanted posters

Wanted  
Dead or Alive

2000 dollars  
**Derek Henson**  
for mord, overfald, voldtægt, kvægtv, hestetyv, bankrøver  
udtedt 1869

Wanted  
Dead or Alive

1000 dollars  
**Jeff Vincent**  
for mord, overfald, sabotage, spærter gamle damer over knæene  
udtedt 1865, henret 1875

Wanted  
Alive

200 dollars  
**David Rose**  
kvægtv  
udtedt 1871

Wanted  
Dead or Alive

1500 dollars  
**Ross Major**  
for mord, voldtægt, hestetyv  
udtedt 1849

Wanted  
Dead or Alive

200 dollars  
**Johnny Jacks**  
for mord, overfald, mordet, mord  
udtedt 1875

Wanted  
Alive

400 dollars  
**James Green**  
for overfald, voldtægt  
udtedt 1866

Wanted  
Dead

3000 dollars  
**John Hill**  
for mord  
udtedt 1873

Et Bryllup

Hand Out Nr. 8

Wanted

Dead or Alive



1500 dollars

Ross Major

for mord voldtægt, hestetyv,  
udtedt 1849

Et Bryllup

Hand Out Nr. 8

Wanted

Dead



3000 dollars

John Hill

for mord  
udtedt 1873

Et Bryllup

Hand Out Nr. 8

Wanted

Alise



400 dollars

James Green

for overfald, voldtægt  
udtedt 1866

Et Bryllup

Hand Out Nr. 10

Husk møde med MATT  
KL 23<sup>00</sup> i AFZen

Et Bryllup

Hand Out Nr. 11

Til Johnny  
Drøb Anita  
undersøg de seks verner  
til Scott Crane

Et Bryllup

Hand Out Nr. 12

*Private Property!  
Trespassers  
will be violated.  
Survivors  
will be SHOT!*

## Et Bryllup

## Hand Out Nr. 13

Kære Anita

Jeg kan desværre ikke forlade min kone.

Skadalen vil koste mig min karriere.

Du er en sød pige, og jeg håber du kan finde lykken en dag.

Håber ikke du hører mig for dette.

Kærligst

Larry

P.S. Hvis du fortæller dette til nogen vil mine venner tage sig af dig

## Et Bryllup

## Hand Out Nr. 14

De Fem bøger indeholder følgende oplysninger:

- Bog nr. 1:** Liste over personer i senatet.  
For præsidenten.  
Imod præsidenten.  
Personlige data om senatsmedlemmerne.
- Bog nr. 2:** Referater af møder, hvor man har talt om et attentat mod præsidenten og en krig mod Europa.
- Bog nr. 3:** Endelig plan om omvæltning af senatet og attentat på præsidenten.
- Bog nr. 4:** Liste over personer som skal/er blevet sat ud af spillet.
- Bog nr. 5:** Organisationens regnskab.  
Liste over hvor pengene er anbragt.

Et Bryllup

Hand Out Nr. 15

Husk middeat no  
kender  
udryd de cep

Et Bryllup

Hand Out Nr. 16

**Don't shoot  
The Pianoplayer**

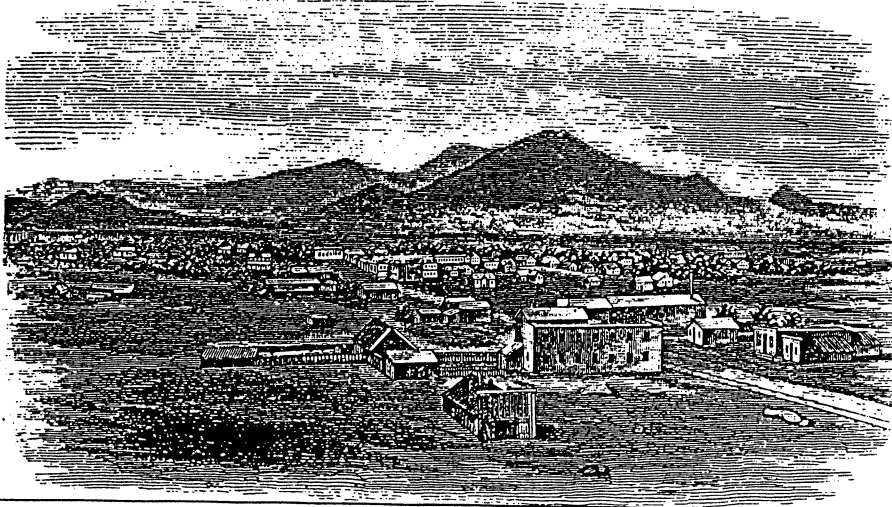
**It's the only  
one we got**



# Ht Bryllup

## Outcast City, 1876

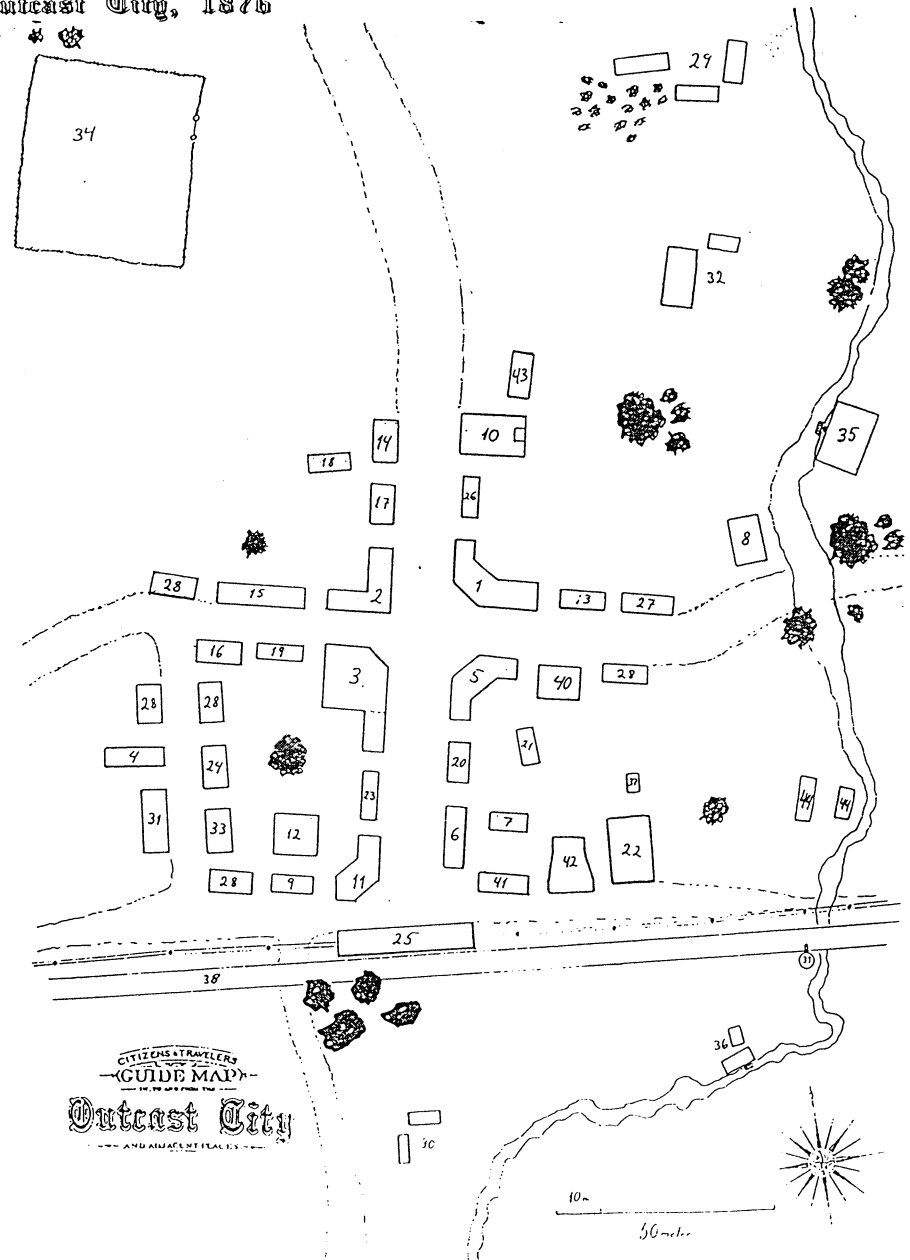
- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Sheriff/Jail                 | 23. Post Office                     |
| 2. First Bank of Outcast City   | 24. Gunsmith                        |
| 3. Lost Love Saloon             | 25. Railway Station                 |
| 4. Bar                          | 26. Cantina                         |
| 5. Smith's General Store        | 27. Hardware                        |
| 6. Blacksmith                   | 28. Habitation                      |
| 7. Blacksmith's Stable          | 29. Johnson's Farm                  |
| 8. Baths                        | 30. Olsen's Farm                    |
| 9. Barber's Shop                | 31. Cattle Dealer                   |
| 10. Church                      | 32. Katharina Hains hjem            |
| 11. Hotel                       | 33. Outcast City's Newspaper        |
| 12. Hotel's Stable              | 34. Graveyard                       |
| 13. Undertaker                  | 35. Sawmill                         |
| 14. School                      | 36. Mill                            |
| 15. Townhall                    | 37. Fur Trade                       |
| 16. Dry Goods/Clothing          | 38. Railway                         |
| 17. Doctor                      | 39. Water Tower                     |
| 18. Doctor's Stable             | 40. The Lion's Inn                  |
| 19. Lawyer                      | 41. The Railway Hotel               |
| 20. Stagecoach Station          | 42. Katharina Hain's House (Saloon) |
| 21. Stagecoach Station's Stable | 43. Præstens hjem                   |
| 22. City Stable                 | 44. Borgmesterens hjem + stald      |



Side 41

# Ht Bryllup

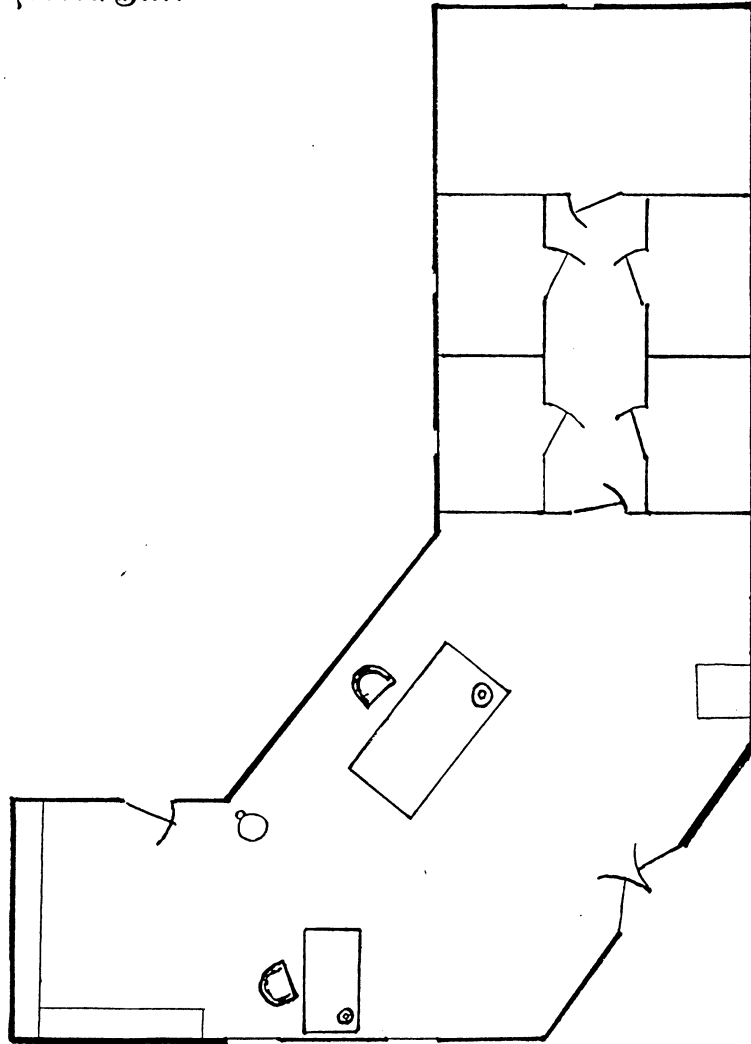
## Outcast City, 1876



Side 42

# Et Bryllup

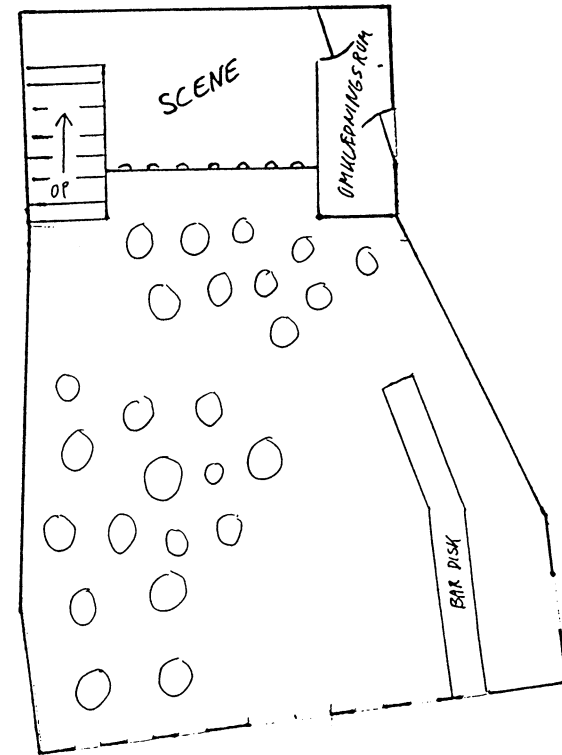
## 1. Sheriff/Jail



# Et Bryllup

## 1. Katharina Hain's House

(Saloon)



# Et Bryllup

## Fælles Baggrund

Gruppen har i de sidste par år været væk fra hinanden.

For et par år siden skildtes de, efter at have været sammen i næsten 5 år, hvor de har redet det vilde vesten tyndt.

Gruppen havde igennem de 5 år hjulpet en del nybyggere mod skurkagtige personer, noget der ikke har givet de store penge, men som har givet dem et godt rygte blandt nybyggerne.

Dog har de lidt penge fra den dusør da de fangede "Nasty Nigel" for tre år siden.

"Nasty Nigel" var en hårdkogt forbryder med ca. 10 mord, 15 skuddueller og 30 røverier bag sig.

En egentlig leder har der aldrig været, da gruppen har forstået at snakke sig til rette om tingene.

Nu er de samlet igen efter at have været væk fra hinanden i ca. 2 år. De er lige kommet til byen, eller rettere, de er kommet ud til deres venner dagen før, og aftenen er gået med snak om gamle dage.

De eneste i byen de kender lidt til, er Katharina Hain, som ejer Saloonen Katharina Hain's House, hvor deres gode ven Scott mødte Elissa for 2 år siden.

For 2 år siden var de også inde hos Smith's General Store.

Derudover så de ikke meget til byen dengang. De boede en enkelt nat på byens hotel, men efter nattens uroligheder, som de påstod de ikke kendte noget til, blev de bedt om at forlade byen. Scott blev dog tilbage.

**Stuart** har altid været den der var mest frembrusende i gruppen, altid klar til at kæmpe for en god sag, og en god slat penge. Nogle vil kalde ham dumdristig, men mange gange lykkedes hans halsbrækkende vovestykker over al forventning.

**Lou** er mere den forsigtige type, som tænker sig om to gange før han gør noget (standard frase: "Er det nu også klogt?"). Han vil nødigt gribe til våben, men bliver han provokeret bare lidt, stiger hans temperamen meget hurtigt.

**Billy** er gruppens yngste, og er typen der altid får ballade. Men det er fordi, han ikke kan lade en køn pige være i fred. Og med køn menes en der ser bedre ud end hans mor.

**Isabelle** er kvinde, selv om man kan blive i tvivl. Hun bander, drikker, tygger skrå og skyder værre/bedre end de fleste cowboys. Kun ved specielle lejligheder trækker hun i kjole, som hun faktisk ser godt ud i. (Billy plejer ikke at lægge an på hende, men når hun er i kjole overvejer han.) Standard benærkning: "Mænd, altså!!!"

**Amy** er gruppens anden kvinde, og hun er hvinde med stort K. Kvindesagen er endnu mange år fremme i tiden, men hun er en af foregangskvinderne. Men hun forstår at udnytte hendes kvinde charme, og kan i mange tilfælde sno en mand om hendes lillefinger, også gruppens mænd.

**Jasper** er sidste mand i gruppen. Genert når det kommer til kvinder, men slår en proper næve. Holder af et godt glas øl, eller whisky. Men selv om han er genert, taler han meget.....

# Et Bryllup

## High Noon

Character Sheet © ALL LAW

Gamemaster	:	_____	Age	:	<u>26</u>
Players Name	:	_____	Height	:	<u>1.79cm</u>
Character Name	:	<u>STUART BANGS</u>	Weight	:	<u>80 kg</u>
Nationality	:	<u>ENGLAND</u>	Eyes	:	<u>GRÅBLÅ</u>
Gender	:	<u>MÅLE</u>	Hair	:	<u>MØRKEBLOND</u>

	Stat	Bonus
Strength	18	2D
Agility	16	1D+1
Speed	15	1D
Health	16	1D+1
Intelligence	14	+2
Perception	17	1D+2

Hitlocation		
	Head	
Arm	5	Arm
6	Body	6
	11	
Leg		Leg
8		8

Wounds: 15

Melee Weapon	I	Dmg.
<u>BOWIE</u>	0	d6
<u>PISK</u>	+1	d2

Location	Missile	Melee
Head	0 - 5	0 - 10
Left arm	6 - 15	11 - 30
Right arm	16 - 25	31 - 50
Body	26 - 80	51 - 90
Left leg	81 - 90	91 - 95
Right leg	91 - 100	96 - 100

Firearms	Cal.	#	Range			I	Aim	Dmg.	Load Time
			S	M	L				
<u>DRAGON SA.</u>	<u>.44</u>	<u>6</u>	<u>15</u>	<u>35</u>	<u>75</u>	<u>+1</u>	<u>d6+2</u>	<u>3rd</u>	
<u>SPRINGFIELD</u>	<u>.58</u>	<u>1</u>	<u>40</u>	<u>100</u>	<u>400</u>	<u>-6</u>	<u>d4+5</u>	<u>4rd</u>	



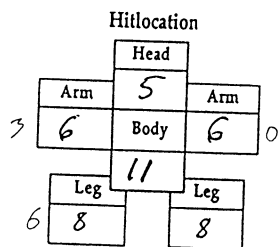
# Et Bryllup

## High Noon

Character Sheet © ALL LAW

Gamemaster : \_\_\_\_\_  
 Players Name : \_\_\_\_\_  
 Character Name : LOU JOYCE  
 Nationality : NEW YORK, U.S.A.  
 Gender : MACE  
 Age : 28  
 Height : 160 cm  
 Weight : 55KG  
 Eyes : BROWN  
 Hair : SORT

	Stat	Bonus
Strength	16	1D+1
Agility	17	1D+2
Speed	18	2D
Health	15	1D
Intelligence	16	1D+1
Perception	14	+2



Wounds: 16

Melee Weapon	I	Dmg.
<u>BOWIE</u>	0	d6
<u>KOLLE</u>	-1	d4+1

Location	Missile	Melee
Head	0 - 5	0 - 10
Left arm	6 - 15	11 - 30
Right arm	16 - 25	31 - 50
Body	26 - 80	51 - 90
Left leg	81 - 90	91 - 95
Right leg	91 - 100	96 - 100

Firearms	Cal	#	Range			I	Aim	Dmg.	Load
			S	M	L				
<u>HENRY KARABIN</u>	.44	11+1	20	50	150	-4		d4+4	3 <u>SRP</u> RIP
<u>COLT NAVY</u>	.36	6	14	35	70	+3		d6+1	3 <u>RIP</u>
<u>PERKIN-GER SHARPS</u>	.22	4	5	10	15	+4		d4	1 <u>ACT</u>

# Et Bryllup

## High Noon

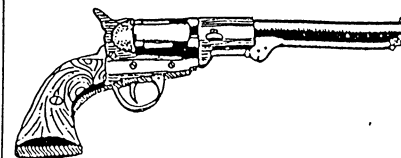
Skill Sheet © ALL LAW

### NON-WEAPON SKILLS

- Acrobatics (Agi/Spe) 7D+2
- Cart Driving (Agi/Spe/Str) 6D+1
- Civil Law (Int) 2D+1
- Communications (Int) \_\_\_\_\_
- Concealment (Int/Per) 4D+2
- Cooking (Int) 5D+1
- Gambling (Int) 6D+1
- Gambling Cheating (Per/Spe) 5D
- Hide (Int/Per) 4D+2
- Languages/Cultures (Int): \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Law (Int) \_\_\_\_\_
- Medical Care (Agi/Int) 2D+2
- Perception (Per) 5D
- Repair (Int/Agi) 2D+2
- Read/Write (Int) 4D
- Riding (Agi) 5D+1
- Rope Use (Agi) 4D+2
- Silent Move (Agi/Per) 5D+1
- Strength (Str) 4D
- Surgery (Agi/Int/Per) \_\_\_\_\_
- Swimming (Hea/Str) 5D+2
- Tracking (Per) 4D
- PLAY GUITAR ( ) 4D+2
- PLAY VIOLIN ( ) 3D
- \_\_\_\_\_ ( ) \_\_\_\_\_

### WEAPON SKILLS

- Body Initiative (Spe) 4D
- Bows (Agi) 2D+2
- Brawling (Hea/Str) 3D
- Dodge (Agi/Spe) 6D+1
- Handguns (Agi) 5D+2
- Handgun Initiative (Spe) 6D
- Heavy Artillery (Agi/Int) \_\_\_\_\_
- Melee Weapons (Agi/Str) 8D+2
- Rifles (Agi) 6D+1
- Rifle Initiative (Spe) 6D+2
- Shoot to Injure (Agi/Int) 7D
- Strike to Injure (Agi/Int) 4D
- Thrown Weapons (Agi/Str) 6D+2
- \_\_\_\_\_ ( ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( ) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ ( ) \_\_\_\_\_









# Et Bryllup

## High Noon

Character Sheet © ALL LAW

Gamemaster	:	_____	Age	:	<u>26</u>
Players Name	:	_____	Height	:	<u>1m 60cm</u>
Character Name	:	<u>AMY ELK</u>	Weight	:	<u>65 KG</u>
Nationality	:	<u>HOLLAND</u>	Eyes	:	<u>BROWN</u>
Gender	:	<u>FEMALE</u>	Hair	:	<u>RED</u>

	Stat	Bonus
Strength	<u>15</u>	<u>1D</u>
Agility	<u>16</u>	<u>1d+1</u>
Speed	<u>18</u>	<u>2D</u>
Health	<u>18</u>	<u>2D</u>
Intelligence	<u>17</u>	<u>1d+2</u>
Perception	<u>16</u>	<u>1d+1</u>

Hitlocation		
	Head	
Arm	<u>5</u>	Arm
<u>7</u>	Body	<u>7</u>
	<u>13</u>	
Leg		Leg
<u>9</u>		<u>9</u>

Wounds: 18

Melee Weapon	I	Dmg.

Location	Missile	Melee
Head	0 - 5	0 - 10
Left arm	6 - 15	11 - 30
Right arm	16 - 25	31 - 50
Body	26 - 80	51 - 90
Left leg	81 - 90	91 - 95
Right leg	91 - 100	96 - 100

Firearms	Cal.	#	Range			I	Aim	Dmg.	Load Time
			S	M	L				
<u>WINCHESTER 76 RIFLE</u>	<u>.45</u>	<u>1341</u>	<u>40</u>	<u>100</u>	<u>400</u>	<u>-4</u>		<u>d4+4</u>	<u>3 3400 RPD</u>
<u>DERINGER COLT NR. 3</u>	<u>.41</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>15</u>	<u>20</u>	<u>+4</u>		<u>d6+1</u>	<u>1 Act/1m</u>
<u>SMITH &amp; WESSON SCHOFIELD</u>	<u>.45</u>	<u>6</u>	<u>20</u>	<u>50</u>	<u>100</u>	<u>+2</u>		<u>d6+2</u>	<u>2 3400 RPD</u>

# Et Bryllup

## High Noon

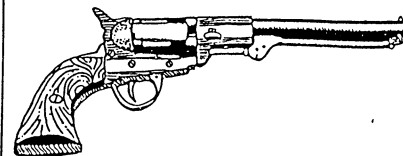
Skill Sheet © ALL LAW

### NON-WEAPON SKILLS

Acrobatics	(Agi/Spe)	<u>6d+2</u>
Cart Driving	(Agi/Spe/Str)	<u>4d+1</u>
Civil Law	(Int)	<u>3D</u>
<input type="checkbox"/> Communications	(Int)	_____
Concealment	(Int/Per)	<u>5D</u>
Cooking	(Int)	<u>5D</u>
Gambling	(Int)	<u>7d+1</u>
Gambling Cheating	(Per/Spe)	<u>8d+2</u>
Hide	(Int/Per)	<u>5D</u>
Languages/Cultures	(Int):	_____
_____	_____	_____
<input checked="" type="checkbox"/> Law	(Int)	<u>2d+1</u>
Medical Care	(Agi/Int)	<u>6d+2</u>
Perception	(Per)	<u>6d+1</u>
Repair	(Int/Agi)	<u>3d+2</u>
Read/Write	(Int)	<u>6d+1</u>
Riding	(Agi)	<u>7D</u>
Rope Use	(Agi)	<u>9d+1</u>
Silent Move	(Agi/Per)	<u>6D</u>
Strength	(Str)	<u>5D</u>
<input type="checkbox"/> Surgery	(Agi/Int/Per)	_____
Swimming	(Hea/Str)	<u>4d+1</u>
Tracking	(Per)	<u>3d+1</u>
_____	(___)	_____
_____	(___)	_____
_____	(___)	_____

### WEAPON SKILLS

Body Initiative	(Spe)	<u>5D</u>
Bows	(Agi)	<u>3d+1</u>
Brawling	(Hea/Str)	<u>6D</u>
Dodge	(Agi/Spe)	<u>6d+2</u>
Handguns	(Agi)	<u>7d+1</u>
Handgun Initiative	(Spe)	<u>6D</u>
<input type="checkbox"/> Heavy Artillery	(Agi/Int)	_____
Melee Weapons	(Agi/Str)	<u>4D</u>
Rifles	(Agi)	<u>8D</u>
Rifle Initiative	(Spe)	<u>7D</u>
Shoot to Injure	(Agi/Int)	<u>7D</u>
Strike to Injure	(Agi/Int)	<u>4D</u>
Thrown Weapons	(Agi/Str)	<u>4d+2</u>
_____	(___)	_____
_____	(___)	_____
_____	(___)	_____







# Et Bryllup

## High Noon

Character Sheet © ALL LAW

Gamemaster : \_\_\_\_\_  
 Players Name : \_\_\_\_\_  
 Character Name : JASPER MCKENZIE  
 Nationality : TEXAS, U.S.A.  
 Gender : MALE

Age : 24  
 Height : 1m 67cm  
 Weight : 68 KG  
 Eyes : BLU  
 Hair : LYS

	Stat	Bonus
Strength	17	2d+2
Agility	16	1d+1
Speed	14	+2
Health	16	1d+1
Intelligence	17	1d+2
Perception	14	+2

Hitlocation

	Head	
Arm	5	Arm
7	Body	7
	11	
Leg		Leg
8		8

Wounds: 16

Melee Weapon	I.	Dmg.

Location	Missile	Melee
Head	0 - 5	0 - 10
Left arm	6 - 15	11 - 30
Right arm	16 - 25	31 - 50
Body	26 - 80	51 - 90
Left leg	81 - 90	91 - 95
Right leg	91 - 100	96 - 100

Firearms	Cal.	#	Range			I	Aim	Dmg.	Load Time
			S	M	L				
<u>SMITH &amp; WESSON</u> <u>SCHOFIELD</u>	<u>.45</u>	<u>6</u>	<u>20</u>	<u>50</u>	<u>100</u>	<u>+2</u>	<u>16+2</u>	<u>2 SC&amp;W R&amp;D</u>	
<u>HENRY SIXTEENSH.</u>	<u>.44</u>	<u>15/1</u>	<u>25</u>	<u>60</u>	<u>250</u>	<u>-4</u>	<u>14+4</u>		

# Et Bryllup

## High Noon

Skill Sheet © ALL LAW

### NON-WEAPON SKILLS

- Acrobatics (Agi/Spe) 4D+1
- Cart Driving (Agi/Spe/Str) 3D+2
- Civil Law (Int) 2D+2
- Communications (Int) \_\_\_\_\_
- Concealment (Int/Per) 2D+2
- Cooking (Int) 2D+2
- Gambling (Int) 4D+2
- Gambling Cheating (Per/Spe) 3D+2
- Hide (Int/Per) 2D+2
- Languages/Cultures (Int): \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- Law (Int) \_\_\_\_\_
- Medical Care (Agi/Int) 2D+2
- Perception (Per) 5D
- Repair (Int/Agi) 2D+2
- Read/Write (Int) 4D+1
- Riding (Agi) 5D+2
- Rope Use (Agi) 2D+2
- Silent Move (Agi/Per) 3D
- Strength (Str) 5D+1
- Surgery (Agi/Int/Per) \_\_\_\_\_
- Swimming (Hea/Str) 6D
- Tracking (Per) 4D+1
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### WEAPON SKILLS

- Body Initiative (Spe) 4D
- Bows (Agi) 1D+1
- Brawling (Hea/Str) 3D+2
- Dodge (Agi/Spe) 5D+1
- Handguns (Agi) 5D+1
- Handgun Initiative (Spe) 4D+2
- Heavy Artillery (Agi/Int) \_\_\_\_\_
- Melee Weapons (Agi/Str) 3D+1
- Rifles (Agi) 6D+2
- Rifle Initiative (Spe) 5D+2
- Shoot to Injure (Agi/Int) 6D
- Strike to Injure (Agi/Int) 4D
- Thrown Weapons (Agi/Str) 6D
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

