

PIGEN UDEN NAVN

❧ VIKING CON 2007 ❧

THOMAS JAKOBSEN



PIGEN UDEN NAVN

Taastrup, september 2007

Kære spilleleder,

For det første skal du have mange tak, fordi du har meldt dig til at køre mit scenarie på Viking Con 2007. Det er både jeg og spillerne meget taknemmelige for.

Kort om scenariet

Heltene ankommer til et lille nybyggersamfund præget af ulovligheder. Men snart skærpes situationen da indianerne går på krigsstien og brutalt myrder tre mænd - og kidnapper en ung forældreløs pige, der boede på gården. På overfladen en banal historie om blodtørstige indianere, men i virkeligheden indianernes desperate forsøg på at forhindre at en dæmon får adgang til vores verden.

Heltene kommer på tværs af det hele og skal forsøge at gøre det rigtige i en situation der kan være svær at tyde - samtidig med at de alle har deres skyggesider, og er fanget i en farlig balancegang hvor midlerne måske helliger målet.

Forberedelse

Den vigtigste forberedelse til scenariet er nok, at du får set en Western film eller to, for ligesom at få hele stemningen på plads - jeg kan helt klart anbefale "De Nådesløse", "Wyatt Earp" og tv-serien "Deadwood".

Der er ikke nogle særlige eller avancerede spiltekniske værktøjer i brug i scenariet - men det er vigtigt, at du sætter dig selv op til at levere en filmisk og visuel fortælling.

Der er tale om et scenarie, der bliver drevet frem af et lineært handlingsforløb - og ikke så meget af spilpersonernes udvikling. Tematikken er baseret omkring skyld og tilgivelse.

Regler

Scenariet kræver ikke det store kendskab til Deadlands Reloaded reglerne. Kender du ikke reglerne, er det ikke det store problem - Savage World reglerne (som Deadlands bygger på) kan nemt læres på en time - og der er absolut ikke grund til at have ambitioner om at benytte dem i andet end en light udgave, hvis du ikke har erfaringer med dem. Vedlagt scenariet er en Light Version af reglerne, som burde være alt du har brug for - men derudover kan jeg da kun anbefale at investere i både Savage Worlds grundbogen og Deadlands Reloaded.

Huskeliste

Du får brug for følgende, når du skal være spilleleder på scenariet:

- En masse terninger af forskellige størrelser.
- Et spil kort med to jokere.
- Og meget gerne en lille bunke poker jetoner.

Kontakt

Har du nogle spørgsmål til scenariet og eller reglerne er du mere end velkommen til at kontakte mig.

Venligst

Thomas :)

Thomas Jakobsen ♠ Espens Vænge 10 ♥ 2630 Taastrup
4659 2710 ♦ 2856 4624 ♣ thomas@trc.dk

PIGEN UDEN NAVN

Weminuche Wilderness, Colorado 1877

Den kolde vinter er kommet tidligt til nybyggerbyen Rikers Ridge i Rocky Mountains. Det er en by, der normalt er uden for lovens rækkevidde. En by hvor eftersøgte mænd og kvinder, kan søge ly for kulde, drikke sig fulde og tilbringe natten med luder. Eller spille poker med byens Marshall.

Men det er ikke kun grådighed, der er roden til alt ondt i Rikers Ridge. Den sande Ondskab venter på at vise sit sande ansigt.

De fire kommer ridende til byen. Med sig har de retfærdighed, skarpladte våben og sølvstjerner på brystet. De er lovens lange arm - og deres ankomst til Rikers Ridge kan måske forhindre at Ondskaben drukner byen i sit mørke.

Sneen vil blive farvet rød af blod.

PIGEN UDEN NAVN

"Pigen uden navn" foregår i den tidlige vinter 1877. Scenen er sat til det sydlige Colorado, hvor det såkaldte Weminuche Wilderness ligger i forbjergene til de mægtige Rocky Mountains.

Plottet skridt for skridt

Det hele begynder 11 år tidligere; Alle Helgens Aften 1866 i en afsides flække et par timers ridt vest for Salem ude østpå. En gruppe indavlede kultister fra Whateley'ernes heksefamilie har et ritual, hvor de maner en dæmonisk ånd frem, der besætter og befrugter en ung pige. Efter ni måneder bliver en lille pige født, hendes mor dør i barselseng og den sindssyge Whateley familie glæder sig over djævelbarnets komme.

10 år senere er den lille pige blevet til et mare-ridt for sin familie - hendes magiske kræfter er vokset så meget, at hendes ældre slægtninge ikke kan styre hende. Derfor drager Elkanah Whately og hans hustru (og kusine) Mehetabel sammen med pigen mod Californien, hvor de har slægtninge, der måske kan hjælpe.

Undervejs falder de i kløerne på en gruppe ligædere - der i baghold dræber Elkanah og Mehetabel, mens pigebarnet overlever ved at bruge sine kræfter til at besnære ligæderne.

Pigen bliver "adopteret" af ligæderne og hendes trolddomskraft vokser - og dæmonen gør sig klar til at trænge ind i verdenen.

Heldigvis opdager en stamme indianere - der længe har holdt ligæderne under opsyn - hvad der sker, og griber ind for at stoppe dæmonen. De dræber ligæderne og fører pigen bort, for at afholde et større ritual, der skal forhindre at hun bliver brugt som en dæmonport til verdenen.

Ikke alle indianerne formår at modstå pigens trolddomskræfter - og i mørket venter en tredje af hendes slægtninge, der er sendt af sted af for at beskytte hende og bringe hende "hjem".

Undervejs dukker heltene op, og efter at have rodet lidt rundt i Rikers Ridge, ender de med at være i den uheldige situation, at de enten kan redde dagen eller ødelægge det hele afhængigt af hvordan de fortolker situationen...

Oversigt over handlingen

Scenariet er organiseret i fem kapitler, der sammenlagt skal spilles igennem på seks timer (med tid til introduktion og afrunding).

Rikers Ridge (Anslag og optakt; 120 min.): I nybyggersamfundet kan heltene komme godt i gang med at rydde op i ulovlighederne, anholde en eftersøgt forbryder og i det hele taget blive lidt klogere på hvad der foregår i den lille flække. De kan også høre om pigen - og måske blive forledt til at tro, at hun er et uskyldigt offer.

Der er også god tid til at spillerne kan få knyttet sig lidt til deres spilpersoner - og der kan komme lidt sjæl i rollerne.

Spor af et Blodbad (Plotpunkt; 30 min.): Heltene når frem til MacDougals Farm. De finder spor efter indianerne, der har bortført den dæmonbesatte pige - og bliver måske opmærksomme på de tre døde kanibalers levevis.

Gravpladsen (Vendepunkt; 30 min.): Heltene finder spor efter kanibalernes ugerninger - og de første spor af at noget er helt galt. De opdager også at den ensomme rytter - Jafet Whateley - er på sporet af pigen.

Stilheden i Vildnisset (Mellemspil; 30 min.): En anledning til at lade heltene reflektere lidt over hvad de oplever - og se de første tegn på pigens magiske kræfter.

Indianernes Lejr (Klimaks; 60 min.): Heltene når frem til indianernes lejr, hvor de kan overvære ritualet, der skal forhindre dæmonen i at bruge pigens krop. Hvis heltene ikke griber ind, gør Jafet, og det hele ender i kaos. Det afgørende er heltenes valg og handlinger - ikke udfaldet.



SCENE 1: RIKERS RIDGE

[0:00 ▶ 2:00]

Det er en kold vinterdag hvor sneen ligger dybt. Heltene er på vej hjem mod Denver oven på efterårets strabadser. De har rejst længe denne dag og ankommer sent på eftermiddagen til Rikers Ridge, hvor de kan få en varm og tør seng at sove i.

I udkanten af byen ligger "T.P. Corral" lejestalden, hvor heltene sandsynligvis vil styre ind for at få hestene opstaldet. Indenfor er det meste af stalden tom - det er vitterligt uden for sæsonen - men der stinker alligevel fælt. Fra baglokalet dukker en midaldrende mand frem: **Teddy** tager vel imod hestene. Han undskylder stanken, men forklarer at bagenden af stalden bliver bugt som grisesti om vinteren, hvor det er for koldt for grise- ne at gå rundt udenfor.

Teddy anbefaler heltene at tage ind på **Reagan Palace Hotel**, hvor de kan få et varmt bad og en lussefri seng at sove i.

Det står heltene frit for at fordrive tiden indtil der kommer lidt mere gang i sagerne - de kan i hvert fald tale lidt med byens indbyggere.

Der er tre formål med scenen;

- Få varmet spillerne lidt op.
- Introducerer heltene for et mindre dilemma i forhold til hvad de stiller op med den eftersøgte bankrøver (**Robert Bellows**).
- Få heltene sendt ud til MacDougall's farm.

Nybyggerflækken

Marshalls Office: Overfor hotellet ligger byens arrest og politikontor i samme bygning - et blokhus bestående af store tømmerstokke og et tag dækket af tørv. Skorstenen oser svagt, men døren er låst. Et af vinduerne har tremmer for - men det er ikke muligt at se noget indenfor, da tykke bisonskind dækker alle vinduerne. Udenfor er der en gabestok (den bliver sjældent brugt, men har en afskrækkende virkning på de fleste nybyggere på gennemrejse).

Reagan Palace Hotel: Byens største bygning er det tre etager store hotel. Lobbyen er halvtom, men en ung mand (**Lucas Wayne**) tager imod gæsterne. Pejsestuen er åben, men restauranten er lukket (møblerne er dækket med hvidt klæde). Lucas fortæller, at der bliver serveret morgen og aftensmad i Saloonen ved siden af.

Tredje sal er ikke åben for gæster - her bor **Phineas "Bulldog" Reagan** sammen med sin familie.

Phineas & Sons Drugstore: Den store købmandsbutik er lukket om aftenen, men åbner igen næste morgen. Her kan heltene få alskens forsyninger, selvom de fleste af hylderne er halvtomme. Butikken bliver passet af **Howard Reagan** (en kraftig mand, med et stort overskæg og en uvane med konstant at spise lakridsrod).

Rikers Ridge

[Fear Level 2]

Det lille nybyggersamfund Rikers Ridge, ligger på skråningen ned til en mindre flod. Folk i byen lever mest af at tilbyde rejsende vestover et sted at overnatte og provianterer, inden den videre rejse over Rocky Mountains bjergene. Her om vinteren er byen stille og halvtom, hvor der ikke er så mange der rejser mod vest.

De fleste huse i byen er blokhuse, mens tre bygninger er opført med planker: det store **Reagan Palace Hotel** i tre etager, og en stor saloon (**Rikers Rest**) som nabo til den ene side og en stor købmandsforretning til den anden (**Phineas & Sons Drugstore**).

Byens uformelle borgmester er **Phineas "Bulldog" Reagan**, der ejer hotellet, saloonen og købmandsbutikken. Hans ældste søn **Howard** driver købmandsforretningen, mens den yngste søn **Tobias** passer saloonen.

Byens arresthus bliver passet af **"Marshall" Dean Smith**, der er Phineas Reagens svigersøn (gift med **June**). Han er udnævnt af sin svigerfar.

Af andre indbyggere i byen er der **Doc. Holmes** (en tandlæge på flugt fra kreditorer i Chicago), **Robert Bellows** (sydstatsdessertør og eftersøgt bankrøver) og **Missy Malone** (lsmuk og ulykkelig mulat-luder i saloonen).



Rikers Rest (Saloon): Byens saloon er tilrøget, lugter af sved og gammel tobak blandet med osen af brændt flæsk fra køkkenet.

Væggene er udsmykket med gevire, bøffel-skind og malerier af letpåkledte kvinder. Bag baren passer **Charlie Gutter** sit job, og server flad øl, krasbørstigt hjemmebrand og en overraskende god Kentucky whisky (smuglervarer fra Dodge City, hvor det er muligt at købe den salgs gode sager fra Sydstaterne).

Om sommeren er der sjældent stille i den store saloon, men nu er de fleste af luderne sendt på "ferie" og går til hånde rundt i byen. Tilbage er kun den smukke **Missy Malone** (en yppig mulat med nedringet kjole og behagelig sydstatsaccent), der gerne taler med heltene om hvor bekymret hun er over rygterne om at der snart kommer en jernbaneforbindelse over Rocky Mountains oppe ved Denver, hvilket truer byens grundlag - mens hun prøver at lokke dem til at bruge penge på den dyre whisky.

I et hjørne sidder fire mand og spiller poker. De fire pokerspillere er den unge **Tobias Reagan** (midt i 20'erne, både er arrogant, overvægtig, har dårlig whisky ånde og for megen pomade i håret) der passer sin fars saloon, **Doc. Holmes** (en tynd mand et sted mellem 40 og 50 år, med skægstubbe og et nervøst blik - er uddannet tandlæge og på flugt fra kreditorer i Chicago) samt **Robert "Bobby" Bellows** (pjusket hår og kraftige bakkensbarter skjuler ikke hans vejrbitte ansigt, er har flere grå hår selvom han ikke er fyldt 22 år endnu - har en stor Colt .45 i bæltet sammen med en lige så stor Bowie kniv). Bobby er deserteret fra sydstatshæren og eftersøgt for at have røvet banken i Fountain City i det sydlige Colorado. Fjerdemanden er **Marshall Dean Smith**, byens bølle og værste slagsbror, der dog godt kan genkende en overmagt - og derfor blot spørger heltene om deres ærinde i byen.



Sladder og rygter i byen

Mens heltene opholder sig i Rikers Ridge, kommer de nemt til at falde i snak med folk. Her er liste over oplagte samtaleemner.

MacDougal familien: Ingen af byens indbyggere har noget godt at sige om gamle MacDougal (ingen kender hans fornavn) og hans to sønner **Connor** og **Greg**). De fleste mener at vide, at den gamle pelsjæger har boet i sin hytte siden de første nybyggere drog forbi - og han alle dage har været en modbydelig satan med samme venlige sind som en ophidset klapperslange.

Heltene skal nok hører om hvordan de to sønner et par gange har været i slagsmål hvor de har trukket kniv og dræbt deres modstandere - og selvom Marshall Dean Smith hver gang har

buret dem inde i arresten, har deres far betalt bøden med penge, ingen anede han havde.

Det skulle vist nok også være rigtigt, at de to brødre ofte tager til Denver, hvor de lokker uskyldige rejsende til at betale dem for blive guidet over Rocky Mountains. Men hver gang de har rejst forbi med en gruppe nybyggere, er de kommet hurtigt retur - måske fordi at de har dræbt de stakkels nybyggere et sted ude i vildniset?

For en måned siden dukkede der uventet en ung pige op ude på deres gård. Ingen har rigtig talt med hende, men de beskriver hende som køn - om end lidt bleg - med mørk hår og altid iklædt en slidt sort kjole. De fleste husker at have set hende i selskab med sine forældre, et lidt underligt ægtepar østfra på vej mod Californien.

Phineas "Bulldog" Reagen: Ingen tør sige noget skidt om byens "borgmester", og vil fremhæve alle de gode ting han har gjort for byen - samt hans (tomme) løfter om at betale for både en kirke og en skole i byen til sommer.

Indianerne: "De vilde rødhuder" er ikke populære i byen - selvom det er mange år siden, at der har været problemer med dem. Faktisk plejer høvding "Running Deer" og et par af hans folk at komme ind til byen hver sommer, for at sælge skind og pelse - og købe forsyninger med tilbage. De færreste ved meget om indianerne udover at de vist nok er fra Ute stammen og har vinterlejr et sted oppe i bjergene.

Jernbanen: De store jernbaneselskaber slås bogstaveligt om at komme først med en forbindelse til Californien - nu er de gået i stå oppe ved Denver, hvor deres revolvermænd udkæmper flere drabelige kampe om "retten" til at fortsætte. Indbyggerne i Rikers Ridge regner dog med, at den kommende sommer vil betyde at en eller flere af jernbarnerne får bygget en forbindelse over Rocky Mountains, hvilket vil betyde, at byen ikke længere kan leve af at være stoppested for nybyggere.

Løst og fast:

- Der forsvinder hvert år en del rejsende, der forsøger at krydse igennem området.
- Enken efter John Walker, **Eileen**, har oprettet en skole for byens børn. Hun underviser dem i en gammel lade, men den er utæt og kold.
- Det siges at **Deer Creek** er hjemsogt af genfærdet fra en indiansk medicinmand, der blev druknet derude af sin stamme, fordi han havde ofret et menneske til sine hedenske guder.
- Tre medlemmer af The Sumner Gang (unge **Charlie Sumner** i selskab med **Black Pete** og **Frankie Two-Guns**) var i byen for en måned siden. Ingen ved hvor de drog hen, men de købte en del forsyninger i købmandsbutikken. Måske har banden en hule oppe i bjergene?



Scener i Rikers Ridge

Da meningen med opholdet i Rikers Ridge er at skabe atmosfære og hjælpe spillerne godt i gang, der er samtidig god plads til at lade spillerne styre begivenhederne i byen, er der her et par ideer til nogle scener du kan bruge.



Den eftersøgte mand...

Robert "Bobby" Bellows bliver nervøs, når heltene kommer ind i saloonen, og de kan nemt (Notice TN 4) genkende ham fra en række Wanted plakater de selv har hængt op på en stribe dilligence stationer.

Han har røvet banken i Fountain City (hvilket han er eftersøgt for) og har slået sig ned i byen, hvor gamle "Bulldog" Reagen ikke har noget i mod at huse forbrydere, så længe de ikke laver ballade og er villige til at give en hånd med.

Der er lagt op til at heltene skal tage affærer - og en fredelig anholdelse er mulig, da Robert efter at have kigget nervøst mod Tobias, får et diskret nik og et selvsikkert smil, der tydeligt signalerer, at det hele nok skal gå.

Uroligheder fører på den anden side hurtigt til ballade, der dog ikke kommer videre end et slagsmål, så længe ingen af Reagan familiens medlemmer kommer alvorligt til skade - skulle det ske, vil stemningen hurtigt blive meget aggressiv og truende.

Måske gør heltene sig nogle overvejelser om hvorvidt det er smart, at efterlade Bellows i arresten (det viser sig hurtigt, at han er gode venner med både Tobias Reagan og Marshall Dean Smith). På den anden side, kan de ikke tage ham med ud i vildniset. Og en hurtigt hængning er i overkanten, da han ikke er eftersøgt for mord - og vil medføre højlydte protester fra Marshall Dean Smith og hele Reagan familien.

Ender det hele med at Bobby Bellows dør, vil Marshall Dean Smith være den første til at prøve at få fingrene i dusøren (den er på **\$200**) - heltene kan jo alligevel ikke få den udbetalt (de får i forvejen løn for at fange forbrydere og kan derfor ikke få udbetalt dusøren). Hans forslag er, at de jo bare kan sige, at det var ham, der skød Bobby - og tilbyde heltene at dele dusøren.

Der er ingen rigtig løsninger i denne sag, men i stedet lidt rum for rollespil.

Robert "Bobby" Bellows

(21 år, bakkenbarter og vejrbidt ansigt)

Fighting d6; **Shooting** d6; **Stealth** d6.

Parry 5; **Toughness** 5;

.45 Revolver; Att d6; Dam 2d6+1

Bowie Knife; Att d6; Dam d6+d4+1

Brawling; Att d6; Dam d6

Møde med bykongen...

Phineas "Bulldog" Reagen vil selv opsøge heltene, for at høre lidt nærmere om hvorfor de er kommet til Rikers Ridge. Phineas vil prøve at lokke dem væk fra byen, og måske gøre noget ved MacDougall familien (han vil helst have at de bliver skudt ned som hunde, men det vigtigste for ham er, at han selv og familien ikke bliver roddet ud i noget farligt).

Derudover er han en smule bekymret for om heltene vedet uheld skulle opdage nogle af de skumle sager, han roder rundt med for at tjene penge (han køber blandt andet hælervarer fra The Sumner Gang, har solgt fordærvet kød på dåse til gennemrejsende og har et par gange egenhændigt valgt at lynche ballademagere, der truede hans magtposition i byen.

Det er nok ikke meget heltene hører om hans baggrund - men for at forstå manden, får du lidt detaljer: Phineas er flyttet vestpå fra Dodge City for at skabe sig en formue - siden Batt Masterson og Wyatt Earp begyndte at håndhæve loven i Dodge City, har det nemlig ikke været så nemt (I hvert fald ikke for Phineas, der solgte smuglervarer og afpressede kunder, der besøgte hans bordel). Han er en høj mand, med et stort overskæg, hvid skjorte og vest - gerne med en cigar i munden og en whiskey i den ene hånd. Sit øgenavn fik han i ved i sine unge dage at tjene til dagen og vejen som bokser.

Phineas "Bulldog" Reagen

Fighting d8; **Persuasion** d8; **Shooting** d6;

Parry 6; **Toughness** 6;

Derringer; Att d6; Dam 2d6

Brawling; Att d8; Dam d6

Den godmodige luder..

Missy Malone vil i løbet af aftenen indsmigrer sig hos Jeremiah Bouché, og tilbyde ham, at han kan sove i hendes værelse uden beregning - hun savner blot en at snakke med, og er ligesom han flygtet fra New Orleans. De har meget til fælles, og Jeremiah er i fare for at begå den fejl, at tro, at bare fordi de har sex og kan tale sammen, kan de også nære ægte følelse for hinanden.

Desværre kan det ikke ende lykkeligt, og næsten morgen vågner Jeremiah op ved siden af en kold og stendød Missy Malone, der i løbet af natten har sneget sig til at tage en overdosis morfin. Hun smiler og ser fredfyldt ud - men det er kun stilhed før stormen, da Tobias Reagen ret hurtigt hidser sig op (hendes død vil koste ham mange penge). Hvis han ikke kan lade sin vrede gå ud over andre, vil han tæske en anden af luderne (**Susan**), "så kan de forbandede skøger lære, at de ikke skal pisse ham afl!".

Pigen uden navn...

Dagen efter at heltene er ankommet til Rikers Ridge, kommer gamle MacDougals to sønner **Connor** og **Greg** til byen i selskab med **Pigen**.

Heltene vil se dem ankomme i en hestevogn, hvor to hunde gøende løber bagved. Når vognen stopper skræmmer mændene hundene væk ved at kaste sten efter dem. Senere dukker hundene op igen, og fortsætter med at gø (det er pigen de gør af, men heltene vil nok tror, at det er de to mænd, der er årsag til spektaklet).

Connor og Greg er begge to kraftige, muskuløse mænd, med kraftigt skæg, vejrbidte ansigter og langt hår - de har ternede skjorter og hjorteskindsbuker på. Kulden generer dem ikke.

Pigen er ikklædt en gammel kjole, der stumper over hendes ben, en kyse, træsko og et sjal hun skutter sig bag. Hun vil på intet tidspunkt sige et ord, allerhøjest se lidt betuttet ud.

MacDougall brødrene vil styre deres vogn hen foran **Phineas & Sons Drugstore**, hvor de vel læse deres varer af - det drejer sig mest om forskelligt tøj, lidt guldgraverudstyr og nogle kasser med dåsemad og andre ting, de har fra deres lager med stjalne ting. Bliver de adspurgt, vil de brokke sig over, at de fleste nybyggere er for fattige til at betale kontakt for deres hjælp, og de derfor må tage sig betalt med forskellige varer, som de så kan sælge i byen.

Der er ikke lagt op til at heltene skal opsøge de to mænd og pigen - bare have mulighed for at overvære dem. Men det kan jo alligevel godt være, at de gør det - og så længe det hele ender med, at Pige kommer tilbage til MacDougall farmen er alt vel.

De to mænd er bryske, og vil være afvisende overfor alle. Pigen vil som sagt ikke sige noget - men bliver hun spurgt om mændene behandler hende godt, om hun vil med dem tilbage eller andet i den stil, vil hun nikke.

Kommer det tumult, vil Pigen forsøge at stikke af, gemme sig og senere igen dukke op ude ved Farmen hvor hun bor.

Connor/George MacDougall

(ca. 30 år, muskuløse, kraftigt skæg og hår)

Wildcard (har to Fate Chips)

Fighting d8; **Shooting** d8; **Stealth** d8.

Parry 6; **Toughness** 7;

Shotgun; Att d8+2; Dam 1-3d6

Bowie Knife; Att d8; Dam d8+d4+1

Brawling; Att d8; Dam d8

Pigen uden navn

(ca. 11 år, bleg, ser betuttet ud)

Wildcard (har to Fate Chips)

Stealth d10

Parry 6; **Toughness** 10

Fist/Kick; Att d4; Dam 1d4

Helvedet i Grissestalden...

Teddy en led drukkenbolt, der driver sin lejestald og grissesti med hård hånd. Han har to knægte til at gå til hånd, **David** og **Tommy**, der får lov til at knokle for føden. Drengene er begge blevet forladt af deres forældre, der solgte dem til Teddy, for at få råd til at fortsætte rejse mod Californien. Drengene ved godt, at de er slaver - men Teddy foretrækker at fortælle, hvordan han har givet dem et hjem i en ellers grusom verden.

Mens Mathew eller Darlene går en tur alene i byen, ser han/hun de to drenge løbe af sted, mens de kaster med snebolde. Legen ophører brat, da Teddy kommer forbi. Tommy stikker af, men Teddy griber fat i David, smækker ham en på skrinet, og truer ham med, at han en dag ender som grisseføde.

Måske griber spilpersonen ind - måske ikke. Men senere bliver samme spilperson opsøgt af Tommy, der tydeligvis har fået mange tæv, og desperat trygler om at få hjælp til at slippe væk fra byen. Han frygter med god grund for sit liv. Inden længe dukker Teddy op, og leder efter drengen, som han vil prøve at slæbe med tilbage til svinestien.

Teddy P.

Fighting d8; **Intimidate** d6; **Stealth** d6;

Parry 6; **Toughness** 5;

Club; Att d8; Dam 2d6

Brawling; Att d8; Dam d6

Enke og skolefrøken..

Eileen Walker er enkefrøken og skolelærer. Hun har indrettet en lille skole for byens børn i en gammel lade, men bygningen er utæt.

Bliver der lejlighed for det, vil hun kontakte Joshua og/eller Matthew for at spørge om deres hjælp til at reparere taget i laden - ingen af de lokale mænd gider hjælpe hende, da de alle sammen har vigtigere ting at se til (som fx at drikke hjemmebrand og spille kort). Og hvem kan sige nej til en ung enkefrøken men lyse lokker, blå øjne og en spinkel krop under de bløde vinterfrakke?

Det er oplagt, at Joshua kommer til at udstille sig selv lidt - han er trods alt ret fummelfingret (-2 Repair), mens at Matthew har alle forudsætninger for at gøre kur til hende (han er jo uddannet, har østkyster manerer og det hele).

Scenen er tænkt som et lidt komisk/romantisk sidespor, hvor de to herrer, kan blive spillet lidt ud mod hinanden, uden det tager overhånd. Det vil i vært fald gøre lidt ondt på Joshua, at han ikke kan være den stærke mand og redde en frøken i nød helt så elegant som Matthew.



SCENE 2: SPOR AF ET BLODBAD

[2:00 ▶ 2:30]

På et tidspunkt tager heltene nok ud til MacDougals farm...

En aften - sikkert en eller to dage efter heltenes ankomst til Rikers Ridge angriber indianerne MacDougals fam (med andre ord; det sker, når spillerne og du er færdige med at spille på stemningen i byen og er klar til at komme videre med handlingen).

Inden fra byen er flammerne tydlige, og heltene må formodes at reagerer på det - i hvert fald senest næste morgen. Samtlige bipersoner i byen vil i hvert fald opfordre heltene til at undersøge sagen.

Når heltene når frem til MacDougalls Farm (Fear Level 4; Guts skal testes mod 8), hænger stanken af brændt kød stadig tungt over lysningen på trods af, at vinden normalt ville have blæst frisk luft til.

Fire ulve kredser omkring, men de har ikke sat tænderne i de døde endnu - noget holder dem tilbage, selvom de tydeligvis er underernærede.

Ulvene er ikke almindelig dyr, med ådselsulve og kun indianernes trolddom, forhindrer dem i at komme tættere på.

Heltene vil til at begynde med kun se ulvene gå rundt i skovbrynet, og det vil kræve stor opmærksomhed (Notice TN 8), at opdage, at de ikke er normale.

På et par pæle rundt langs lysningen, hænger nogle fjer-prydede cirkelformede tingester, der med et Knowledge (Occult (TN: 4) eller Common Knowledge (TN: 4 for Joshua, TN: 8 for de andre) identificeres som indianske drømmefangere. De er hængt op for at indfange de dårlige minder, der hjem søger lysningen - og har også den effekt, at de holder ådselsulvene væk. Hvis heltene piller ved drømmefangerne, får ådselsulvene frit spil til angribe og kaste sig over de døde kannibaler.

Spor i sneen

Imellem de udbrændte bygninger ligger ligene af familien MacDougal - tre mænd. De er alle nøgne og der er tydelige tegn på en meget voldsom og brutal død med gentagne knivstik og tomahawk slag. Måske er de ligefrem blevet torteret? I hvert fald er de alle tre skalperet og har fået deres hjerter skåret ud af kroppen (hjerterne har indianernes medicinmand brændt på et bål for at forhindre, at de tre kannibaler skulle vende tilbage som levende døde).

En nærmere undersøgelse af de afdøde, vil desuden afslører at de alle tre har unaturligt lange hjørnetænder.

Ved hjælp af lidt Tracking (TN 4), er det nemt

at se spor efter at nogle indianere er blevet dræbt, men at de overlevende har taget de døde med for at begrave dem et andet sted.

Indianernes spor leder ud i vildnisset med reting op mod bjergene - det første stykke har de været til fod (der er også spor af at pigen er gået med dem). Men et stykke fra lysningen har indianerne steget til hest og reddet videre.

Der er spor af to nedbrændte bygninger: Den ene et stort blokhuse hvor familien boede, der er ikke meget tilbage udover stenene fra ildstedet, hvor der ligger nogle sortsvedne knogler (et Healing test afslører at de minder om ribben og den ene arm fra et menneske).

Den anden bygning har været et spisekammer, og ilden har ikke gjort stor skade på kælderens - hvor heltene kan finde en lang række ejendele fra de folk, som MacDougall og hans sønner igennem årene har overfaldet og spist. Det meste grej har tydeligvis tilhørt nybyggere på vej mod vest for at følge deres drømme.

Af andre spor kan heltene finde et par knækkede pile rundt omkring i en brændestabel og ved brønden, en sodsværtet natkjole med blodpletter på (tilhørte pigen) samt en gammel mødig ved siden af lokumsskuret (i møddingen er der flere menneskeknogler).

De fire ådselsulve

Deres øjne lyser rødt, deres ånde stinker tungt af lig. De var engang almindelige ulve, men efter at have spist døde uvæsner, er de selv er blevet forvandlet til uvæsner.

Fighting d8; **Intimidation** d10; **Notice** d6
Pace 10; **Parry** 6; **Toughness** 7;

Bite; Att d8; Dam d8+d6

Howl: Kan lave et Test of Wills Attack med Intimidation, der påvirker alle inden for hørevidde.



SCENE 2½: TILBAGE I RIKERS RIDGE

[Valgfri scene]

Måske får heltene lyst til at drage tilbage til Rikers Ridge, inden de sætter kurs mod vildmarken?

Det er ikke meningen, at heltene skal bruge alt for lang tid i byen - allerhøjest fylde saddeltaskerne med proviant og ammunition.

Ved ankomsten til byen bliver de mødt af en gruppe bevæbnede mænd, der lettere beruset vogter over en barrikade ind til byen. De har drukket en del hjemmebrand for at holde varmen, men er ikke ude på ballade, så længe de er overbevist om at heltene ikke er indianere (selvom de nok vil lade et bemærkning falde om såvel "pigebarnet" og "niggeren").

Mændenes leder **Marshall Dean Smith** er byens bølge og værste slagsbror, der dog godt kan genkende en overmagt - og derfor blot spørger heltene om deres ærinde. Og gerne forklarer, at byens "milits" er sat i beredskab fordi, "de forbande indianere er gået på krigsstien og har angrebet MacDougals farm - og godt det ikke gik ud over nogle gode borgere!". Han har samme morgen været en ridetur ude forbi MacDougall's farm, for at undersøge den ildebrand, der kunne ses fra byen i går. Her fandt han sporene af indianerne og blev hårdt ramt af frygt - han har ikke været ædru siden han kom tilbage til byen og fortalte om rædslerne.

Byens "borgmester" **Phineas "Bulldog" Reagen** har samlet de fleste af byens borger i hotellet, hvor der er fællesmøde. Stemningen er præget af frygt. Phineasa vil gøre hvad han kan, for at få heltene af sted efter indianerne - han frygter lige som alle de andre, at "de vilde" er blevet grebet af blodrus, og byen snart vil blive løbet over ende. Hvis det ikke lige var fordi, at der var så meget sne, ville han have prøvet at stikke af i spidsen for et vogntog med alle hans værdifulde møbler og andre sager - nu har han i stedet sørget for at få opsadlet en hest, der står klar bag ved hotellet. Så kan han da i mindste redde sig selv, hvis indianerne angriber - han er villig til at lade sin familie og alle andre i stikken.



Marshall Dean Smith

(32 år, almave, skægstubbe og brede skuldre)

Fighting d8; **Intimidation** d6; **Shooting** d6.

Parry 6; **Toughness** 6;

Shotgun; Att d6+2; Dam 1-3d6

.45 Revolver; Att d6; Dam 2d6+1

Brawling; Att d8; Dam d8

Otte fulde og forfrosne mænd:

Fighting d6; **Shooting** d6.

Parry 5; **Toughness** 5;

Shotgun; Att d6+2; Dam 1-3d6

Brawling; Att d6; Dam d6



SCENE 3: GRAVPLADSEN

[2:30 ▶▶ 3:00]

Indianernes spor leder heltene forbi Deer Creek, der er en slugt hvor MacDougall og hans sønner har forsøgt at skjule sporene af deres ugerninger.

En å der hele sommeren fyldes med smeltvand, har gravet en slugt igennem landskabet. De lokaler undgår stedet, som de siger er hjem-søgt - men det er ikke et gammelt indianerspørgelse der er skyld i stedets kolde skygger, som holder dyrelivet væk (Fear Level 3; Guts skal testes mod 7). Det skyldes i stedet sporene efter MacDougall mændenes forbrydelser, der ligger gemt i slugten.

Indianernes spor leder heltene forbi slugten, hvor en snes nybyggervogne ligger sønderknuste med bøjler og hjultænder stikkende frem af sneen som et kæmpemæssigt skellet. Kanibalerne har simpelthen skubbet dem ud over kanten, for at slippe af med dem.

Øverst i bunken af vogne er Elkanah og Metetabel Whateley's vogn - deres kufferter med tøj har været gennemrodet, men kun de mest værdifulde ejendele er fjernet. Der er tydeligvis også tøj, der har tilhørt pigen - selvom heltene med et Notice (TN 8) eller Research (TN 4) vil finde det mærkeligt, at der ikke er noget legetøj i vognen.

Det er vigtigt, at heltene finder de to Handouts, men du må selv afgøre hvorhenne - bare de bliver fundet! I det ene handout kan de læse lidt om pigen og hendes familie, i det andet får de et varsel om hvem den ensomme rytter er.

Heltene gør efter lidt tid endnu et fund - i en grotte i siden af slugten, venter der dem det skræmmende syn af en hel gravplads oversået med knogler efter de ofrer, som ligæderne igennem de sidste mange år har overfaldet og spist. Når det går op for heltene, er et Guts test på sin plads (der er -3 på testen grundet det høje Fear Level i slugten).

Alle der fejler, kan se frem til et grimt mareridt når de ligger sig til at sove (se på næste side).

Flere af knoglerne er mærket af bid fra ådselsulvene, der gerne spiser de rester kanibarne efterlader. Der er desværre ikke andre spor.

Den ensomme rytter

Når heltene ridder væk, vil en af dem komme til at kigge sig tilbage over skulderen. Han (eller hun) vil opdage, at en ensom rytter langsomt rider frem mod slugten. Vender heltene om forsvinder han sporløst, men stopper de op og iagt-tager ham, vil de se, at manden trods sin flagrende frakke er tynd og ranglet, og grundigt gennemsøger Whateley'erne vogn. Han vil også kort gå ind i hulen, og kommer ud derfra med en pose (han har samlet sine slægtinges knogler sammen, for at tage dem med hjem - hvor de først vil blive brugt til et ritual til at tale med deres afdøde sjæle, og dernæst blive begravet).

Uanset hvad heltene gør, vil det ikke lykkes dem at komme ind på livet af rytteren - Jafet har en overnaturlig evne til at forsvinde sporløst.



SCENE 4: STILHEDEN I VILDNISSET

[3:30 ▶ 4:00]

Vildniset er der kun stilheden. Vinterens dyne er trukket over landskabet, og de eneste spor efter mennesker er de sat af indianernes heste i kurs mod bjergene. I stilheden hører heltene deres sjæl græde.

Det er ikke meningen, at der skal være de store action scener i mellemspillet frem mod klimaks - i stedet skal heltene have mulighed for at reflekterer over deres situation.

Spor der skræmmer

Hen mod aften kommer heltene forbi en lejrplads, hvor indianerne har overnattet. I sneen ligger tre døde indianere, der øjensynligt er blevet dræbt af deres egne - som MacDougall mændene har de også fået skåret hjerterne ud.

De tre døde indianere blev besnæret af pigens trolddom, og forsøgte at angribe og dræbe medicinmanden inden de blev overmandet og dræbt. Indianerne valgte at drage videre i hast inden pigens kraft griber flere af dem.

Hele situationen må gerne virke besynderlig på heltene, der nok ikke har alt for nemt ved at fortolke sporene og gætte hvad der er sket.

Drømme i natten

Når heltene selv gør holdt for natten, vil de få lejlighed til at tale lidt sammen. Du skal efter tur spørge spillerne, hvad deres spilperson tænker på - og gerne hjælpe dem til at sætte ord på nogle følelser, fx kan du spørge lidt ind til dem:

Til Joshua: Hvorfor tror du, at mennesker handler i ondskab?

Til Darlene: Hvordan tror du, den bortførte pige har det lige nu? Hvordan du selv havde det, da du så dine forældre blive myrdet?

Til Mathew: Kan du finde plads i dit hjerte til at tilgive indianerne, hvis det kan redde pigen?

Til Jeremiah: Hvilket mareridt frygter du mest?

Når der er kommet tilpas stemning af melankoli og eftertænksomhed, kan heltene gå til ro. Og så er tiden inde til at de helte, der fejlede deres Guts test i grotten, skal betale prisen.

Beskriv hvordan de vågner midt om natten, ved at høre en pige skrig i det fjerne. Det sner og de kan ikke se så langt. Den hvirvlende sne gør, at de bliver væk for hinanden. En falder ned i et hul fyldt med knogler, og kan ikke grave sig fri. I hulen dukker en nøgen mand frem, med blod i ansigtet og en afgangsvet menneskearm i hånden. Alle vågner de op med smagen af blod i munden og kaster op.

Næste morgen kan heltene fortsætte deres rejse igennem det kolde vildnis - det er ikke meningen der skal ske noget og turen byder ikke på andet en kolde fingrer, imponerende natur og en tyngende stilhed, indtil de sent på aftenen ankommer til Clear Water, hvor Ute indianerne har oprettet deres vinterlejr.



SCENE 5: INDIANERNES LEJR

[4:00 ▶ 5:00]

Heltene overværer indianerne samles i lejren for at lave et eller andet ritual mens fuldmånen er på vej over horisonten. Mens indianerne danser og synger, bliver Pige ført frem til noget, der ligner optakten til en menneskeofring.

Det bør ikke volde heltene de store problemer, at snige sig ind på indianerlejren, da medicinmanden har samlet hele stammen til at deltage i det ritual, der skal fordrive dæmonen fra pigens krop inden den får adgang til vores verden.

På himlen bryder fuldmånen frem og det vil hurtigt være åbenlyst, at indianerne vil nå klimaks i deres ritual i det øjeblik fuldmånen slipper horisonten (Fear Level 3; Guts skal testes mod 7).

Lejren ved Clear Water

Lidt uden for lejren kan heltene måske komme forbi en gravplads, hvor indianerne har begravet de tre krigere, der døde under angrebet på MacDougalls farm - de er placeret på deres sidste hvileplads to meter over jorden på en seng af grene, løftet på af fire stolper. De er lagt til hvile svøbt i klæde, under kraftige bisonkind og med deres våben.

Indianernes tipier står alle tomme hen, da de ældste har taget børnene med ud til et gemmested hvor de måske kan være i sikkerhed, hvis ritualet fejler. Fra høvdingens tipi hænger MacDougall mændenes tre friske skalpe.

Der er en anspændt stemning i lejren - Jeremiah kan tydeligt mærke hvordan ritualet tiltrækker ånderne, han føler, at han kan se dem flyve rundt i skyggerne og røgen. Selv de andre helte, kan tydeligt mærke, at der er noget galt og som fylder luften med trolddomskraft.

Normalt ville en indianerlejr være fyldt med løsgående hunde, men de er alle flygtet ud i skoven - og alle hestene er tydeligvis skræmte og har trukket sig tilbage i tæt klynge i foldens fjerneste ende.

Den nemmeste rute ind i indianerlejren er at snige sig af sted langs en frossen bæk, der bugter sig igennem lejren.

Indianerne synger højt og stamper rundt om et stort bål mens tromme slår takten. Høvding **Running Deer** står stille midt i det hele og ser på - klar til at dræbe pigen, hvis hun ser ud til at få held til at bruge sine trolddomskræfter.

Medicinmanden **Soaring Eagle** har en stor bisonmaske på, fra hans arme hænger en snes ørnefjer og han danser vildere end de andre - hans arme nøgne bryst og arme bløder fra sår han har skåret i sig selv, for at påkalde åndernes kraft til ritualet.

Pigen står bundet til en stor totempæl, hun har et knebel i munden og et tørklæde for øjnene. Og langsomt danser medicinmanden nærmere og nærmere med sin kniv i hånden.

Heltene vil måske gribe ind, hvis de tror, der er tale om en menneskeofring.

Griber heltene ikke ind, så gør Jafet det. Han har sneget sig ind i lejren, og er kommet på skudhold. Med et hylende skud fra den ene af hans forheksede seksløbere dræber han medicinmanden, og der udbryster tumult. I forvirringen vil han prøve at nå frem til totempælen og befri pigen - med det mål, at slippe væk til hest.

Jo mere heltene blander sig, jo farligere er det for dem, da indianerne vil angribe dem med alt hvad de kan. Det er dog ikke helt umuligt, at få talt fornuft med indianerne - men det kræver at heltene holder hovedet meget koldt, og hurtigt får taget kontakt med Høvding Running Deer.



Gør kampen hektisk, da alle render rundt mellem klipper og tipier, er det svært at få overblik i mørket (husk at der for det meste vil være -2 på Shooting grundet mørket).

Det vil være smukt, hvis klimaks kulminere med en jagt til hesteryg igennem bjergene, hvor de gode helte er i hælene på Jafet. For til sidst at ende med et ægte Showdown med brug af Duel reglerne.

Indianerne vil forsøge at dræbe pigen, da det er for sent at fordrive Dæmonen, nu hvor Soaring Eagle er død - hvad heltene gør, er deres valg.

Pigen selv har mistet forstanden, og er ude af stand til at sige noget, der giver mening - i stedet taler hun højt på et sært sprog (Mathew, der har en uddannelse, kan måske genkende det som Old Sumerisk med et Common Knowledge Test). Alle der forsøger at gøre hende noget, skal teste Spiret mod TN 8, for at overvinde hendes beskyttende trolddom og vilje til at leve.

Lader de pigen overleve, vil dæmonen der har besat hende le så højt, at pigen griner som en besat, mens hun får et vildt blik i øjnene og en kraftig sved, der stinker af svovl.

Det vigtigste er at heltene træffer et valg om hvad der skal ske med pigen, og ikke hvorvidt terningerne er med spillerne. Sæt scenariets action på pause når valget er taget.



Efterspil, valg og konsekvens

Et valg uden konsekvenser mangler ofte lidt bid - og specielt når valget kan blive manipuleret af optakten og ikke mindst fremprovokeret af hastige begivenheder i minutter op til valget.

Derfor sætter du scenariets action på pause, når spillerne - har truffet deres valg.

Fortæl spillerne, at det nu er deres opgave, at fortælle hvad der videre sker - og ikke mindst hvilke konsekvenser deres handlinger vil få, både for spilpersonerne selv og deres omgivelser.

Brug eventuelt nogle af følgende spørgsmål til at hjælpe spillerne på vej, til at få bevidsthed om, at deres valg var vigtigt:

Hvad sker der med indianerne nu? Vil stammen gå til grunde, begynde et hævntogt mod de hvide nybyggere eller noget helt tredje?

Hvad sker der med indbyggerne i Rikers Ridge? Vil Phineas "Bulldog" Reagen fortsætte som bykonge? Vil Bobby Bellows få sin straf?

Og hvordan vil spilpersonerne få det fremover? Skal de finde et sted, at gøre af Pigen uden navn? Børnehjem, kloster, adoptivforældre er oplagte muligheder...

Og ikke mindst spørgsmål om hvordan scenariets begivenheder har ændret dem, er interessante:

Vil Joshua og Darlene kunne få et forhold, oven på de ting, som de har oplevet og gjort?

Kan Jeremiah undslippe dæmonerne i sine drømme, eller vil han gå til grunde mens han dulmer sjælesmerten med morfin?

Vil Mathew fortsætte sin umulige kamp, eller vil han rejse hjem østpå?





Ute indianerne

Engang levede de uforstyrret på prærien, hvor de jagtede bison - og i bjergene hvor de fiskede og fandt ly for deres fjender. Nu har den hvide mand fordrevet dem fra deres levesteder - og alligevel har høvding **Running Deer** altid forsøgt at følge fredens vej. Det er kun fordi at stammens medicinmand - **Soaring Eagle** - forudså at en af de onde Manitouer ville trænge ind i verdenen, hvis ikke pigen blev fanget og hendes krop befriet for dæmonen gennem et ritual, at han lod sine krigere angribe MacDougals farm.

Høvding Running Deer

Fighting d10; **Notice** d6; **Riding** d8; **Shooting** d8
Parry 8; **Toughness** 6;
Bow; Att d8; Dam 2d6
War Club; Att d10; Dam d10+d6
Knife; Att d10; Dam d8+d4
Combat Edges:

Improved Frenzy (Må angribe to gange i nærmkamp uden Penalty på Fighting).

Ute indianere

Fighting d8; **Notice** d6; **Riding** d6; **Shooting** d6
Parry 7; **Toughness** 6;
Bow; Att d6; Dam 2d6
Tomahawk; Att d8; Dam d8+d6
Knife; Att d8; Dam d8+d4
Combat Edges:

Improved Frenzy (Må angribe to gange i nærmkamp uden Penalty på Fighting).

Den ensomme rytter

Jafet Whateley er ikke som så mange andre af sine slægtninge direkte i stand til at bruge sort magi. I stedet har han en fantastisk evne til at følge et spor igennem ødemarken og gøre sig usynlig for sine fjender.

Han er en meget tynd mand, men hule kinder og indsunkne øje. Han hud er nærmest hvid, bortset fra de sorte rander under øjnene - han har ingen spor af skæg, men han sorte hår er langt, fedtet og hænger i tjavser. Han sorte jakke og det blodrøde halstørklæde flagrer altid rundt om ham, og hans hat har en bred skygge og er altid trukket langt ned i panden.

Jafets sorte hingst virker lige som sin rytter alt for tynd og udmagret.

Han er bevæbnet med to revolvere, der er ladet med kugler lavet af menneskekogler og krudt blandet med Ghostrock. Når hans pistoler går af, er krudtrøgen grøn og stinker af svovl - mens kuglerne nærmest hyler inden de splintres mod deres mål. Effekten er sammenlignelig med dum-dum kugler.

I en sæk ved sin sadel, har han en sæk med koglerne fra Elkanah og Metetabel Whateley.

Jafet Whateley

Wildcard (har to Fate Chips)

Agi d8; **Sma** d6, **Spi** d8; **Str** d6, **Vig** d8

Charisma -2; **Parry** 5; **Toughness** 6

Fighting d6; **Intimidation** d8; **Notice** d8+2;

Shooting d10; **Stealth** d10+2; **Survival** d10+2;

Tracking d8+2

Skills Edges: Alertness, Woodsman

Combat Edges:

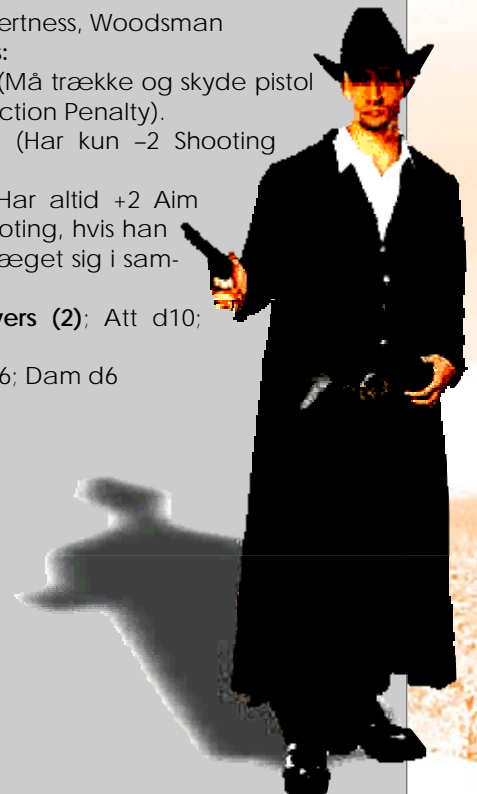
Quick Draw (Må trække og skyde pistol uden Multi Action Penalty).

Hip-Shooting (Har kun -2 Shooting for Fanfire)

Marksman (Har altid +2 Aim bonus til Shooting, hvis han ikke har bevæget sig i samme tur)

Cursed Revolvers (2); Att d10; Dam 2d8

Brawling; Att d6; Dam d6



Kære Elkanah,

*Vi glæder os til at I kommer - og hvor ville vor fælles oldemor
Whilhemina, have set frem til at møde den lille, hvis det ikke var
for de tragiske hændelser, der har ramt os alle så hårdt. Forbandet
være de lokale og deres overtro!*

*Jeg har studeret begivenhederne I beskrev - og med undfangelsen
Alle Helgens Nat og pigens efterfølgende fødsel fra grandkusine
Bethias urørte skød tyder alt på en hidtil uset konvergens, der får
mig til at tænke, om den lille pige kan være en søster til vor nevø
lille Lucifer? Han har jo også siden sin fødsel sidste år, vist sig at
besidde en særlig Kraft.*

*Rejsen vestpå er farefuld, og jeg sender Noahs fugleskræmsel af
en søstersøn af sted for at ledsage jer den sidste vej fra Denver -
han er en dygtig stiftinder, og trods han ikke har Evnen og intet
talent for Kundskab, er han en formidabel vogter.*

Med forventning om et snarligt gensyn,

Jebediah

DENVER TELEGRAPH OFFICE

To: E. Whateley, Morgans Hotel

From: Samuel Whateley, Salt Lake City, Deseret

Noahs søn blev opholdt undervejs - STOP -
Fortsæt i hast - STOP - Han skal nok finde jer.

Kort om Deadlands verdenen

[Bilag 2]

Borgerkrigen mellem Nord og Syd hænger på 16. år, mens Custer er ved at samle en bande af frivillige mordere til at hævne nederlaget ved Little Big Horn. Siden et stort jordskælv kastede halvdelen af Californien i havet, og de første fund af det nye vidunder-kul Ghostrock, har verden været af lave.

Magi og dampmaskiner

Deadlands verdenen er en zombie-western verden, fuld af Jules Verne inspirerede Steam Punk maskiner, der er drevet af det magiske Ghostrock. Magi er ægte nok, men frygten for den er stor – og regeringen både nord og syd for borgerkrigens frontlinier, holder sandheden skjult for folk, af frygt for hvad folkemasserne dog kan finde på. Nogle mener, at det hele gik galt ved Ghettysburg, 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, skælvte jorden så den halve stat faldt i havet. Manitouerne har siden da forsøgt at gøre verdenen til et Helvede på Jord. Og i det vilde vesten er Fire Ryttere vagt til live fra Johannes Åbenbarings dommedagsprofetier.

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 trylles frem i Hucksters hånd.

Colorado

Colorado er et lovløst område på den vestlige prærie og de mægtige Rocky Mountains. Den eneste lov der gælder, er vestens lov.

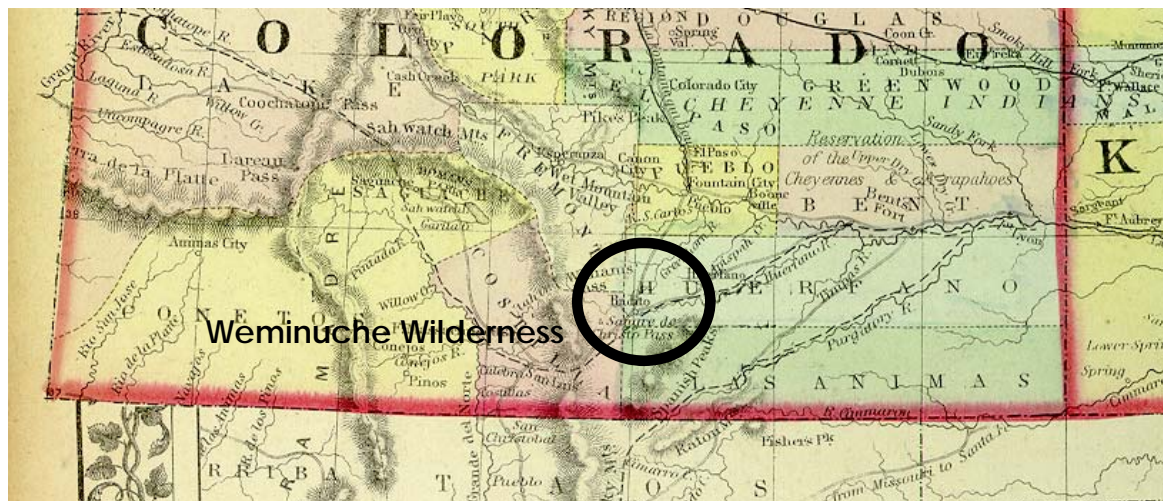
Colorado Territoriet er netop blevet oprettet som en stat i Unionen, men samtidig har Konføderationen indlemmet staten i sine rækker. Overalt hersker lovløshed og forvirring. Men trods regeringerne på østkystens forsøg på at få kontrol over området, er den eneste sande magthaver i Colorado borgmesteren i Denver, og det er langt fra alle, der følger hans forsøg på at opretholde neutralitet i borgerkrigen.

Colorado Marshalls

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 at give alle folk lige dele af retfærdighed.

Vesten lov kan virke brutal på sarte sjæle, men heldigvis kan de fleste stridigheder løses med en advarsel. Men af og til skal der trækkes en Colt .45 frem, for at få folk til at lytte til fornuft - og nogle gange skider vesten lov direkte til dommen, hvor retfærdigheden udmåles med et par fod hampereb om halsen.

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



Deadlands regler for grønskollinger

[Bilag 3]

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

Alle spillpersonerne har Traits—delt op i fem Attributes (Strength, Agility, Smarts, Spirit og Vigor) og en håndfuld Skills.

I modsætning til mange andre spilsystemer, er en Trait ikke et tal. Det er i stedet udtrykt ved en typer terning fx d6 eller d10. Når du skal teste en Trait (altså en Attribute eller Skill), slår du bare den terning, der er angivet. Helte har også 1D6 ekstra, når de tester Traits, og beholder altid den højeste terning af dem de slår.

Ace - slår du max på terningen (fx 6 på en D6), har du lavet et Ace, og slår terningen igen, og ligger det nye slag oveni (du kan altså godt slå mere end 6 på 1d6).

Den normale sværhedsgrad er 4 + det løse. Det betyder, at det ofte er sværere end 4 at ramme nogen med en revolver - måske løber kujonen væk fra dig eller du har 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 kun en Wound Status, der giver -1 til alle terningslag per Wound du har.

Deadlands reglerne gør flittig brug af Western elementer: initiativ fasen styres med spillekort, poker er en del af det at bruge magi, og alle sande helte har "Chips", som kan redde dem i livets store spil.

Reglerne er derudover tilstrækkeligt udførligt forklaret på i det vedlagte bilag "Deadlands Reloaded: Døden rider altid med", så det gør vi ikke mere ud af her.

Har du lyst til at stifte nærmere bekendtskab med reglerne, kan du gøre det i de fine rollespilsbøger "Savage Worlds" og "Deadlands: Reloaded".



Hucksters

[Bilag 4]

De fulde regler for Hucksters og Spells står på et handout til Jeremiah's spiller - og er gengivet kort i handoutet med reglerne.

Det vigtigste at huske på er, at de fleste folk i det vilde vesten absolut ikke bryder sig om folk, der bruger "sort magi" - og hjertenes gerne vil hænge Jeremiah (eller på anden vis dræbe ham), hvis de finder ud af hvad han kan.

Nedenfor er den Backlash Table som du skal bruge, hvis Jeremiah tester sin Spellcasting Skill og Skill-terningen viser 1 (ikke hans Wild Die)

Huckster Backfire Table

D20 Effekt

- | | |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-4 | Hjerneskode: Shaken i 1d6 timer, og Spellcasting falder en terningstype i 24 timer. |
| 5-8 | Bagslag: De magiske kræfter kortsletter Hucksterens nervesystem. 3d6 Damage. |
| 9-12 | Svækket sjæl: Huckster skal teste Vigor; Succes giver 1 Fatigue - fejle medfører Incapacitated. |
| 13-15 | Sindssyg: Hucksteren får en sindslidelse (Paranoia, skizofreni, en fobi eller tilsvarende). Test Smarts - succes og sindslidelsen forsvinder efter 1d6 dage, fejle gør sindslidelsen permanent. |
| 16-19 | Hucksterens Spell får det værst tænkelige udfald (skader ham selv og hans venner, er til fordel for hans fjender, etc). |
| 20 | Ristet hjerne: Hucksterens Spellcasting Skill falder permanent med 1 terningstype. |

Jeremiahs Spells

Lidt om de forskellige Spells set fra spillederens ende af bordet...

All In: Ingen synlig effekt; Spilleren får lov til at trække en ny Fate Chip med en succes.

Missed Me! Ingen synlig effekt, angreb rammer bare ved siden af.

Phantom Fingers: Jeremiah skal bevæge fingre og hænder på samme måde som hvis han flyttede rundt på ting, han har i hånden - hvilket ret nemt afslører, hvad han har gang i. Spilleren kan brøve at skjule bevægelserne med Stealth (men husk en -2 Multi Action Penalty). Løfter op til 45 kg (220 kg med et Raise); levende væsner kan modstå med Spirit vs Spirit test, ofrer slået ind i en væg el. lign. får Spirit+2 Damage; kan bruges til at angribe med våben - Spellcasting erstatter Skill og Spirit erstatter Strength.

Soul Blast: Den eneste kamp Spell - får et kort til at flyve af sted med høj hastighed ud af ærmet og rammer med ødelæggende kræft— efterlader en svag lugt af svovl.

Trinkets: En fantastisk Spell, der lader Jeremiah trække en almindelig ting frem fra en lomme, hat eller lignende. Kan virkelig hjælpe spillere, der er lidt på spanden og mangler noget udstyr. Gør det da også ret nemt at optræde som tryllekunstner, hvis det skulle blive relevant.

