

COLORADO MARSHALLS



Joshua Venters

Josh har rejst en del rundt i Rocky Mountains, og har hørt en masse røverhistorier om spøgelser, varulve og andre uhyrligheder. Han har engang været i nærkontakt med et tentakelbæst der åd okser – Josh er faktisk ikke selv sikker på hvad det var, men nu er det skudt og begravet. Han har et par gange krydset spor med The Sumner Gang, og har en drøm om at bringe dem alle sammen for en dommer.

- *Bevæbnet med en Winchester '73 og en Army Colt.*



Darlene Ryan

Darlene så sine forældre blive myrdet med koldt blod af en bande lovløse. Hun kom på børnehjem i Denver, og har trænet hele sit liv, så hun nu er hurtigere på aftrækkeren end de fleste. Da Darlene fik sin Marshall stjerne, brugte hun en måned på at finde og dræbe alle medlemmerne af banden, der dræbte hendes familie. Hun har en høj retfærdighedssans og et større mod (dumdristighed er et andet ord for det samme).

- *Bevæbnet med to Colt Peacemakers.*



Matthew Rhodes

Mathew er en advokat fra Boston, og er glødende fortalere for en at der skal findes en fredelig slutning på Borgerkrigen. Har flere gange rejst ulovligt til Konføderationen, for at mødes med ligesindede og familiemedlemmer syd for fronten. Er derfor eftersøgt i Sydstaterne for spionage, uden at han i nævneværdig grad er skyldig. Matthew forlod Boston for at gøre en forskel. Han prøver oprigtigt talt på at gøre det vilde vesten til et bedre sted at leve for alle.

- *Bevæbnet med en 12g shotgun og en Smith & Wesson Frontier.*



Jeremiah Bouche

Jeremiah er født og opvokset i New Orleans, hvor trolddom ikke er så sjælden endda. Borgerkrigen har fovandlet byen til et mareridt af hungersnød og voodoo-kulter, så Jeremiah rejste mod nordvest for at komme væk fra byen. Han er afhængig af morfin, og er ofte på flugt fra dæmoner, der hjem søger hans drømme. Jeremiah vil beskytte almindelige folk mod dæmoner og andre uhyrligheder, for det er den eneste måde, han kan hele arene på sin egen sjæl.

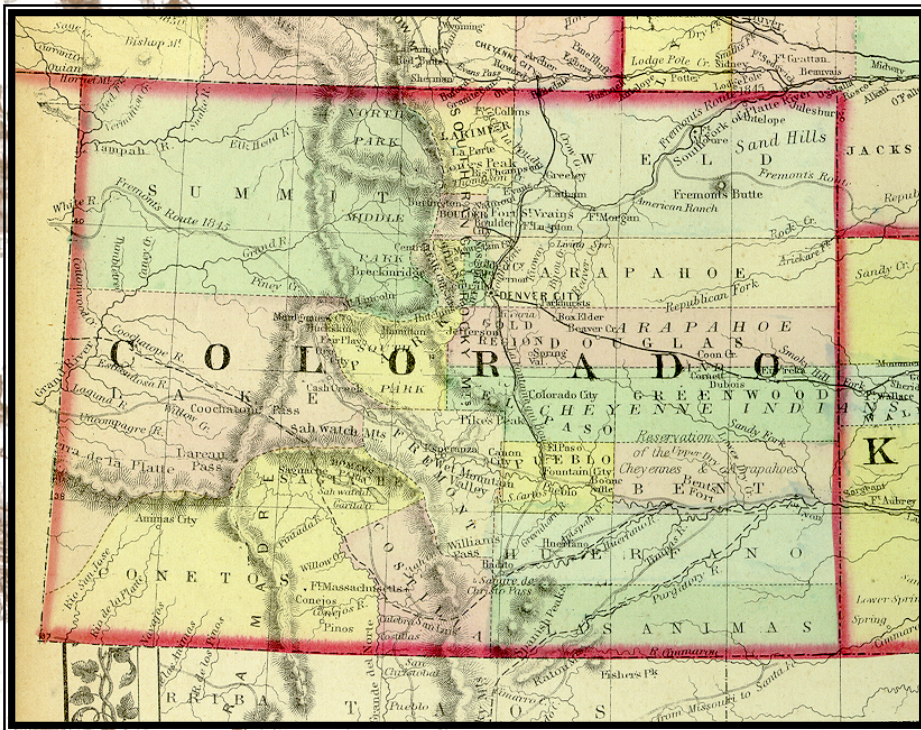
- *Bevæbnet med to .41 Derringers og et sæt magiske spillekort.*



Colorado Marshalls

I Colorado Territoriet gælder kun vestens lov. Uro, kaos og konflikter truer med at flænse territoriet, hvis der ikke bliver dæmmet op for de mange tilløb til blodsudgydelser.

I et forsøg på at skabe ro og orden, har borgmesteren af Denver oprettet et omrejsende korps af ordenshåndhævere, Colorado Marshalls. Alene eller i mindre grupper, prøver de at skabe ro og orden i området. Men vestens lov er brutal og håndhæves med skarpladte seksløbere, og når en advarsel ikke nok, bliver forbrydere dømt på stedet og retfærdigheden udmålt med et par fod hamper.



JOSHUA VENTERS

Joshua Venters



Dit første møde med Ondskaben, var i form af bæst med tentakler der åd hele okser - du aner stadig ikke hvad det var for et uhyre, men nu er det skudt og begravet. Siden har du sendt spøgelse tilbage deres grav, stoppet kultister fra at myrde børn og en del andet, du helst vil glemme.

Du har rejst meget rundt i Colorado og Rocky Mountains området, og har oplevet nok til at indse at verden er af lave - og nu kæmper du en indædt kamp for at redde resterne og beskytte folk mod ondskaben.

Ud over den overnaturlige Ondskab, jagter du også The Sumner Gang - en skydegal samling kvægtyve, bankrøver og ballademagere, der skal for en dommer og hænges.

De andre...

Darlene: Du forstår godt den vrede, der brænder i hendes hjerte. Sandt at sige, er du forelsket i hende - mest af alt hendes handlemod, men hun er også en flot pige. På den anden side kammer hendes temperament ofte over og hun er lidt for hurtig på aftrækkeren.

Jeremiah: Den mystiske mand fra New Orleans er det trumfkort, der har reddet jer talrige gange. Han kender til sort magi og det overnaturlige - og hvis prisen for at I kan besejre Ondskaben, er, at han ofrer sin sjæl, er det vel ok?

Mathew: Juristen fra østkysten er jeres fornuftige stemme og den evige påmindelse om, at I er på det godes side - og at I har et moralsk ansvar. Et par gange er han dog for blødsøden - og du har skånet Matthew ved at holde de mest kyniske af jeres handlinger skjult for ham. Uden hans uskyldighed, vil I midste håbet om jeres egen frelse.

Spilteknisk

Attributes

Agility	d6
Smarts	d6
Spirit	d8
Strenth	d8
Vigor	d8

Derived Statistics

Pace	6
<i>Sprint</i>	+d6
Parry	6
Toughness	6
Charisma	-
Grit (*)	+3

Skills

Climbing	d6
Fighting	d8
Guts (*)	d8
Knowledge:	
Common	d6
Occult	d4
Notice	d6
Riding	d6
Shooting	d6
Stealth	d6
Survival	d6
Swimming	d4
Tracking	d6

(*) Grit bonus til Guts

Hindrances

Heroic (Major)
All Thumbs (Repair -2)
Vow (Lawman)

Edges

True Grit
Alertness (Har +2 Notice Bonus)
Marksman (Får altid +2 Shooting for Aim, hvis han ikke har bevæget sig i samme tur).
Languages: Ute og Arapahano

Wounds



Fatigue

Chips (Bennies)



Gear

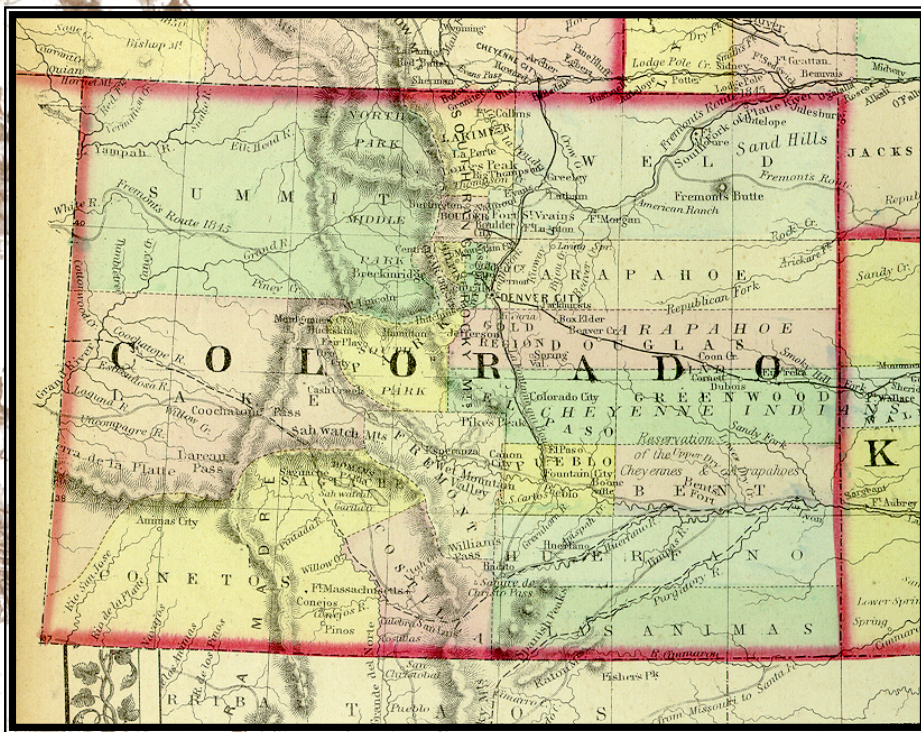
\$35 i sedler og mønter. Hest og sadeltasker med mad, tøj og andet nyttigt stads.

Weapons	Range	ROF	Damage
Colt Army revolver	12/24/48	1	2d6+1
<i>Note: Single Action (Fanfire)</i>			
Winchester '73	24/48/96	1	2d8
Bowie kniv			Str+1d4+1

Colorado Marshalls

I Colorado Territoriet gælder kun vestens lov. Uro, kaos og konflikter truer med at flænse territoriet, hvis der ikke bliver dæmmet op for de mange tilløb til blodsudgydelser.

I et forsøg på at skabe ro og orden, har borgmesteren af Denver oprettet et omrejsende korps af ordenshåndhævere, Colorado Marshalls. Alene eller i mindre grupper, prøver de at skabe ro og orden i området. Men vestens lov er brutal og håndhæves med skarpladte seksløbere, og når en advarsel ikke nok, bliver forbrydere dømt på stedet og retfærdigheden udmålt med et par fod hamper.



DARLENE RYAN

Darlene Ryan



Du havde dit første møde med Ondskaben, da du så dine forældre blive myrdet med koldt blod af en skrappelløs bande lovløse. Da du fik din Marshall stjerne, brugte du en måned på at finde og dræbe alle bandens medlemmer.

Du voksede op på et børnehjem i Denver, og har hele dit liv trænet, så du er hurtigere på aftrækkeren end de fleste - og tilmed kan skyde næsten lige så godt med venstre hånd som den højre.

Nu forsøger du, at gøre det vilde vesten til et bedre sted at leve, for de helt almindelig folk der dragere vestpå for at søge et bedre liv. Desværre har det også betydet, at du har set megen Ondskab - også den slags som naive fjolser går rundt og kalder overtro.

De andre...

Joshua: Du beundrer ham, og ved han er en god leder med mere erfaring end jer andre. Men han er alt for forsigtig. Det ville være bedre, hvis han ikke tænkte så meget over tingene. Han er den eneste, der er i stand til at berolige dig, når din hævnthørst truer med at løbe løbsk.

Mathew: Han er en sær øst-kyst fyr, der ikke burde rende rundt og få beskidte sko. Han må lære, at virkeligheden ikke altid stemmer overens med hans fine uddannelse og de bøger og kloge mænd, han så gerne taler om.

Jeremiah: En meget farlig mand. Du er oprigtigt bange for ham. Han er indbegrebet af sort magi og har en magt, du ikke kan overvinde. Lige nu er han på jeres side, men du frygter for den dag, hvor du må træde ind og stoppe ham.

Spilteknisk

Attributes

Agility	d8
Smarts	d6
Spirit	d6
Strength	d6
Vigor	d4

Derived Statistics

Pace	6
<i>Sprint</i>	+d6
Parry	5
Toughness	4
Charisma (*)	+2
Grit (**)	+2

Skills

Fighting	d6
Gather Info. (*)	d6
Guts (**)	d6
Intimidation	d6
Knowledge:	
Common	d6
Notice	d4
Persuasion (*)	d6
Riding	d6
Shooting	d8
Stealth	d6
Taunt	d8

(*) Charisma bonus til Gather Info. & Persuasion.

(**) Grit bonus til Guts

Hindrances

Code of Honor (Law of the West)
Vengeful (Minor)
Vow (Lawman)

Edges

Two-Fisted (Får ikke Multi Action Penalty for at kæmpe/skyde med et våben i hver hånd - har dog fortsat -2 Off Hand Penalty).
No-Mercy (Må bruge Fate Chip til at slå et slag om for Damage fra et Shooting Attack)
Attractive
Quick Draw (Har ikke -2 Shooting for at trække et våben og skyde med det - heller ikke i duel).
Quick (Må trække kort for Initiative indtil hun får et kort, der er 6 eller højere).

Wounds



Fatigue

Chips (Bennies)



Gear

\$24 i sedler og mønter. Hest og sadeltasker med mad, tøj og andet nyttigt stads.

Weapons	Range	ROF	Damage
Colt Peacemaker (X2)	12/24/48	1	2d6+1

Note: Double Action (Double Tap)

4X6 Patroner i Speed Load tromler.

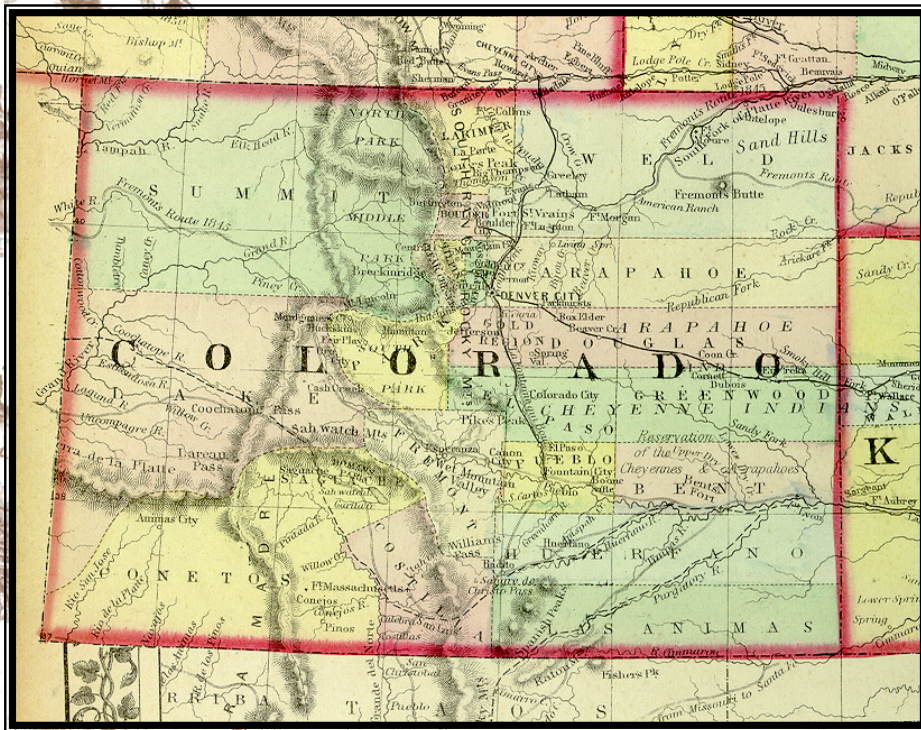
Kniv

Str+d4

Colorado Marshalls

I Colorado Territoriet gælder kun vestens lov. Uro, kaos og konflikter truer med at flænse territoriet, hvis der ikke bliver dæmmet op for de mange tilløb til blodsudgydelser.

I et forsøg på at skabe ro og orden, har borgmesteren af Denver oprettet et omrejsende korps af ordenshåndhævere, Colorado Marshalls. Alene eller i mindre grupper, prøver de at skabe ro og orden i området. Men vestens lov er brutal og håndhæves med skarpladte seksløbere, og når en advarsel ikke nok, bliver forbrydere dømt på stedet og retfærdigheden udmålt med et par fod hamper.



MATHEW RHODES

Mathew Rhodes



Du så første gang Ondskaben i øjnene, da hæren blev sat ind mod civile uromagere i Boston med dødsfald og en nedbrændt bydel til følge.

Siden har du lagt din fortid som succesrig og velhavende advokat i Boston bag dig. Du er draget vestpå for at gøre en forskel for de folk, der har forladt Østkysten med drømme om et bedre liv i fred fra krig og slagmarker.

Du har flere gange rejst ulovligt til Konføderationen, for at mødes med ligesindede og familiemedlemmer syd for fronten - og da myndighederne opdagede det, endte det med at du nu er eftersøgt for spionage i Sydstaterne.

De andre...

Joshua: Gruppen er i trykke hænder hos ham - det er godt med en erfaren og retskaffen mand til at tage de vigtige beslutninger, selvom det nogle gange går lidt langsomt.

Darlene: Hun er først og fremmest alt for hurtig til at kaste sig ud i sagerne. Og i sidste ende alt for hævngherrig. Du vil meget gerne tale fornuft med hende, men syntes ikke at hun lytter. Du har også tænkt på at gribe mere håndfast ind, men tør slet og ret ikke - for det vil det sikkert ende med et skyderi, hvor Darlene står alene tilbage og for altid vil være fanget i en frygtelig karriere som fredløs morder.

Jeremiah: Du er bekymret for ham - hans mareridt, morfinmisbruget og ikke mindst antydningerne af brug af sort magi. På den ene side bør du stoppe det - på den anden side har han ofte været en god ven og nyttig allieret. Du vil gøre alt, hvad du kan, for at redde hans sjæl, inden den går tabt i Mørket.

Spilteknisk

Attributes	
Agility	d8
Smarts	d10
Spirit	d6
Strenth	d6
Vigor	d6

Derived Statistics	
Pace	6
<i>Sprint</i>	+d6
Parry	4
Toughness	5
Charisma	-
Grit (*)	+1

Skills	
Fighting	d4
Gambling	d4
Gather Info	d8
Guts (*)	d6
Knowledge:	
Common	d10
Notice	d8
Persuasion	d10
Research	d6
Riding	d6
Shooting	d6
Stealth	d4
(*) Grit bonus til Guts	

Hindrances

Pacifist (Minor: Bruger kun vold i selvforsvar eller for at beskytte uskyldige)
Loyal (Vil ikke svigte sine venner)
Tenderfoot

Edges

Speed Load (Kan skyde i samme Action som et Reload, men har Shooting -2).
Investigator (+2 Bonus til Gather Information og Research).
Languages: French, Greek, Latin

Wounds



Fatigue

Chips (Bennies)



Gear

\$52 i sedler og mønter. Hest og sadeltasker med mad, tøj og andet nyttigt stads.

Weapons	Range	ROF	Damage
S&W Frontier	12/24/48	1	2d6

Note: Double Action (Double Tap)

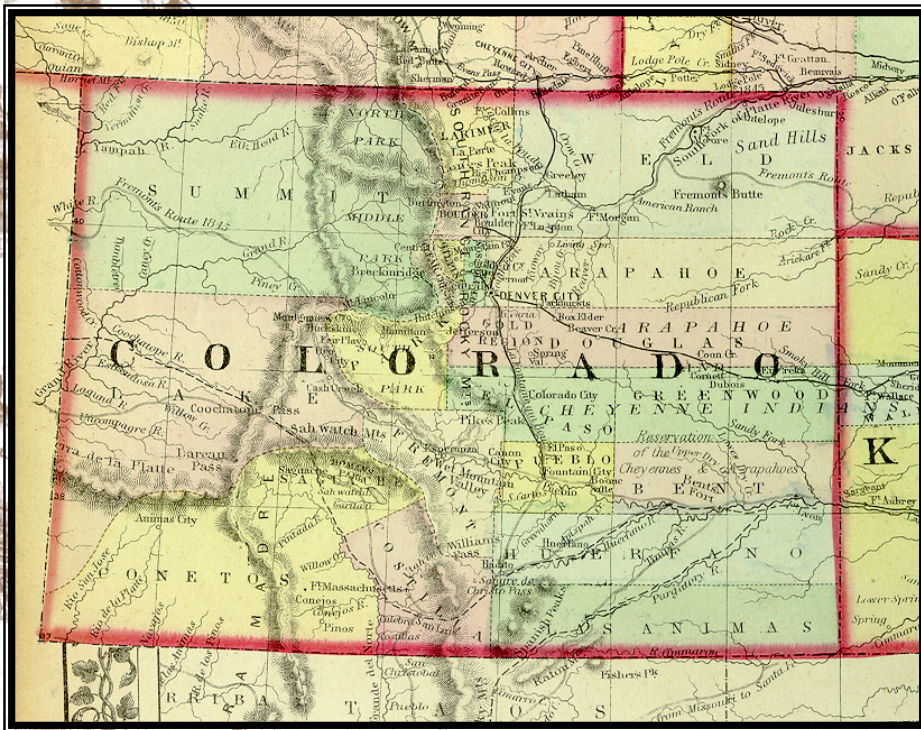
12g Shotgun	12/24/48	1-2	1-3d6
--------------------	----------	-----	-------

Note: +2 Shooting; Damage -1d6 pr. RI.

Colorado Marshalls

I Colorado Territoriet gælder kun vestens lov. Uro, kaos og konflikter truer med at flænse territoriet, hvis der ikke bliver dæmmet op for de mange tilløb til blodsudgydelser.

I et forsøg på at skabe ro og orden, har borgmesteren af Denver oprettet et omrejsende korps af ordenshåndhævere, Colorado Marshalls. Alene eller i mindre grupper, prøver de at skabe ro og orden i området. Men vestens lov er brutal og håndhæves med skarpladte seksløbere, og når en advarsel ikke nok, bliver forbrydere dømt på stedet og retfærdigheden udmålt med et par fod hamper.



JEREMIAH BOUCHE

Jeremiah Bouche



Du er vokset op i Ondskabens skygge, og har set dybt ind et Mørke, der har opslugt mange gode menneskers sjæl. I Mørket fandt du både din styrke og dine værste mareridt.

Borgerkrigen og skruppelløse voodoo-kulter har gjort din fødeby New Orleans til et levende mareridt af hungersnød og sort trolddom - og du er flygtet fra byen for at redde din sjæl, inden den blev opslugt i galskaben. Nu prøver du at beskytte almindelige folk mod Mørkets uhyrligheder, fordi det er den eneste måde, du kan hele arene på din egen sjæl.

Trolddom er ikke er så sjældent endda i New Orleans - men i stedet for Voodoo lærte du en anden vej til trolddom at kende gennem en slidt bog om poker, du fandt i rende-stenen ved siden af en død mand. Men det har kostet dig din sjælefred, og gjort dig afhængig af morfin i forsøget på at flygte fra de dæmoner, der hjem søger dine drømme.

De andre...

Joshua: Han er en god mand, som du stoler blindt på. Han er jeres uformelle leder og det er ham, der formår at holde jer på rette kurs ved at finde en retfærdig balance i jeres svære opgave med skabe lov og orden.

Darlene: Du forstår hende alt for godt. Hun står i skyggen af det samme Mørke, som du selv er fanget i. Bare hun ville forstå, hvor tæt på afgrunden hun er. Et enkelt fejltrin og hun bliver en del af den voldelige lovløshed, I bekæmper.

Mathew: Gennem både ord og handlinger er han altid den i gruppen, der forsværer moral og ret. Desværre er han ude af stand til at forstå den Ondskab, I egentlig er oppe imod - og han drømmer forgæves om, at det er muligt at redde verden alene gennem gode gerninger.

Spilteknisk



Attributes

Agility	d6
Smarts	d8
Spirit	d10
Strength	d4
Vigor	d6

Derived Statistics

Pace	6
<i>Sprint</i>	+d6
Parry	2
Toughness	5
Charisma (*)	-1
Grit (**)	+2

Skills

Gambling	d8
Gather Info. (*)	d6
Guts (**)	d8
Persuasion (*)	d6
Knowledge:	
Common	d8
Occult	d8
Lockpicking	d4
Notice	d6
Riding	d4
Shooting	d6
Spellcasting	d8
Stealth	d6

(*) *Charisma bonus til Gather Info. & Persuasion.*

(**) *Grit bonus til Guts*

Hindrances

Bad Dreams (Hjemsøgt af mareridt; -1 Chip)
Heavy Sleeper (Har -4 Notice for at vågne fra sin søvn og -4 Vigor for at holde sig vågen).
Habit (Major: hvis han ikke får Morfin en gang i døgnet, test Vigor for at undgå Fatigue; herefter igen efter 24 timer for yderligere Fatigue; tredje Fejlet test og 1d6 dage med abstinenser (Inc.)).

Edges

Arcane Background: Huckster
Dealers Choice (Kan altid vælge at bytte et kort ved at bruge en Fate Chip - gælder alle kort fx til til Spells og Initiative)
High Roller (+1 kort ved Spellcasting)
Languages: French

Wounds



Fatigue

Chips (Bennies)



Gear

\$43 i sedler og mønter. Hest og sadeltasker med mad, tøj og andet nyttigt stads.
Lommeur, 2 flasker morfin og en sprøjte, flere sæt kort, Hoyles Book of Games.

Weapons	Range	ROF	Damage
---------	-------	-----	--------

.41 Derringer (x2)	5/10/15	1	2d6
--------------------	---------	---	-----

Notes: *Nem at gemme i tøjet (+2 Stealth)*

Power Points (Får 1 tilbage per 3 timer)



Hucksters

Når Jeremiah bruger sin magi, betaler han for det med sine Power Points og tester med sin Spellcasting Skill om det lykkedes (hver Spell har sin pris - og ofte kan effekten forbedres ved at betale ekstra).

Spil med Djævelen: I stedet for at bruge Power Points, kan Jeremiah vælge at spille poker med dæmonerne hvilket er hurtigere og mere risikabelt.

Vælg en Spell og hvor mange Power Point der skal bruges. Træk fem kort + 1 kort per Grit Jeremiah har (husk at der også er bonus for High Roller). Ud fra kortene kombineres den bedst mulige pokerhånd. Jokere kan bruges som valgfri kort. Hvis poker hånden er god nok, så lykkedes den valgte Spell uden at betale "rigtige" Power Points.

Bagslag: Der er altid en risiko for at en Spell giver bagslag og Jeremiah er Shaken og i værste fald kan miste forstaden (Spillederen har en Backfire Table). Det sker enten når terningen fra et Spellcasting test slår 1, eller når Jeremiah spiller med Djævelen og fejler eller bruger en Joker.

Jeremiahs Spells

All In: Ingen synlig effekt, får lidt held og medvind.

5 Power Poits; Range: Self; Duration: Permanent; Træk en ny Fate Chip med en succes; mist en Fate Chip med et fejlet forsøg; Må kun prøves, hvis der er en Fate Chip at satse; Fate Chips kan ikke bruges til at ændre forsøg.

Missed Mel: Ingen synlig effekt, angreb rammer bare ved siden af.

2 Power Points; Range: Touch; Duration: 3 (1/Round); Med en standard succes får modstandere -2 på alle angreb, et Raise giver -4.

Phantom Fingers: Skal bevæge fingre og hænder på samme måde som hvis de flyttede ting var i hånden.

5 Power Points; Range 8/16/24; Duration: 3 (1/Round); Løfte 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: Et kort flyver af sted med høj hastighed ud af ærmet og rammer med ødelæggende kræft - efterlader en svag lugt af soovl.

1-6 Power Points; Range: 12/24/48; Duration: Instant; Giver 2d6 Damage; Yderligere 1 el. 2 angreb for 1-2 Power Point; Dobbelt op på Power Points øger Damage til 3d6.

Trinkets: Trækker en ting frem fra en lomme, hat eller lignende.

Power Points: Special; Range: Self; Duration: 8 (Concentration); Kan trække forskellige ting frem, der har hver sin pris i Power Points - fx tændstik/penny (1 PP), tørklæde/kort/nickle (2 PP), derringer/kniv/quarter (3 PP), pistol/\$5 mønt/specifikt spilkort (4 PP).

Hoyle's Games

AUTOGRAPH EDITION



Pokerhænder for grønne spillefugle

Hånd	Huckster effekt
Et enkelt Es	1 Power Point
Et par	2 Power Points
Par knægt el. bedre ("Jakcks")	3 Power Points
To par	4 Power Points
Tre ens	5 Power Points
Straight	6 Power Points
Flush	7 Power Points
Fuldt hus	7 Power Points og 2x Duration
Fire ens	7 Power Points og 10x Duration
Fem ens (m. Joker)	7 Power Points - og kan i 24 timer tænde/slukke Spell.
Straight Flush	Som 5 ens + ny Fate Chip.