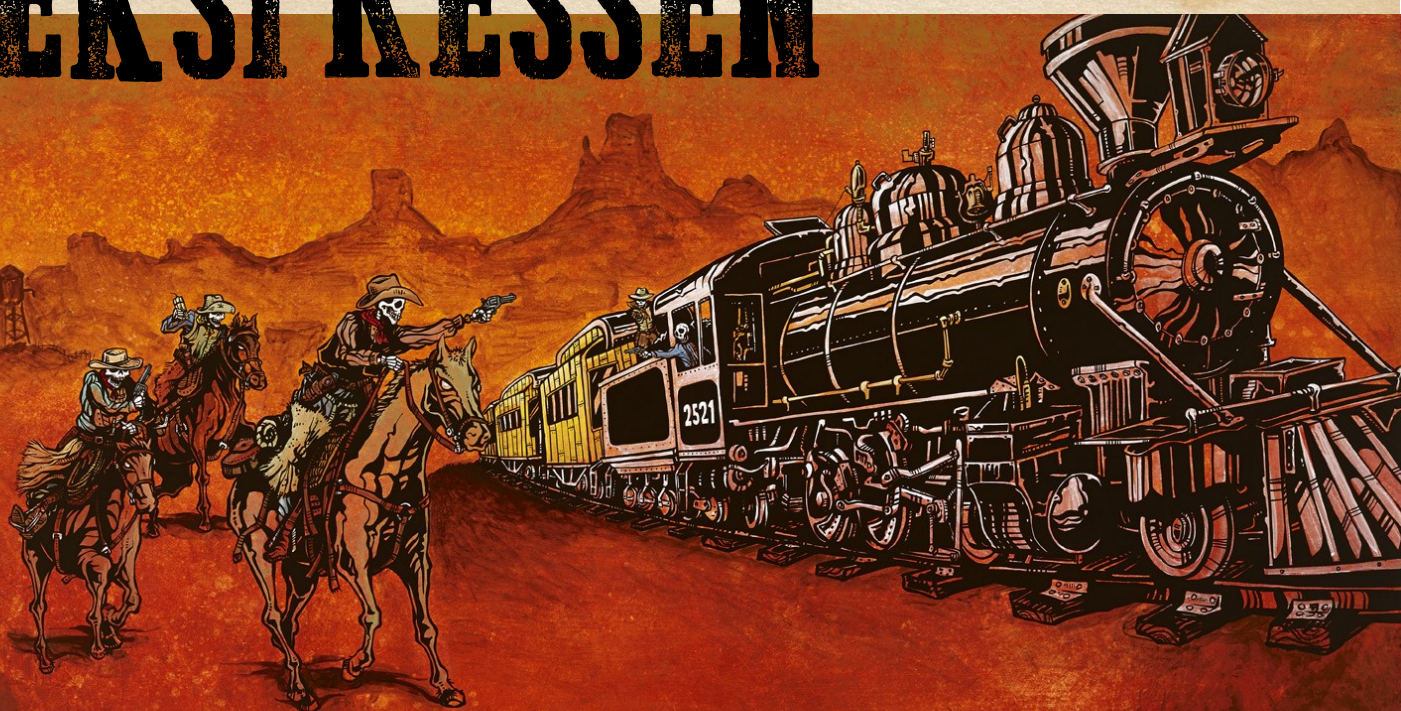


# SPILPERSONER

## TOMBSTONE EKSPRESSEN



**VIKING CON 2017**  
**Thomas Jakobsen**



# ALEX

*”hvis alle følger planen,  
skal det nok gå fint”*

Mand; Alexander “Alex” Harper

Kvinde; Alexandra “Alex” Harper

Året er 1879 og der er endelig håb om fred og en bedre fremtid - hvis altså bare vesten kunne blive fri for de udøde gengangere og andre monstre som hærger!

Jeres arbejdsgiver FITZHUGH LEE har overtaget ledelsen af jernbaneselskabet DIXIE RAILS—samtidig med at han kæmper for at redde virksomheden, fører han en privat krig mod den ondskab, der hjemsøger det sydvestlige Amerika.

Udover blodige kampe med zombier og andre udøde fra BAYOU VERMILLION selskabet, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, apache-indianere på krigsstien og alle afskygninger af monstre og sort magi.



## PLANEN

Du har lagt planen og sørget for at alle har styr på deres roller. Jeres opgave er at stjæle papirer, der beskriver en hemmelig BAYOU VERMILLION base i Arizona.

Du sidder i togets SALON FOR 1. KLASSES PASSAGER.

Som DEN SIDSTE TAGER DU MASKE PÅ. Det kan jo være smart at kunne FALDE VAGTERNE I RYGGEN, hvis de forlader togvognen.

Senest når HARLEY når frem skal du tage masken på og så holde øje med passagerne fra 1. klasse.

Når toget holder stille, skal alle fangerne ud af toget, hvor du sammen med FRANKIE holder øje med dem.

Hvis alle følger planen, skal det hele nok gå fint!



## Baggrund

**Alder:** 28 (født 16. april 1851)

Du kommer fra en rig familie i WILMINGTON (North Carolina) der ejer flere skibe, og under krigen trodsede Nordstaternes blokade af Syden.

**1861:** Krigen mellem Konføderationen (Syd) og Unionen (Nord) begynder.

**1863:** Sendt til England for at få komme på kostskole og få en uddannelse (du lærte også at fægte).

**1871:** Retur til North Carolina. Bliver ansat som ingeniør ved DIXIE RAILS i Texas, hvor jernbaneselskaberne udkæmper deres private krig.

Du lærte hurtigt at altid at være bevæbnet, mens jernbanen langsomt rykkede længere mod vest på trods af edderkopper på størrelse med heste og BAYOU VERMILLIONS voodoo-troldmænd.

**1876:** GENERAL LEE's stiller op til præsidentvalget. Den gamle veteran er populær i hele Syden og siger han vil afslutte den umulige krig mod Unionen.

**1877:** GENERAL LEE taber valget og der er talrige beviser på valgfusk. Bag kulissen taler han om at lave et statskup og hans frygt for at de sorte får fat på våben.

**1878:** Du mister troen på at LEE kan bringe fred og frelse, siger dit job op hos DIXIE RAILS og rakker modløst rundt uden fast arbejde.

**1879:** Begynder at arbejde i en god sags tjeneste for FITZHUGH LEE (General Lee's nevø), der desperat prøver at redde selskabet - og ikke mindst fører en privat krig mod alskens ondskab.





# ALEX

## TRAITS

### Attributes

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Agility	x	x			
Smarts	x	x	x	x	
Spirit	x	x	x		
Strength	x	x			
Vigor	x	x			

### Skills

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Athletics	x				
Fighting	x	x	x		
Healing	x	x			
Investigation	x	x	x		
Notice	x	x			
Occult	x	x			
Persuasion	x	x			
Riding	x	x			
Shooting	x	x			
Stealth	x	x			

### Edges / Hindrances

Cautious	Skal bruge Bennie for at handle i første kamprunde
Tactician	Smarts Test i begyndelsen af kamp. Succes og hver raise giver et kort, som kan byttes
Cool under Fire	Når du bruger en bennie til re-roll, får du +2 på slaget.

### TOUGHNESS

½Vigor +2
-----------

### PARRY

½Fighting +2
--------------

### GRIT

Base: 2
---------

### Wounds

-1
----

-2
----

-3
----

### Incapacitated!

X
---

-2
----

### Fatigue

-1
----

## WEAPONS

Attack	Damage	Notes
<u>Ubevæbnet</u>	<u>str</u>	
<u>Kårde</u>	<u>str+d4</u>	<u>Parry +1</u>
<u>Revolver</u>	<u>2d6</u>	<u>Ammo: 6</u> <u>Double-tap: 2 skud for +2 To Hit og skade</u>
<u>Derringer</u>	<u>2d6</u>	<u>Ammo: 2</u>
<u>Riffel</u>	<u>2d8</u>	<u>Ammo: 15</u>

## GEAR

\$135

Pænt, men ikke prangende, tøj i grå nuancer.

Lommeur, notebog og togets køreplan.

.41 Derringer lommepistol og paraply/stok med kårde.

Lille taske der bl.a. indeholder en .38 Colt Frontier revolver og skiftetøj.

### Hest (ABBACUS)

Isaddeltaskerne:

Vand og mad til 10 dage.

Winchester '76 (.45) riffel og masser af patroner.

Kikkert og flere forskellige landkort.

Tæppe og 25 meter reb.

Forskellige praktiske småting.



# FRANKIE

*”med lidt held og snilde kan man  
altid tjene nemme penge”*

□ Mand; Johan ”Frankie” Frankfurt

□ Kvinde; Johanna ”Frankie” Frankfurt

Året er 1879 og der er endelig håb om fred og en bedre fremtid - hvis altså bare vesten kunne blive fri for de udøde gengangere og andre monstre som hærger!

Jeres arbejdsgiver FITZHUGH LEE har overtaget ledelsen af jernbaneselskabet DIXIE RAILS—samtidig med at han kæmper for at redde virksomheden, fører han en privat krig mod den ondskab, der hjemsøger det sydvestlige Amerika.

Udover blodige kampe med zombier og andre udøde fra BAYOU VERMILLION selskabet, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, apache-indianere på krigsstien og alle afskygninger af monstre og sort magi.



## PLANEN

Sammen med TAYLOR sidder du blandt passagerne på 3. klasse og venter på at klokken bliver 1:10, så I kan komme i gang med arbejdet.

Når I som de første tager maskerne på, skal I få styr på vagterne i vognen, hvorefter du hurtigst muligt skal gennem godsvognen og ned til bremsevognen.

Når toget nærmer sig Silver Creek giver togføreren signal til folkene i bremsevognen. Du skal sørge for at de bremser toget helt, så I undgår at køre af sporet.

Når toget holder stille skal alle fangerne ud, hvor du sammen med ALEX skal holde vagt.

I skal stjæle informationer om en hemmelig BAYOU VERMILLION base, men med lidt held og snilde kan man altid at tjene nemme penge...

## Baggrund

**Alder:** 21 (født 16. december 1858)

Du er født og opvokset i ST. LOUIS (Missouri) i en håndværker-familie af tyske emigranter.

**1861:** Krigen mellem Konføderationen (Syd) og Unionen (Nord) begynder.

**1873:** Du stikker af hjemmefra, træt af at blive sat til hårdt og kedeligt (ærligt) arbejde. Du finder dig hjemme på de store hjuldampere som ustandseligt sejler op og ned af floden.

**1876:** Du bliver fanget af en gruppe soldater, der hverver ”frivillige” til hæren. Dine talegaver sikrer dig hurtigt en god tjans hos regimentets kvartermester.

**1877:** Du stikker af fra hæren og tjener i MEMPHIS (Tennessee) en formue på at sælge falske aktier i Sweetrock Mineselskabet. Mens du forbereder et nyt svindelnummer dukker først en giftslange op på dit værelse, så falder en stor blomstervase ned for dine føder mens du går forbi et højt hus - og kort inden din fødselsdag prøver to bevæbnede mænd at dræbe dig. Tydeligvis er byen blevet farlig for dig.

**1878:** Du ender i DODGE CITY (Kansas) - og i det blodige grænseland mellem Nord og Syd, er de rette hemmeligheder en formue værd—lige indtil den dag hvor du bliver afsløret i at sælge falske informationer og flygter ud af Dodge med en gruppe hævngherrige revolvermænd i hælene.

**1879:** Begynder at arbejde i en god sags tjeneste for FITZHUGH LEE (General Lee’s nevø), der desperat prøver at redde selskabet - og ikke mindst fører en privat krig mod alskens ondskab.



# FRANKIE

## TRAITS

### Attributes

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Agility	x	x	x		
Smarts	x	x	x		
Spirit	x	x	x		
Strength	x	x			
Vigor	x	x			

### Skills

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Athletics	x	x			
Fighting	x				
Gambling	x	x	x		
Notice	x	x	x		
Occult	x	x			
Persuasion	x	x	x		
Riding	x	x			
Shooting	x	x			
Stealth	x	x	x		
Streetwise	x	x			

### Edges / Hindrances

Snakeoil Salesman	+2 Persuasion uden for kamp. Kan lave Test of Wills angreb med Persuasion vs Smarts
Greedy	Er fokuseret på \$\$\$
Quick	Initiativ kort min. 6+

### TOUGHNESS

½Vigor +2
-----------

### PARRY

½Fighting +2
--------------

### GRIT

Base: 2
---------

### Wounds

-1
----

-2
----

-3
----

### Incapacitated!

X
---

-2
----

### Fatigue

-1
----

## WEAPONS

Attack	Damage	Notes
<u>Ubevæbnet</u>	<u>str</u>	
<u>Revolver</u>	<u>2d6</u>	<u>Ammo: 6</u> <u>Double-tap: 2 skud for +2 To Hit og skade</u>
<u>Riffel</u>	<u>2d10</u>	<u>Ammo: 1; Reload 2</u> <u>Kikkertsigte: range penalty reduceret med 2</u>
<u>Test of Wills</u>		<u>Succes giver +2 til næste angreb.</u> <u>Raise: Modstander Shaken</u>

## GEAR

\$85

Dyrt, men meget slidt, skræddersyet tøj.

Lommeur, et sæt spillekort og et billede af din familie foran Treeningsheds-kirken i St. Louis.

Taske der bl.a. indeholder lommespejl, en .38 Colt Frontier revolver og en gammel avis.

### Hest (GOLDMOON)

*I saddeltaskerne:*

Vand og mad til 10 dage.

Springfield (.58) riffel med kikkertsigte og masser af patroner.

To flasker Tennessee Whiskey

Tæppe og 25 meter reb.

Forskellige praktiske småting.



# TAYLOR

*”måske det kan gøres uden at få alt  
for meget blod på hænderne”*

Mand; Taylor Ezekiel Sharp

Kvinde; Taylor Azubah Sharp

Året er 1879 og der er endelig håb om fred og en bedre fremtid - hvis altså bare vesten kunne blive fri for de udøde gengangere og andre monstre som hærger!

Jeres arbejdsgiver FITZHUGH LEE har overtaget ledelsen af jernbaneselskabet DIXIE RAILS—samtidig med at han kæmper for at redde virksomheden, fører han en privat krig mod den ondskab, der hjemsøger det sydvestlige Amerika.

Udover blodige kampe med zombier og andre udøde fra BAYOU VERMILLION selskabet, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, apache-indianere på krigsstien og alle afskygninger af monstre og sort magi.



## PLANEN

Sammen med FRANKIE sidder du blandt passagerne på 3. klasse og venter på at klokken bliver 1:10, så I kan komme i gang med opgaven.

Først tager i maskerne på får styr på vagterne i vognen - hvorefter FRANKIE skal ned til bremsevognen.

Din opgave er at sørge for ro og orden blandt fangerne indtil HARLEY kommer med flere fanger fra 2. klasse, som du også skal holde et vågent øje på.

Når toget standser begynder det egentlige arbejde.

Sammen med HARLEY skal du på den ene eller anden måde få åbnet først postvognen og bagefter pengeskabet, så I kan løse opgave og få fat på papirerne.

I skal stjæle papirer om en hemmelig base. Måske det kan gøres uden at få alt for meget blod på hænderne?

## Baggrund

**Alder:** 30 år (født 10. januar 1849)

Du er født og opvokset med hårdt arbejde på en kvægfarm nær FORT RICHARDSON (Texas).

**1861:** Krigen mellem Konføderationen (Syd) og Unionen (Nord) begynder.

**1869:** Du melder dig til hæren og ender ved fronten i Virginia, hvor krigen er blodig og fastlåst i skyttegrave, mudder og pigtråd.

**1870:** Det 4. slag ved Manassas ender i et nederlag da GENERAL LEE får et hjertetilfælde, som får officererne til at tøve og begå utilgivelige fejl. Du overlever, men ender på et hospital i Savannah (Georgia).

**1871:** Du slipper væk fra skyttegravene og kommer til et kavaleri regiment i Kentucky, hvor krigen i langt højere grad rammer de civile.

**1874:** Du bliver ansat af DIXIE RAILS, hvor du igen gør tjeneste under GENERAL LEE. Arbejdet bringer dig hjem til Texas, hvor du får lejlighed til at besøge din familie. Din far ligger for døden, og I tager jeres afsked. Din søster MARY-BETH og hendes mand JOHN overtager ranchen.

**1876:** GENERAL LEE stiller op til præsidentvalget og du er en af hans betroede livvagter. Han taler om fred, fordi det vil være en sejr og sikre ro til at genopbygge Syden og ikke mindst hans egen personlige formue.

**1877:** GENERAL LEE taber valget og der er talrige beviser på valgfusk. Bag kulissen taler han om at lave et statskup og hans frygt for at de sorte får fat på våben.

**1879:** Begynder at arbejde i en god sags tjeneste for FITZHUGH LEE (General Lee's nevø), der desperat prøver at redde selskabet - og ikke mindst fører en privat krig mod alskens ondskab.



# TAYLOR

## TRAITS

### Attributes

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Agility	x	x			
Smarts	x	x			
Spirit	x	x			
Strength	x	x	x		
Vigor	x	x	x	x	

### Skills

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Athletics	x	x			
Fighting	x	x	x		
Healing	x	x			
Intimidation	x	x			
Notice	x	x			
Occult	x	x			
Riding	x	x			
Shooting	x	x	x		
Stealth	x	x			
Survival	x	x			

### Edges / Hindrances

Combat reflexes	+2 til alle Shaken Test.
Code of Honor	Ærefuld. Holder sit ord, skyder ikke folk i ryggen.
Nerves of Steel	
Two-fisted	Har ikke -2 for at angribe med et våben i hver hånd.

### TOUGHNESS

½Vigor +2
-----------

### PARRY

½Fighting +2
--------------

### GRIT

Base: 2
---------

### Wounds

-0
----

-1
----

-2
----

### Incapacitated!

X
---

-2
----

### Fatigue

-1
----

## WEAPONS

Attack	Damage	Notes
<u>Ubevæbnet</u>	<u>str</u>	
<u>Stor dolk</u>	<u>str+d4+1</u>	
<u>Revolver</u>	<u>2d6+1</u>	<u>Ammo: 6</u> <u>Fanfire: 1-6 skud med -4 To Hit</u>
<u>Riffel</u>	<u>2d8</u>	<u>Ammo: 15</u>
<u>Test of Wills</u>		<u>Succes giver +2 til næste angreb.</u> <u>Raise: Modstander Shaken</u>

## GEAR

\$57

Praktisk tøj og en bredskygget Texas-hat.  
.45 Colt Peacemaker revolver og stor dolk.  
Taske der bl.a. indeholder en ekstra Colt Peacemaker, mundharmonika og en salmebog.  
**Hest (JUST JOE)**  
*I saddeltaskerne:*  
Vand og mad til 10 dage.  
Winchester '76 (.45) riffel og masser af patroner.  
Et bundt breve hjemmefra pakket forsigtigt ind i olieskin.  
Tæppe og 25 meter reb.  
Forskellige praktiske småting.



# HARLEY

*”kun en tåbe følger planen,  
hvis det hele kører af sporet”*

□ Mand; **Harley William Clark**

□ Kvinde; **Harley Vionna Clark**

Året er 1879 og der er endelig håb om fred og en bedre fremtid - hvis altså bare vesten kunne blive fri for de udøde gengangere og andre monstre som hænger!

Jeres arbejdsgiver FITZHUGH LEE har overtaget ledelsen af jernbaneselskabet DIXIE RAILS—samtidig med at han kæmper for at redde virksomheden, fører han en privat krig mod den ondskab, der hjemsøger det sydvestlige Amerika.

Udover blodige kampe med zombier og andre udøde fra BAYOU VERMILLION selskabet, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, apache-indianere på krigsstien og alle afskygninger af monstre og sort magi.



## PLANEN

Du sidder i en kupé på 2. klasse og venter på at toget når Silver Creek. Så skal du tage din maske på og samle passagerne fra 2. kl. og flyttet dem over på 3. kl. (hvor TAYLOR skal holde øje med dem).

Bagefter går du igennem toget og tømmer kupéerne på 1. kl. og samler de passager i salon-vognen. ALEX håber I kan lokke vagterne ud fra postvognen, så I kan overmande dem (du håber, at de bliver derinde, så du ikke ender i kamp uden TAYLOR ved din side).

Når toget står stille skal du og TAYLOR ind i postvognen: TAYLOR tager sig af vagterne, du åbner pengeskabet og tager papirer om den hemmelige Bayou Vermillion base.

Planer er gode nok, men kun en tåbe følger planen, hvis det hele kører af sporet.

## Baggrund

**Alder:** 22 år (født 3. august 1957)

Du er født og opvokset i TUCALOOSA (Alabama) i en fattig familie, langt fra plantageejernes luksuriøse liv. Din far var vognmager og din mor skolelærer.

**1861:** Krigen mellem Konføderationen (Syd) og Unionen (Nord) begynder.

**1865:** I slaget ved EBENEZER CHURCH (Alabama) er din far blandt de faldne. Unionens soldater brænder jeres hjem ned og du flygter sammen med din mor og små søskende (ZEKE og RUBY) til havnebyen MOBILE, hvor I bor i et telt i en stor flygtningelejr.

**1866:** Du bliver en del af en gadebande med børn, der klarer sig gennem dagen ved at stjele mad og penge.

**1871:** Politiet får sat en stoppe for byens gadebänder. Mens mange børn ender på børnehjem, undgår du at blive fanget - og lærer at lave indbrud i ly af natten.

**1874:** Du rejser rundt i Syden og laver indbrud.

**1876:** Der kommer et brev hjemmefra om at din mor er alvorligt syg.

Efter din mors begravelse kommer du i kontakt med en bande, der vil plyndre en bank i MOBILE. Planen går i vasken og du ender i spjældet. Du får valget mellem straffearbejde eller uniform: To dage senere er du på march mod fronten sammen med andre rekrutter.

**1878:** Med fredsftalen bliver tusinder af soldater sendt hjem. Du finder ud af at dine søskende ZEKE og RUBY er rejst mod vest, og du følger efter - men finder dem ikke. Sporet løber ud i DEAD END (Arizona) på grænsen til Mohave Ørkenen.

**1879:** Begynder at arbejde i en god sags tjeneste for FITZHUGH LEE (General Lee's nevø), der desperat prøver at redde selskabet - og ikke mindst fører en privat krig mod alskens ondskab.



# HARLEY

## TRAITS

### Attributes

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Agility	x	x	x	x	
Smarts	x	x			
Spirit	x	x			
Strength	x	x			
Vigor	x	x			

### Skills

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Athletics	x	x	x		
Fighting	x	x			
Intimidation	x	x			
Lockpicking	x	x	x		
Notice	x	x	x		
Occult	x				
Riding	x	x			
Shooting	x	x	x		
Stealth	x	x	x		
Streetwise	x	x			

### Edges / Hindrances

Thief	+2 Athletics, Lockpicking og Stealth (indendørs/by).
Glass Jaw	Soak test for at undgå Wound er med -1
Assassin	+2 Damage mod folk der ikke ved de bliver angrebet.
Acrobat	+1 Parry, +2 Athletics test

### TOUGHNESS

½Vigor +2
-----------

### PARRY

½Fighting +2
--------------

### GRIT

Base: 2
---------

### Wounds

-1
----

-2
----

-3
----

### Incapacitated!

X
---

-2
----

### Fatigue

-1
----

## WEAPONS

Attack	Damage	Notes
<u>Ubevæbnet</u>	<u>str</u>	
<u>Revolver</u>	<u>2d6</u>	<u>Ammo: 6</u> <u>Fanfire: 1-6 skud med -4 To Hit</u>
<u>Riffel</u>	<u>2d8</u>	<u>Ammo: 15</u>

## GEAR

\$77

Praktisk tøj og en lang frakke med store lommer.

Taske der bl.a. indeholder .36 Colt Navy revolver, dirkesæt og et lille koben.

### Hest (TULSA)

*I sadde taskerne:*

Vand og mad til 10 dage.

Winchester '76 (.45) riffel og masser af patroner. Smith & Robards "Owl Eye Goggles"; briller der gør det muligt at se i totalt-mørke.

Tæppe og 25 meter reb.

Forskellige praktiske småting.



# CASEY

*”planer er ligesom nitroglycerin  
- gode at have indtil det hele ryger på gulvet”*

Mand; Casey Benjamin Allen

Kvinde; Casey Susanne Allen

Året er 1879 og der er endelig håb om fred og en bedre fremtid - hvis altså bare vesten kunne blive fri for de udøde gengangere og andre monstre som hærger!

Jeres arbejdsgiver FITZHUGH LEE har overtaget ledelsen af jernbaneselskabet DIXIE RAILS—samtidig med at han kæmper for at redde virksomheden, fører han en privat krig mod den ondskab, der hjemsøger det sydvestlige Amerika.

Udover blodige kampe med zombier og andre udøde fra BAYOU VERMILLION selskabet, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, apache-indianere på krigsstien og alle afskygninger af monstre og sort magi.



## PLANEN

Du sidder behageligt i skyggen med en kikkert, en god bog og en kold øl (utroligt hvad man kan klare med en våd sok og elementær forståelse af naturvidenskab).

Når toget nærmer sig, skal du sprænge broen og telegraflinjen. Du har placeret 4 stænger dynamit på broen (hvilket også ødelægger telegrafene). Luntten er 3 minutter lang og begynder ved dine fødder.

Når toget standser skal du få styr på lokomotivet og vagterne i kulvognen. Bagefter skal du sprænge skinnerne bag toget og hjælpe med at holde vagt.

Får TAYLOR og HARLEY problemer med at komme ind i postvogn eller pengeskab, skal du hjælpe dem.

Gode planer er ligesom nitroglycerin - gode at have ved hånden indtil det hele ryger på gulvet.

## Baggrund

**Alder:** 26 år (født 4. maj 1853)

Du er født og opvokset i SAVANNAH (Georgia), hvor de familie ejer et lille bådebyggeri.

**1861:** Krigen mellem Konføderationen (Syd) og Unionen (Nord) begynder.

**1865-66:** Nordstatshæren besætter SAVANNAH. Hæren beslaglægger alle værdier de kan få fat i.

**1869:** Din onkel, den berømte fotograf WILLIAM C. ALLEN, bygger et laboratorium, hvor han eksperimenterer med forskellige kemikalier for at kunne fremstille farvebilleder. Du bliver hans assistent og lærling.

**1870:** Sammen med din onkel rejser du rundt i Syden for at tage billeder af krig, fred og mennesker - og hører talrige historier om ondskab og monstre.

**1871:** Din interesse for kemi har lært dig meget, og mens din onkel opholder sig i Atlanta, får du lejlighed til at studere medicin på CLARK COLLEGE.

**1873:** Du melder dig til hæren og ender hurtigt på et felt-hospital, hvor du eksperimenterer med at udvikle effektiv og hurtig bedøvelse.

**1876:** Konføderationen anvender for første gang giftgas på slagmarken ved Manassas og en ny måde at føre krig på vinder frem. GENERAL LEE stiller op til præsidentvalget med et ønske om at indgå fred.

**1877:** GENERAL LEE taber valget og der er talrige beviser på valgfusk. Du forlader hæren og slutter dig i stedet til DIXIE RAILS for at arbejde for LEE.

Du opdager han bag facaden er en grisk racist, der er bange for at de sorte vil dræbe alle hvide i en ny version af den franske revolutions blodbad.

**1879:** Begynder at arbejde i en god sags tjeneste for FITZHUGH LEE (General Lee's nevø), der desperat prøver at redde selskabet - og ikke mindst fører en privat krig mod alskens ondskab.



# CASEY

## TRAITS

### Attributes

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Agility	x	x	x		
Smarts	x	x	x		
Spirit	x	x	x		
Strength	x	x			
Vigor	x	x			

### Skills

Ranks	d4	d6	d8	d10	d12
Athletics	x	x			
Chemistry	x	x	x		
Fighting	x	x			
Healing	x	x	x		
Notice	x	x	x		
Occult	x	x			
Riding	x	x			
Shooting	x	x	x		
Stealth	x	x			
Throwing	x	x	x		

### Edges / Hindrances

Small	Toughness -1
Level Headed	Trækker 2 initiativ kort
Bookworm	
Alchemist	

### TOUGHNESS

½Vigor +2
-----------

### PARRY

½Fighting +2
--------------

### GRIT

Base: 2
---------

### Wounds

-1
----

-2
----

-3
----

### Incapacitated!

X
---

-2
----

### Fatigue

-1
----

## WEAPONS

Attack	Damage	Notes
<u>Ubevæbnet</u>	<u>str</u>	
<u>Revolver</u>	<u>2d6</u>	<u>Ammo: 6</u> <u>Fanfire: 1-6 skud med -4 To Hit</u>
<u>Riffel</u>	<u>2d8</u>	<u>Ammo: 15</u>
<u>No. 2 "Forvirrinds-gas"</u>		<u>Chemistry / Spirit (-2 / -4 med Raise):</u> <u>Effekt: Shaken</u>
<u>No. 74 "Tåge-gas"</u>		<u>Chemistry</u> <u>Effekt: -6 på Notice for at se noget i tågen</u>
<u>No. 7 "Sovegas"</u>		<u>Chemistry / Vigor (-2 med Raise)</u> <u>Effekt: Falder i søvn</u>

## GEAR

\$93

Praktisk tøj og dyrt kinesisk silketørklæde.

Bælte med .36 Colt Navy revolver og  
2 reagensglas med "Formula No. 7" sove-gas  
2 reagensglas med "Form. No. 2" forvirrings-gas  
2 reagensglas med "Form. No. 4" tåge-gas

### Hest (WAKITA)

*Isaddeltaskerne:*

Vand og mad til 15 dage + 5 flasker øl.

Lægetaske med forbindinger, lidt morfin, mm.  
Winchester '76 (.45) riffel og masser af patroner.  
10 stænger dynamit og forskellige lunter.

Flaske med syre.

Læsestof: Jules Vernes "En verdensomsejling under  
havet" og Leo Tolstoy's "Krig og Fred"

Tæppe og 25 meter reb.

Forskellige praktiske småting.