



“Winter is coming”

Et Deadlands: The Weird West-scenario
for ARCON 29

Av Torgrim Husvik og Ingve Borgen

Innholdsfortegnelse

Alltid beredt: Utstyret marshalen bør ha tilgjengelig før puljestart	3
Systemsnarveier: Hvordan kjøre Deadlands enklere	3
Quick Hits 2.0	3
Felles handlingskort	4
Metatekstualitet: Westeros og the Weird West	4
Hva har skjedd?	5
Hva kommer til å skje?	6
Akt 1	6
Akt 2	6
Akt 3	6
Akt 4	6
Forberedelser: Forklar og gjør dette før spill starter	6
Første akt: Toget til Ottawa	8
Felles reisende	8
Vinterens vinder	8
Andre akt: Land of always winter	10
Vil ikke fjellet komme til oss...	10
Iskald motivasjon	11
Møte med de ville nord for veggen	11
Tredje akt: Mister Lane, you are bound by law!	12
Kunsten å flytte fjell	12
Amerika for mine føtter	14
Fjerde akt: Dødens passasjerer	15
Kjente fjes	15
Alternativ konflikt: White Walker?	16
Back to the summerlands	17
Mad Science og sinte ånder: Når mystiske ting går galt	18
Tilbakeslag for Huckster	18
Mislykkede ritualer	18
Mad Science-gadgets og manglende pålitelighet	18
Skrekk og gru: Når frykten slår til	22
The man, the mountain – Greg Lane	23

Alltid beredt: Utstyret marshalen bør ha tilgjengelig før puljestart

-Utskrift av scenarioet

-Utskrift av spillermateriellet, medregnet "Jukseark" for systemreferanse

-Karakterark for spiller-rollene og ManMountain

-Pokersjetonger: 50 hvite, 25 røde, 10 blå ideelt sett. Kan erstattes med en tilsvarende mengde av noe annet med klare farger, som glassperler, plastperler, eller lignende. Noe å ha dem i som gjør at man ikke ser hva man trekker (hatt, pose, eske e.l.)

-Nok terninger for eget bruk (fortrinnsvis 5-6+ av d4, d6, d8, d10 og d12, minst en d20).

-Gjerne ekstra terninger som kan lånes ut til spillere, de fleste har ikke med seg veldig mange av forskjellige slag på con, og det tar lang tid hvis noen slår 1d12 fem ganger på rad hver gang de skal gjøre noe.

-Tre kortstokker: Ett sett handlingskort til spillerne, ett til marshal, ett sett til hucksteren

-Fargede binders, ideelt sett et tosifret antall hvite, gule, grønne, røde og svarte. Gjerne noen med andre farger eller ufargede til å holde styr på Wind, ammunisjon, AP/Strain osv.

-Skrivesaker for notering, gjerne nok til å låne bort til spillere som ikke tenker på å ta med seg eget. Pro-tip: Post-its eller andre klistrelapper som kan settes inn i papirene der det passer.

-Mat og drikke (så helten duger).

Systemsnarveier: Hvordan kjøre Deadlands enklere

Deadlands kan være omfattende å GMe på begrenset tid, særlig i kamp, som de fleste 90-tallsrollespill. Som Marshal er det noen snarveier som er verdt å bruke. Disse to er i hvertfall veldig greie.

Quick Hits 2.0

Ikke før detaljerte skader på NPC-er som ikke er svært viktige! I dette scenarioet er eventuelle Svartfot-indianere og vandrende døde man risikerer å slåss mot individuelt ikke viktige nok for en slik detaljert behandling. Det er bare ManMountain, og eventuelt The Howler hvis det ender opp med konflikt på slutten, som bør behandles på nivå med en PC, deling av skade på Size for separate kroppsdelar, Wind loss etc. ManMountain har eget rolleark, og Howleren gis mer detalj i et eget avsnitt.

Alle andre NPC-er bør håndteres med Quick Hits. Deadland droppet i sin Revised-versjon Quick Hits til fordel for et system hvor du ikke trenger å notere noe som helst, MEN som krever at du bruker miniatyrer, og legger chips under dem for å vise hvor skadet de er. Det kommer nok ikke vi til å gjøre. Derfor: Quick Hits 2.0.

Det er enkelt og greit: Gang Size på vesenet med 5 (for de fleste mennesker, 30). Så mye skade må det til for å "ta ut" vedkommende. Kast treff som vanlig, legg til skade for gizzards eller noggin som vanlig, men ikke bry deg om å holde styr på HVOR skaden er. Hvis et angrep bare gjør Wind (non-lethal attack), regn dette som skade på samme måte som resten, siden du ikke kaster Wind for lethal attacks. Dette abstraherer skade på kroppsdelar, Wind, blødning osv til en enkel mekanisme, som gjør at viktige NPC-er og PC-er får fokuset og

virker kulere. Statrekkene som dukker opp i scenarioet vil liste opp utregnet Quick Hits, og plass til å notere rett på arket. For hver hele gang Size en NPC har fått i hits, er det -1 for skade. Du kan slå Stun for svartføtter, de vil da ikke få et Recovery-kast før neste runde om du bruker "Felles handlingskort"-snarveien, så det er ikke det verste å holde styr på.

Vandøde skiller seg litt ut, siden de ikke tar Wind fra noe annet enn mystiske kilder (som en Soul Blast med lavt resultat). Halver derfor skaden vandøde tar før du noterer den (så en typisk størrelse vandød "tåler" 60 poeng skade). Husk at vandøde ikke blir Stunned, og at de får 2 mindre minuser for skade, siden de ikke bryr seg om smerte. **NB!** En vandød som er "tatt ut" av maks skade er maltraktert og sliter med å gjøre mye seriøst farlig, men før fokuset dens er ødelagt (for Walkin' Dead betyr det hodet) med Maimed skade, er den ikke fullstendig ufarliggjort. De kan prøve å sakte krabbe etter folk, klapre med kjevene av iver etter å spise hjerner, og prøve å gripe og bite noen som er trege nok til å ikke holde seg unna.

Felles handlingskort

Ikke trill separat Quickness og del ut masse kort til NPC-grupper. Gjør det heller slik:

-Er de normalt kjappe (som Svartføttene, med Quickness 2d6), gi dem som gruppe 1 handlingskort. De får bare 1 handling i runden, men hele gjengen får handle samtidig. Abstrakt, men enklere.

-Er de uvanlig kjappe (som Walkin' Dead, med Quickness 2d10), gi dem som gruppe 2 handlingskort. Samme som over.

Det vil høre til sjeldenhetene at noen skapninger er så kjappe at en gruppe av dem vil ha 3 angrepskort, det bør være ting med høyere enn d12 Quickness, og slikt er gjerne et monster/en NPC av betydning, ikke en ansiktsløs flokk.

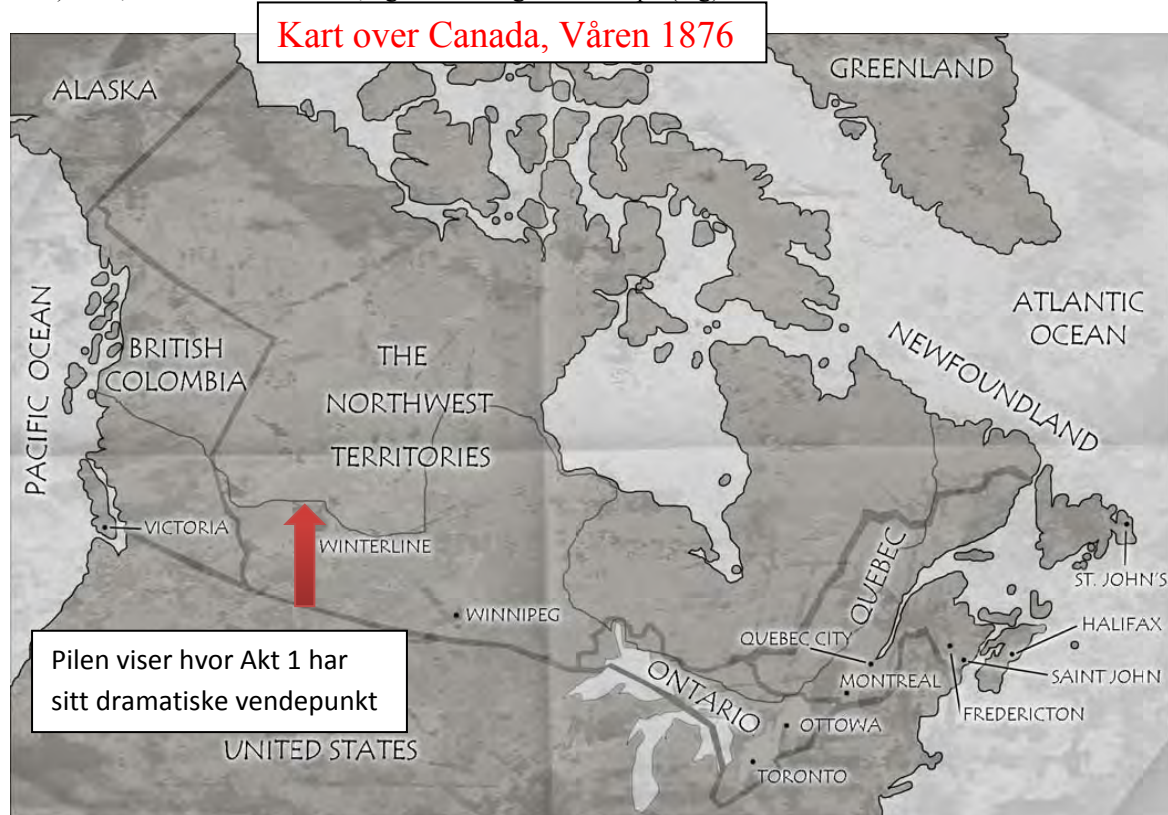
Metatekstualitet: Westeros og the Weird West

Dette scenarioet er stappfullt av referanser, homages og in-jokes til A Song of Ice and Fire-universets steder, tema, navn og karakterer. Det er med vilje. Det var tilfeldig at jeg snublet over konseptet med The Winter Line og istiden i Canada i Great Weird North-boka og innså at det var veeeeeeeldig snedig som en ASoIaF-likhet, når først ideen satte seg, vokste ønsket om å kjøre en gimmick på det. Merk at mange av de tematiske likhetene er blandet med andre konsepter og referanser og ideer som kverner rundt i hodet også, og folder sammen forskjellige inspirasjoner slik at karakterene for det meste ikke bør fremstå som rene blåkopier av det de minner om. Selve konseptet ManMountain er opprinnelig fra SF-klassikeren *Santiago* (ManMountain Bates, fæl fyr).

Risikoen med slik metatekstualitet (et uttrykk jeg får brukt ganske sjelden i hverdagen) er at spillere (og GMer) som "merker" forbindelsen, lar seg friste til å importere trekk fra inspirasjonen, og spille hendelser og karaktertrekk mer i tråd med "originalen". Dette er ikke alltid like heldig. I dette scenarioet burde det gå bra. Hvis noen spiller "Bloodhound" slik mange oppfatter bokenes eller TV-seriens Sandor Clegane, spiller de sannsynligvis ut de Hindrancene som går inn i hans tydelige, ikke-hemmelige personlighet (Mean as a Rattler, Phobia: Fire, Ugly as Sin), og det går bra. En spiller som vil spille Lancaster som Tyrion, vil sannsynligvis gjøre det på en måte som kan bli ganske fornøylig. Disse inspirasjonene er med vilje. GMen er ikke på avveie om ManMountain oppfattes ganske lik The Mountain that Rides, bare mye smartere (untatt når han er Berserk).

Bare pass på å ikke overdrive. Ikke spill GoT-soundtracket på Spotify med telefonen, kall Svartføttene for Hornfoot Men, legg inn Weirwood-trær i terrenget eller la Cree-ene si "You know nothing, Hollow Reed" hele tiden. Homage er ikke ment å være etteraping. La de som koser seg med likhetene gjøre det, la de som ikke tar dem, eller ikke bryr seg, spille nøyaktig slik de vil. Hvis noen syter og bærer seg over at det er teit at ting ligner

på ASoIaF, fortell dem at det er meningen å hedre årets jippo, men at til syvende og sist spiller vi Weird (North)West, ikke Weird Westeros, og få handlingen tilbake på (tog)skinnene.



Hva har skjedd?

Canada i 1876 er i istidens klør, og har vært det i ti år. Landet er dekket av is og snø helt ned til “The Winterline”, Dr. Darius Hellstrommes utrolige oppfinnelse, som etter sigende holder vinteren tilbake. Vel, hele landet, bortsett fra regionen Manitoba, som er Metis-folkets egen delstat, den er fri for vinteren også nord for Winterline. Snodig. En psykotisk opportunist, gambler og volds mann ved navn Greg “ManMountain” Lane har slått kloa i kart og korrespondanse som beviser at USA over lengre tid har smuglet inn soldater i Alaska, under dekke av å være gullgravere. Siden Canada og England ikke er på god fot med USA, er dette et temmelig alvorlig problem for President Grant.

Heldigvis ble ManMountain arrestert nylig av NWMP-konstabel York med makker, sporfinneren Hollow Reed. ManMountain hadde kun timer i forveien avsluttet et formidabelt pokerspill hvor han tapte den kongelige sum av 2 400 pund til den britiske gambleren Lancaster, som med sin følgesvenn, kineseren som kalles “Brown”, nå er ivrig på å få utbetalt det Lane skylder. ManMountain lot seg arrestere uten stor motstand, og påberopte seg å ha viktige statshemmeligheter å avsløre i bytte for frifinnelse for sine kriminelle handlinger. Han sa ikke hva det var. York sendte et telegram østover til Ottawa, og fikk etter noen dager svar: Ta med gærningen hit, en av landets viktigste dommere skal se på saken. Rundt samtidig som telegrammet ankom en prisjeger fra USA, den beryktede “Bloodhound” Clegg. Offisielt sett fordi ManMountain er ettersøkt i USA, og Clegg har jaktet på ham lenge. I realiteten er Clegg en erfaren agent for The Agency, USAs hemmelige etterretningstjeneste. Byrået fikk vite at Lane hadde stjålet kompromitterende materiale en god stund før han ble arrestert, og sendte den agenten som har mest erfaring med ham i all hast. Cleggs oppdrag er ikke enkelt: Skaff bevisene ManMountain har uten at britene eller canadierne får tak i dem, UTEN å forårsake en diplomatisk katastrofe i prosessen.

Dermed befinner en broket forsamling seg på toget østover mot Ottawa, hvor alle skal få sitt rettmessige oppgjør og alle skal bli hørt av dommeren...Bare synd at en av de tre mektige manitouene som forårsaker istiden i

Canada har oppdaget at ManMountain er fanget. Herr Lane har nemlig en pakt med mørke krefter (se The Man, The Mountain senere i heftet), og denne Howleren synes han godt kan få en hjelpende hånd.

Hva kommer til å skje?

Grov oppsummering av foreslått handling i scenarioet, oppdelt i fire akter. Vurder tidsbruk fortløpende. Akt I er verdt å bruke litt tid på for å etablere PC-er for hverandre og NPC-er for senere effekt, mens mye av Akt 2 med fordel kan gå for seg ganske fort. Se an spillernes interesser, er de mer gira på å jakte mat, bygge troverdig ly og diskutere lov og rett enn å slåss, gi dem opplevelsen de vil ha, men se opp for sprikende interesser (2 vil dæle ting, 3 vil leke Lars Monsen eller utforske kulturforskjeller), og finn en middelvei som funker for din gruppe.

Akt 1

Rollene er på toget østover mot Ottawa. NPC-er introduseres og gis ansikt for å skape mer uhygge i akt 4. ManMountain er kjip og skummel i hånd- og føtjern. Storm blåser opp, noen kan kanskje se kilden til stormen. Togvognene rives løs, man må holde seg fast med passende ideer og kast, til slutt blir alle bevisstløse. Begrenset med alvorlige skader.

Akt 2

Vogna ender opp alene langt nord for Vinterlinja. Rollene våkner basert på Vigor eller Recovery-kast, begravd i snø. ManMountain har våknet, karret seg løs, tatt med/stjålet våpen, ødelagt fotlenkene og satt i vei nordover. Rollene må følge spor, skaffe seg ly og varme (og helst noe mer mat) for å komme seg fra frost. På veien, andre dag, møter man et jaktlag med Cree-indianere, som kan selge/bytte bort mat og tobakk, og fortelle at ManMountain er på vei inn i Svartfot-territorium.

Akt 3

Rollene må bestemme seg for hvordan komme seg inn i Svartfot-territorium: Sniking, Guns Blazing, med åpne armer e.l. Gode planer premieres med lett suksess. ManMountain har forhandlet med Svartføttenes jaktlag om å skaffe dem mange skytevåpen om de beskytter ham. Svartføttene må enten overbevises om å ikke hjelpe ham, eller bankes opp litt. ManMountain slår fra seg om han kan, men slåss ikke til døden, regner med at hans ess i ermet vil fungere foran en dommer. Så må man få ham tilbake, enten gående eller slept. Bloodhounds beste anledninger til å få tak i bevisene umerket er underveis.

Akt 4

Møte med den andre vogna som ble tatt av stormen. Snø og dårlig sikt, fakler ved vogna, skikkelser som beveger seg. Alle passasjerene er døde, og har enten blitt Walkin' Dead, eller fått hjernen spist av de som er blitt det. Lokker rollene nær, angriper deretter. ManMountain går berserk og river seg løs, slåss som et uvær. Howler gir seg tilsyne. Hvis god tid og spillerne er gira på konflikt, kan de prøve å slåss mot henne. Hvis ikke, finfin anledning til at spillerne stikker av sørover, og krysser Vinterlinja i rett retning, eller at Howleren gjør sin retrett i en sky av snø og styggedom. Det er ikke som om den har noe stort behov for å slåss med en håndfull kjøttinger.

Forberedelser: Forklar og gjør dette før spill starter

-Først, finn ut om noen har spilt Deadlands før.

-Forklar konseptet Weird West/Spaghetti western with meat: Westernfilmstil med overnaturlige saker og horror-elementer involvert, borgerkrigen mellom Sør og Nord har pågått i 16 år. Larger than life-characters.

-Forklart kort at Canada er dekket av evig vinter og snø helt ned til Vinterlinja, som går langs den transkontinentale jernbanen på nordsiden av sporet. Vinterlinja ble bygd av Dr. Darius Hellstromme, kontinentets største oppfinner, på oppdrag fra Canadas statsminister. Jernbanen går langs Vinterlinja mesteparten av veien fordi det var enklest å bare følge det sporet Hellstromme hadde begynt på. Vinterlinja er et ca. 60 centimeter høyt metallgjerde, som spraker litt i mørket. På sørsida kan det være varmt og finvær, mens snøstormen kan rase noen meter unna, på nordsiden av gjerdet. Istiden i Canada begynte for ti år siden, og dekker fortsatt 90 prosent av landet territorium. Det går an å leve i nord, men alle store byer og de fleste små ligger sør for Vinterlinja.

-Forklar at rollene spillerne kan velge mellom alle er uspesifisert på kjønn. I Deadlands har alt det rare som har skjedd og krigens realiteter ført til at mange yrker som kvinner før aldri ville blitt akseptert i, nå kan finne på å ha kvinnelige utøvere uten at folk helt faller av stolen av den grunn. Derfor får hver enkelt spiller velge fritt selv.

-Fortell at de tilgjengelige rollene er en NWMP-konstabel, vedkommendes allierte halvblods stifinner og jeger, en britisk gambler, vedkommendes kinesiske jernbanearbeider-følgesvenn, og en beryktet prisjeger fra USA. Forklar at alle befinner seg sammen på et tog østover fra British Colombia fordi de har forskjellige grunner til å ønske å eskortere en farlig fange tilbake til lov og dom i Ottawa.

-La spillerne gi uttrykk for hvilke roller de er mest interessert i, prøv å forhandle slik at ikke noen som er skråsikre overkjører andre som kanskje har like lyst på og er like godt egnet til å spille gitte roller. Svar på spørsmål om rollene som ikke går for mye i dybden eller avslører hemmeligheter. Ikke del ut noen ark før man har kabalen lagt opp.

-Del ut kun rollearkene med stats først. La spillerne ta inn over seg navn, og gløtte på arket. Forklar fort grunnleggende begrep som Trait (Cognition, Strength etc), at de har to kategorier (Mentale og Fysiske), at et Trait-kast er like mange terninger som det står, av terningtypen som står foran. Forklar Aptitudes (at du ruller like mange terninger som nivå av den typen terning som Traitten det står under har). Si at Edges og Hindrances er viktige, og at de blir forklart på de neste arkene de skal få, sammen med utstyret deres og bakgrunnen deres.

-Pek ut de forskjellige målerne på arket (Wounds, Wind, Ammo etc), og forklar binders-systemet i enkle trekk.

-Del ut 2 hvite og 1 rød sjetong til hver spiller. Forklar i veldig korte trekk hva sjetonger kan brukes til, og si at noen av dem kan ha mulighet til å bruke dem på andre ting, det vil i såfall være nevnt i papirene de nå skal få. Forklar at de kan få flere sjetonger av å spille ut sine Hindrances på en god og underholdende måte, og at de selv og medspillere gjerne må foreslå det for deg når de synes det blir gjort, siden det er mye for Marshal å styre med.

-Forklar at man ideelt sett vil ha en del terninger, og anbefal de som har terninger tilgjengelig å ha selv eller dele på et godt utvalg av d4, d6, d8, d10, d12 og noen d20. Lån ut om nødvendig hvis du har terninger til overs og vil.

-Vis frem kortstokkene, forklar i veldig enkle trekk initiativsystemet.

-Legg systeminfo (cheat sheets) på bordet, og si at de er tilgjengelige gjennom spill for å sjekke ut system hvis man lurer på hva man skal gjøre, eller hvordan.

-Del ut de resterende arkene, og gi dem tid til å se gjennom dem. Si at du er tilgjengelig for spørsmål om ting de lurer på, og at om de vil spørre om noe de tenker at andre spillere ikke trenger å vite om ved spillstart, kan dere snakke litt privat. For de som blir fort ferdig med å lese rolletekst, er dette en god anledning til å gjøre unna ærend som sislitenmatskaffing, hente terninger fordi man innser at man bør ha flere enn man hadde i lomma, destruere sine egne verdifulle flimmerhår ved å inhalere nikotin, gå på do etc. Sett gjerne et spesifikt tidspunkt for oppmøte og oppstart.

-Besvar eventuelle spørsmål som man har kommet på i "pausen", men unngå veldig lange forklaringer, det er på tide å begynne spillet! Forhåpentligvis har ikke dette tatt så mye mer enn ca. en halv time, men på cons er det aldri godt å vite.

Første akt: Toget til Ottawa

ManMountain og hans eskorte har en egen vogn for seg selv. Canada Pacific Railways er imøtekommende ovenfor lovens behov, siden det jo er det statlige togselskapet. Her får man for det meste være i fred. I utgangspunktet sitter ManMountain midt i vogna, godt holdt øye med av York. Man fikk en smed til å fikse på et sett fotjern og håndjern for å få dem store nok til å passe til ManMountain, så han er lenket på hender og føtter. ManMountain hadde noen eiendeler da han ble tatt som nå er i en skipssekk, York må bestemme hvor den er. Den inneholdt blant annet en kortstokk, noe tørket kjøtt, en kvart flaske sprit, en skikkelig tømmerøks og en hagle, men hagla ble ødelagt under arrestasjonen.

De andre sitter rundt omkring i vogna og gjør det som passer dem best. Bloodhound har lovet å ikke gjøre noe ulovlig, og har dermed fått lov til å være bevæpnet i vogna med fangen. Brown og Lancaster ser jo ikke ut til å være bevæpnet på alvor, uansett. ManMountain slenger kommentarer til Bloodhound innimellom, a la “klør sånne brannsar mye?”, “håper du sitter godt, du med det vonde beinet”, “bra vi får sitte i fred, så ikke Clegg skremmer skikkelige folk med det jævlige fjeset sitt”. Han kan godt tenke seg å provosere Clegg til å gjøre noe overilt og bli hivd av toget, men har ikke rukket å virkelig gjøre noe ut av det. Det er nok best å ikke presse det inn i Tests of Will nå i første akt.

Felles reisende

Helt alene er man ikke. En litt nervøs, men hyggelig konduktør med stor hvalrossbart og briller kommer innom av og til og sjekker at alt står til som det skal. Han heter Hanks, og har ansvaret for denne vogna og den bak. Han vil helst at andre reisende ikke skal se fangen. ManMountain sier ufine ting og stirrer stygt på ham hver gang han går forbi.

Toget stopper i en liten by, og passasjerer kommer ombord i PCenes vogn mens Hanks er opptatt med å hjelpe andre reisende. Disse passasjerene bør utbroderes nok til å kjennes igjen i akt 4, for added nastiness.

Forslag på reisende:

-En søt, ung dame med parasoll, blussende kinn og fin kjole. Rødmer og smiler til den kjekkeste mannen (York eller Lancaster om mannlige). ManMountain bjeffer etter henne som en kåt hund, hun blir utilpass. (Frk. Scherbatsky)

-Forretningsmann i dress, middelaldrende med digert kinnskjegg, med litt for mange dokumentmapper og koffertar, sliter med å bære alt på en gang og har ingen til å hjelpe seg, blir veldig takknemlig hvis noen hjelper ham. ManMountain tilbyr seg å hjelpe, hvis York vil åpne de teite jerna. (Advokat Howlett)

-Middels ungt par, han er glattbarbert med litt kopparr og mørkt hår, hun er mellomblond og rødusset med et barn på 8-9 måneder i armene. Barnet sover, fram til ManMountain liksom-hiver seg etter dem og glefser med kjevene når de går forbi, vekker barnet som hylgråter. (Ekteparet Beaubier med datter)

Det burde egentlig holde. Konduktør Hanks kommer når toget har startet, stressende og svett, og loser dem bakover til neste vogn med forklaringen at denne vognen er rekvirert for en fangetransport. De går skremt med ham.

Vinterens vinder

Knappt et par timer etter dette stoppet, har det begynt å blåse opp kraftig. For de som ikke har tatt turen så ofte, er det dramatisk hvor stor forskjell det gjør å se ut vinduene til høyre eller til venstre: I sør er det varmt og sol, i nord ligger snøen tett. Her dukker neste problem med å ha toglinja rett ved Vinterlinja opp: En permanent kuldefront mot varmere vær i sør. Dette er den typen værforhold som skaper tornadoer, og toglinja kalles også derfor av enkelte Tornado Alley. Gjett hva som skjer i dag?

Togvognene til Canada Pacific er tyngre og med kraftigere metall-lemmer man kan hekte for vinduene nettopp på grunn av alle tornadoene. Reisende er vant til at det rusker litt, og å måtte holde på hatten. Av og til letter til og med hjulene på en vogn bittelitt fra skinna. I dag er derimot ingen vanlig dag, og den tornadoen som dukker opp nå, er forsterket av nærværet til en av de tre Howlerne.

Beskriv hvordan vinden har tatt seg opp utenfor på sørsida, og hvordan et skilt med uleselig skrift og tall suser forbi spinnende plutselig. I nord har vinden plukket seg opp til et skikkelig snøføyke. Alle i vogna skal rulle *Cognition* (vanskegrad, heretter forkortet VG 5) basert på syn. Alle som klarer det får med seg at det er mørke skyer i sør, og at trærne lenger nede på sletta ser ut til å nesten rives løs av vinden. Hvis noen får en raise, altså samlet 10+, ser de også noe på nordsiden av linja: I et glimt innimellom snøføyken ser de en enslig, blek skikkelse som står på et høydedrag et godt stykke fra toget, tilsynelatende tynnkledd og uten noe å holde seg fast i. Det er et underlig syn i en tilnærmet snøstorm. Så kommer det en hest på besøk.

En vettskremt hingst har blitt revet med av en skypumpe, og blir kastet inn i siden av vogna med et solid smell. Skrem gjerne spillerne med en høy lyd eller noe her hvis du tror de takler det. Glassruta knuses, hesten skriker panisk, kutter seg opp og blør masse. Alle (untatt ManMountain) kaster *Nimbleness* (VG 7) for å ikke falle av setet/overende når hesten treffer. De som feiler, faller og tar 1d6 Wind, hvis noen fomler, faller de stygt og tar 2d6 skade.

Nå kan det hende noen vil ta seg forhåndsregler. Å gripe godt fast i ting er bra, å binde seg fast går ann. La spillerne komme med egne forslag. De som har tau på utstyrslista si kan bruke det, York har ikke flere håndjern etter å ha fikset dem for ManMountain. Bruk dette som en introduksjon for Initiativ-systemet. La folk ta actions som virker rimelige (*Nimbleness* for å holde seg godt fast, *Deftness* for å knyte seg/andre fast med tau, etc). ManMountain kommer til å gjøre noe på Spar 10 hvis han ikke allerede har blitt gjort noe spesielt med: Han griper tak i messingstanga folk som står kan holde seg i, river den ned fra festet sitt, og surrer lenkene rundt armene rundt festet et par ganger før han griper rundt stanga bak ryggen sin. Han trenger ikke å kaste noe mer for å holde grepet, sterk som han er.

På Ruter 5 kommer selve hovedvekten av tornadoens kraft og deiser inn i toget. Måten vogna krenger på forteller i hvertfall Brown, som kan mye om tog, at hjulene på sørsida løftes opp fra skinnene, og lyden av metall som forvrir og revner lenger fram betyr at vogna er i ferd med å rives løs fra lokomotivet og kullvogna foran. Hesten skriker i dødsangst og rives stadig mer opp, blod fosser nedover veggen innenfor vinduet. Så på slutten av runden løftes vogna av skinnene, og den veldig lite betryggende følelsen av å være i en mange tonn tung tre og metallvogn som flyr sprer seg i magen. Herfra er det bare å holde seg fast etter beste evne. Folk som ikke tar forhåndsregler eller kaster dårlig mister Wind, men prøv å oppfordre til å ikke bruke Chips på å forhindre det, dette er på vei over i cut scene-territorium.

Gjennom vinduet kan man se snø, og vogna flyr nordover, snøstormen presser seg inn gjennom rutene, omgivelsene blir uvirkelige mens vinden hyler så høyt at ingen hører hva noen andre sier. Man kastes rundt inni vogna i det som føles som en evighet, men sikkert bare er sekunder eller minutter. På et tidspunkt kan noen sverge på at de ser snødekt bakke der ute, som kommer nærmere, veldig fort...Og så blir alt svart.

Hvis noen spillere trenger en kort pause, er dette rett tidspunkt. Herfra blir det bare verre.

Andre akt: Land of always winter

Område: Fear Level 1. Be alle om å kaste et Recovery-kast (*Vigor* +bonuser for Sand for de som har det). Alle er på full Wind bortsett fra 1d6 (som har blitt mistet av å ligge lenge i en vogn fylt med snø i kulda, dette er Wind man IKKE får igjen uten å slappe av i varme omgivelser som inntullet i tepper ved et godt bål i mange timer, så holdt styr på den separat fra annet Wind-loss). Den som får høyest, våkner først, og får orientert seg før de andre. Folk våkner i rekkefølge etter resultat på kastet. Hvis noen fomler kastet, våkner de ikke av seg selv, har et Light Wound i hodet og trenger hjelp (*Medicine* VG 5) for å våkne.

ManMountain våknet før de andre, og har allerede dratt. Han har tatt med skipssekken sin hvis det var på noe vis mulig, og har tatt Henry-rifla til York med mindre det er komplett umulig (Søster, 30 milligram plotdevisium!). Alle er begravet i snø, å komme seg opp krever et *Climbin* -kast (VG 5, 9 hvis man prøver å dra med seg en svakere eller bevisstløs person). To personer kan samarbeide om å dra med en hjelpeløs, og redusere vanskegraden (til 7 hver). Hvis noen fomler dette kastet, gir løs snø etter, og de faller og slår seg på kanten av et sete eller en stang for 2d6 skade i tilfeldig kroppsdeler.

Alle kommer seg nok opp til slutt. De kan finne alt sitt utstyr (untatt det ManMountain har tatt) uten store problemer. Fra toppen av vogna, som ligger sidelengs i en diger snøhaug, er det hvitt, glitrende og smertefullt for øynene i alle retninger. Ingen skikkelser er å se, det er snø overalt, det er ingen andre jernbanevogner her, eller hus, eller store trær. Det er tydelig for enhver som er vant til terrenget at man trenger ly, varme, og mat...Hvis noen lurer på om det kan være noe overnaturlig som ligger bak en så sinnsvakt kraftig tornado (på eget initiativ), kan de kaste *Academia: Occult* (VG 5). Det rimelige svaret er ja, både shamaner og huckstere har hørt at man kan kontrollere været via ånder (av det ene eller andre slaget). Jeg antar at alle kommer til å begi seg etter ManMountain, men hvis noen vil noe annet, så vel... Da er de ute av saga ei stund. (Se "Iskald motivasjon")

Vil ikke fjellet komme til oss...

Det er ikke vanskelig å se hvor en enorm kar har kavet seg ut av en jernbanevogn full av snø med hånd og fotlenker. Det går ikke an å IKKE finne spor etter ManMountain, der han har sklidd og vridt seg. Sporene ender brått på et islagt område, der er det tegn på at han har ødelagt lenkene rundt beina: Hakk fra øksehogg hvis han har fått tak i øksa si, masse trefliser og hakk i isen hvis han måtte bruke geværkolben, eventuelt riper i isen og dype stikk hvis han pirket opp låsen med en kniv eller noe (han har tross alt 3d8 i Lockpickin'). Derfra går det mer vanlige spor. De som vil følge sporene, kan slå *trackin* (VG 7 pga snø). Suksess gjør at man kan følge sporene, raises forteller detaljer som hvort fort han ser ut til å ha gått basert på skrittlengde, at det er små slepespor etter ødelagt/åpnet fotlenke, viser steder hvor han har sklidd, tråkket gjennom en islagt bekk etc.

Det er utrolig skarpt og vanskelig å se når himmel og bakke går nesten i ett, og de som er fra Canada vet at man risikerer å bli snøblind. Alle som prøver å ta noen vettuge grep for å redusere risikoen for det, vil få bonus på et kast på slutten av dagen. I løpet av dagen må alle som er på vandring kaste *survival: Plains* (VG 9 for alle som har noe skikkelige vinterklær, VG 13 hvis man har gjort noe sprøtt som å kaste fra seg frakken sin eller lignende). Hvis man lykkes, har man holdt kulden ute. Hvis man feiler, mister man like mye Wind (av den varige typen du trenger varme for å komme deg fra) som man feilet kastet med. Hvis noen fomler, får de kuldesjokk og går ned til 0 Wind. De vil begynne å legge seg ned, mumle om å hvile, at det blir varmere...Med andre ord, de trenger hjelp (*Medicine* VG 7 og varme, NÅ!).

Innen dagen går mot natt, må alle ta et *Vigor*-kast for å sjekke om de har blitt snøblinde. De som tok forhåndsregler tidligere, har VG 5, andre har VG 9. Snøblindhet gjør at du bare ser utydelige former, og har -6 på alle kast som krever syn. Snøblindhet går over om du hviler med øynene lukket eller i et mørkt rom i 8 timer. Hvis du ikke gjør det, vil du på sikt kunne bli varig snøblind. Forhåpentligvis gjør ingen det. Et *survival: plains*-kast (VG 7) skaffer nok ved til et bål, hvis noen vil gå på jakt etter mat, anta at de klarer å få tak i en hare eller noe hvis de er litt lure. De som hviler den natta får igjen kulde-Wind og kommer seg av snøblindhet.

Bounty: Alle som henger med fortsatt får 1 Hvit Sjetong for å være på sporet av ManMountain, og 1 Hvit Sjetong for å ha karret seg ut og skaffet seg varme og ly så de ikke fryser ihjel.

Iskald motivasjon

Hva om noen velger å ikke følge ManMountain? Det kan skje. Alle rollene har motivasjon for å gjøre det, men det hender spillere på con vil gå sin egen vei, enten fordi de har en annen oppfatning av hva som er mer passende for rollen, eller fordi de vil dytte mot “grensene” i scenarioet for å utfordre “railroading” og GM-styring (en litt meningsløs agenda på con-spillinger, men det skjer). Det er lov. I såfall anbefales følgende grep:

Hvis de blir igjen ved vogna, eller begynner å gå i en annen retning, gi de andre rollene en time eller så med forsprang. Så begynner det å blåse opp i nærheten av den/de som ikke ble med, snøføyk og hylende kald vind. Det er nærmest som om vinden med vilje “gjeter” dem i samme retning som de andre. (se beskrivelsen av evnene Wind og Whiteout på The Howlers, side 24). Vår venn Howleren vil at alle skal bevege seg lenger nord, lenger fra varmen og “tryggheten” den forbaskede Vinterlinja lurer folk til å tro at de har. Kall det gjeting, kall det railroading, det er i Howlerens natur, og passer dermed scenarioet. Hvis du får en (eller flere) spillere som er så forbistret innstilt på å gjøre det motsatte av alt bare på prinsipp, kan det være greit å bryte spill litt og spørre om det er noen spesiell grunn til det, siden det ikke er troende til å resultere i noe spesielt gøyalt for noen, og andre spillere kan bli ganske frustrerte. Hvis det ikke fører noen vei, får man tilby vedkommende å forlate bordet, mens rollen virrer rundt i snøføyk på vidda, til han eventuelt har lyst til å komme tilbake til bordet igjen og dukke opp i spill. Ellers er det takk for i dag.

Møte med de ville nord for veggen

Den neste dag er det fortsatt spor å følge, nå har det snødd litt over natta, så et nytt *trackin*-kast er på tide, nå med VG 9 (hvis de sliter, men glemmer slike ting som at Reed har +2 for Keen, eller kan bruke Earth Speak, eller at de kan bruke sjetonger på å forbedre kast, minn dem gjerne på det). Terrenget er mer bølgete, med tendenser til åser her omkring.

Etter noen timer med vandring, kan alle kaste *Search* (VG 7). De som klarer det, ser at det er noen som ligger og speider på dem oppe på en ås. Hvis ingen merker det, eller de velger å fortsette å gå uten å vise at de har oppdaget dem, vil de som speider på dem reise seg og komme forsiktig nærmere. Dette er et jaktlag med indianere, fire jegere (to med bue, en med rifle, en med spyd). Hollow Reed kan kaste *tribal customs* (VG 5). Suksess: Det er Cree, av en stamme han kjenner noen andre medlemmer av. Feil: De er Cree, men han aner ikke hvilken stamme. Fomle: De er Svartføtter, din stammes fiender!

Hvis de blir tiltalt høflig, er de villige til å snakke med rollene. De snakker (selvsagt) Cree som morsmål, de kan Indian Sign på 2, fransk på 1. Ingen av dem snakker engelsk. Her er det de er villige til å fortelle hvis noen klarer et *persuasion* (VG 5) eller *overawe* (VG 9).

-De har sett sporene etter mannen-som-går-som-en-bjørn. De går rett nordover.

-Sporene går inn i Svartfot-territorium. Det er mange jegere der, Svartføttene har sannsynligvis en midlertidig leir eller flere. Cree vil ikke krenke deres territorium, de er for få hvis det blir stridighet av det.

-Hvis noen tenker på å spørre, har de mat de kan selge (en halv rådyrskrott). De har også litt tobakk (nok til å holde en nøktern røyker i 4 dager). De kan bytte mot noe nyttig, men tar gjerne pund, til nød dollar. De handler nok med Hudson Bay-kompaniet til å ha nytte av penger.

Hvis rollene gir uttrykk for å ville fortsette inn i Svartfot-territorium, rister de på hodet og gir uttrykk for at det blir deres egen begravelse. DE har tenkt seg en helt annen vei, i hvertfall.

Bounty: 1 Hvit Sjetong hver hvis man finner ut at ManMountain har begitt seg inn i Svartfot-territorium, meget mulig sjetonger for å spille på hindrances (som hankerin'tobacco).

Tredje akt: Mister Lane, you are bound by law!

Område: Fear Level 1. Nå spørs det helt på hvordan man vil gå fram. Svartføttene er drevne jegere, og vil holde øynene åpne, samtidig er det ingen grunn til at noen skal komme og angripe dem annet enn det faktum at de har fått ManMountain på besøk. Han har lovet dem en kasse med rifler om de tar ham inn og beskytter ham fra de som forfølger ham. Siden han er en overtalende kar, og de gjerne vil ha rifler (de har ganske få), har de kommet til enighet.

Her finnes det flere måter rollene kan gå frem på. Hvis de legger en god plan, la dem få det lett. Her er det jeg ser for meg som sannsynlig at noen vil gjøre:

-Gå rett frem, kjefte på eller banke alt man møter=Mye konflikt. Svartføttene aksepterer ikke å få sitt revir truet.

-Gå rett frem, høflig og ikke truende, vise tydelig at man ønsker dialog=Svartføttene blir nysgjerrige, og lar dem komme frem til leiren for å tale sin sak.

-Alle prøver å snike seg inn (lettere hvis Hollow Reed bruker Wilderness Walk på noen, i hvertfall de som har dårlig sneak)=La dem lykkes i å nå helt frem til en høyde over Svartfot-leiren hvis alle får til et *sneak*-kast (VG 7), hvis noen slår lavere vil de komme litt lenger unna før de merker at de kommer til å bli oppdaget hvis de beveger seg nærmere, og kan legge om planen. Hvis noen fomler, blir de oppdaget av en Svartfot, og må snakke, slåss, løpe eller noe.

-Noen nærmer seg tydelig, andre i skjul=De som sniker, kaster som i eksempelet over, med samme resultat. Hvis de lar de som går tydelig gå først, vil avledningsmanøveren gjøre at *sneak*-kastet bare blir VG 5. Da kan de som går inn ha ryggstøtte.

Når de ser leiren, viser det seg at det er tre-fire telt, noen tørkerammer for skinn og kjøtt, et stort bål, og sju Svartfotter der. ManMountain sitter ved bålet og spiser kjøtt på en ytterst glupsk og litt urovekkende måte. Han har det han klarte å få med seg av våpen.

Kunsten å flytte fjell

Hvordan få med seg ManMountain? Han er ikke glad for å se dem, men føler egentlig at det er grenser for hvor ille det kan bli, i verste fall kan han bli med tilbake og ta saken sin for dommeren. Samme hva som skjer, kommer han ikke til å slåss til døden her, men om han blir provosert nok, kan han godt bli hardt skadet. Det kommer til å gå over...

Den eldste jegeren tilstede, som har rifle, forklarer at ManMountain er deres gjest, at han har lovet dem rifler for beskyttelse, og det har de avtalt. Merk at selv Svartføttene er forsiktig positive til NWMP-konstabler, så det hjelper om York er med hvis man vil finne en fredelig løsning. Til gjengjeld er det IKKE en fordel om Hollow Reed er med, Svartføttene og Cree er fiender. Herfra har rollene flere muligheter:

-Svekke Svartføttenes tillit til ManMountain. Merk at Svartføttene snakker fransk og indianer-tegnspråk, men ikke engelsk, så det kan hende man trenger en oversetter. Et godt formulert argument (som å fortelle om hvor mye galt han har gjort, peke ut at han er en ettersøkt svindler etc) kombinert med *persuasion*-kast eller *bluff*-kast (motstandskast er Svartføttenes felles *scrutinize*-kast, 1d6) kan fungere. Hvis man slår Svartføttene, vil det bli sådd tvil, de vil nøle med å blande seg inn, men er ikke overbevist. Hvis man får en raise (5 over), vil de miste troen på ManMountains løfte, og ikke blande seg inn i det hele tatt. Hvis Hollow Reed er med, må det 1 raise mer til på alle resultat, de stoler ikke på løgnaktig Cree-pakk! Hvis dette kastet blir fomlet, angriper Svartføttene.

-True Svartføttene til å bryte sin avtale med ManMountain. Mye som over, men med *overawe* (motstandskast er Svartføttenes felles *guts*-kast, 3d6). Tøffe jegere liker ikke å bli truet, her må det 1 ekstra raise til for å få til resultat som over, og Hollow Reeds nærvær gjør fortsatt at det blir vanskeligere (så man må faktisk klare 3 raises hvis man skal få dem til å gi opp helt!), siden de ikke vil virke svake ovenfor en av sin stammes fiender. Hvis dette kastet blir fomlet, angriper Svartføttene.

-Ganske enkelt angripe ManMountain, eller terge ham til å angripe med *ridicule*, *overawe* eller *bluff*, som en vanlig Test of Will. Alle resultat vil kunne få ham til å angripe. Hvis man ikke har fått håndtert Svartføttene først, angriper de også.

-Ha en lur plan. Snikskyte ManMountain med sovepiler og luftpistol på langt hold vil ikke bli hørt av noen, å ha en skytter på lur som gjør noe tøft som å skyte et våpen ut av hånda på noen eller lignende kan også avskrekke Svartføttene.

Vurder hvor mye tid man har igjen, og hvor gode planer folk har. ManMountain vil slåss med øks om mulig, eller bruke gevær. Han er ikke redd for å bli skadet, men hvis noen kaster så voldsomt at han risikerer å bli Lemlestet i noen kroppsdel eller dø, bruk dine sjetonger for å forhindre det, og la ham overgi seg eller besvime. Svartføttene slåss tappert, men hvis noen av dem blir stygt skadet (mer enn 20 Quick Hits) eller blir Broken av Tests of Will, vil de stikke av. Hvis flere enn 3 av dem stikker av, gjør resten det også, eller prøver å gi seg og si at de oppgir ManMountain. Denne kampen bør ikke vare veldig lenge, men kan godt ha noen kule momenter. ManMountain blir forhåpentligvis tatt uten at noen roller stryker med, de bør ha litt sjetonger å rutte med nå, og selv med Svartføttene i ryggen har han ikke oddsen på sin side nå.

Her er et kampoppsett for Svartføttene, de har ganske enkelt våpnene sine som navn. Full statblokk (bare aptitudes og ting som faktisk kan ha betydning i denne scenen er oppgitt) er under kampoppsettet.

Navn	Rifle 1 +kniv	Rifle 2 +kniv	Bue 1 +kniv	Bue 2 +kniv	Bue 3 +kniv	Spyd +kniv	Spyd +kniv
VG i nærkamp	9	9	8	8	8	10	10
Skade tatt							
Minus på handlinger							
Svimete?	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei

Svartfotjegere

Corporeal: D:2d8, N:2d8, S:3d6, Q:3d6, V:3d6

Bow 3d8, fightin': brawlin', spear, knife 3d8, shootin': rifle 3d8

Mental: C:3d6, K:2d6, M:2d6, Sm:2d6, Sp:3d6

Scrutinize 1d6, Search 3d6, guts 3d6, overawe 2d6, ridicule 1d6, French 1d6, Indian Sign 2d6

Pace: 8

Size: 6 (Quick Hits: 30)

Wind: 12

Gear: Spear (DB +2, STR+1d6) OR rifle (15 shots, Dmg 4d8, Range 20) OR Bow (STR+1d6, Range 10) +Knife (STR+1d4)

Description: Svartfötter kan kjennes igjen på dekoren av klær og hår med et *tribal customs*-kast (VG 5).

Bounty: 1 Hvit sjetong hver hvis man klarer å unngå å slåss med Svartføttene *ELLER* 1 Hvit sjetong hver hvis man slåss mot Svartfötter og driver dem på flukt. 1 Rød sjetong hver for å klare å fange ManMountain igjen.

Amerika for mine føtter

Så, man har ManMountain tilbake i arrest. Hvis han er bevisstløs, må de ta stilling til om de skal prøve å vekke ham, eller om de vil slepe den digre karen med seg. Det er nok trestokker her til å bygge en travois til å slepe ham på, men det blir tungt. Det må nok et par sterke folk til for å få klare det. Hvis han er våken og ikke har noen Alvorlige skader, kan han gå selv. Hvis han har Alvorlige skader eller verre, må han behandles for å bli friskere, eller slepes. Han går uten å klage så mye, er han først fanget, vil han ikke være her oppe i snøhelvete lenger enn han trenger. Merk at om han er skadet og ikke blir fikset av rollene, vil han bli et nivå bedre i alle skadde kroppsdelene hver 6. time (takket være sin **Stitchin' 2** og skyhøy Vigor). Dette VIL være merkbart for enhver som observerer ham, og er for enhver med noe i Medicine høyst unaturlig. Hvis han blir konfrontert med dette, vil han bare glise stygt og si med et intenst blick at han har godt grokjøtt. Hvis de gjør mye ut av dette, kommer han ikke til å si noe som helst annet enn at det er fordelene ved å ha en sunn diett og mye mosjon.

De kan bare følge sine egne spor tilbake, eller ta en annen rute. Det er vel ingen god grunn til å gå en annen vei, siden rett sørover vil føre dem tilbake mot Vinterlinja og et bedre liv. Etter å ha vandret resten av dagen, er det vel sannsynlig at de kommer til å ha vakt når de skal slå leir. Forhåpentligvis vil spilleren av Bloodhound tenke over at det vil være lettere å prøve å få tak i bevisene han er ute etter her i villmarka enn når man er tilbake i sivilisasjonen. Hvis vedkommende ikke ser ut til å tenke på det (det hender man glemmer slikt), kan det være greit å minne spilleren på det diskret, med en liten lapp, i en pause eller lignende.

Her gjelder det som tidligere, belønn gode planer. Hvis Bloodhound får til å sitte alene på vakt om natta, doper ManMountain med en sovepil og gjennomfører sakene hans, eller noe tilsvarende som gir ham en sjanse til å lete uforstyrret, spør hvor det letes. Hvis spilleren spesifikt snakker om å lete i støvlene, vil et *search*-kast (VG 5) være nok, hvis det bare er snakk om å lete gjennom generelt, blir det VG 9. Hvis *search*-kastet fanges, lager Bloodhound så mye lyd at noen andre våkner (den som slår høyest på *cognition* basert på hørsel). Lykke til med å forklare hvorfor du grafser rundt innenfor klærne til fangen.

Bruk skjønn om det er snakk om trøtte, unge eller uerfarne spillere, å prøve sitt beste fortjener uttelling. Det vil by seg to sjanser, siden det trengs to overnattinger å nå tilbake til der vogna landet. Nok en gang, vurder tidsbruken, og vurder spillernes interesser. Merk at hvis Bloodhound klarer dette, men er subtil, er det ingen måte for ManMountain å merke om bevisene fortsatt er i støvlene hans, så han kommer ikke til å gjøre noe med det (hvis han våkner barfot, derimot...da vil han prøve å få tak i bevisene igjen i akt 4.)

Når man først har nådd tilbake dit, er spørsmålet hvor de har tenkt seg. Det enkleste er å gå rett sørover, men det er ikke noe problem om de går sørvestover eller sørøstover, til og med rett øst eller rett vest går bra, de vil uansett nå frem til den andre jernbanevogna.

Bounty: 1 Rød sjetong til Bloodhound hvis bevisene blir funnet.

Fjerde akt: Dødens passasjerer

Det har dratt opp til uvær, og sikten er dårlig. Lenger sørover skimtes det noe overraskende, et lys i mørket. Et *cognition*-kast (VG 7) avslører at det er et lys som lyser konsekvent fra et sted, en raise avslører at det blafrer en del uten å slukne i vinden, noe som for villmarksvante folk betyr sannsynligvis en fakkell. Hvis man går nærmere, aner man konturene av noe stort og kantete som ligger i snøen, bortimot på størrelse med...en jernbanevogn.

Forhåpentligvis vil folk gå nærmere for å se om noen trenger hjelp, finne ut hva som skjer etc. Hvis ikke Hollow Reed gjør det, bør du minne ham på eden han har sverget til Bjørneånden om å hjelpe alle på sin vei. Vi antar folk vil ta veien mot vogna. Når de kommer nærmere, er det tydelig at det er to fakler, og man kan se skikkelser som ligger i snøen. Det er noen som beveger seg i snøføyken ved vogna, er det overlevende?

Først når man er innenfor 5-6 meter av den ene fakkelen, virker det som de ved vogna merker rollene, og kommer mot dem, vinkende. I det den første figuren kommer nær nok til å bli sett, viser det seg at svaret er nei, det er ingen overlevende...Men det er flere som vandrer!

Kjente fjes

Område: Fear Level 3! Vogna bak rollene vogn ble også kastet ut i vinterhelvetet. Her var det ikke barske villmarksfolk. I løpet av de første dagene begynte de å krepere av kulde, sult og utmattelse. Hva verre er, etter noen dager våknet noen av dem opp igjen, og begynte å spise hjernene til resten. De er nå Walkin' Dead hele gjengen, og har holdt liv i faklene de satte opp for å tiltrekke hjelp, for å tiltrekke mer hjerne.

Her er det introduksjonen av forskjellige NPC-er i Akt 1 kommer til sin rett. Desto mer gjenkjennelsesfaktor, desto mer uhygge. Husk at Walkin' Dead er ikke zombier! De er raske, de er utspekulerte, de liker å lage faen. De vil spise hjerner, men de vil også plage og skremme folk. De har også minner om sin tid som levende som gjør at de har ferdigheter de hadde i livet, men for denne gjengens del betyr det ikke at det er fantastiske til å slåss. La konduktør Hanks komme dem i møte med et av de tunge pensehåndtakene som brukes for å skifte spor som slagvåpen mens han retter på briller som uansett er dogget og med sprukne glass, av gammel vane. Frk. Scherbatsky kan smile skjelsk med hvitfrosne kinn og prøve å stikke ihjel den kjekkeste mannlige rollen med parasollen sin. Advokat Howletts gedigne kinnskjegg er stivfrosne av is, han angriper med fingre som frosne klør og river og sliter i alt han får tak i.

Vurder særlig ditt publikum på hvor grotesk du gjør det. Å la ekteparet Beaubier sitte på huk i snøen og dele hjernen til sitt lille, stivfrosne barn duger for en del spillere, men er litt for mye for andre. I alle tilfelle er dette groteske greier, og alle må ta et *guts*-kast mot VG 9 (husk å legge til Grit, husk å trekke fra Fear Level). Siden dette er en Terror-test, vil de som feiler måtte slå på Scart-tabellen (se Skrekk og gru: Når frykten slår til på side 22). Merk at hvis noen får et resultat som sier at de må flykte, betyr ikke det at de er ute av spillet: Når de løper, vil det komme en kald, hvit arm opp fra snøen og rive dem overende (enda en død passasjer som ligger på lur, jeg nevnte at Walkin' Dead er utspekulerte jævler?). Så må de slåss for livet, vettskremt og med minuser.

Det trengs vel ikke å nevnes at ManMountain ikke friker ut. Derimot vil han se på anledningen som perfekt til å stikke, så han går Berserk (bruk stats etter skråstrek på rollearket), blir sterkere, river i stykker eventuelle tau/håndjern han er bundet med og angriper noen som har irritert ham i det siste. Hvis han ikke veldig kjapt kan få tak i øksa si, vil han røske til seg en av faklene som er satt opp, og dælje med dem. Det står stats på angrep med fakkell på rollearket hans. Merk at noen som blir slått med en fakkell, kan risikere å bli satt fyr på: Slå partall/oddetall hver gang noen blir truffet. Når klærne dine brenner, tar du 1d12 i skade fra flammene i den kroppsdelen som tok fyr (erme, jakke, hatt/hår etc) hver runde. Man kan ta en handling for å kaste seg ned og rulle på bakken for å slukke brannen med en *Nimbleness* (VG 7). Det går an å prøve igjen til man lykkes (eller brenner ihjel).

Nå som han er Berserk (varer i fire runder), er ManMountain mindre forsiktig med egen helse, og kan finne på å slåss bortimot til døden. Hvis han vet hvem som har tatt bevisene hans (om noen har klart det, vil han prøve å få tak i dem igjen). Mellom en rasende ManMountain og de vandrende døde bør det være nok konflikt for de fleste. Se kampoppsett for Walkin' Dead på neste side.

Navn	Konduktør Hanks	Frøken Scherbatsk y	Advokat Howlett	Jean-Paul Beaubier	Marie Beaubier	Annen passasjer	Annen passasjer
VG i nærkamp	9	9	8	8	8	10	10
Skade tatt							
Minus på handlinger (2 mindre enn levende folk)							
Hodet knust	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei	Ja / Nei

De reisende døde

Corporeal: D:2d6, N:2d8, S:3d8, Q:2d10, V:2d8

Dodge 2d8, fightin': brawlin 3d8, sneak 3d8

Mental: C:2d10, K:1d6, M:1d6, Sm:1d6, Sp:1d4

Overawe 5d6

Pace: 8

Size: 6 (Quick Hits: 30)

Wind: 12 (tar bare wind fra overnaturlige kilder, som Soul Blast)

Terror: 9

Gear: Club made from some part of the railwagon or their luggage, umbrella or similar (STR+1d6)

Damage: Bite (STR)

Fearless: Cannot be Overawed, never has to roll Guts. Head must be destroyed to put it down for good.

Alternativ konflikt: White Walker?

Midt oppi alt det fryktelige som skjer, kan alle slå *cognition* (VG 7). Hvis noen klarer det, ser de en blekvakker kvinneskikkelse som står på en snødekket høyde et lite stykke unna, iskald og naken med hår som iskrystaller (Se beskrivelse under The Howlers, side 24). HVIS du føler at dere har tid, at folk har lyst på mer konflikt, og ManMountain og de døde ikke holder på å massakrere rollene helt, kan de slåss mot henne. Hvis du føler det ikke vil fungere, vil hun oppløse seg i en sky av is og snø og vind og blåse vekk hvis noen skyter mot henne eller løper mot henne.

Dette er da Howleren som noen kanskje så i Akt 1, som sendte stormen som løftet vognene av sporet. Hvis noen angriper, og det virker kult i spill, bruk stats for menneskeform (kun to istapper i runden, size 6/Pace 8 osv) i beskrivelsen. Merk at siden hun fortsatt har Rustning (Armor) på 4, er det veldig få reelle muligheter til å skade henne. Kort beskrevet er det som følger:

-Bloodhounds Panserbrytende kuler kan gjøre 1d4 i skade, 3d4 med et treff i hodet (hun har ikke gizzards verdt å snakke om). Air Pistol kan ikke trenge gjennom rustningen, hun puster ikke og kan ikke affekteres av eliksirer.

-Rifla til Hollow Reed kan gjøre 3d4 i skade, 5d4 i hodet. Tomahawkene kan ikke gjøre skade uten at man treffer i hodet, da vil de gjøre 2d4 + resultatet på styrkekastet, så potensielt ganske mye.

-Rifla til York kan gjøre 2d4 i skade, 4d4 i hodet. York kan ikke klare å skade Howleren i nærkamp.

-Nevene til Brown kan ikke gjøre nok skade selv med hodetreff, men hans treleddete stav kan på hodetreff gjøre 1d4 + resultatet på styrkekastet. Kasteknivene hans gjør ikke nok skade.

-Lancaster har kanskje det mest effektive våpenet tilgjengelig: Soul Blast. Denne Hexen ignorerer rustning fullstendig. Det går også an å bruke Bedazzle på Howleren. Mind Twist vil også fungere som vanlig. Ingen vanlige våpen gambleren har vil fungere.

Tests of Will er også en mulighet. Det går ikke an å bruke *overawe* på denne skapningen, men den kan lures med *Bluff*, og latterliggjøres med *ridicule*. Howlers har ikke mye til humor, og kan settes ut ganske mye hvis noen er frekke nok til å håne dem.

Summa summarum er det veldig farlig å angripe Howleren, men hvis det virker som den typen episk kamp spillergruppa vil like, og man har tid, dra på. Hvis noen klarer å påføre henne en Alvorlig skade, er det det verste som har skjedd henne i manns minne, da vil hun løse seg opp i sin store-sky-av-snø-og-is-og-vind-form og bruke en Whiteout eller Winds på alle i nærheten, for så å fly sin vei fortørnet og rasende (og litt skremt over hva kjøttingene får til).

Back to the summerlands

Etter å ha overlevd kamp (eller flukt fra) vandrende døde, en berserk ManMountain og kanskje til og med en av Canadas største trusler, kan man flykte ned til Vinterlinja på et par timer stiv marsj, komme seg til varmen og tryggheten, og prøve å borde et tog. Hvis ManMountain ennå står etter å ha sluttet å være Berserk (etter fire runder) vil han stikke av i snøføyken om han klarer. Har man tid, går det fortsatt an for Bloodhound å finne bevisene (hvis ManMountain er død, kan han lete gjennom liket hvis ingen andre hindrer ham). Hvis ikke, går det allerede dårlige forholdet mellom Canada og USA kanskje en farligere fremtid i møte.

Bounty: 1 Rød sjetong til hver om man klarer å legge de levende døde til hvile. 1 Blå sjetong til hver om man enten dreper ManMountain eller tar ham til fange igjen i live. 1 Rød sjetong hvis man klarer å drive Howleren på flukt. 1 Rød sjetong til Bloodhound for å få tak i bevisene om det skjer (hvis det ikke skjedde tidligere i spill).

Mad Science og sinte ånder: Når mystiske ting går galt

Hva skjer hvis Lancaster får Tilbakeslag, Reed fomler Rituals-kastet eller Clegg feiler Pålitelighet? Frykt ikke, alt finnes her. Her er det også klipp-og-lim beskrivelser av hva de forskjellige eliksirene og dingsene til Bloodhound Clegg faktisk gjør når de virker (eller ikke), siden rollearket ikke går i detalj på alt dette.

Tilbakeslag for Huckster

Hvis Lancaster fomler *Hexslingin'*-kastet sitt, eller trekker en svart joker, kast d20 på følgende tabell:

- 1–4 **Brain Drain:** The manitou fries part of the huckster's mind with energy from the Hunting Grounds. The huckster's hex fails, and he must make an Onerous (7) *Spirit* roll or his *hexslingin'* Aptitude drops 1 level.
- 5–8 **Backlash:** The manitou rebels and overloads the huckster's system with magic from the Hunting Grounds. The huckster takes 3d6 damage to the guts.
- 9–12 **Spirit Drain:** The manitou tries to take over. The huckster manages to retain control but loses 3d6 Wind in the spiritual struggle. The hex fails only if the huckster goes unconscious.
- 13–16 **Terrible visions:** The manitou ruins the spell and, worse, shows the huckster a brief vision of it's own hellish homeplace. The huckster rolls *Guts* (remember Grit!) vs a Terror score of 9 (add Fear Level to TN).
- 17–20 **Corruption:** The manitou twists the spell's effects. Damage-causing hexes hit friendly characters, protection hexes protect the enemy or make the huckster more vulnerable, etc.

Mislykkede ritualer

Hvis Hollow Reed fomler sitt *Rituals*-kast, dukker det opp en manitou som gir seg ut for å være naturånden han prøver å blidgjøre. Trekk et kort fra stokken for å avgjøre hva den har i *Spirit*, etter vanlige regler (2=d4, 3-8=d6, 9-knekt=d8, dame-konge=d10, ess eller joker =d12, spar er 4 terninger, hjerter er 3, ruter er 2, kløver er 1). Manitouen kaster *Spirit*, Reed kaster *Rituals* basert på *Spirit* (vanligvis 4d10). Hvis manitouen vinner, tar Reed 3d6 i skade i Guts, +1d6 per raise manitouen vant med. Hvis Reed vinner, flykter manitouen tilbake til jaktmarkene uten å gjøre mer utav seg.

Mad Science-gadgets og manglende pålitelighet

Hvis Bloodhound bruker en av sine gadgets eller eliksirer, gir en eliksir til noen andre, eller bruker en av pilene sine på noen, kan det gå galt. Hvis spilleren kaster over Pålitelighet, kaster marshal 2d6 i skjul, og sjekker følgende tabell for å se hvor alvorlig feil det ble:

- 2–5 Major Malfunction
6–10 Minor Malfunction
11–12 Catastrophic Malfunction

Her følger malfunction-tabellene for dingsene som ikke er eliksirer:

Rustningsvest

Minor: The attack hits a weak spot. The vest provides no protection for this attack.

Major: The vest's armor is weakened somehow by the damage. It works as light Armor -2 until it can be repaired at Agency facilities.

Catastrophe: The vest's protection is reduced to -2 for this attack and then its lining falls to pieces.

Hatteperiskop

Minor Malfunction: Periscope stuck. A Fair (5) *tinkerin'* roll solves the problem.

Major Malfunction: Mirrors out of alignment. All rolls using the hat are at -4 until the problem is taken care of. This can be fixed with an Onerous (7) *tinkerin'* roll.

Catastrophe: The view piece pokes the wearer in the eye for 2d6 damage. If a wound results, the victim is blinded in that eye until the damage heals.

Gatlingpistol

Minor Malfunction: The Speedy-Change barrel unlatches and tails off. It takes one action to reattach.

Major Malfunction: The weapon jams. A Fair (5) *tinkerin'* roll fixes the problem.

Catastrophe: Hope you've got a backup. The pistol unleashes all of its remaining shots in a spasm of destruction (treat as one long burst) and then falls apart.

Panserbrytende kuler

Minor Malfunction: The bullet fails to reduce the armor level.

Major Malfunction: If the bullet hits anything with armor 1 or more, it shatters on impact doing no damage.

Catastrophe: The powerful powder load destroys the gun firing it. The gun explodes doing its basic damage to the user.

Luftpistol

Minor Malfunction: Air pressure lost, the gun may not fire. Each action spent pumping air into the reservoir restores one shot to the gun.

Major Malfunction: A badly sealed chamber lets off a weak shot. If the pellet hits, it does only half damage. Syringe darts don't hit hard enough to administer the full dose, lower the elixir's reliability by 4.

Catastrophe: The air reservoir ruptures releasing all stored shots. The gun may not fire until the reservoir is replaced or patched.

Her følger effektene og bieffektene (som malfunctions, men minor/major/serious) for eliksirene:

Slumrevæske

Anyone who drinks or is injected with the liquid must make an Onerous (7) *Vigor* check each round or fall into a deep sleep for 1d6 hours. Once asleep, nothing will awaken a character until the liquid wears off.

Minor: The sap has a loud coughing fit before sleeping.

Major: The potion has the reverse effect. The target is wide awake and has the Keen advantage for the duration.

Serious: The elixir acts as a major stimulant, the target has +2 on all rolls for the potion's duration.

Svekkelsespulver

Anyone who drinks a dose of Enfeebling Powder must make an Incredible (11) *Vigor* roll. If the roll is failed, the victim has his *Vigor* and *Strength* reduced by a die type (minimum d4).

Minor: The powder causes 3d6 Wind.

Major: The powder causes 3d6 damage.

Serious: The powder has the reverse effect and actually increases the imbiber's *Vigor* and *Strength* by a die type.

Kvelegass

A dose of choking gas expands into a cloud 10 yards in diameter when released. Everyone within the cloud suffers a -2 to all rolls. At the beginning of each round, before *Quickness* rolls are made, everyone within the cloud must make a Hard (9) *Vigor* roll to resist the gas, anyone who fails takes a -6 modifier to all rolls and 1d6 Wind. Characters affected by the gas must continue to make *Vigor* rolls each round, even if they leave the cloud, until they succeed.

Minor: The modifier for a failed *Vigor* roll is only -4.

Major: A failed *Vigor* roll causes 2d6 damage instead of Wind.

Serious: A failed *Vigor* roll causes 3d6 damage instead of Wind.

Lynkjapp-piller

Taking one of these pills increases the character's *Quickness* by a die type.

Minor: The character has trouble handling the all the extra speed. All her *Deftness* -skills suffer a -2 modifier.

Major: The hero is too fast for his own good—*Deftness* drops by a die type.

Serious: The user has a bad reaction—*Quickness* drops by a die type.

Ugleblikkmikstur

A dose of owl eye tonic allows the imbiber to see in all but total darkness without penalty.

Minor: The character takes 2d6 Wind.

Major: Potion works but vision is fuzzy, all *Cognition* rolls are at -2.

Serious: The hero has an adverse reaction and is blinded for the potion's duration.

Glemselsvann

Anyone who drinks a dose of this potion loses any memory of the events which occur during its duration. Attempts to recall something which happened during this time require an Incredible (11) *Knowledge* roll. A successful roll still only reveals disjointed snippets of the past.

Minor: Drinker feels nauseated. Make an Onerous (7) *Vigor* roll or lose your lunch.

Major: Lessened effect. The drinker can remember events with a Fair (5) *Knowledge* roll.

Serious: The drinker has a photographic memory for the elixir's duration.

Restorativ mikstur

Drinking a dose of restoration elixir allows a wounded character to make an Onerous (7) *Vigor* roll for each wounded area. A successful roll reduces the wound level for that area by one. The potion also has a powerful painkiller which reduces the wound penalties for all remaining wounds by 2. Does not work on the deceased.

Minor: The elixir's metabolic effects cause 1d6 Wind.

Major: It works, but the hero is in a coma for 1d6 hours.

Serious: The accelerated healing puts stress on the character's heart. The character suffers a heart attack as described on the "Scart Table."

Revitaliserende eliksir

Each dose of revitalizing tonic restores 1d6 lost Wind.

Minor: The user is nauseated and has -2 to all rolls for 1d6 rounds.

Major: The hero spends the next 1d4 rounds vomiting.

Serious: The user spends 1d6 rounds emptying his innards and takes 2d6 Wind

Samsons eliksir

A dose of Sampson's elixir raises the imbiber's *Strength* by two die types.

Minor: The hero has trouble controlling himself, all *Nimbleness* related skills suffer a -2 modifier.

Major: The character takes 2d6 Wind.

Serious: Character has a bad reaction. *Strength* is reduced by two die types (minimum d4).

Slumregass

Slumber gas is usually thrown in a breakable container. When released, a dose quickly expands into a cloud roughly 5 yards in diameter and lingers for 2d6 rounds. The Marshal may reduce this time if it's windy. Anyone caught inside the cloud must make an Onerous (7) *Vigor* check each round or fall into a deep sleep for 1d6 hours. Once asleep, nothing will awaken a character until the gas wears off.

Minor: The sap has a loud coughing fit before sleeping.

Major: The potion has the reverse effect. The intended target is wide awake and has the Keen advantage for the duration.

Serious: The elixir acts as a major stimulant, the target has +2 on all rolls for the potion's duration.

Skarpskyttereliksir

A dose of Sure Shot Elixir gives the user a +2 bonus to all *Deftness* related skills.

Minor: The elixir causes slurred speech. All Aptitudes requiring speech suffer a -2 modifier.

Major: The elixir increases *Deftness* by slowing the character down. The hero's *Quickness* drops by a die type.

Serious: The hero has a bad reaction and gets the shakes. All *Deftness* related skills suffer a -4 penalty.

Skrekk og gru: Når frykten slår til

Så, hva skjer når skremmende ting dukker opp? Noen få ganger i scenarioet vil det være relevant å slå *guts*, og da bør vi vite hvordan det fungerer. For det første, Fear Level har effekt på vanskegraden. Det er ingen steder i dette scenarioet med et Fear Level høyere enn 3 (De dodes vogn-området), så tabellen går bare opp til det.

Fear Level	Effects
0	None.
1	–1 to <i>guts</i> checks.
2	–2 to <i>guts</i> checks.
3	–3 to <i>guts</i> checks.

Enkelt og greit. Husk at en rolles Grit legges til på så godt som alle *guts*-kast, i hvertfall alle i dette scenarioet. Fear Level og Grit får betydning hvis en rolle bruker *overawe* mot noen andre, og det kan fort finne på å skje. Når så en spiller skal slå *guts* på grunn av en Terror-score, hva skjer? For referanse, dette er Terror-tabellen.

TN	Dice	Description
3	1d6	A description of a strange event or creature; a nasty wound on a living being.
5	2d6	Something slightly strange, like a vampire that's not "vamped out," or a fresh walking dead with no obvious wounds, such as a Harrowed; a dead body with "normal" wounds.
7	3d6	A bizarre creature (a mad grizzly, a jackalope, or a prairie tick); a gruesome corpse.
9	4d6	A clearly supernatural creature; a sickening scene, such as a dismembered or mutilated corpse.
11	5d6	A unique and overwhelming horror (such as a wendigo); a nauseating scene of mass carnage.
13	6d6	A creature that defies the imagination; grisly carnage that serves some arcane and evil purpose that "man was not meant to know."

Hvis spilleren feiler *guts*-kastet, må spilleren kaste og legge sammen terningene som tilsvarer vanskegraden. Hvis spilleren fomlet kastet, legg til 1d6 ekstra, og hvis vanskegraden var 9 eller høyere, mister rollen 1 Grit permanent hvis den hadde noe Grit igjen å miste! Resultatet sammenlagt sjekkes mot Scart-tabellen:

Roll Effect

1–3 **Uneasy:** The character stares for a moment at the scene and loses his next Action Card.

4–6 **Queasy:** The victim stares in horror at the scene, loses his next Action Card, and subtracts –2 from any rolls made the rest of the round.

7–9 **The Willies:** The character staggers back and stares in horror, missing his turn for the round. He takes 1d6 Wind and his actions are at –2 until he makes a *guts* check, which he may attempt as an action.

10–12 **The Heebie-Jeebies:** The character turns white as a sheet and loses his entire turn and 1d6 Wind. All actions are at –2 for the remainder of the encounter.

13–15 **Weak in the Knees:** The victim loses 1d6 Wind. At grotesque scenes, he loses his lunch and staggers away. At terrible scenes, he puts his tail between his legs and gets the Hell out of Dodge. In either case, he is completely ineffectual until he makes the *guts* check that caused this result. He remains at –2 for the remainder of the encounter.

16–18 **Dead Faint:** The character takes 3d6 Wind. If she's reduced to 0 or less, she faints dead away until she recovers. If the character has *faith*, she must make an Onerous (7) *faith* check immediately. If she fails, her lack of faith causes her to lose 1 level of *faith* permanently.

19–21 **Minor Phobia:** The character goes **Weak in the Knees** and gains a minor phobia (as the *locoHindrance*) somehow associated with the current event or environment. She suffers a –2

penalty to any actions when the stimulus of her fear is present.

22–24 **Major Phobia:** The character goes **Weak in the Knees** and gains a major phobia (as the *locoHindrance*). This is the same as a **Minor Phobia** except that when the feared item, environment, or thing is present, the penalty is –4.

25–27 **Corporeal Alteration:** The character gains a **Minor Phobia** and suffers a physical defect of some kind, such as a streak of white hair, his voice box contracts and he can only speak in whispers, etc.

28–30 **The "Shakes":** The cowpoke gets a **Major Phobia** and must make a Hard (9) *Spirit* roll or reduce *Deftness* by one step permanently. If the roll is made, *Deftness* is reduced only for the next 1d6 days.

31–35 **Heart Attack:** The poor sap's heart skips a beat. He must make a Hard(9) *Vigor* roll. If made, he suffers 3d6 Wind and gains a **Major Phobia**. If failed, he suffers 3d6 Wind, his *Vigor* is permanently reduced by one step, and he must make a second Hard (9) *Vigor* roll. If failed, he has a heart attack and dies unless someone else makes an Incredible (11) *medicine* roll within 2d6 rounds (a supernatural healing roll must cure a serious wound though no actual "wound" is inflicted). If the victim's *Vigor* falls below 4, he kicks the bucket.

36+ **Corporeal Aging:** The character has a **Heart Attack** and ages 1 year.

The man, the mountain – Greg Lane

Herr Lane har alltid vært en diger kar. Han har også alltid vært sosiopat. ManMountain ble han kalt i sine unge dager i New Orleans, en by hvor livsfare og det overnaturlige går hånd i hånd. Han slo seg opp i gullrushtidene i California, mest ved å overfalle andre og ta skjerpene deres (såkalt claim jumping). Han var midt i sitt virke da Raven, endetidens sendebud, forårsaket det store skjelvet i 1868, og halve California raste i havet. ManMountain raste med.

Han våknet i mørket, begravet under stein og jord, våt av saltvann med stadig mindre luft. Der i mørket forbannet Greg Lane Gud, Presidenten (vel, begge), Landet (samtlige), og alle som pustet og levde. Han lovet Djevelen sin sjel, for alt det var verdt, om han ville ha den. I mørket svarte Djevelen.

Vel, en djevel av noe slag i hvertfall, en mektig manitou. ManMountain gjorde en pakt med denne ånden for styrken til å overleve. Sårene hans lukket seg og grodde, og overveldet av sinne og styrke gravde han seg ut rfa bunnen av The Maze. I bytte forventet ånden bare at han skulle spre frykt, uhygge, konflikt, lidelse, smerte og sorg: Med andre ord fortsette slik han alltid hadde gjort.

Bloodhound Clegg prøvde å ta ham inn to ganger. Den ene gangen ble ManMountain skutt åtte ganger. Det gikk over. Den andre gangen maltrakterte han Bloodhound i en brennende bygning, og etterlot ham der for å dø i flammene.

Det han har fått ut av pakten med manitouen er som følger: ManMountain kan bruke to Harrowed-evner enda han ikke er vandød.

-Stitchin' 2 gjør at han kaster healing-kast hver 6 time (i stedet for hver femte dag).

-Berserker 2 gjør at han kan gå av skaftet, øke alle fysiske Traits med ett nivå, redusere alle mentale Traits med ett nivå, og være slik i fire runder. Etter de fire rundene tar han 1d6 i Wind-tap og kan ikke gå berserkerangang igjen før han har fått igjen Wind-tapet.

ManMountain Lane er en fryktelig mann. Han liker det sånn.

The Howlers

These three Manitou are responsible for the Ice Age in Canada. It is impossible to tell one from another, though nature spirits and other manitou may see distinctions. Normally, the Howlers appear as enormous ice storms, roiling white clouds spitting snow and hail and sleet in all directions.

The Howlers also have a secret—they can take on human form. In this shape, the three manitou appear to be three tall, well-shaped women, ivory-pale, with white-blond hair and glittering eyes the pale blue of frozen water. All three are lovely, but their beauty is cold and sharp, and they never smile. Their teeth are pointed and slightly jagged, like small icicles, and the Howler-women's breath creates puffs of visible cold even near a fire. Their fingernails are long and sharp, like shards of ice, and their touch leaves a person shivering. Fortunately, the Howlers rarely take human form—they usually do so only to gain information or to torment selected victims.

The Howlers are creatures of cold, and delight in bringing their wintry touch to the world. They sweep down upon towns, caravans, people, and even empty stretches of land, flattening everything with a barrage of ice, snow, sleet, and hail, ripping down structures with their biting winds, and then gallop away, leaving the sky to clear behind them so quickly people wonder if they dreamed the encounter. Howlers have no love of killing, though. When you die, your torments are over. They prefer leaving people to suffer, to feel the cold creeping over them and watching their own limbs turn white and cold.

Profile: The Howlers

Corporeal: D:4d8, N:3d8, S:3d12+6, Q:3d10, V:2d12

Fightin': brawlin' 5d8

Mental: C:2d8, K:2d4, M:3d12, Sm:3d6, Sp:4d12

Overawe 5d12, scrutinize 4d8, search 4d8

Size: 14 (6 in human form)

Pace: 30 (8 in human form)

Terror: 11

Special Abilities:

Damage: Claw STR+1d6

Armor: 4

Immunity: Howlers are immune to cold-based attacks and electricity-based attacks. They are also immune to poison, sleep, paralysis, and stunning. They take only half damage from mundane weapons unless in their human form.

Ice: The Howlers can fling shards of ice as a ranged weapon attack. Each shard does STR+1d6 damage and has a Range Increment of 10 yards. They can create and throw as many as twenty shards each round—in human form the Howler can only create two shards each turn.

Wind: The Howlers can generate intense winds. These winds do STR damage from flying debris. Anyone caught by these winds (twenty yards, centered on the Howler) must make an Incredible (11) Nimbleness check or be swept off their feet and tossed 2d6 yards away.

Whiteout: The Howler creates a sudden deluge of snow and ice. This causes blindness, dizziness, and disorientation. All characters caught in the whiteout are at -3 to all movement, and -5 to all sensory checks.

Poor Night Vision: The Howlers are adapted to whiteout conditions, and can handle glare on the snow and ice without a problem. Because of that, they cannot see well in the dark, and suffer -2 to all rolls.

Weakness: Howlers take double damage from weatherbased attacks and spells (unless they are cold-based), and double damage from firebased attacks.

Coup: A Harrowed who devours a Howler's essence gains the ability to fire ice shards as described above. Each shard fired costs the Harrowed hero 1 Wind. These points are regained normally.