



## Spillermateriell til “Winter is coming”

### Innholdsfortegnelse

Hollow Reed, Longhunter (med ådenes hjelp)	2
Edges	2
Hindrances	2
Utstyr:	2
Ritualer:	3
Tjenester:	3
Bakgrunn:	4
Edward/Edna York, North-West Mounted Police Force!	5
Edges	5
Hindrances	5
Utstyr:	5
Bakgrunn:	6
Tyrone/Tyra Lancaster, Gambler (med penger, liv og sjel)	7
Edges	7
Hindrances	7
Utstyr:	7
Hexes:	8
Bakgrunn:	9
"Brown", (Kung Fu-fightin', ever driftin') Railroad Worker	10
Edges	10
Hindrances	10
Utstyr:	10
Kampmanøvre:	11
Bakgrunn:	12
Sandy "Bloodhound" Clegg, Bounty Hunter (for Onkel Sam)	13
Edges	13
Hindrances	13
Utstyr:	14
Spesialutstyr:	14
Eliksirer:	15
Bakgrunn:	15
Vedlegg 2: Deadlands Combat Cheat Sheet	17
Viktig snarvei: Binders for skade, wind, ammunisjon og annet!	20
Huskeliste over spiller-roller med navn	21
Kart over Canada, Våren 1876	22
Kart over The Weird West: USA, CSA, indianerland, omstridte stater	22

## Hollow Reed, Longhunter (med åndenes hjelp)

### Edges

**Arcane Background (Shaman):** Du kan kommunisere med naturånder og få dem til å gjøre deg tjenester (Favors) ved å blidgjøre dem (Appeasement Points, forkortet heretter AP) via ritualer.

**Guardian Spirit 3 (Bear):** Vokterånden din kan lagre opp AP som du kan bruke til å påkalle tjenester fra den eller andre ånder (opptil 3 poeng, som teller dobbelt når de brukes på tjenestene du kjenner fordi disse er foretrukket av Bjørnen).

Du har sverget en ed for å få Bjørnens hjelp: Du skal alltid hjelpe noen hvis liv eller helse er i fare, selv om de ikke tilhører din stamme.

Ekstra evner fra Bjørnen som IKKE koster AP:

1 hvit sjetong: Få bjørnens styrke. I 6 runder får du eller en du rører +1 nivå *Strength* for hvert AP lagret i Bjørneånden.

1 rød sjetong: Få effekten av tjenesten Heal som om du hadde brukt like mye AP som du har lagret i ånden akkurat nå. Se beskrivelsen av Heal under Tjenester lenger ned.

**Keen:** Du merker lett detaljer, og kan legge til +2 på alle *Cognition*, *search*, *trackin'* eller *scrutinize* kast (medregnet på forsiden).

**Two-Fisted:** Du kan bruke to våpen til å angripe samtidig, og får bare -2 på begge kast når du gjør det (i motsetning til andre som får -2 på hovedhånden og -6 på den andre hånden om de prøver det samme).

**Belongin's (Anointed Knife):** Du eier en flintkniv som har vært brukt av generasjoner av sjamaner før deg til ritualer. Når du bruker den for å gjennomføre et ritual (det du kan bruke den på er Scar), kaster du 1 ekstra terning (se ritual-beskrivelsen).

### Hindrances

**Illiterate:** Du kan hverken lese eller skrive.

**Half-Breed:** Din far var en hvit Acadier, din mor en Cree-indianer. Selv om du aksepteres av de fleste Cree, er du like uønsket blant intolerante indianere som blant intolerante hvite.

**Vengeful:** Når noen gjør deg og dine urett, tar du igjen. Du vil alltid søke å gjøre gjengjeld for det som blir gjort mot deg, voldelig eller ikke.

**Unpolished:** Du blir nervøs og utilpass i byer, aner ikke hvordan du skal forholde deg til folk og omgivelser på rett måte. Du får -1 på alle kast basert på *Deftness* eller *Mien* i byer eller tettbygde strøk.

**Hankerin' (Tobacco):** Du får -2 på alle Mentale ferdigheter hvis du går 24 timer uten tobakk.

**Loyal (Cree):** Som indianer er man enten lojal til stammen sin, eller så hører man ikke til i den. Du er lojal til folket, selv om du tilbringer mye tid alene eller blant de hvite.

### Utstyr:

Varme skinnklær

Villmarksutstyr (f.eks. fyrstøy, teppe, tau), men ikke ekstra mat. Det fanger du underveis om du trenger.

Ritualgjenstander: Medisinpung, farger og børster til malingsrituale, velsignet flintkniv.

Gevær (Sharps-rifle, 60 kaliber) med 20 kuler. Har ekstra langt løp, gir bedre rekkevidde (medregnet på forsiden). Bare plass til en kule i kammeret, men du trenger vanligvis bare ett skudd for å ta ned byttet.

To steinøkser, kan både brukes i nærkamp og kastes (se forsiden).

Tobakk nok til 2 dagers ivrig bruk.

## ***Ritualer:***

Ritualer gir deg AP. AP brukes for å ”kjøpe” tjenester fra åndene.

Hvert ritual bruker forskjellige Egenskapers terningstype (Vigor for Scar, Cognition for Paint, Spirit for Spirit Song), men antallet terninger du kaster tilsvarer din Rituals på 4, unntatt Spirit Song (3).

### Scar

Du skjærer du deg opp for å blidgjøre åndene med smerte og et varig arr. Hvis du ber om en tjeneste for noen andre, er det dem du må skjære.

Kast 4d10 (5d10 hvis du bruker flintkniven).

Vanskegrad 7 (lite kutt, 3-9cm, tar 1 handling) eller 5 (stort kutt, over 10cm, tar 2 handlinger)

Gir 1 AP for å klare vanskegrad, 1 ekstra for hver 5 over.

OBS! Den som blir kuttet tar 1d6 (lite kutt) eller 2d6 (stort kutt) med Wind pga såret og smerten.

### Paint

Du maler på deg selv, den du ber om tjenesten for, på bakken eller noe annet som passer til hvilken tjeneste du ber om.

Kast 4d12.

Vanskegrad 11 (tar ti min.), 9 (tar en halv time) eller 7 (tar to timer).

Gir 2 AP for å klare vanskegrad, 1 ekstra for hver 5 over.

### Spirit Song

Dette er en åndesang som du synger for å holde din beskyttende ånd Bjørnen fornøyd. Da kan du fylle opp hans lager av AP. All annen AP må brukes umiddelbart, så å kunne lagre litt AP er veldig nyttig.

Kast 3d10, vanskegrad 9.

Du får 1 AP for å klare vanskegrad, 1 ekstra for hver 5 over.

Tar 5-10 minutter, kan bare gjøres en gang om dagen. Hvis du blir avbrutt, er det forgjeves.

## ***Tjenester:***

VIKTIG INFORMASJON:

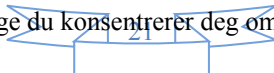
Dette er tjenestene du kan be åndene om. Tjenestene koster AP. Bjørnen liker alle disse tjenestene, så all AP du bruker på disse teller dobbelt. APen kan komme fra et rituale, fra Bjørneånden eller en kombinasjon. Bruker du samme tjeneste mer enn en gang i løpet av 24 timer, trengs det 1 mer AP enn forrige gang.

**Heal:** Du eller den du rører blir helbredet for alle skader hvis du klarer å få nok AP. Mengden AP som trengs avhenger av det høyeste skadenivået målet har tatt: Lett er 2 AP, Tungt er 3 AP, Alvorlig er 4 AP, Kritisk er 5 AP, Lemlestet (bare i lemmene) er 6 AP. (Se ”viktig informasjon” for å regne ut den faktiske AP-kostnaden).

**Wilderness Walk:** Du eller den du rører får +8 på *sneak*-kast og setter ikke spor som det er mulig å følge. Fungerer ikke innenfor 50 meter av byer, landsbyer eller permanente bosetninger. Varer så lenge målet konsentrerer seg om å gå stille. Koster 2 AP. (Se ”viktig informasjon” for å regne ut den faktiske AP-kostnaden).

**Earth Speak:** Du eller den du rører får 1 terning mer i *trackin*’ for hvert AP brukt for å følge sporene til et valgt mål. (Se ”viktig informasjon” for å regne ut den faktiske AP-kostnaden).

Du får +2 på *trackin*-kastene hvis du har en gjenstand som tilhører målet. For ditt blikk ser det ut som sporene til målet lyser opp. Varer så lenge du konsentrerer deg om å følge sporene.



***Bakgrunn:***

Du vokste opp dypt inne i villmarken med dine foreldre, med en del kontakt med din mors stamme. Etter hvert som verden ble merkeligere, og åndene kom nærmere, lærte du mer om hva det vil si å være som din far, en Coureur du Bois, villmarksløper. Coureurs beskytter villmarken og naturen fra krypskyttere, utbyttere av naturressursene og annen ødeleggelse. De er enestående jegere, sporfinnere, og villmarksoverlevende. Den siste tiden har det dukket opp mer og mer som ikke hører hjemme i villmarken, manitous verk. Monstre og hekseri, trusler som hadde vært glemt i århundrer. Og nå også istiden, vinteren som kryper nedover fra nord, som til slutt ble stoppet ved den såkalte "Vinterlinja". Coureurs prøver å bekjempe utysker og svartekunster som ikke hører hjemme i naturen.

Slik har de ofte funnet felles sak med de nylig opprettede "Mounties", North West Mounted Police. Selv om de fleste av dem ikke vet stort om det overnaturlige, er de ærlige og modige nok til å dekke ryggen til noen som gjør det når ting blir for ille. Også du har etablert et slikt fungerende samarbeid med en av dem. York har opplevd fordelene av at du kan kalle på åndenes hjelp før, til sporfinning, helbredelse og mere til, og har ingen innvendinger mot det. Konstabelen respekterer naturen og åndenes verk, selv uten å forstå stort av hvordan det hele henger sammen.

Du har assistert konstabel York i å arrestere en skummel kar som kalles ManMountain. Du føler deg veldig utilpass rundt ham, han virker ikke riktig, på et vis. Ikke helt menneskelig. Han har et rulleblad lenger enn seg selv, med alt fra dokumentfalsk og svindel til vold, ildpåsettelse og drap. Da dere tok ham, kom han overraskende fredelig i lys av sitt rykte, men han hevdet å ha informasjon av stor betydning for staten, og insisterte på å få legge det fram for en dommer østpå. York sendte telegram, og fikk beskjed om å eskortere ham trygt til Ottawa. Derfor er dere på toget østover.

## Edward/Edna York, North-West Mounted Police Force!

### Edges

**Lawman:** Som NWMP-offiser har du utstrakte rettigheter og dømmekraft i opprettholdelsen av Canadas lover i North-West Territories. Du fungerer som politi, av og til som dommer, noen ganger er det du som er Hæren. Dette er makt som ikke må misbrukes, og "Mounties" nyter stor respekt fra befolkningen, også fra mange av indianerstammene fordi de har vært rettferdige og åpne for alle kulturer.

**Nerves o' Steel:** Når du feiler et *guts*-kast og får et resultat som tvinger deg til å flykte, kan du velge å ikke stikke av. Du får fortsatt alle andre negative konsekvenser av å feile kastet.

**Brawny:** Du rager et hode høyere enn de fleste, og har mer muskler enn en trekkhest. Dette betyr at du har høyere Size enn folk flest, og dermed tåler skade bedre (regnet inn på forsiden).

**Sand:** Du har +2 på alle Stun og Recovery-kast.

**Tough as Nails:** Du tåler utmattelse bedre enn de fleste. Du har +4 Wind (regnet inn på forsiden).

**Thick-Skinned:** Du tåler smerte bedre enn de fleste. Du ignorerer 1 nivå med negativ modifikasjon for å være skadet (altså ingen minus for lett såret, -1 for tungt såret osv.)

**The Stare:** Du har avsluttet mange tilløp til vold med et strengt blikk, og kan legge til +2 på alle *overawe*-kast så lenge målet er nær nok til å se deg inn i øynene (vanligvis innenfor ca. 10 meter).

**Soothin' Voice:** Du har en behagelig, tillitsvekkende stemme som roer ned gemyttene, og får vitner til å åpne seg og snakke. Du får +2 på *persuasion*-kast i rolige, forførende eller andre fredelige situasjoner.

### Hindrances

**Obligation:** Du lever for å opprettholde Canadas lover, og vil risikere liv, helse og trygghet for plikten.

**Law o' the West:** Du tror på å oppføre seg skikkelig, selv når det ikke er det tryggeste alternativet. Du behandler alle kvinner med respekt, selv "løse fugler" og andre samfunnet ser ned på. Det er utenkelig for deg å trekke våpen mot noen som ikke selv har dem framme, med mindre du er alvorlig i mindretall, og selv da bare for å true. Skulle du havne i en duell, vil du alltid la motstanderen gå etter skytejernet først. Du ville aldri finne på å skyte noen i ryggen, eller plaffe ned en distraheret motstander. Du får +2 på forhandlinger eller vennlige *persuasion*-kast når ditt ærbare rykte er kjent.

**Pacifist:** Du vil helst ikke drepe noen med mindre det ikke finnes noen annen utvei. Du kan vanligvis få lovløse og bråkmakere til å gi opp bare med myndige ord og blikk, og når det ikke holder kan du hamre dem med harde never til de overgir seg. Er du nødt, vil du heller skyte en kar i leggen eller armen enn å plaffe ham ned i kaldt blod. Når noen er så langt over streken at de ikke fortjener en plass blant de levende lenger, vil du heller at de skal henges med lov og dom enn å bløt ut i snøen med ditt bly i brystet.

### Utstyr:

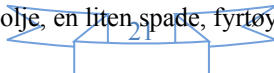
Uniformen til en NWMP-offiser: Knallrød jakke, lysebrun hatt, lysebrune ridebukser og høye svarte støvler. Solide ridehansker. Varm vinterfrakk og skjert.

Revolver (Smith & Wesson no.3) med 30 patroner

Rifle (Henry Repeating Rifle) med 50 patroner.

Knokejern gjemt i hatten, det er dette du foretrekker å bruke når strenge ord ikke er nok.

Ryggsekk med spisesaker, ullteppe, ekstra sokker, vannflaske, litt tørket kjøtt, utstyr til støvelpuss og knappepussing, sysaker, en pung med småpenger, en lommelerke med gin (som sjelden ser bruk i tjenesten), stormlykt og en flaske lampeolje, en liten spade, fyrstøt og fyrstikker.



***Bakgrunn:***

Du tror på mennesket og dets plass i naturen. For deg er villmarken vakker, en utfordring og en berikelse for sjelen. At noen ser på villmarken som et sted å bedrive voldskriminalitet og utbytting, vemmes du av. Ditt kjære Canada består i stor grad av villmark, og for å beskytte både landet og folket, hoppet du på anledningen da North West Mounted Police ble opprettet. Å opprettholde loven for alles beste og beskytte balansen mellom natur og kultur gir deg hensikt og drivkraft. I den forbindelse har du samarbeidet gjentatte ganger med Hollow Reed, en halvblods Cree-indianer. Reed kjenner Cree (både kulturen og språket), er en dyktig stifinner og jeger, og har bemerkelsesverdige evner som blir tilskrevet åndenes hjelp. Du forstår deg ikke stort på spirituelle saker, men kan ikke for ditt bare liv se for deg at de tingene Reed gjør skulle være til noe ubehag for Gud. Reed har funnet spor som er nesten uleselige, har gjort dere nærmest umerkelige i villmarken og til og med helbredet stygge knivstikk du fikk en gang, bare med håndspåleggelse og litt rituell maling. Det er bra saker i dine øyne. Duger i slagsmål også, indianeren.

Med assistanse fra Hollow Reed har du endelig fått arrestert en ufin grobian som kalles ManMountain i British Colombia, nær grensen til Alaska. Han har et rulleblad lenger enn seg selv, med alt fra dokumentfalsk og svindel til vold, ildpåsettelse og drap. Da dere tok ham, kom han overraskende fredelig i lys av sitt rykte, men han hevdet å ha informasjon av stor betydning for staten, og insisterte på å få legge det fram for en dommer østpå. Du sendte telegram, og fikk beskjed om å eskortere ham trygt til Ottawa. Derfor er dere på toget østover.

## Tyrone/Tyra Lancaster, Gambler (med penger, liv og sjel)

### Edges

**Arcane Background (Huckster):** Ved nitidige studier av verket *Hoyle's Book of Games* har du knekt koden og lært hvordan du kan utfordre mørke krefter i et mentalt hasardspill for å tvinge dem til å gjøre trolldom for deg, såkalte Hexes. Oversikt over hvilke Hexes du kan, og hva de gjør, står lenger ned.

**Big Ears:** Du har +2 på alle *Cognition*-kast hvor det er viktig å høre noe.

**Level-Headed:** Du holder hodet kaldt, selv i stressede situasjoner. Rett etter å ha trukket Handlingskort i kamp eller fare-situasjoner, i hver runde, kan du kaste ditt laveste kort og trekke et nytt. Hvis du får en svart joker på første trekk, kan du ikke trekke på nytt.

**Purty:** Du har utseendet med deg, og vet å bruke det. Du kan legge til +2 på de fleste *persuasion*-kast eller lignende situasjoner hvor ditt tiltalende ytre kan ha betydning.

**Gratin' Voice:** Du vet hva du skal si for å få andre til å føle seg dumme eller utilpass. Du kan levere gjøn og latterliggjørende utsagn med en slepen, hånlig stemme som gir deg +2 på *ridicule*-kast.

### Hindrances

**Curious:** Du er vitebegjærlig og nysgjerrig, stikker nesen din borti andres saker, lytter til samtaler og blar i andres papirer. Når du møter på et mysterium, en hemmelighet, noe som er skjult eller holdt borte fra deg, tar nysgjerrigheten overhånd, og du vil gå til nesten ethvert skritt for å komme til bunns i det, samme om det så setter deg i horribel fare.

**Greedy:** Er det noe galt med å ønske seg penger, makt og velstand? Forhåpentligvis ikke, for det gjør du. Du er villig til å ta absurde sjanser og begå tvilsomme handlinger for å få det du vil ha, og avskyr å gå glipp av et kupp.

**Scrawny:** Du har alltid vært liten og spinkel. Dette betyr at du har lavere Size enn folk flest, og dermed tåler skade dårligere.

### Utstyr:

Klær av beste kvalitet fra London og en tykk og solid pelsfrakk. Lommeur av gull og en del penger.

Reiseskrin med kortstokker, sjetonger, skrivesaker og lignende. Under en dobbelt bunn ligger din velbrukte utgave av *Hoyle's Book of Games* og en notisbok med okkulte notater.

Pistol (Navy Pistol .36) med 20 patroner, ligger også gjemt i det sjulte rommet i reiseskrinet.

Liten legeveske med bandasjer og slikt, men uten kirurgisk utstyr.

Solid spaserstokk med håndtak formet som et gyllent løvehode.

En minipistol med to skudd (.44 Derringer) som ligger skjult i et springhylster i høyre erme. Når du vrir håndledet på rett måte, kommer den sprettende ut i hånda. Dette gir +1 på *quick draw*-kast, men hvis du fomler kastet (får flere 1-ere enn andre tall på terningene) får du ikke tak i den så den flyr ut av hånda di i høy hastighet.

## Hexes:

### VIKTIG INFORMASJON:

Når du ønsker å bruke en Hex kaster du terningene som står oppgitt ved hver Hex og ser på Hexens vanskegrad. Hvis du klarer vanskegrad 5, får du trekke 5 kort fra Hex-stokken. For hver 5 over vanskegrad får du trekke 1 ekstra kort. Fra disse kortene skal du så bygge deg best mulig pokerhånd.

Hvis du fomler dette kastet (får flere 1-ere enn andre tall på terningene), kan det skje skumle ting, såkalt Tilbakeslag. Spillederen vil fortelle deg hva du skal gjøre i såfall. Du får også Tilbakeslag hvis du trekker en svart joker blant kortene dine, men det kan fortsatt hende at Hexen din lykkes...på et eller annet vis. Merk at både rød og svart joker kan erstatte hvilket som helst kort i pokerhånden du bygger, så med jokere får man vanligvis bygd bedre hender.

Når du kaster en Hex, dukker det opp kort fra ingensteds i hånda di. Dette er en del av duellen med ånden. Dette er ikke så veldig subtilt, så det er ofte noe du vil skjule fra folk. For å unngå at noen legger merke til det, hjelper det å ha en kortstokk i hendene og trikse og stokke med kort slik at det ikke blir så opplagt. Hvis du gjør det, kan du kaste *sleight o'hand* for å unngå å bli oppdaget. Alle som kan se deg kaster *Cognition* mot ditt kast for å se om de merker noe. Hvis noen ikke ser hånda di, for eksempel hvis du gjemmer den bak hatten din eller du står gjemt bak noe, trenger du ikke å kaste.

Du har lært disse hexene av å studere Hoyles skriverier:

### Bedazzle:

Kast 5d12. Hånd: Ess. Tid: 1 handling. Varer: Øyeblikkelig. Rekkevidde: 8 meter.

Effekt: Kortene som dukker opp i hånda di gir fra seg et kraftig lysglimt av fargene på kortene. Alle innenfor rekkevidde som ser på kortene du holder opp, venn eller fiende, må slå *Cognition* mot en vanskegrad på 3 for laveste hånd, +2 for hver hånd over (hvis du får tre like, er vanskegrad 11, f.eks). De som klarer det lukker øynene tidsnok, de som ikke klarer det blir blendet og får -4 på alle kast hvor syn er viktig i 5 runder. (Brown vet at hvis du sier "Her blir det månelyst!", la være å se i din retning)

### Bodyguard:

Kast 5d10. Hånd: Ess. Tid: 2 handlinger. Varer: 5 minutter. Rekkevidde: Deg selv.

Effekt: Du får en buffer, et lag av magisk beskyttelse som stopper de første skadene du mottar mens den er i effekt. All slags fysisk skade, magisk og ikke-magisk, kan stoppes. Alle bieffekter av skadene stoppes også, som Wind-tap og fare for å bli svimete. Det fungerer ikke mot blødning, sult, drukning og lignende. Du kan bare ha en Bodyguard-hex på deg i gangen, og når bufferen er brukt opp, vil all videre skade komme gjennom. Mengden skadenivå som blir stoppet avhenger av hånda du får, som følger:  
Ess=1, Par=2, Knekter=3, To par=4, Tre like=6, Straight=8, Flush=10, Fullt hus=14, Fire like=20

### Corporeal Tweak:

Kast 5d12. Hånd: Par. Tid: 1 handling. Varer: Konsentrasjon eller 1 Wind/runde. Rekkevidde: 25 meter.

Effekt: Du får åndelig kraft til å øke en av målets (deg selv eller et annet vesen) fysiske egenskaper. Du kan øke enten Deftness, Nimbleness, Strength, Quickness eller Vigor, men må velge før du kaster. Hvis terningtypen går over d12, blir hvert nivå til +2 (d12+2, d12+4, d12+6 osv). Et vesen kan bare være påvirket av en Corporeal Tweak-hex i gangen, men du kan ha flere forskjellige Tweaks gående på forskjellige vesen så lenge du betaler 1 Wind/runde. Du kan ikke kaste nye Hexes eller gjøre noe annet mens du konsentrerer deg. Hvor mange nivåer bonus avhenger av hånda du får, som følger:  
Par=+1 nivå, To par=+2 nivå, Tre like=+3 nivå, Straight=+4 nivå, Flush=+5 nivå

**Mind Twist:**

Kast 5d12. Hånd: Par. Tid: 1 handling. Varer: Konsentrasjon eller 1 Wind/runde. Rekkevidde: 25 meter.

Effekt: Du får åndelig kraft til å redusere en av målets (vanligvis et annet vesens) mentale egenskaper. Du kan redusere enten Cognition, Knowledge, Mien, Smarts eller Spirit, men må velge før du kaster. Hvis terningtypen faller lavere enn d4, reduseres antall terninger per nivå, til et minimum på 1d4. Et vesen kan bare være påvirket av en Mind Twist-hex i gangen, men du kan ha flere forskjellige Twists gående på forskjellige vesen så lenge du betaler 1 Wind/runde. Du kan ikke kaste nye Hexes eller gjøre noe annet mens du konsentrerer deg. Hvor mange nivåer reduksjon avhenger av hånda du får, som følger:

Par=-1 nivå, To par=-2 nivå, Tre like=+- nivå, Straight=-4 nivå, Flush=-5 nivå

**Soul Blast:**

Kast 5d10. Hånd: Ess. Tid: 1 handling. Varer: Øyeblikkelig. Rekkevidde: 250 meter.

Effekt: En nesten usynlig strøm av spøkelsesaktig hvit energi skyter ut fra håndflaten din mot målet. Dette angrepet kan kun skade noe som har et spiritielt element, så du kan ikke skyte i stykker en lås eller knuse et vindu, men skade mennesker, dyr eller monster. Dette fungerer som å skyte på noen, *Hexslingin*’-kastet teller både for å trekke kort og som treffkast. Bortsett fra regler for avstand, teller størrelsen på målet, lysforhold, å sikte på spesielle kroppsdelene osv. som vanlig. Soul Blast gjør ekstra skade som andre skudd (om du treffer i hodet, f.eks), og rustning eller dekning fungerer ikke mot den. Målet ditt dør momentant hvis hånda di er Død Manns Hånd (To svarte ess, to svarte åttetre, ruter knekt). Ellers er skaden: Ess=1d4 Wind, Par=1d6, Knekter=3d6, To par=4d8, Tre like=5d8, Straight=6d8, Flush=7d10, Fullt hus=8d10, Fire like=9d10, Straight Flush=10d12, Royal Flush=10d20. Husk at skadeterminer legges sammen!

**Bakgrunn:**

Du kommer fra en velstående familie i London, og kunne levd et høyst bekvemt liv der hjemme i England, men eventyrlysten og trangen til å leve litt mer på kanten drev til Den Nye Verden. Canada er for det meste villmark, men det er mangt å gjøre her. Mellom gullrush i Alaska og en kronkoloni i kraftig fremvekst er det rom for en gambler som har sine triks på lur. Bortsett fra gleden over å loppe folk grundig for penger med dine kortferdigheter, har du også trangen til å se noe nytt, til å pusle sammen hvordan ting faktisk fungerer, bak kulissene. Det var slik du fant veien til magien, gjennom Hoyle’s Book of Games.

For noen måneder siden grep du inn i en situasjon du ikke likte noe særlig. En gjeng pøbler planla å henge en kineser, tydeligvis en arbeidsløs jernbanearbeider, uten noe tilsynelatende lov og dom. Du brukte snakketøyet og fikk dem med på å ta et slag poker i stedet, samt rundelig med drikke på din regning, og passet på å faktisk tape litt slik at de følte de hadde kommet godt ut av kvelden, mot at de lot orientaleren gå. Kineseren, som kalles “Brown”, mente visst å skylde deg livet, og sverget å vokte deg på din vei for å veie opp for sin gjeld. Det er alltid greit med noen som passer ryggen din, særlig noen som er så kapabel som Brown. Det er nærmest utrolig hva slags ferdigheter ditt nye reisefølge besitter, særlig med nevene. “Kung Fu”, “Wing Chun”, det er fremmed for deg, men dere har havnet i trøbbel flere ganger, og da er det meget hendig. Du har plukket opp litt kinesisk fra Brown, som har plukket opp litt engelsk fra deg, alt i alt kommuniserer dere bra selv med begrenset felles ordforråd. Ikke blir Brown stresset av at du kaster Hexes, heller.

Det enorme beistet de kaller ManMountain er mye smartere enn folk tror. Du spilte et knallhardt pokerlag med ham, og oppdaget at han er bemerkelsesverdig god til å bløffe. Ikke god nok til å lure deg, så du tok ham til slutt. Han skylder deg 2 400 canadiske pund, en liten formue, og etter alt du gikk gjennom for å ta ham, har du sanneligvis ikke tenkt å la ham slippe å betale bare fordi han er arrestert og sannsynligvis skal henges. Han klarte visst å terge opp Brown, også. Du må sørge for at dommeren anerkjenner din rett til erstatning. Derfor er du og Brown på toget østover.

## "Brown", (Kung Fu-fightin', ever driftin') Railroad Worker

### Edges

**Martial Arts Training:** Du har tilbrakt mesteparten av oppveksten med å studere under din families Sifu for å mestre Wing Chun, den ypperste form for Kung Fu (i dine øyne). Du er bevandret i dyp spirituell filosofi og kan et utall underfundige ordtak som får deg til å virke vis og fredelig frem til du (eller mens du) banker folk helseløse. Du gjør mer skade enn utrente slåsskjemper i ubevæpnet kamp, og kan velge om du gjør dødelig eller ikke-dødelig skade. Du kan til og med skade ting som har rustning og få ekstra skade for å treffe utsatte steder som om du brukte våpen! Denne iherdige treningen har latt deg mestre en serie krevende nærkampsteknikker og uvanlige våpentyper (beskrevet lenger ned under Kampmanøvre).

**Fleet-Footed:** Du er meget kjapp til beins, og har +3 på Pace (medregnet på forsiden).

**Don't Get 'Im Riled!:** Smerte får deg ikke til å gi opp, bare til å slåss hardere. Du kan legge til Xd4 på alle skadekast i nærkamp, hvor X= ditt høyeste skadenivå. For eksempel, om du har tatt en alvorlig skade og har -3 på alt du gjør, kan du legge til 3d4 på skaden du gjør.

**Quick Thinker:** I årevis ble du trent til å forvente angrep til enhver tid. Din Sifu kunne finne på å kaste frukt på deg når du vasket gulv, dytte deg når du gikk i trapper, eller slå deg ned midt i en diskusjon om poesi. Budskapet var enkelt, og du lærte det grundig: Forvent det uventede. Resultatet er at du aldri får en høyere Vanskegrad enn 5 når du må slå *Cognition* for å unngå å bli overrasket, og om du skulle feile, vil du alltid få trekke 1 Handlingskort i runden du ble "overrasket". Du trenger aldri slå for å komme deg fra overraskelse, det går automatisk over etter første runde.

### Hindrances

**Bad Ears:** Hørselen din er skadd etter årevis med lyden av stål mot skinner og brølet fra lokomotiv, samt slag mot hodet i din ungdoms kamptrening. Du får -2 på alle *Cognition*-kast basert på hørsel.

**Ferner:** Du er opplagt utlending, og skiller deg ut enda mer i Canada enn lenger sør på kontinentet. Siden du snakker haltende engelsk (og ikke noe fransk) behandler de fleste deg som om du er litt tilbakestående, og du møter til stadighet stengte dører, nedlatende kallenavn og tidvis ren aggresjon overalt på din vei. Mange anstrenger seg for å gjøre det tydelig at du ikke passer inn, og respekt er vanskelig å få.

**Loyal:** Du er ekstremt lojal ovenfor gambleren Lancaster, din eneste venn på dette ugjestmilde kontinentet. Du er villig til å risikere livet for å beskytte dine venner fra forfølgelse og fare.

**My Kung Fu is Superior!:** Du er veldig enkel å utfordre til en tvekamp. Spesielt hvis noen skulle våge å påstå at de er dyktigere enn deg! Du er så stolt av dine ferdigheter at du nesten svelger tungen din av raseri når noen trekker dem i tvil. Hvis du skal prøve å handle fornuftig og ikke ta i mot en implisert eller tydelig uttrykt utfordring til å slåss, må du kaste *Smarts* mot Vanskegrad på 7, ellers må du slåss!

### Utstyr:

Jernbanearbeiderklær. En vinterfrakk som Lancaster har kjøpt til deg. Ullteppe. Noen mynter. Fire kastekniver gjemt på kroppen, og din treleddede stav foldet sammen innenfor frakken. Et gammelt treskrin på ryggen med kinesiske urter, salver og akupunktur nåler.

Tradisjonell kinesisk medisin lar deg behandle vanlige skader kun opp til Tungt nivå, slik som *medicine: general*. Forskjellen ligger i utstyret brukt, og ikke alle i Amerika stoler på urtene til en "rar kineser".

Den treleddede staven er et nærmest ukjent våpen i Amerika. Den består av tre solide trestykker (ca 60cm hver), festet sammen med to korte lengder kjetting. Dette er svært vanskelig å forsvare seg mot. Vanskegraden for å treffe noen i nærkamp er vanligvis 5+motstanderens *fightin'*+andre bonuser. Brukes staven ignorerer 2 nivåer (ikke under 0) av en motstanders *fightin'* for å avgjøre vanskegraden for å treffe.

### **Kampmanøvre:**

Som student av Wing Chun, har du mestret en del teknikker som er lite kjent her blant de grove, usofistikerte slåsskjempene du møter på i Amerika. Du må erklære at du vil bruke en av disse manøvrene før du kaster *fightin'*: *Wing Chun*.

**Disarm:** (Fungerer bare på bevæpnede fiender.)

Bruk et handlingskort når du blir angrepet i nærkamp (fra ermet eller det høyeste du har på hånden).

Kast 5d8 (*fightin'*: *Wing Chun*, men med terningtypen fra *Deftness*). Husk tallet du får.

Hvis du slo høyere enn motstanderen, bommer angrepet og motstanderen må kaste *Strength* mot vanskegrad 5+2 for hver raise (5 over) du fikk på ditt kast. Hvis han feiler dette *Strength*-kastet, har vedkommende mistet våpenet sitt.

Hvis du ikke slo høyere enn motstanderen blir du truffet som vanlig.

### **Get Up:**

Hvis du blir slått overende, kan du bruke denne manøveren på ditt neste handlingskort til å sprette rett opp igjen og ta en handling på samme kort. Dette krever vanligvis et *fightin'*: *Wing Chun*-kast på vanskegrad 5, men det kan bli lettere eller vanskeligere avhengig av fotfeste, vind og vær etc.

### **Head Butt:**

Særlig nyttig hvis noen holder deg fast. En solid panne i fjeset kan få de fleste til å skifte mening.

Du må få en raise (5 over vanskegraden til motstanderen) på *fightin'*: *Wing Chun* for å treffe.

Hvis du treffer, kast *Strength* mot motstanderens *Vigor*.

Hvis du vinner dette kastet, tar motstanderen differansen i Wind, og må ta et *Vigor*-kast mot vanskegrad 9 eller blir svimete. Uansett om du vinner eller taper, tar du 1d4 Wind av å slå skallen mot noe hardt.

### **Lock:**

Du kan fange en av motstanderens armer eller bein i et smertefullt grep.

Kast *fightin'*: *Wing Chun* mot motstanderens *fightin'*, du trenger minst en raise (5 over).

Hvis du vinner dette kastet, må motstanderen kaste *Vigor* mot din *fightin'*: *Wing Chun* (nytt kast).

Hvis han feiler *Vigor*-kastet sitt, får han like mye minus på alle handlinger han tar som differansen mellom ditt og hans kast. Dette varer frem til han klarer å bryte grepet.

Mens du holder grepet, kan du bare foreta enkle handlinger som ikke krever kast. Motstanderen kan bruke en handling på å prøve å bryte grepet ved å vinne et kast med sin *fightin'* mot din *fightin'*: *Wing Chun*.

Denne manøveren fungerer bare på normale (levende) menneskelige motstandere.

### **Throwin' People:**

Manøveren kan brukes som et nærkampangrep eller som et aktivt forsvar når du blir angrepet i nærkamp (da brukes et kort fra ermet eller det høyeste du har på hånden).

Kast *fightin'*: *Wing Chun* mot motstanderens *fightin'*. Husk tallet du får.

Hvis du vinner, kastes motstanderen i bakken (max 2m unna). Han må bruke en handling for å reise seg.

Hvis du vinner, må motstanderen også kaste *Vigor* mot en vanskegrad på 3+2 for hver raise (5 over) du fikk på ditt kast. Feiler han, blir han svimete. Når han først er svimete må han kaste et nytt *Vigor*-kast hver handling han har, for å forsøke å komme seg. Han kan ikke ta andre handlinger i mellomtiden.

Dette fungerer bare på grovt sett menneskeformede motstandere, ikke f.eks. på slanger eller hester.

**Bakgrunn:**

Hjemme i Midtens Rike, i Shanghai, studerte du Wing Chun under din nådeløse, evig våkefulle Sifu, det viktigste mennesket i ditt liv. Du mestret kampkunsten etter beste evne, kun et barn med minimal ferdighet sammenlignet med din mester, men en veldig kjempe blant vanlige mennesker. For tretten år siden endret ting seg. Din Sifu forklarte at Ch'i, livskraften, hadde blitt styrket av en hendelse med mørkt opphav, og alt var annerledes nå. Han viste seg å ha rett: Etter noen år med å utforske dette fenomenet, ble han myrdet av en rival som kanaliserte uhorvelig kraft i uante, dødelige angrep. Du hevnet din mester med god gammeldags kampkunst, og knakk nakken hans med dine egne hender. Uheldigvis tilhørte han en innflytelsesrik familie, og du måtte flykte fra Shanghai for at deres vrede ikke skulle ramme din egen slekt. Du hørte at mange hadde reist østover, over havet, for å jobbe med å bygge jernbane for krigsherren Kang. Det måtte da være langt nok unna.

Slik havnet du i California, i Shan Fan, som en av Kangs jernbanearbeidere. Du slet i flere år for Kang, men fikk til slutt nok etter hvert som du ante konturene av mørke hensikter og farlige hemmeligheter i hans organisasjon. Du forlot Iron Dragon-kompaniet, og endte opp med å bli hyret av Sanford Flemings Canada Pacific Railways for å dra til Canada og bygge jernbane der. Du ante ingenting om Canada, men nå vet du mye mer. Det er kaldt. Veldig kaldt. Men det var ingen konflikt mellom jernbaneselskap slik som i sør, og dermed mye mindre farlig.

Da jernbanen sto ferdig, og de fleste omganger med reparasjoner og utvidelser var over, havnet du på gata med litt penger i lomma og ingen reelle fremtidsutsikter. Det tok ikke lange tiden før du havnet i klammeri med noen dagdrivere som fornærmet deg og din Kung Fu. Du banket dem grundig for bryderiet, men de hadde mange venner, og du endte opp blå og blodig med en renneløkke rundt halsen, klar til å lynsjes. Da var det Lancaster dukket opp, denne lille, britiske spradebassen. Gambleren klarte med sin sølvunge å få pøblene til å kutte deg løs, spille kort med seg (Lancaster tapte litt med vilje, det var tydelig), og drikke solid på sin regning. Briten reddet ditt liv uten noen annen tilsynelatende grunn enn medmenneskelighet. Det er en gjeld du tar meget alvorlig. Du har lært gambleren litt Mandarin, og lært mer engelsk tilbake, til sammen kommuniserer dere bra nok, selv med lite felles ordforråd. Dere har havnet i trøbbel flere ganger, og selv om du nok har halt spjælingen ut av mer enn en nesten-katastrofe, har også Lancaster bitt fra seg. Det virker som om ditt reisefølge besitter mystiske krefter, som en gammeldags taoistisk trollmann. Med sine magiske korttriks har Lancaster gjort deg kjappere eller sterkere når det kniper, har forvirret fiender og endog skutt stråler av åndelig makt. Du har skjønt at når gambleren sier "Her blir det månelyst!" må du se bort, da blir det fyrverkeri!

Den hårete risen de kaller ManMountain skylder ikke bare Lancaster masse penger, han fornærmet også din Kung Fu da han hevdet at han ville knekke deg som en reke hvis du la hånd på ham. Det finner du deg bare ikke i. Du respekterer at han er i lovens varetekt, men skulle anledningen by seg, vil du svært gjerne vise at ham at liten reke kan velte stort lass. Derfor er du og Lancaster på toget østover.

## Sandy "Bloodhound" Clegg, Bounty Hunter (for Onkel Sam)

### Edges

**Rank (Agency):** Du jobber i all hemmelighet for Nordstatenes best skjulte organisasjon, The Agency. Mange av dem du bringer inn, levende eller døde, er egentlig spioner fra andre land, kultister som tilber mørke makter, vandøde uhyrligheter eller andre trusler mot folks trygghet som mannen i gata har det best uten å vite om. Noen må beskytte USA fra farene som truer og din vakt er aldri over. Du kan, når det er absolutt nødvendig, rekvirere all mulig assistanse fra lovens håndhevere...i USA. Her i Canada vil sannheten om din tilhørighet sannsynligvis få deg fengslet som spion.

**Friends in High Places:** Du kan stole på at dine overordnede vil trekke i tråder for å hjelpe deg ut av trøbbel hvis de må, men selv ikke The Agencys lange armer har ubegrenset rekkevidde...

**Belongin's:** The Agency har teknologi som folk flest ikke vet noe om, for sitt eget beste. Du har tilgang på mye spesialisert utstyr som du benytter etter beste skjønn for å få jobben gjort (se Spesialutstyr).

**Brave:** Du har aldri latt fryktelige syn stoppe deg, og stikker bare av når det er det rette valget, ikke fordi nervene ikke holder. Du kan legge til +2 på alle *guts*-kast (medregnet på forsiden).

**Mechanically Inclined:** Du har +2 på alle kast for å reparere eller forstå maskineri, vanligvis *tinkerin'*.

**Threatenin' Voice:** Når du vil ha noens oppmerksomhet, kan du legge en kulde og hardhet i stemmen som fryser folk dypt inn i marginen. Du kan legge til +2 på alle *overawe*-kast hvor stemmen din kan høres.

**Tough as Nails:** Du tåler utmattelse bedre enn de fleste. Du har +2 Wind (regnet inn på forsiden).

**Renown (Bounty Hunter):** Navnet ditt er velkjent blant både lovbrøyttere og lovens voktere.

**Veteran o'the Weird West:** Du har sett ting som ville gitt politikerne i Washington endeløse mareritt. Du vet at sannheten holdes skjult for folk flest for at de skal makte hverdagen. Noen vil hevde at sannheten må ut. Ikke du. Du er en av dem som jobber for at monstrene skal bli værende i eventyrene. Du har sett for mye av det som er der ute til å tro at samfunnet ville henge sammen hvis folk visste hva som virkelig foregår. Du har arr på kropp og sjel, og minner du ikke ønsker på noen. Så får du heller stirre mørket i øynene natt etter natt, og holde beistene borte fra folk så lenge du kan, til de endelig tar deg.

### Hindrances

**Crippled (Lame Left Leg):** Du mistet nesten beinet da ManMountain etterlot deg for å dø i flammene. En dyktig lege berget beinet, men kneet er stift og nesten ubøyeleg, og du halter. Dette reduserer din Pace med 2 (medregnet på forsiden) og gir deg -2 på aktive forsvarskast med *Dodge* eller *Fightin'*, samt andre tester som baserer seg på mobilitet.

**Obligation (Agency):** Når The Agency kaller, må du stille opp. Du får kodete henvendelser via telegram og får pakker med informasjon om folk (eller skapninger) som må bringes inn død eller levende. Noen ganger må du svare på kallet når det slett ikke passer... Til gjengjeld vet du at ditt slit redder liv, hver dag.

**Minor Phobia (Fire):** Å bli etterlatt i et brennende inferno tok ikke livet av deg, men det tok en bit av sinnsroen som du aldri får tilbake. Du skyr åpne flammer, og får -2 på alle kast når ild er i nærheten.

**Mean as a Rattler:** Alt det forferdelige du har opplevd har satt sine spor. Du kan virke som en hatefull og kjøp jævel, og det er ikke langt fra sannheten. Folk ønsker ikke å omgås deg et øyeblikk lenger enn nødvendig, og vanligvis passer det deg helt fint. Av og til må du godsnakke med noen for å få jobben gjort, men selv da klarer du ikke å late som om du bryr deg om dem og deres følelser.

Du har -2 på alle vennligsinne *persuasion*-kast, men av og til kan din skånselsløse framtrede gi +2 på *overawe* eller fiendtligsinne *persuasion*-kast.

**Ugly as Sin:** Du har stygge arr på venstre side av ansiktet, halsen, kropp og bein. Du får -2 på vennligsinnede *persuasion*-kast hvor utseendet ditt kan spille inn. Til gjengjeld kan du legge til +2 når ditt grufulle fjes kan være til nytte, som på *overawe* eller fiendtligsinnede *persuasion*-kast.

**Hankerin' (Tobacco):** Du føler deg mest komfortabel med en sigarstump i munnviken. Du får -2 på alle Mentale ferdigheter hvis du går 24 timer uten tobakk.

### ***Utstyr:***

Kledd som en gunslinger: Skinnvest, halstørkle, dongeri, bred Stetson-hatt, støvfrakk og støvler med sporer. Folk oppfatter deg kanskje som en cowboy, og dermed undervurderer de hva du er kapabel til. Revolver (Peacemaker .45 Double Action) i et velsmurt hurtighylster (samlet +3 på *quick draw*-kast). Du har også totalt 2 hurtiglader-sylindere fulle av kuler til revolveren, og enda 30 patroner i en eske. Disse patronene kan også brukes på gatlingpistolen (se Spesialutstyr).

Verktøysett, to sett låsdirker (ett med verktøysettet og ett i venstre støvel).

Liten lærlommebok med identifikasjonspapirene som beviser at du er en Agency-agent. Disse holder du godt skjult, siden enhver håndhever av loven i Canada vil ønske å arrestere deg for spionasje om din identitet blir kjent. Så kan du jo HÅPE at dine overordnede vil trekke i nok tråder til å få deg utlevert... 2 sigarer, du bør skaffe deg noen flere eller noe annet å røyke hvis denne togturen ikke snart tar slutt.

### ***Spesialutstyr:***

Alt spesialutstyr regnes som eksperimentelt og har en viss sjanse for å feile. Dette kalles Pålitelighet. Hver gang du bruker noe av spesialutstyret, kaster du en d20.

Hvis du får høyere enn Pålitelighet, går noe galt. Spilleleder vil sjekke i hvor stor grad utstyret feilet.

Gjenstander som får små og tidvis store feil kan ofte repareres, mens katastrofale feil kan være ødeleggende for gjenstanden og/eller farlig for brukeren og omgivelsene.

**Rustningvest:** Denne tilsynelatende normale skinnvesten er forsterket med tynne materialer innimellom lagene av skinn, og gir litt beskyttelse til kroppen uten å være gjenkjennelig som rustning. Den gir en rustningverdi på 1 mot angrep som treffer i Guts/Gizzard. Pålitelighet: 19.

**Hatteperiskop:** Inni hatten din har du et periskop. Dette gjør at du kan holde hodet lavt og likevel kikke over/rundt hindringer. Bruker du periskopet når du speider blir du vanskeligere å oppdage. Det har et begrenset synsfelt, så *Cognition*-kast gjort med periskopet får -2. Forsøk på å skyte, styre et kjøretøy eller andre krevende ting ved å sikte med periskopet får -4. Det tar 1 handling å heve periskopet. Noen som prøver å skyte på hatten din får -6, på periskopet -10. Pålitelighet: 19.

**Gatlingpistol:** Dette er en eksperimentell maskinpistol med seks roterende løp, som spruter ut 3 kuler hver gang du skyter. Den brukes ellers som et vanlig skytevåpen. For hver raise (5 over) du får på å treffe målet, vil en ekstra kule treffe. Dette betyr opp til 3 kuler som gjør skade på motstanderen, i stedet for en! Kulene treffer separate steder på målet. Du har en ekstra full-ladet hurtiglader-sylinder. Pålitelighet: 19.

**Panserbrytende kuler:** Du har en hurtigsylinder til den vanlige pistolen din og en hurtigsylinder til gatlingpistolen som begge er fulle av slike kuler. I tillegg har du 12 patroner ekstra i en eske. Disse ignorerer 1 nivå rustingverdi på målet, men hver kule som avfyres må teste Pålitelighet. Disse kulene har ingen fordelaktig effekt på mål uten rustning. Hvis du avfyrer dem med Gatlingpistolen, betyr det at du først tester for pistolen og deretter for hver avfyrte kule. Farlige greier... Pålitelighet: 19.

**Luftpistol:** Dette er en liten pistol som bruker trykkluft i stedet for krutt og dermed lager ganske lite lyd. Du kan avfyre små blykuler som er fullt i stand til å skade noen, eller sprøytepiler som kan avlevere eliksirer. Sprøytepilene kan brukes om igjen. Etter å ha avfyrt 6 skudd må luftreservoaret fylles. Du bruker en håndpumpe, og det krever 1 handling for hvert skudd du skal lade opp. Pålitelighet: 19. Du har en liten metalleske med 163 blykuler til luftpistolen. Du har 10 sprøytepiler til den, men for tiden ikke så mange doser av eliksirer å bruke på dem:

**Slumrevæske (4 doser):** Kan få en sterk mann eller selv en frisk hest til å sovne på kort tid, og sove temmelig tungt! Personen du treffer kaster *Vigor* for å stå imot, og om han klarer kastet må han kaste på nytt i begynnelsen av hver runde i 2D6 runder. Hvis han feiler, sover han i 1D6 timer. Pålitelighet: 18  
**Svekkelsespulver (2 doser):** Sløver og svekker muskelrespons og hemmer lungenes kapasitet, bra mot over-aggressive skapninger og gærninger med øks. Varer: 4 timer Pålitelighet: 17

### ***Eliksirer:***

Som med annet spesialutstyr må du også med eliksirer kaste Pålitelighet (d20). Hvis du får høyere enn Påliteligheten går noe galt. Å blande preparater slik at du (eller andre) er under effekt av flere på en gang, har merkbart større risiko, så det er du veldig forsiktig med. Detaljene omkring eliksirenes effekt og eventuelle biefekter (skulle de feile sin Pålitelighet) har GMen i sine papirer. Merk at svekkelsespulveret og slumrevæsken beskrevet under Luftpistol også er eliksirer.

**Kvelegass (1 dose):** Sprer seg ut i et område, kan svekke hele grupper uten å faktisk skade noen. Er svært ubehagelig å bli affektert av. Varer: 2d6 runder. Pålitelighet: 18

**Lyнкjapp-piller (2 doser):** Gjør at du handler raskere. Varer: 30 minutter. Pålitelighet: 17

**Ugleblikkmikstur (1 dose):** Gir særdeles godt nattesyn. Varer: 30 minutter Pålitelighet: 19

**Glemselsvann (1 dose):** Den som drikker dette vil ikke ha noe klart minne om hva som skjer de kommende timene. Varer: 2d4 timer Pålitelighet: 18

**Restorativ mikstur (1 dose):** Stopper blødninger, stimulerer sårlukking og demper smerter. Bruker 10min. på å ta effekt. Varer: Permanent (1 time for smertelindring). Pålitelighet: 17

**Revitaliserende eliksir (5 doser):** Gir igjen 1d6 Wind. Varer: Permanent. Pålitelighet: 18

**Samsons eliksir (1 dose):** Gjør deg svært sterkere. Varer: 10 minutter. Pålitelighet: 18

**Slumregass (1 dose):** Et mindre ubehagelig alternativ til kvelegass, den sprer seg i et område og selv den sterkeste risikerer å sovne. Varer: 2d6 runder. Pålitelighet: 18

**Skarpskyttereliksir (2 doser):** Gir +2 på alle *Deftness*-baserte kast. Varer: 30 minutter. Pålitelighet: 17

### ***Bakgrunn:***

Du har prøvd å fange det helsikes utysket ManMountain flere ganger, skutt ham gang på gang, blitt maltraktet og dumpet i et flammehav som takk. Du har klare mistanker om at det er noe unaturlig med mannen, ingen går sin vei på egen hånd etter å ha fått åtte .45-kuler i kroppen, og ingen burde være så sinnsvakt sterk. Nå er han endelig i lovens hender, men det er feil lov. Dine overordnede har fått nyss i at han har skaffet bevis som kan avsløre en hemmelighet om USAs politikk som kan føre til full krig og skandale, nemlig at din regjering smugler soldater gjennom Canada inn i Alaska forkledd som gullgravere. Du må prøve å få ManMountain utlevert til USA om mulig. Viktigst er det å få tak i bevisene han har, kart og korrespondanse, uten at de havner i hendene på canadiske/britiske myndigheter. Best hadde det vært om ManMountain aldri fikk møte en dommer, men du KAN ikke kverke ham uten å ha fått tak i bevisene først. Derfor er du på toget østover.

## Vedlegg 1: Pokerhender i rekkefølge

<b>Kort</b>	<b>Hånd</b>
<i>Ess</i>	Ett av kortene dine er et ess
<i>Par</i>	To kort av samme rangering av hvilket som helst slag
<i>Knekter</i>	Et par av knekter eller bedre
<i>To par</i>	To par
<i>Tre like</i>	Tre kort av samme rangering av hvilket som helst slag
<i>Straight</i>	Fem kort i rekkefølge av hvilket som helst slag, ess kan være høyt eller lavt
<i>Flush</i>	Fem kort av samme slag
<i>Fullt hus</i>	Tre like pluss ett par
<i>Fire like</i>	Fire kort av samme rangering av hvilket som helst slag
<i>Straight Flush</i>	Fem kort i rekkefølge av samme slag
<i>Royal Flush</i>	10, Knekt, Dame, Konge og Ess av samme slag

I Deadlands rangeres de forskjellige kortslagene som følger (viktig blant annet i initiativsystemet):

Spar på topp

Hjerter

Kløver

Ruter på bunn

Alle kortstokker i bruk skal inneholde to jokere, en “rød” og en “svart”. Det bør være tydelig hvilken joker som er hvilken.

## Vedlegg 2: Deadlands Combat Cheat Sheet

### Rolling dice

For Deadlands, “3d12” usually means “roll 3 12-sided dice and read only the one with the highest result.” Usually, “Aces” re-roll and add. This means that if you roll the highest possible result on a die, (e.g., 4 on a d4 or 12 on a d12), you can take that number, re-roll that single die, and add the result of the second die roll. The exception is for rolling damage. Here, “3d12” means roll 3 d12's and add them up. But aces still re-roll and add. A “raise” means that you roll 5 higher than what you needed (your TN).

### Surprise

Ordinarily, a sudden encounter will surprise you if you fail an Incredible (11) *cognition* check. If you are expecting something to happen, you only have to make a Fair (5) roll.

### Combat:

1. Make a *Quickness* roll to determine # of actions. You get no actions if you go bust (roll more 1's than anything else) on the roll. You get at least 1 action if you don't go bust. You get 2 actions if you roll at least a 5, 3 if you roll at least a 10, 4 if you roll at least a 15, or 5 if you roll 20 or more. You can't have more than 5 actions. A round is roughly 5 seconds long, so there is a limit to how much you can do or say in a round even if you get many actions.

2. Draw 1 card from the player action deck for each action you have this round. A red joker means you can take the action absolutely any time. A black joker means discard the joker and your highest other card, plus, after the round, all players discard any sleeved cards and reshuffle the action deck.

3. Cycle through phases, from Aces down to 2's, taking an action each time one of your cards is called. On an action, you can do things like ridicule, overawe, move, shoot, partially reload, cast hexes, use favors or miracles, etc. Some weapons/hexes take more than one action to use. Some weapons have a higher rate of fire than 1/rd. Discard cards as you use them for actions. If you don't want to take an action when the number is called, you can put it 'up your sleeve' to use as an interrupt card later, but you can only have one card up your sleeve at a time.

### Tests o' Wills

You can even try to do this to an animal. For a cost of one action, you can try to *overawe*, *ridicule*, or *bluff* an opponent. Your opponent tries to resist (it doesn't cost an action to resist) with *guts*, *ridicule*, or *scrutinize*, respectively. The two of you make contested rolls

If you win: Target is unnerved

If you get a raise: Target is distracted

If you get 2 raises: Target is broken

- 'Unnerved' means opponent is -4 to next action (including resisting further tests of wills).
- 'Distracted' means opponent is unnerved, plus loses next action card.
- 'Broken' means target is distracted, plus you get a fate chip, and the target probably flees, surrenders, or tries later.

**Movin'**

Your pace is equal to your Nimbleness-die. You can walk your pace or run double your pace (giving -4 on all actions) in yards per round. You can also push yourself an extra d4 yards per round, but it costs you 1 wind to 'pick up the pace' in this manner.

You move this movement rate per round, not per action. You can divide it up between your actions however you want, but moving at any point in the round affects combat for the whole round.

**Shootin' and Fightin'**

In a round when you make an attack, do the following:

1. Figure out your modifiers and roll to see if you hit.
2. See if the target dodges/parries.
3. If you still hit, roll hit location.
4. Roll the weapon's damage (incl. location bonus dice).
5. Determine wounds.
6. Determine wind.
7. See if the target is stunned.

**Rolling to Hit:**

For shooting, your TN to hit is 5. For hand-to-hand, it is 5+targets *fightin'*+*Defense Bonus* for weapon. This is modified by:

- Each range increment to target -1
- Per action spent aiming (max 3 actions) +2
- Total concealment -4 (behind curtain, door)
- Rifle or shotgun -5
- Head, knee, elbow, hand, foot, pistol -6
- Knife -7
- Bow, whip, or lariat -8
- Derringer -9
- Eye, heart, finger, hat, belt buckle -10
- **Visual conditions** (only at 10 yards or more):
  - Torchlight/twilight -4
  - Moonlight -6
  - Total darkness/blindness -8
- **Movement:**
  - Target is moving >20 yds. this round -4
  - Shooter is walking -2
  - Shooter is running -6
  - Shooter is mounted -2
  - Hand-to-hand attacker is running -4
- Attacker is wounded: varies
- **Size**
  - Target is double man size +1, triple +2 etc.
  - Target is half man size -1, 1/4<sup>th</sup> -2 etc.
- Attack with each hand -2
- Attack with off hand -4
- Attacker is 3' higher in hand-to-hand +2
- Called shots:
  - Guts -2
  - Leg, arm, gizzards -4

**Dodgin'/Parryin'**

When an opponent successfully hits you, you can discard your highest card to try to dodge a shot or parry a hand-to-hand attack. To do this, make a skill roll higher than what your opponent rolled to hit you. Use your *Dodge* skill to avoid missile fire; use your *Fightin'* skill to avoid hand-to-hand hits. You must also jump to the ground, roll out of the way, or jump behind cover in order to dodge, or yield ground in order to parry.

**Modifications to location roll:**

- Per raise on attack roll +/-1
- If fighting hand-to-hand +2
- Height advantage +2

**Other uses for Fate Chips:**

You can burn chips to avoid damage, as described under 'Determinin' Wounds: In addition, you can:

- Burn a white chip to include an additional die in one trait or skill roll

reduces damage by one die type per level of armor. Remember that dice are added

**Hit locations:**

- 1-4 Leg (Even number=right, odd number=left)
- 5-9 Lower Guts (Guts)
- 10 Gizzards (guts) Roll 1 extra die of damage
- 11-14 Arm (Even number=right, odd number=left)

**Description of some useful Aptitudes**

**Quick Draw:** It usually takes an action to draw a new weapon. If you've got this Aptitude, you can draw a new weapon and use it in the same action. The TN is usually Fair (5). For pistols, rifles, and other firearms, you need to cock the hammer as well, so unless you carry the gun with the hammer cocked (dangerous business), you can draw and cock with TN 7. If you fail, you draw the weapon normally and can't use it that action. If you botch, you've dropped it. If you botch and you've got *bad luck*, you might blast or cut off your favorite body part.

**Speed-Load:** Reloading a single bullet in a pistol, rifle, or shotgun usually takes an entire action. A successful *speed-load* check allows a character to slam up to 3 rounds into a weapon during a single action. Check the weapon's maximum number of shots to make sure you don't load more rounds than it can hold. If a pistol has a speed-loading cylinder (a spare cylinder already loaded with bullets), a Fair (5) *speed load* roll slaps the entire thing in place in a single action. Otherwise, it takes two actions. Gunslingers that care for living usually carry a couple spare cylinders ready to load.

If you fail at a regular *speed-load* roll, your hero still gets one bullet into the gun. If you fail with a *speed-load* cylinder, though, your cowpoke doesn't get the cylinder in at all. Try again.

**Rounds Loaded    TN**

2 rounds	9
3 rounds	11

**Leadership:** A *leadership* roll can keep people from being surprised. Whenever a friendly hero fails a surprise roll, you can attempt to make the roll for her as long as your character is not surprised as well. This counts as an action for your character. Every success and raise you get on your *leadership* check allows the leader to affect one other person. If you succeed, they may act normally for that round (meaning they get cards now, too, but must discard any that have already been called).

You can also use your *leadership* Aptitude to trade Action Cards between friendly characters during combat. When it's your turn to take an action, make a Fair (5) *leadership* roll. For every success and raise you get, you can help any two players (possibly even including yourself) trade a single Action Card in their hands to each other. The only catch is that in each trade, both players must agree to make the trade first.

## Viktig snarvei: Binders for skade, wind, ammunisjon og annet!

På siden av rollearket ditt er det forskjellige snarveier for å holde styr på hvor skadet du er, hvor mange patroner du har igjen i seksløperen også videre.

-Alle har en løpende måler som går fra 1-34 hvor et tall er markert større og i fet skrift, nederst på arket. Dette er Wind-måleren. Fest en binders til den så du kan føre den opp og ned når du mister og får igjen Wind. Du starter spill på det uthevede tallet.

-Alle har et sett bokser på høyre side av arket hvor det står "Wounds" som overskrift. Der setter du inn fargede binders når du blir skadet. Tar du en skade i venstre arm, sett en binders på "Left Arm"-boksen.

-På venstre side av arket har du andre målere for ting som ammunisjon til forskjellige våpen, eller poeng du bruker i forbindelse med særegne evner. Bruk helst en blå eller fargeløs/metallisk binders til å følge disse målerne.

### Skade

#### Bindersfarge

Lett skade (Light):	Hvit
Tung skade (Heavy):	Gul
Alvorlig skade (Serious):	Grønn
Kritisk skade (Critical):	Rød
Lemlestet (Maimed):	Svart

## Huskeliste over spiller-roller med navn

Hollow Reed, Longhunter

Spiller: \_\_\_\_\_

Edward/Edna York, North-West Mounted Police Force!

Spiller: \_\_\_\_\_

Tyrone/Tyra Lancaster, Gambler

Spiller: \_\_\_\_\_

"Brown", Railroad Worker

Spiller: \_\_\_\_\_

Sandy "Bloodhound" Clegg, Bounty Hunter

Spiller: \_\_\_\_\_

Marshal (Spilleder): \_\_\_\_\_



**Kart over The Weird West: USA, CSA, indianerland, omstridte stater**

