SPILPERSONER

PORTRAET AF EN HAEVNER

VIKING CON 2018

Thomas Jakobsen

AGENT BLACK

”nogle folk vil hellere dø, end tænke sig om - og det gør de så”

☐ Mand; **Cassius Black**

☐ Kvinde; **Cassandra Black**

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

Du arbejder for AGENTURET - de Forenede Staters hemmelige tjeneste - der i det skjulte fører krig mod den ondskab, der hjemsøger det Vilde Vesten.

Udover blodige kampe med monstre og nattens rædsler, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, arbejder som spioner og gør i det hele taget alt det beskidte arbejde, som der ikke er andre til at gøre.

Dit særlige talent for mord og drab, har gjort dig til en af de vigtigste agenter i Denver—ikke mindst når der er behov for at få sat en effektiv stopper for fjenden.

MISSIONEN

RICHARD ALFORD, en af agenturets bedste agenter, er forsvundet, og det er jeres opgave at finde ud af hvad der er sket.

Sporet ender i den lille flække CHEROKEE TOWN, der ligger i Oklahoma på grænsen mellem Syd- og Nordstaterne - og kun et par dages ridt vest for Indianer Territoriet.

Oklahoma er et lovløst territorium, og det er som altid din opgave at sørge for, at alle agenter kommer helskindet hjem - ligesom du også nok skal føre kniven eller trykke på aftrækkeren, hvis det bliver nødvendigt.

Det er trods alt dig, der er bedst til at gøre det beskidte arbejde - så hvorfor skal de andre få beskidte hænder?

Baggrund

Alder: 28 (født 24. oktober 1851)

Du kommer fra en fattig sort familie i BOSTON (Massachusetts) der arbejder som tjenestefolk og i det store hele ikke har det meget bedre end dengang dine bedsteforældre fra slaver. Du er opdraget til at gå i kirke—og du hverken drikker eller bander, ligesom du heller aldrig har begået drab på en søndag.

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

1863: Begyndte at arbejde i stalden, siden som kusk og berider for den stenrige familie Forbes familie.

1871: Melder dig til hæren efter Sydstaterne kortvarigt får erobret Washington takket være deres avancerede krigsmaskiner.

Hæren er desperat og udruster flere sorte regimenter. Du har talent for heste, skydevåben og mord, og bliver derfor ret hurtigt opdaget af efterretningstjenesten, der altid kan bruge folk med talent.

Du deltager i flere hemmelige operationer i Sydstaterne, hvor du fungerer som livvagt for andre agenter—og som snigmorder når situationen kræver det.

1877: Du bliver officielt overført til AGENTURET, og lærer om krigen mod statens overnaturlige fjender.

1878: Krigslykken er vendt til Nordstaternes fordel, og i Washington bliver Grant genvalgt til præsident.

1879: Sydstaterne er ved at falde sammen efter at både præsident Jefferson Davis, og hans modstander Robert Lee begge bliver myrdet. Den nye leder af Syden, Eric Michele, får forhandlet en fredsaftale med Norden.

Mens kanonerne for en stund er stille ude på østfronten, fortsætter du og de andre agenter jeres arbejde.

AGENT BLACK

TRAITS

Attributes

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

Skills

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

Powers and Special Abilities

No Mercy	Kan bruge Fate Chip til re-roll på skade
Assassin	Skade +2 mod fjender der ikke ved de bliver angrebet.
Smite	Kan bruge Fate Chip på at gøre et våben særligt dødbringende i en kamp-scene (+2 Skade/+4 med rød/blå)
Massochist	Får Fate Chip for at nægte lægehjælp mod sår (smerten er passende straf for de ting du gør mod andre)
Absolution	Får Fate Chip for at modtage syndsforladelse fra en præst.

TOUGHNESS	PARRY	GRIT
½Vigor +2	½Fighting +2	Base: 2

Wounds			Incapacitated!		Fatigue
-1	-2	-3	X	-2	-1

WEAPONS

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
Kniv	*str+d4*	
Revolver	*2d6*	*Ammo: 6*
		Double-tap: 2 skud for +2 To Hit og +2 Damage
Riffel	*2d8*	*Ammo: 8;*
		Kikkertsigte (+2 Shooting på med og long range)
Gatling Revolver	*2d8*	*Ammo: 100*
		ROF 3: tre skud med -2 Shooting per skud

GEAR $35

Sort jakkesæt, sorte skindhandsker. Kraftig sort overfrakke (TOUGHNESS +2).

Slidt salmebog fra First Baptist Church, Boston.

Skulderhylster med .38 Colt Lightning revolver, en skarp og tynd kniv i ærmet.

Baggage
En skotøjsæske med .45 Gatling Revolver med masser af skud.

En adskilt Colt Revolving Rifle (.56) med kikkertsigte pakket ind i vandtæt olieskid.

Praktisk skiftetøj og et par slidte ridestøvler.

Forskellige praktiske småting.

AGENT HAMSLEY

”det faktum at jeg er yngre end dig, ændre ikke at jeg er den klogeste”

☐ Mand; **Robert Avery Hamsley**

☐ Kvinde; **Caroline Avery Hamsley**

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

Du arbejder for AGENTURET - de Forenede Staters hemmelige tjeneste - der i det skjulte fører krig mod den ondskab, der hjemsøger det Vilde Vesten.

Udover blodige kampe med monstre og nattens rædsler, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, arbejder som spioner og gør i det hele taget alt det beskidte arbejde, som der ikke er andre til at gøre.

Dit særlige talent for både at kunne læse folks tanker og ikke mindst kunne trække en sjæl tilbage fra dødsriget for at tale med den, betyder at der ikke er det mord, som du ikke kan opklarer.

MISSIONEN

RICHARD ALFORD, en af agenturets bedste agenter, er forsvundet, og det er jeres opgave at finde ud af hvad der er sket.

Sporet ender i den lille flække CHEROKEE TOWN, der ligger i Oklahoma på grænsen mellem Syd- og Nordstaterne - og kun et par dages ridt vest for Indianer Territoriet.

Oklahoma er et lovløst territorium, og det er som altid din opgave at sørge for, at alle agenter kommer helskindet hjem - ligesom du også nok skal føre kniven eller trykke på aftrækkeren, hvis det bliver nødvendigt.

Det er trods alt dig, der er bedst til at gøre det beskidte arbejde - så hvorfor skal de andre få beskidte hænder?

Baggrund

Alder: 21 (født 1. juni 1858)

Du er født og opvokset i CHICAGO (Illinois) i en mellemklasse-familie: din mor er skolelærer og din far arbejder på et kontor for Union Blue jernbanen.

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

1873: Du begynder at høre sære stemmer, og bliver ramt af følelser der ikke er dine egne. Du kan til sidst ikke passe dit arbejde som kontor-lærling og bliver—til dine forældres store sorg—indlagt på Elgin State hospitalet for folk med sindslidelser.

1876: Du har lært at styre dine evner, og kan nu kontrollerer hvornår du får glimt af andre folks tanker og følelser. Du bruger dine evner til at stikke af fra Elgin, og kommer med toget til Dodge City, hvor du lærer at leve af dine evner som pengeafpresser.

1877: Du bliver ved et uheld fanget af en Pinkterton Agent, der bringer dig med til det hemmelige kontor i Denver. Her får du valget mellem at arbejde for AGENTURET eller blive sendt til et fængsel i Alaska.

1878: Som Agent har du stor succes takket være dine evner, og du lærer, at du også kan ”tale med de døde”. Desværre betyder det, at du trækker deres sjæl tilbage til deres afdøde krop, hvor de gennemlever smerterne fra deres død—og du samtidig får lov til at opleve deres død. Det er effektivt til at opklare mord, men slider også hårdt på din egen sjælestyrke.

1879: Sydstaterne er ved at falde sammen efter at både præsident Jefferson Davis, og hans modstander Robert Lee begge bliver myrdet. Den nye leder af Syden, Eric Michele, får forhandlet en fredsaftale med Norden.

Mens kanonerne for en stund er stille ude på østfronten, fortsætter du og de andre agenter jeres arbejde.

AGENT HAMSLEY

TRAITS

Attributes

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

Skills

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

Powers and Special Abilities

Investigator	+2 Investigation /Streetwise.
Mind Reading	Kan bruge Fate Chip til at læse folks tanker (Smarts vs Smarts; får svar på et spørgsmål (to med Raise); folk ved at du gør det medmindre du bruger rød/blå)
Speak With the Dead	Kan bruge Fate Chip til at tale med døde folk (ligesom Mind Reading; får selv et level Fatigue medmindre du bruger rød/blå)
Arrogant	Får Fate Chip for at ydmyge folk der ikke er lige så kloge.
Addict	Får Fate Chip og Fatigue ved at tage en opiums-rus.

TOUGHNESS	PARRY	GRIT
½Vigor +2	½Fighting +2	Base: 2

Wounds			Incapacitated!		Fatigue
-1	-2	-3	X	-2	-1

WEAPONS

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
Stok	*str+d4*	
Derringer	*2d6*	*Ammo: 2*

GEAR $258

Dyrt skræddersyet tøj, derby-hat, langt halstørklæde, hvide handsker og en varm sort frakke.

.41 Derringer lommepistol, forstørelsesglas, lommeur og notesbog.

Baggage
Indrammet billede af hele dine familie fra Thanksgiving 1872 hvor I var samlet

En kinesisk opiumspibe med hoved af jadesten, samt opium nok til at glemme dit liv.

Flere rene skjorter, rejsestrygejern, barbergrej, spejl, hår-pomade, parfume og et lommespejl.

Forskellige praktiske småting.

AGENT WOLF

”ånderne hvisker til mig”

☐ Mand; **Hísshe Cheéte (Red Wolf)**

☐ Kvinde; **Hísshe Cheéte (Red Wolf)**

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

Du arbejder for AGENTURET - de Forenede Staters hemmelige tjeneste - der i det skjulte fører krig mod den ondskab, der hjemsøger det Vilde Vesten.

Udover blodige kampe med monstre og nattens rædsler, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, arbejder som spioner og gør i det hele taget alt det beskidte arbejde, som der ikke er andre til at gøre.

Dit særlige talent for at finde spor og tale med ånderne, har gjort dig til en af de mest berejste agenter i det Vilde Vesten. Hver gang de hvide agenter ikke kan finde et spor, bliver du sendt afsted for at hjælpe dem.

MISSIONEN

RICHARD ALFORD, en af agenturets bedste agenter, er forsvundet, og det er jeres opgave at finde ud af hvad der er sket.

Sporet ender i den lille flække CHEROKEE TOWN, der ligger i Oklahoma på grænsen mellem Syd- og Nordstaterne - og kun et par dages ridt vest for Indianer Territoriet.

Oklahoma er et lovløst territorium, og det er som altid din opgave at sørge for, at alle agenter kommer helskindet hjem - ligesom du også nok skal føre kniven eller trykke på aftrækkeren, hvis det bliver nødvendigt.

Det er trods alt dig, der er bedst til at gøre det beskidte arbejde - så hvorfor skal de andre få beskidte hænder?

Baggrund

Alder: 30 år (født 10. januar 1849)

Du er født nær Big Horn Mountains (Montana, det nuværende Sioux Nations) som en del af Absaroka stammen (de hvide folk kalder jer ”Crow”).

1860: Sioux indianerne kommer til området omkring Powder River og begynder at tage kontrol.

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

1862: Din famile flytter sydpå til Wyoming, hvor du kommer i skole og lærer at læse og skrive.

1868: Sioux indianerne vinder en række kampe mod hæren, der ikke længere kan forhindre deres magtovertagelse af området.

1870: En gruppe Sioux indianere plyndrer din hjemegn, din far og to brødre bliver dræbt. Din mor og lillesøster bliver bortført.

1872: Det lykkedes dig at opspore din lillesøster, som du får befriet og ført i sikkerhed i Fort Laramie. Din mor viser sig at være død i løbet af vinteren.

1874: Du melder dig til hæren og arbejder som spejder for kavaleriet.

1876: SLAGET VED ROSEBUD hvor du deltog i kampe med Soiux indianerne (der vandt). En uge senere tabte Custer slaget ved Little Big Horn.

1877: Du bliver hyret af AGENTURET, der har brug for folk, der kan klare sig i det vilde vesten. Du er glad for at slippe væk fra hæren, der i årevis er gået fra nederlag til nederlag i krigen mod Sioux indianerne.

1879: Sydstaterne er ved at falde sammen efter at både præsident Jefferson Davis, og hans modstander Robert Lee begge bliver myrdet. Den nye leder af Syden, Eric Michele, får forhandlet en fredsaftale med Norden.

Mens kanonerne for en stund er stille ude på østfronten, fortsætter du og de andre agenter jeres arbejde.

AGENT WOLF

TRAITS

Attributes

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

Skills

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

Powers and Special Abilities

Combat reflexes	+2 til alle Shaken Test.
Woodsman	+2 til Survival, Tracking og Stealth i vildmarken.
Improved Dodge	Modstandere har –2 på Shooting mod dig.
Hunch	Kan bruge Fate Chip for at undersøge spor (får svar på et spørgsmål; tre med rød/blå)
Protective Chanting	Kan bruge Fate Chip; overnaturlige væsner kan kun angribe hvis de klarer Spirit/Spirit)
Native Rituals	Får Fate Chip ved at ofre til ånderne (bål; 1 time) eller ved at skære i sig selv (1 Wound).

TOUGHNESS	PARRY	GRIT
½Vigor +2	½Fighting +2	Base: 2

Wounds			Incapacitated!		Fatigue
-1	-2	-3	X	-2	-1

WEAPONS

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
Stor dolk	*str+d4+1*	
Revolver	*2d6+1*	*Ammo: 6*
	Fanfire: 1-6 skud med –4 To Hit	
Riffel	*2d8*	*Ammo: 15*

GEAR $57

Praktisk tøj og en bulet hat med en ørnefjer.

.45 Colt Peacemaker revolver og stor dolk.

Medicin-pose om halsen (indeholder små knogler og andre beskyttende talismaner) (+2 til test for Protective Chanting).

Baggage
Dåser med farvet bisonfedt (rød, sort, hvid) som du kan bruge til krigsmaling.

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

Snesko, tæppe, lejr-grej og 25 meter reb.

Tørret kød og andet mad til 15 dage.

Forskellige praktiske småting.

AGENT QUINN

"Slå først. Slå Sidst. Stik af."

☐ Mand; **Marcus Quinn**

☐ Kvinde; **Marion Quinn**

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

Du arbejder for AGENTURET - de Forenede Staters hemmelige tjeneste - der i det skjulte fører krig mod den ondskab, der hjemsøger det Vilde Vesten.

Udover blodige kampe med monstre og nattens rædsler, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, arbejder som spioner og gør i det hele taget alt det beskidte arbejde, som der ikke er andre til at gøre.

Du arbejdet uset i mørket. Dit særlige talent for at bevæge sig uset rundt—og komme ind bag låste døre—har flere gange været afgørende for at vende en skidt situation til en succesfuld mission.

MISSIONEN

RICHARD ALFORD, en af agenturets bedste agenter, er forsvundet, og det er jeres opgave at finde ud af hvad der er sket.

Sporet ender i den lille flække CHEROKEE TOWN, der ligger i Oklahoma på grænsen mellem Syd- og Nordstaterne - og kun et par dages ridt vest for Indianer Territoriet.

Oklahoma er et lovløst territorium, og det er som altid din opgave at sørge for, at alle agenter kommer helskindet hjem - ligesom du også nok skal føre kniven eller trykke på aftrækkeren, hvis det bliver nødvendigt.

Det er trods alt dig, der er bedst til at gøre det beskidte arbejde - så hvorfor skal de andre få beskidte hænder?

Baggrund

Alder: 22 år (født 31. september 1957)

Du er født og opvokset i PHILADELPHIA (Pensylvania) i en fattig familie, langt fra overklassens luksuriøse liv. Dine forældre er skræddere, og dine søskende ligeså.

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

1865: I slaget ved SWIFT CREEK (North Carolina) er din far blandt de faldne selvom.

1866: Du lærer at arbejdet som by-bud, når der skal leveres varer fra families systue, betyder du får adgang til de riges hjem—og så er det nemt at få et frisk æble eller en lille nipsgenstand med hjem.

1874: Du begynder at arbejde som indbrudstyv, samtidig med at det bliver en dårlig vane at komme i slagsmål med folk over selv små ting.

1875: Du begår den fejltagelse at bryde ind i et hus tilhørende en af lederne af Frimurerne i byen. Snart har du politiet, privatdetektiver og skumle folk på nakken. Du smider de stjålne sager i havnen og tager et tog vestpå.

1877: Du bliver ved et uheld fanget af en Pinkterton Agent, der bringer dig med til det hemmelige kontor i Denver. Her får du valget mellem at arbejde for AGENTURET eller blive sendt tilbage til Philadelphia.

1878: Du har stor succes med at skaffe informationer, objekter eller bare adgang til låste bygninger. Et par gange er det tæt på at gå galt, men det lykkedes dig altid at slippe væk med skindet i behold. Desværre går det ikke altid lige så godt for de agenter som du arbejder sammen med.

1879: Sydstaterne er ved at falde sammen efter at både præsident Jefferson Davis, og hans modstander Robert Lee begge bliver myrdet. Den nye leder af Syden, Eric Michele, får forhandlet en fredsaftale med Norden.

Mens kanonerne for en stund er stille ude på østfronten, fortsætter du og de andre agenter jeres arbejde.

AGENT QUINN

TRAITS

Attributes

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

Skills

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

Powers and Special Abilities

Thief	+2 Athletics, Lockpicking og Stealth (indendørs/by).
Acrobat	+1 Parry, +2 Athletics test
Shadow Walk	Kan bruge Fate Chip; Folk får –4 Notice for at opdage dig.
Elan	+2 til terningslag hvor du bruger en Fate Chip.
Black Crow	Får Fate Chip for at starte et slagsmål eller ved at stjæle en betydningsfuld souvenir.
Creature of Comfort	Får Fate Chip for at tage et varmt bad og få noget god mad—gerne med brandy og cigar til dessert.

TOUGHNESS	PARRY	GRIT
½Vigor +2	½Fighting +2	Base: 2

Wounds			Incapacitated!		Fatigue
-1	-2	-3	X	-2	-1

WEAPONS

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	*Knojern: +1 Dagmage*
Revolver	*2d6*	*Ammo: 6*
		Double-tap: 2 skud for +2 To Hit og +2 Damage

GEAR $77

Praktisk tøj og en lang frakke med store lommer (der er plads til knojern, et lille koben, et dirkesæt samt en lille lommelærke med brandy).

Skulderhylster med .38 Colt Lightning revolver.

Baggage
Smith & Robards "Owl Eye Goggles"; briller der gør det muligt at se i totalt-mørke.
"Pocket Harpoon" (rækkevide 20 m) og 50 meter sort silkereb (vejer ikke særlig meget, men kan nemt holde til din vægt).

Æske med 6 cubanske cigarer og en flaske Carte Real (dyr spanske brandy)

Forskellige praktiske småting.

AGENT WILKINS

”jeg er sikker på, at vi sagtens kan finde en løsning til glæde for os begge”

☐ Mand; **Adam Wilkins**

☐ Kvinde; **Adrian Wilkins**

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

Du arbejder for AGENTURET - de Forenede Staters hemmelige tjeneste - der i det skjulte fører krig mod den ondskab, der hjemsøger det Vilde Vesten.

Udover blodige kampe med monstre og nattens rædsler, kæmper i også mod lovløse revolvermænd, arbejder som spioner og gør i det hele taget alt det beskidte arbejde, som der ikke er andre til at gøre.

Du har et særligt talent for at kunne tale med folk. Folk betror sig deres inderste hemmeligheder, pakker deres seksløbere væk, og lytter til din stemme, når det gælder. På den måde kan de fleste problemer løses . Til de andre slags problemer har du to seksløbere og et oversavet haglgevær.

MISSIONEN

RICHARD ALFORD, en af agenturets bedste agenter, er forsvundet, og det er jeres opgave at finde ud af hvad der er sket.

Sporet ender i den lille flække CHEROKEE TOWN, der ligger i Oklahoma på grænsen mellem Syd- og Nordstaterne - og kun et par dages ridt vest for Indianer Territoriet.

Oklahoma er et lovløst territorium, og det er som altid din opgave at sørge for, at alle agenter kommer helskindet hjem - ligesom du også nok skal føre kniven eller trykke på aftrækkeren, hvis det bliver nødvendigt.

Det er trods alt dig, der er bedst til at gøre det beskidte arbejde - så hvorfor skal de andre få beskidte hænder?

Baggrund

Alder: 26 år (født 17. april 1853)

Du er født og opvokset i ALBANY (New York), hvor din familie ejer en våbenfabrik.

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

1863: Du bliver sendt på kostskole i Quebec, hvor du lærer fransk, latin og ikke mindst at det er sjovere at lave ballade end gå i skole.

1870: Du kommer tilbage til Albany hvor dine talegaver gør stor nytte, da fabrikkens ansatte beslutter sig for at strejke.

1871: Overalt i Nordstaterne begynder arbejderne at organiserer sig, og der kommer strejker på fabrikker og kulminer. Du får et job som Pinkerton agent og til opgave at bryde strejkerne. Helst med fornuft og fredelige midler—og hvis det fejler, så ved at bruge de midler, der nu engang så kan løse opgaven.

1876: Britiske styrker krydser grænsen fra Canada og besætter Detroit. Du bliver sendt afsted som spion i byen. Det lykkedes dig selvfølgelig ret hurtigt at charmer de britiske officerer, og du har stor succes med at drikke champagne og være spion på samme tid.

1877: AGENTURET finder ud af, at de kan bruge dine evner bedre i kampen mod ondskaben, og du bliver overført til kontoret i Denver, hvor der i den grad mangler folk, der kan omgås de rige og magtfulde folk fra jernbanerne og industrien (til gengæld er der ikke mangel på revolvermænd og andre hårdtslående typer til det grove arbejde).

1879: Sydstaterne er ved at falde sammen efter at både præsident Jefferson Davis, og hans modstander Robert Lee begge bliver myrdet. Den nye leder af Syden, Eric Michele, får forhandlet en fredsaftale med Norden.

Mens kanonerne for en stund er stille ude på østfronten, fortsætter du og de andre agenter jeres arbejde.

AGENT WILKINS

TRAITS

Attributes

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

Skills

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

Powers and Special Abilities

Quick	Initiativ kort mindst 6+
Tactician	Smarts Test når kamp begynder. Trækker kort + 1 kort per Raise. Kan give dem til andre spillere.
Charismatic	+2 Persuasion/Intimidation
Two-Fisted	Har ikke –2 på Shooting for at skyde med to revolvere.
Honeyed Words	Kan bruge Fate Chip; test Persuasion/Spirit. Kan få folk til at gøre hvad du beder
Bully	Får Fate Chip ved at tryne andre; skræmme dem, slå på forsvarsløse, og lign.

TOUGHNESS	PARRY	GRIT
½Vigor +2	½Fighting +2	Base: 2

Wounds			Incapacitated!		Fatigue
-1	-2	-3	X	-2	-1

WEAPONS

Attack	Damage	Notes
Ubevæbnet	*str*	
Revolver	*2d6*	*Ammo: 6*
		Double-tap: 2 skud for +2 To Hit og +2 Damage
Shawn-off Shotgun 1-3d6		*Ammo: 2; +2 Shooting*
Test of Wills		*Succes giver +2 til næste angreb.*
		Raise: Modstander Shaken

GEAR $93

Sort skrødersyet sæt tøj, lang sort pelsfrakke med silkefor og matchende pelshat– og ikke mindst fodtøj i så høj kvalitet, at de fleste bønder aldrig vil kunne få råd til den slags.

To .38 Colt Lightning revolvere med perlemorsskæfte og et hylster pyntet med slangeskind (har ikke –2 Penalty for at trække og skyde).

Baggage
Læsestof til turen: Émile Zola's mesterværk *L'Assommoir* (udkommet på fransk 1877, handler om fattige folk i Paris).

Oversavet halggevær og haglpatroner.

Praktisk skiftetøj, herunder vinterstøvler.

Et sæt skiftetøj som vil være passende på enhver af de fineste restauranter i Denver.