

SPØKELSESDANSEN I DEADWOOD



VAMPIRE
THE MASQUERADE
20TH ANNIVERSARY EDITION

PETER COLLETT

INNHold

Innledning.....	2
Biroller.....	5
Del 1. Nattprekenen.....	7
Del 2. Lynsjmobben.....	10
Del 3. Kvinner og barn.....	11
Del 4. Høvdingens grav.....	14
Del 5. Dyrets time.....	15
Statister.....	16
Litteratur.....	17
Rollene.....	18
Kart.....	22

Skrevet av Peter Collett
Illustrert av Håkon Nordheim

Med stor takk til Håkon Nordheim, Martin Brundtland
Skullerud og Kay Olssen

ARCON 34

© 2018 Peter Collett

Øvrig bildemateriale er i offentlig eie eller brukt med tillatelse. Deler av dette materiale er åndsverk og varemerker tilhørende White Wolf Publishing AB, brukt med tillatelse. Alle rettigheter forbeholdt. For mer informasjon, besøk white-wolf.com. Verket er fan-laget og ikke offisielt. Enhver gis vederlagsfri rett til å mangfoldiggjøre dette verket uendret og i ikke-erhvervsmessig øyemed.



INNLEDNING

«Alle indianere må danse, overalt fortsette å danse. Snart vil Den store ånd komme. Vi vil gå opp på fjellet, langt fra de hvite. Bøffelen skal igjen bli mangfoldig. Våre døde forfedre skal gjenoppstå.»

– Jack «Wovoka» Wilson (1856–1932)

Året er 1891. Fjorten år har gått siden gullrushbyen Deadwood ulovlig sprang opp på indianernes jord. Gullet har gjort regionen rik, og territoriet har blitt delstat. Sittende Okse falt året før, siste snev av motstand fra sioux-indianerne knust etter massakren ved Wounded Knee. Nå har jernbanen kommet til Deadwood, men byens lovløse rykte lever ennå videre.

Indianerne danser Spøkelsesdansen. Vampyrenes tid har kommet til Vesten.

ROLLENE

Del ut de ferdigskrevne rollene tilfeldig eller på annen måte. Ikke la dem lese hverandres. Gi det vedlagte kartet til spilleren som spiller Olaf Lundegaard. Rollene er:

- **Dorothy Rieslinger:** Egentlig Valentina Giovanni, en relativt ung vampyr fra samme klan. Nettopp ankommet Deadwood for å kjøpe aksjer i gruvene tilknyttet Homestake Mining Company, samt kanskje undersøke de gamle indianergravene i nærheten.

- **Jack DeLeon:** Dekknavn for en noe eldre vampyr fra klan Assamite. Livvakt og «barnevakt» for Dorothy Rieslinger. Han har streng beskjed om å utslette henne dersom hun skader Maskeraden.

- **Olaf Lundegaard:** En einstøing fra klan Gangrel. Han har bodd utendørs i Black Hills-området de siste fem årene, for å slippe unna vampyrpolitikken i Chicago. Godt kjent i villmarken rundt byen.

- **Madam Wu:** Ung vampyr fra klan Nosferatu. Flyktet fra San Francisco etter en blodjakt der skaperen hennes døde. Holder nå lav profil i en opiumsbule i Deadwood, men hun har status i Chinatown – og ambisjoner om å ta over hele byen.

Fullstendige rollebeskrivelser finner du vedlagt. Rollen Jack DeLeon eller Madam Wu kan strykes hvis dere bare er tre spillere. Eventyret kan også spilles med bare Dorothy Rieslinger og Olaf Lundegaard, men da burde Madam Wu endres til en samarbeidsvillig birolle.

Ta gjerne en privat samtale med hver spiller om rollen, rollens klan og *Vampire: the Masquerade* som helhet, særlig om noen ikke er kjent med settingen fra før.

Hvis du vil bruke andre roller, burde de lages med 7 ekstra *freebie points*. De trenger også et påskudd for å være i Deadwood i 1891. En av rollene trenger Necromancy 2, Sepulchre Path. Vær forsiktig med hvilke andre disipliner og ferdigheter du tillater.

REGELENDRINGER

Ferdigheten Ride erstatter Drive og dekker fremkomst med vogner og ridedyr. Ett poeng Willpower fornyes hver solnedgang. Alle kast er mot Difficulty 6, med mindre noe annet følger av reglene. Bruk gjerne forenklete skaderegler for statister (side 285 i regelboken). Blås i kampregler før rollene er involvert. Andre husregler benyttes etter spilleders skjønn.

Skytevåpen: Periodens skytevåpen har fått egne oppføringer. De kan oppnå høy skuddtakt, men de er ikke helautomatiske. Kampsystemet burde derfor endres til at man likevel kan skyte flere skudd mot samme mål (se *Multiple Shots*, side 278 i regelboken).

BAKGRUNN

For ett år siden slaktet den amerikanske hæren sioux-indianernes krigere, kvinner og barn ved Wounded Knee. Massakren skjedde fordi soldatene var skrekkslagne. Indianerne danset den forbudte Spøkelsesdansen, en apokalyptisk og sektlignende bevegelse startet av visjonæren Jack «Wovoka» Wilson.

Wovoka preket at alle indianere skulle danse. Slik skulle Den store ånd komme. Den store ånd skulle vekke deres forfedre fra de døde, gjøre bøffelen mangfoldig og fordrive de hvite fra jorden. Det gikk ikke sånn. Bøffelen ble systematisk utryddet. Indianerne ble forvist til reservater, og kampen for deres frihet var så godt som tapt.

En liten gruppe indianere har rømt fra reservatet, anført av medisinnmannen Røde Coyote. I hemmelighet har de sneket seg til de gamle indianergravene ved Ghostlight Cavern, utenfor Deadwood. Der ønsket de å gjøre et siste forsøk på å påkalle Den store ånd. Røde Coyotes åndemaning ga dem kontakt med gjenferdene der. De talte til ham om en eldgammel skikkelse kalt Gule Høvding.

Gule Høvding var i følge legendene en mann fra arikara-folket, en indianerstamme som holdt til i området for lenge siden. Han livnærte seg kun på menneskers blod, kunne innta kråkeham, og han var våken kun om natten. Han falt under krigen mot siouxene for over to hundre år siden, etter at han ble truffet med en pil i brystet. Liket hans råtnet aldri. Hans stammefrønder gravla ham i en stor gravhaug som passer beskrivelsen av Deadcliff Hill.

Kvinner og barn ble igjen for å danse ved City Creek. De er anført av Sørgende Ulv, medisinnmannens søster. Røde Coyote tok med seg sine krigere til Deadcliff Hill. Der grov de opp levningene etter Gule Høvding og skjenket ham sitt krigerblood. Men det de vekket opp var ingenting ringere enn en eldgammel vampyr. Gule Høvding drepte dem alle og drakk blodet deres. Nå har han i kråkeham speidet ut området i noen netter, mens han pønser på sitt neste trekk. Blir rollene hans neste offer?

TIDSLINJE

Eventyret er delt i fem deler, som utspiller seg over 1–2 netter. Det betyr ikke at andre scener ikke kan oppstå eller at eventyret må å utspille seg i akkurat denne rekkefølgen. Det er heller ikke nødvendig å pløye seg gjennom alle delene. Følg likevel tidslinjen dersom spillerne ikke gjør noe for å forhindre det.

Del 1. Nattprekenen: Pastor Livingstone holder en dommedagspreken i hovedgaten rundt midnatt. En blodgal vampyr – Jason «Flekkede Hale» McIntyre, Gule Høvdings avkom – går amok i folkemengden. Rollene må sannsynligvis blande seg. Hva mer kan de finne ut?

Del 2. Lynsjmobben: Klokken åtte kvelden etter ankommer en budbringer til Deadwood. Han bærer nyss om at en gruppe indianere danser Spøkelsesdansen ute ved City Creek. Sheriffen våger ikke stanse byfolket fra å ri væpnet ut for å møte dem. Hva gjør rollene?

Del 3. Kvinner og barn: Kommer byens menn til å massakrere indianerne, eller kommer rollene i prat med dem? Ved Ghostlight Cavern kan de også tale med gjenferdene som hjemsøker stedet. Slik kan de finne ut at Røde Coyote har reist for å vekke opp Gule Høvding.

Del 4. Høvdingsens grav: Reiser rollene til Deadcliff Hill, kan de se med egne øyne hvilken skjebne Røde Coyote og hans krigere led. Der kan de også komme i tale med Røde Coyotes gjenferd.

Del 5. Dyrets time: Gule Høvding går til angrep på rollene, etter å ha spionert på dem i kråkeham. Han tenker å fortære blodkreftene deres. Denne delen burde utspille seg når dere har omtrent én time igjen.

Rollene kan finne på å begynne å motarbeide hverandre. Det er ikke nødvendigvis galt. Et slagsmål mellom rollene er et strålende øyeblikk for Gule Høvdings overfall.

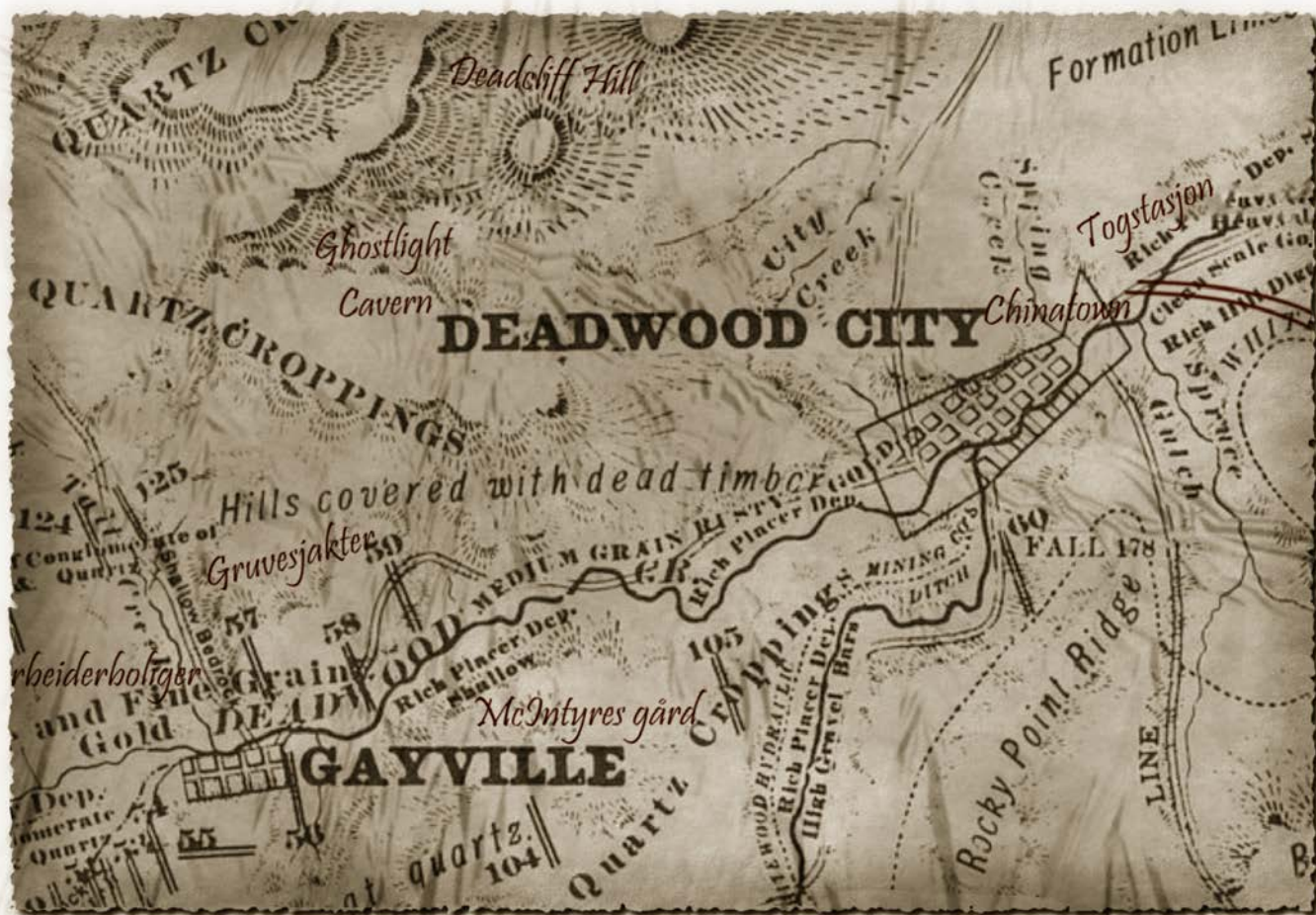
DEADWOOD CITY

Deadwood ligger klemte mellom åsene i den lave fjellkjeden Black Hills, vest i Sør-Dakota. Opprinnelig var byen en lovløs boomtown anlagt ulovlig etter at Custers ekspedisjon fant gull på indianernes jord.

Stedet er ikke lenger så lovløst som det en gang var, med sitt nye rådhus og elektriske gatelys i hovedgaten. Etter flere branner er bykjernen gjenoppbygget i stein. For et snaut år siden kom også jernbanen.

Deadwood har litt over to tusen innbyggere. Enda flere bor på gårder og tettsteder i omkringliggende Lawrence County. Gruveanlegget Homestake Mine ligger ikke langt unna.

Det er høst. For noen dager siden regnet det, men nå er nettene klare og opplyst av fullmånen. Solnedgang er rundt klokken syv om kvelden, soloppgang tolv timer senere.



The Cat House: Dora DuFrans saloon og burleskteater ligger midt i hovedgaten. Stedet tjener også som bordell, drevet helt på kanten av loven. Her får man kjøpt både laudanum og sprit under disk, for Dora vet å bestikke riktige folk i byrådet.

Rådhuset: Rådhuset ligger i hovedgaten. Her har ordføreren og diverse byråkrater kontor. Rådhuset har også en byrådssal og en rettssal.

Sheriffkontoret: I første etasje av rådhuset ligger sheriffs kontor, med celler til arrestanter. To betjenter bemanner kontoret til enhver tid. Sheriffen holder ellers en godt utrustet stall.

Grand Hotel: I hovedgaten ligger også byens eneste hotell. Pastor Livingstone bor for tiden på et av rommene her. Hele toppetasjen er leid av Dorothy Rieslinger. Vinduene er dekket av tykke, mørke gardiner.

Chinatown: Nord for hovedgaten ligger Chinatown, med sine renserier, restauranter og opiumsbuler. Den kinesiske befolkningen teller rundt to hundre. I en opiumsbule skjult under et klesvaskeri har Madam Wu sitt tilholdssted, bevoktet av to kinesiske ghouls.

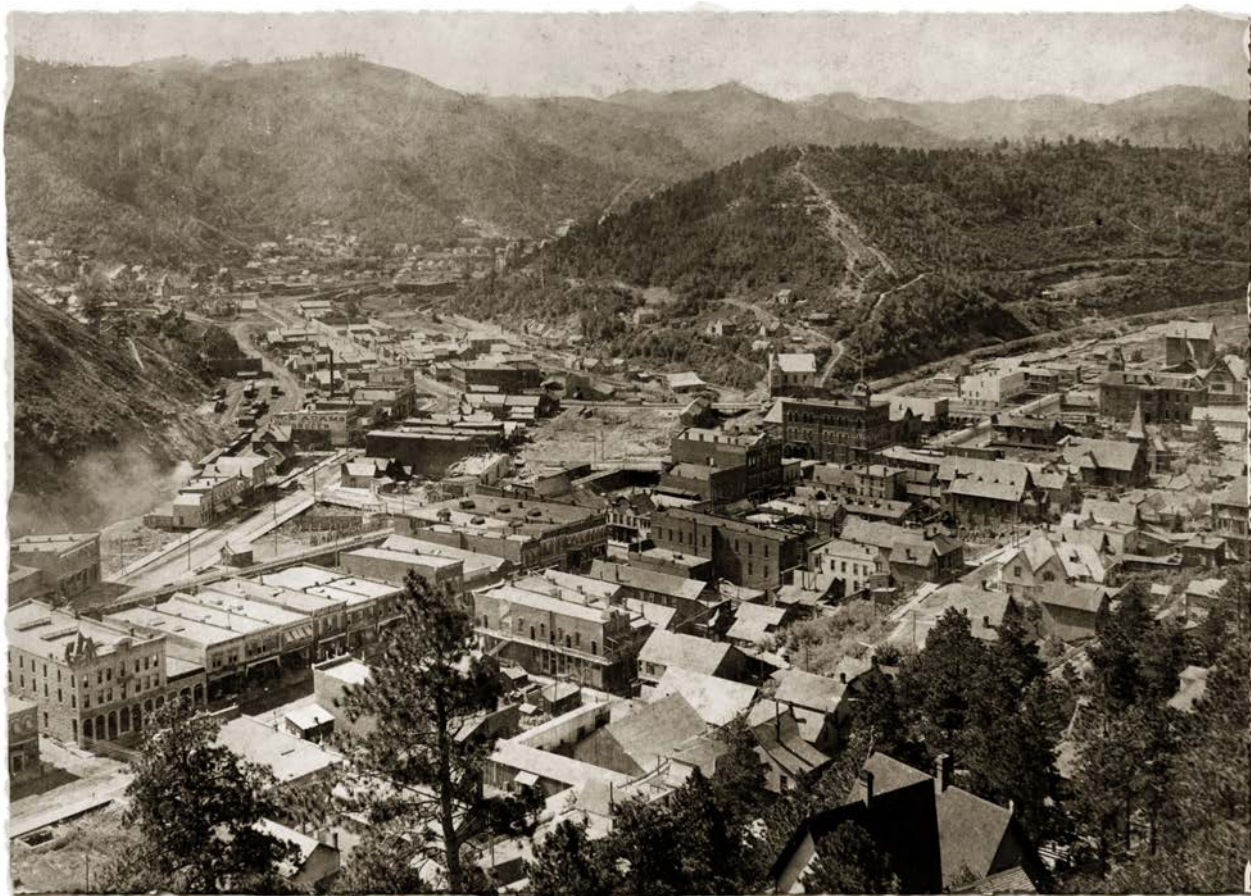
Togstasjonen: Nordøst for Chinatown ligger togstasjonen. Der står fru Rieslingers private sporvogn på et sidespor. Hun har også eget damplokomotiv med lokfører og fyrbøter.

Ghostlight Cavern: Omtrent 30 minutters ritt unna byen ligger Ghostlight Cavern, et indianergravsted et stykke opp fra bekken.

Deadcliff Hill: På nordsiden av bekken og 20 minutters gange opp i åsene ligger Deadcliff Hill, gravhaugen til Gule Høvding.

Indianerleiren: Sørgende Ulv og hennes følge har slått leir ved City Creek. Reiser man mot Ghostlight Cavern eller Deadcliff Hill, kommer man naturlig nok forbi dem.

Andre steder: Deadwood byr også på flere butikker, lagerbygg, staller, en bank, kirker, en synagoge, hele to frivillige brannvesen (ett kinesisk og ett hvitt), to kirkegårder, et begravellesbyrå, verksteder og lignende. Byen har videre et telegrafkontor og egen avis. Mange steder ligger brakk etter brann og fraflytting.



BIOLLER

PASTOR LIVINGSTONE

En utmagret, middelaldrende mann. Hår og skjegg står til alle kanter. Øynene dirrer i fanatisk tro.

Zachary Livingstone er en omreisende metodistprest, opprinnelig fra Missouri. Han lider av søvnløshet og alvorlige vrangforestillinger. Hver natt våkner han av de samme, grufulle marerittene. I drømme ser han indianere danse Spøkelsesdansen. Deretter stiger Antikrist opp av jorden.



Han mener drømmene er profetiske. Derfor har han reist til Deadwood: for å avverge apokalypsen. Dette tenker han å gjøre ved å overbevise nybyggerne om å hjelpe til med å sivilisere indianerne. Andre ser på ham med en blanding av forvirring, medynk og ærefrykt.

Attributes: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 3, Charisma 3, Manipulation 2, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 4, Wits 2

Abilities: Alertness 1, Empathy 2, Expression 2, Animal Ken 1, Ride 1, Etiquette 1, Academics 4 (teologi), Investigation 2, Law 1, Leadership 1, Occult 1, Politics 2

Willpower: 3

Eiendeler: Bibelen, frakk og en bok med morbide tegninger.

Merits: True Faith 1 (Vampire 20th, s. 372)

JASON MCINTYRE

En gutt på kanskje 15–16 år. Han er kledd opp som en striglet odelsgutt fra Midtvesten, men hudfarge og ansiktstrekk røper hans innfødte herkomst.

Jason «Flekkede Hale» McIntyre er Gule Høvdings ulykksalige vampyravkom. Han ble født i en tipi på et indianerreservat. Foreldrene sendte ham på misjonskostskole i Pennsylvania, for å lære den hvite manns skikker. Der ble han misbrukt, og som tolvåring rømte han.



En stund streifet han rundt. Fortvilet fant han ut at alle hans slektninger døde under massakren ved Wounded Knee. Så smilte lykken til sist. Jason fikk jobb hos den aldrende bonden George McIntyre, som senere også adopterte ham.

Nå er Jason en forvirret vampyr av 9. generasjon, og han tørster etter blod. Gule Høvdings plan var å omfavne et avkom som kunne fortelle ham om de nye

tider. Dessverre ble den eldre vampyren avbrutt før han fikk fullført prosessen.

Clan: Gangrel, 9. generasjon

Attributes: Strength 2, Dexterity 3, Stamina 3, Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2, Perception 4, Intelligence 3, Wits 3

Abilities: Athletics 3, Brawl 2, Empathy 2, Expression 1, Streetwise 2, Subterfuge 1, Animal Ken 2, Crafts 2 (snekker), Etiquette 1, Larceny 3, Melee 2, Ride 1, Stealth 3, Survival 2, Academics 1, Science 1 (matematikk)

Disciplines: Potence 1, Fortitude 2

Virtues: Conscience 5, Self-Control 2, Courage 3

Willpower: 3; **Blood Pool:** 14 (2 for øyeblikket, kan bruke 2 i runden)

Merits: Languages (Iakota-sioux, Great Plains-tegnspråk, engelsk)

Merknader: Møter en rolle den endelige død, kan du vurdere å la spilleren overta Jason «Flekkede Hale» McIntyre.

SHERIFF REMER

En bekymret mann et sted i trettiårene. Han har fasjonabel bart og bukkeskjegg, bredbremmet hatt og nypusset sheriffstjerne.

William A. Remer er sheriff i Lawrence County. Han ble oppnevnt til stillingen i fjor, etter at hans imponerende forgjenger vant sete i den nye delstatskongressen. Remer skal i utgangspunktet bare sitte ut valgperioden. Dette er store sko å skulle fylle, men Remer håper på gjenvalg. Stillingen er godt betalt.



Sheriffen er ingen pionér fra gullgraverdagene. Tvert imot er han nyinnflytter fra østkysten, og han har måttet jobbe hardt for å vinne tillit blant bygdefolket. Han er ugift og barnløs, og han tilbringer mesteparten av tiden sin på kontoret.

Attributes: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 2, Charisma 3, Manipulation 3, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 3, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Athletics 2, Brawl 2, Empathy 2, Melee 1, Expression 1, Intimidation 1, Streetwise 1, Animal Ken 1, Ride 1, Etiquette 3, Firearms 3, Larceny 1, Subterfuge 1, Survival 1, Stealth 1, Investigation 4, Law 2, Politics 3, Finance 1

Willpower: 3

Eiendeler: Smith & Wesson .44 revolver (Dmg 8, Rng 35, Rate 5, Capacity 5), sheriffstjerne, bredbremmet hatt.

DORA DUFRAN

Sensuell, dreven og forførende, med en forkjærlighet for katter. Yngre enn man skulle tro.

Dora DuFran er byens mest vellykkede bordellvertinne. Hun reiste til Deadwood for å søke lykkene allerede som femtenåring. Byen hadde ennå ikke noe horehus, så hun forfremmet seg til madam på stedet.

Hun driver fremdeles saloonen og bordellet The Cat House, sammen med sin tøffelhelt av en ektemann. I en årrekke har hun ligget i uvennskap med byens siviliserte etablissement. Hun lengter tilbake til en tid da Deadwood var et lovløst sted, fritt for moraliserende lærerinner, stive lisensavgifter og dømmende husfruer.

Dora nøler ikke med å bruke løgner, bestikkelser og drap for å oppnå sine mål. Hun har alltid en håndfull desperadoer på lønningslisten. Utad forsøker hun likevel å fremstå som en folkekjær forretningskvinne som har vært sin egen lykkes smed.

Attributes: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 3, Charisma 3, Manipulation 4, Appearance 4, Perception 2, Intelligence 2, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Empathy 3, Expression 3, Intimidation 1, Leadership 3, Streetwise 3, Subterfuge 4, Etiquette 2, Firearms 1, Larceny 2, Performance 3, Finance 1, Investigation 2, Law 1, Politics 3,

Willpower: 5

Eiendeler: Revolver i håndvesken (Dmg 8, Rng 35, Rate 5, Capacity 5), fjong hatt, utringet kjole.



SØRGENDE ULV

En fullblods indianerkvinne i midten av trettiårene. På armene og i ansiktet bærer hun arr etter rituell selvskading.

Sørgende Ulv er Røde Coyotes søster og enke etter en av opprørerne som døde under massakren ved Wounded Knee. Nå leder hun en gruppe indianerkvinner og barna deres i en siste, desperat spøkelsesdans fra leiren ved City Creek. Hun vet ikke at Røde Coyote er død, men hun frykter det verste. Hennes håp er at Den store ånd skal komme og fordrive de hvite fra landet.

Stammen hennes var tradisjonelle i sine skikker. Likevel ble Sørgende Ulv tidlig overbevist om at den hvite manns levesett var fremtiden. Hun sendte frivillig sine to barn til misjonskostskoler på østkysten, og selv tok hun flittig engelsktimer på reservatskolen. Barna så hun aldri igjen.

Det var som medisin for en syk skjel da Spøkelsesdansen nådde siouxene, og Sørgende Ulv ble en av den nye religionens ivrigste tilhengere. Etter hendelsene ved



Wounded Knee falmet entusiasmen for Wovokas spådommer. Mange følte seg lurte og fikk avsmak for sekten. Sørgende Ulv ble derimot ytterligere stålsatt i sin tro.

Attributes: Strength 2, Dexterity 3, Stamina 3, Charisma 3, Manipulation 2, Appearance 3, Perception 2, Intelligence 3, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Athletics 2, Empathy 1, Expression 1, Leadership 2, Animal Ken 2, Crafts 3, Ride 1, Etiquette 1, Melee 1, Performance 3, Stealth 2, Survival 3, Academics 1, Medicine 1, Occult 2

Willpower: 6

Merits: Languages (Iakota-sioux, engelsk), True Faith 1 (se s. 372 i regelboken).

Eiendeler: Tradisjonelle klær, kniv (Str +1 skade), utsmykket håndtromme.

GULE HØVDING

En muskuløs og firskåren hannvampyr. Over hodet og skuldrene bærer han en bjørnepels besatt med et hjortegevir. Ellers er han kliss naken.

Gule Høvding er en eldgammel vampyr. Ingen vet hvor han kommer fra eller hvordan han ble vampyr, men for lenge siden skal han ha gjort seg til krigerhøvding blant arikara-folket. Han forstår lite av den moderne verden, og han behersker ikke noe språk som tales i dag.

Vampyrer skjønner han seg imidlertid på, og han vet godt hvordan han skal håndtere dem: ved å fortære blodkreftene deres. Om dagen glir han i ett med jorden, gjerne inn i sin gamle gravhaug ved Deadcliff Hill. Hans gamle blodmagi lar ham herske over flammer. Om nettene speider han rundt i kråkeham og taler med dyrene.

Clan: Gangrel, 8. generasjon

Attributes: Strength 4, Dexterity 3, Stamina 5, Charisma 4, Manipulation 2, Appearance 2, Intelligence 2, Perception 3, Wits 4

Abilities: Alertness 4, Athletics 5, Brawl 5, Intimidation 5, Animal Ken 3, Melee 5, Stealth 4, Survival 5, Occult 1

Disciplines: Animalism 2, Auspex 2, Fortitude 5, Presence 2, Protean 4, Thaumaturgy 3

Thaumaturgy Paths: Lure of Flames 3

Virtues: Conscience 1, Self-Control 5, Courage 5

Humanity: 2, **Willpower:** 8, **Blood Pool:** 15

Merits: Languages (utdødd indianerspråk, norrønt)

Eiendeler: Bjørnepels med hjortegevir over skuldrene og hodet, Røde Coyotes tomahawk (Str+3 skade, kan ikke skjules).

Health Levels: Bruised, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitated

Merknader: Med *Shape of the Beast* tar han formene kråke og bjørn, men de fungerer mekanisk som vanlig.



1. NATTPREKENEN

Eventyret starter to netter etter at Dorothy Rieslingers følge ankom Deadwood. Beskriv eller les høyt:

Rådhusklokken slår midnatt. Det er høst, og fullmånen står høyt. En 15–20 folk har samlet seg i Deadwoods hovedgate, dere i blant dem, for å lytte til Pastor Livingstones nattpreken.

La spillerne beskrive rollene sine. Madam Wu og Jack DeLeon ønsker kanskje å holde seg i skjul.

Det blafrer i gatelyktenes sviktende strømforsyning. Pastor Livingstone, en middelaldrende mann, stiger opp på et podium. Han er utmagret og blek, med hår og skjegg til alle kanter. Øynene dirrer i fanatisk galskap.

«Folk i Deadwood! Lytt til mine ord! I drømme har jeg sett Dommедag komme. Når de innfødte danser Spøkelsesdansen, så er det for å bringe undergangen! Jeg har sett Antikrist: han bærer Dyrets tegn. Og det er her... det er her i Black Hills det skal skje.

En kråke flakser av gårde fra et hustak. Pastoren fortsetter.

«Ved Wounded Knee gjorde vi dem stor urett. Vi kan ikke synde mer! Nei, vi må gi dem bedre jord. Indianerne må få omfavne Herren, og vi må vende dem vekk fra sin hedendom. Ellers blir det vår undergang!»

BLOD OG TENNER

Roller som står Perception + Alertness mot Jason «Flekkede Hale» McIntyres Dexterity + Stealth legger merke til at tenårungen tasser ustøtt men målrettet inn i folkemengden. Så prøver han å sette tennene i halsen på en fyr! Jason er kledd som en striglet odelsgutt fra Midtvesten, men hudfarge og ansiktsstrekk roper hans innfødte herkomst.

Kaos følger selvsagt, men det er ikke fryktelig vanskelig for byfolket å få kontroll over gutten, enda så mye han vrir seg i blodgalskapen (se oppføring for byborger, s. 16). Verre er det at de kommer til å putte ham i arresten, der han vil brenne opp ved soloppgang. Han kan uansett ikke føre noen samtale om han ikke får blod.

Griper ikke rollene inn, tar fem harde karer og slenger gutten i bakken. Deretter bærer det rett i arresten til han får roet seg. En sherifbetjent står allerede i folkemengden.

Noen gjenkjenner vampyren som adoptivgutten til George McIntyre, men nå har han tydeligvis gått fra vettet. Eller er han besatt? I blodrusen har Jason også fått fiskegjeller i halsen: klan Gangrels svakhet. Perception + Alertness står til å oppdage dette på avstand.

Hva gjør rollene? Gjør det tydelig at dette er et alvorlig brudd på Maskeraden. Ryktet om at gutten er besatt, sprer seg raskt. Møter Jason den endelige død, hjemsoker gjenferdet hans läven der han ble overfalt (se gjenferd, s. 17).

Pastor Livingstone er en reddhare. Han stikker til hotellrommet sitt og låser døren.

HVA VET ROLLENE?

Rollene vet kanskje en del om hva pastoren preket om.

Massakren ved Wounded Knee (Wits + Politics)

En suksess: For et år siden gjorde sioux-indianerne opprør. De ville ikke gi fra seg våpnene sine. Det ledet til en trefning der den amerikanske hæren seiret ved Wounded Knee, på et reservat ikke langt unna her.

Tre suksesser: Kvinner og barn ble også drept under opptøyene. Hærens hensynsløse voldsbruk er sterkt kritisert av mange, fra politikere til intellektuelle. Andre mener indianerne fikk som fortjent.

Fem suksesser: Rykter om opprør ble kraftig overdrevet av den føderale agenten på stedet. Han var ikke indianervant, og hans inkompetanse ledet til forskremte telegrammer som aldri skulle vært sendt. Myndighetene i Washington har dysset ned skandalen.

Spøkelsesdansen (Intelligence + Academics)

En suksess: Spøkelsesdansen er en forbudt og morderisk indianerkult. De prøver å påkalle døde ånder for å drive de hvite fra jorden. Dette ledet til et opprør blant siouxene i fjor, ikke langt herfra.

Tre suksesser: Jack «Wovoka» Wilson er mannen som startet sekten. Han er en paiute fra Nevada, og de anser ham som profet. Bevegelsens egenart varierer mellom ulike folkeferd, men troen er universelt pasifistisk, på tross av forestillinger om gudommelig folkemord.

Fem suksesser: Denne sekten har lite å gjøre med indianernes tradisjonelle religionsutøvelse, utover den alminnelige synkretisme man kan påregne i pluralistiske livssyn. Mye tyder heller på påvirkning fra kristen, millenaristisk eskatologi, kanskje spesifikt mormonismen.

LOVENS MANN

Hvis ingen bringer Jason i arresten, ankommer sheriff Remer rundt fem minutter etter at prekenen ble avbrutt. Det kan bety trøbbel.

Sheriffen strener fra kontoret og ut i hovedgaten, flankert av to av sine betjenter. Han er en bekymret mann i trettiårene, med fasjonabel bart og bukkeskjegg, bredbremmet hatt og nypusset sherifstjerne.

«Hva er det som foregår her?»

Spørsmålet kan godt være rettet til rollene.

AVKOMMETS MINNER

Får de Jason i tale, kan han fortelle om sine siste minner. Han sto borte ved låven på gårdstunet og slo lens. Så ble han plutselig overfalt av en naken indianermann.

Han greier ikke beskrive gjerningsmannen bedre. Men han husker ekstasen, smaken av blod og noe som ruslet borti buskaset. Deretter forsvant mannen plutselig. Jason erindrer ikke hvordan han så tok seg til byen og gikk amok.

MCINTYRENE'S GÅRD

Reiser de ut til Jason McIntyres gård, finner de hans adoptivforeldre og to eldre fostersøstre i god behold. De er selvsagt bekymret for hva som har skjedd med gutten.

«Må vi sende ham på sinnsykehus? Er han besatt av djevelen? Er dette indianernes hevn for at vi ga ham en kristen oppdragelse?»

Jasons støvelspor leder vekk fra der han gjorde sitt fornødne ved låven. Med Investigation+Perception finner man også flere spor der. Survival+Perception avslører noen nakne fotavtrykk fra en mann, men de forsvinner plutselig og leder ingensteds. Der gjorde Gule Høvding seg om til en kråke og fløy av gårde.

RYKTER I BYEN

Dette er ikke det første mystiske som har skjedd i Deadwood. I de siste dagene har en del rykter begynt å spre seg. Kast gjerne terning for å finne ut hva noen de språk kan ha fått med seg.

- En gruvearbeider kan fortelle om en gjennomreisende jeger. Jegeren hevdet han så en bjørn gjøre seg om til en mann. En annen gruvearbeider mener det var omvendt: det var en mann som gjorde seg om til en bjørn. Gamle gullgravere i Deadwood tar sitt ærlige rykte på alvor, så dette kan det bli slagsmål av.

- En hore har fortalt om en kunde som påstod han ble forfulgt av en kråke. Den samme fuglen fulgte etter ham i flere netter på rad. Til slutt ble han så lei at han ville drepe den. Men da han satt den i siktet, ble han grepet av en redsel så enorm at han løp fra både hagla og kråka.

- Det har lenge vært kjent at det spøker borte ved Ghostlight Cavern. Nå påstår folk at de har hørt lyder derfra om natten. Ingen har reist dit for å undersøke.

- En drunker ved navn Freddie hevder han så en kliss naken indianer bryte en fullvoksen brunbjørn i bakken. Han er uklar om når. Ingen tror ham, for han får ofte ville forestillinger når han ikke får spriten sin.

- Det har vært innbrudd hos en jernvareforhandler. Våpen, spader og parafinlamper ble stjålet, men ingen penger. Dette skjedde for tre dager siden. Varene var godt forsikret, så saken bekymrer sheriffen mer enn innehaveren.

PRESTENS DRØMMER

Pastor Livingstone prater gjerne om sine profetiske mareritt, og han er overbevist om at situasjonen med Jason McIntyre er et tegn på hva som skal komme. Han

vet en del om Spøkelsesdansen, men han er overbevist om at Den store ånd er Antikrist.

Drømmene har han tolket til at Antikrist vil bli påkalt via Spøkelsesdansen en gang i den nærmeste fremtid. Deretter skal de døde våkne og motta sin dom. Han har vansker for å formulere hvordan marerittene pleier å gå videre, men flammer, sorte fugler og «menn som ikke er menn» er temaer som går igjen.

PASTORENS BILLEDOK

Hvis rollene gjør mine til ikke å tro på Livingstones forestillinger, kommer han med bevis. For noen år siden kjøpte han et lite, lærinnbundet hefte fra et antikvariat i Chicago. Antikvaren visste ikke hvor det kom fra. Heftet har ingen tekst, bare tre utførlige blekktegninger.

Academics+Intelligence står til å fastslå at verket er rundt 100 år gammelt. Perception+Medicine kan avsløre at boken er innbundet i menneskehud.

Det første bildet er av en gruppe indianere som danser på prærien, mot en bakgrunn av grandekkede åser og berg. De er iført tradisjonelle antrekk.

Bakgrunnen ligner terrenget i Black Hills.

Den andre tegningen avbilder en grotesk, demonisk skikkelse. Han er kun ikledd filler, og på hodet har han horn. Han svever over en gruppe døde indianere. I stedet for fingre har han lange, sylskarpe klør. I bakgrunnen går en utgraving ut fra en jordhaug, i skyggen av en bratt klippekant.

Enhver lokalkjent mener bakgrunnen kan minne om Deadcliff Hill. Livingstone tolker skikkelsen som Det andre dyret fra Johannes' åpenbaring kapittel 13, vers 11: «Da så jeg et annet dyr; det steg opp av jorden. Det hadde to horn likesom en bukk, men talte som en drage.» Denne skapningen mener Livingstone er Antikrist.

Tre suksesser med Intelligence+Academics står til å huske at Johannes' åpenbaring kapittel 13, vers 13 lyder: «Og dyret gjør store tegn, så at det endog får ild til å falle ned fra himmelen på jorden for menneskers øyne.»

Det tredje bildet viser den samme, demoniske skikkelsen krøket over en annen livløs person: en kvinne. Han ser ut til å ånde i seg en spøkelsesaktig gass som siver ut fra hennes munn. Kvinnen blør fra høyre håndledd og fra pannen.

Livingstone mener dette er Dyret som merker kvinnen med Dyrets tegn. Han kan telle nøyaktig 666 forskjellige sirkler, trekanter og firkanter mellom pennestøkene. Intelligence+Occult står til å mene at dette kanskje heller er en vampyr som utfører *diablerie*, et pirrende motiv blant vampyriske kunstnere.

Livingstone innrømmer at bildene ikke er helt like de han har sett i drømme. Men marerittene startet uansett før han anskaffet billedboken, og likhetene er klare nok til at han mener visjonene må være sanne.

TIDSBRUK

Ikke bruk mer enn en time på handlingen den første natten, med mindre rollene drar til Ghostlight Cavern eller Deadcliff Hill. Hvis gruppen deler seg, bruk enda mindre tid på hver enkelt: ett kast er ofte nok. De har kun syv timer fra nattprekenen starter og til soloppgang.



2. LYN SJMOBBEN

Klokken åtte andre natt ankommer et postbud med nyss om at indianere danser ute ved City Creek.

Les høyt eller gjenfortell:

Et skudd gjennomborer natten og skremmer fuglene på flukt. Det lød fra ute i hovedgaten.

Fortsett dersom rollene drar dit eller er der:

En skjegget, ung mann kommer ridende i full galopp. Han peker geværet i luften; røyken siver fortsatt fra munningen. På saltasken glimter emblemet til U.S. Post Department.

«Rødhuder!» roper han. «Femten–tjue av dem. De danser ute ved City Creek!» Han steiler hesten og setter blikket i et par gjester på vei ut av en saloon.

«Spre ordet! Skaff hester og våpen. Vi rir ut om en halvtime!» Så røsker han i tøylene og rir videre.

Som sagt, så gjort. Det tar ikke lang tid før en gjeng med hardhauser begynner å væpne seg og sale hestene sine i hovedgaten.

FÆLE AVISARTIKLER

Under indianeropprøret i fjor trykket avisene oppjagende rykter om skalperinger og kannibalisme. Forrige natts hendelser har gjenoppvekket mye av uroen. Wits+Politics står til å skjønne dette.

Mange vet også at ryktene var grunnløse, i hvert fall de som står tre suksesser med Wits+Politics. Men menningene er delte, og flere av byens menn er av samme oppfatning som postbudet. De akter å ri ut til City Creek med våpen i hånd, uten at de helt vet hva de vil utrette med dette.

STJELE HESTER

Rollene vil kanskje tenke på å dra av gårde for å komme byfolket i forkjøpet. Det vil være enkelt å stjele hester under urolighetene. Flere står tjoret foran saloonen. Enda enklere vil det være å komme seg ubemerket avsted under oppstyret.

SHERIFFENS KVALER

Lovens håndhevere er mistenkelig fraværende, men sheriffen er på kontoret. Han ser på utviklingene med ublide øyne. Likevel har han bestemt seg for ikke å blande seg. Samme beskjed har han gitt sine menn.

Forhåpentlig greier byfolket å drive indianerne vekk uten at det blir til skuddveksling. Noen lynsjing vil sheriffen i hvert fall ikke ha noe av. Men indianersaker er et føderalt anliggende. Han tenker å sende telegram til nærmeste kavaleriavdeling ved morgengry. Da er vel jobben gjort.

«Hva vil du ellers jeg skal gjøre? Personlig eskortere indianerne til reservatet?»

Sheriffen tviler uansett på nytten av å prøve å tale skrekkslagne menn til fornuft. Dessuten har indianerne brutt loven, selv om de ikke har gjort noen fortredd. Enhver indianerdans er en føderal forbrytelse. Og kjenner han sioux-krigernes rykte rett, så har danserne liten grunn til å frykte byens vettskremte menn.

Situasjonen er vanskelig, og sheriffen er usikker på om han har tatt riktig valg. Han er mottagelig for bedre forslag.

SVIKTENDE TRO

Pastor Livingstone er sønderknust over folkets dårskap. De har ikke lyttet i det hele tatt! Han er klar for å kaste prestekragen og gi opp sitt virke. *True Faith* har han ikke lenger, med mindre rollene får ham på andre tanker.

EN PURRENDE KATT

Dora DuFran ser på rabalderet som en god anledning til å forsure livet til sheriffen. Hun sender med fire av sine håndtlangere for å sørge for at toktet ender i et blodbad.

Det blir på sheriffens kappe om han lar noe sånt skje, og det kan koste ham dyrt. I motsatt fall ser han på politisk selvmord: han kan ikke sende hvite folk til galgen når indianerne brøt loven først.

Får hun sjansen, kommer hun med noen ord til folket:

Dora DuFran, madamen på The Cat House, står på balkongen og stryker forførende over katten hun holder opp mot kinnet. Hun er iført en dypt utringet kjole og virker overraskende ung for sitt yrke.

«Gi'rem så det svir!» roper hun ned til oppbudet i hovedgaten. «Skal vi virkelig la disse rødhudene komme unna med sånn ukristelige framferd?»

«Nei,» fortsetter hun. «Vis dem hva den hvite mann gjør med udyr som ikke lar seg temme. Og tenk på hva jentene mine gjør for sanne helter!»

DE MODIGE MENN

Postbudet kommer ridende tilbake med fakkel i hånd, som avtalt. Da har 22 harde karer samlet seg i hovedgaten, klare for å ri av gårde. Blant dem er fire av Dora DuFrans menn

Gruppen har ingen egentlig leder og ingen plan, om man ser bort fra Dora DuFrans renkespill. En sosialt anlagt rolle kan utnytte seg av dette.

3. KVINNER OG BARN

De siste to nettene har Sørgende Ulv og indianerkvinnene danset Spøkelsesdansen ute ved City Creek. De danser fra solnedgang og til de svimer av i delirisk utmattelse. Slik får de sine forfedrevisjoner. Man reiser naturlig nok forbi dem om man skal til Ghostlight Cavern eller Deadcliff Hill.

Les høyt eller beskriv:

En kråke sitter på knausen som leder ned til bekketare. Den flakser av sted når dere tar dere forbi. På andre siden av bekken, omtrent to hundre meter fremfor dere, står fire tipier oppstilt. Ved en av dem er det tjoet en ponni.

Et titalls indianere danser foran teltene. Det er en spasmodisk og skyflende runddans. Armene hever de vekselvis mot himmelen og ned mot jorden. Samtidig synger de lengtende over rytmen fra en enslig håndtromme.

Det er fullt mulig å ta seg uoppdaget rundt eller forbi indianerleieren. Fortsett om de går nærmere:

Indianerne er alle kvinner, og de teller ni. De er iført tradisjonelle antrekk. Fire barn er også med dem, de tre minste båret på ryggen til sine mødre. De synger alle under omkvedet, hjertefølt og ulende:

«A'te he'ye lo! A'te he'ye lo!»

Kvinnen med trommen tjener som forsanger. I månelysen synes arrene hun har i ansiktet og på armene.

Oversatt betyr ordene «slik faderen har sagt, slik faderen har sagt». De referer til Wovokas spådommer. Danserne er fanatiske i sin tro, og de vil ikke stoppe dansen. Om man ikke fysisk antaster dem, later de som om de ikke engang legger merke til omverdenen. Kvinnen med trommen er Sørgende Ulv.



Religionen deres er fredelig, men de vil verge seg mot angrep. Da trekker de knivene sine i selvforsvar, og Sørgende Ulv vil bruke trommen sin som skjold. Trommen fungerer også som symbol for hennes *True Faith*. Ser hun effekten dette har på vampyrer, blir hun svært forbauset. Da vil hun ønske å prate med dem.

«Er dere ånder fra fortiden?»



FREDSPIPE

En annen måte å få indianerne i tale, er å tilby fredspipen. Enhver tobakkgave duger. Siouxene har dype religiøse tabuer mot å nekte å røyke tobakk med noen. Under pipens fred må man også tale sant, ellers vil det gå en dårlig. Enhver som står Intelligence+Politics, Occult eller Academics, vet dette.

ET BLODBAD

Kommer byfolket ridende, møter de også kalde skuldre fra kvinnene og barna deres. Dansen stopper ikke. Men Deadwoods menn er skrekkslagne, og situasjonen forverrer seg raskt. De roper og skyter varselskudd. Til sist går byfolket for langt.

En av karene rir helt opp til kvinnen med trommen og denger henne i ansiktet med geværkolben. Dansen stopper plutselig. Kvinnen trekker kniven og stikker den i låret på ham.

«Faens prærie-nigger!» roper mannen og skyter henne i hodet på kloss hold.

Et blodbad er unngåelig. Dora DuFrans karer forsikrer seg om at ingen indianer over spedbarnsalderen overlever. Etterpå drar lynsjmobben hjem igjen, med blandede følelser om hva de har vært med på.

ULVINNEN TALER

Av indianerne er det kun Sørgende Ulv som prater godt engelsk. Her er noen forslag til svar hun kan gi.

Hvem er dere? «Vi er lakota, fra Sittende Okse og Sparkende Bjørns gamle forbund. Jeg er Sørgende Ulv.

Hva gjør dere her? «Min bror, Røde Coyote, ledet oss hit for å danse Spøkelsesdansen. Våre forfedre er gravlagt i disse åsene.»

Hvor er Røde Coyote? «Min ærede bror er en hellig mann med sterk medisin. Han har reist med sine menn for å vekke Den store ånd, slik våre forfedre har fortalt ham.»

Hvorfor danser dere? «Vi danser for å møte våre døde forfedre. En fornyet jord skal komme. Den store ånd skal reise seg. Viltet skal igjen bli mangfoldig, og de hvite skal møte sin undergang.»

Den store ånd? «Den store ånd er mysteriet som omslutter og driver alt i vår tilværelse. Oversettelsen gjør ikke tanken rettferd.»

Hvorfor er barna med dere? «Vi vet hva som skjer når vi gir opp våre barn til den hvite manns skoler. De kommer ikke tilbake.»

Hvorfor hater dere de hvite? «Vi hater ikke de hvite. De har tatt jorden vår, og de har drept bøffelen vi levde av. Den hvite mann er en løgner og en svindler. Men vi hater ham ikke. Vi har meddelt ham, for hans tid er snart omme.»

Væpnede menn er på vei hit. «De får bare komme. Så kan de forsyne seg med alt det flotte vi har: fire tipier og en halt ponni. Vi har ingenting annet igjen enn dansen vår.»

Lakotaene er siouxenes vestligste folkegren. De holder for tiden til på forskjellige reservater i området. Politics + Intelligence står til å vite at de aldri egentlig har gitt

avkall på sin territorialrett over Black Hills-området. De anser stedet som hellig grunn.

Sørgende Ulv kan peke rollene i retning av Deadcliff Hill, men Røde Coyote sa ikke nøyaktig hvor han dro. Sørgende Ulv var selv med på å forberede ritualene i Ghostlight Cavern, men bare medisinmannen var til stedet under seansen med forfedrenes ånder. De dansende indianerne er for øvrig villige til å dø for sin tro.

GOSTLIGHT CAVERN

En avlang bergknaus steiler opp fra dalføret et stykke vest for bekket. På åstoppen står noen titalls furupåler oppstilt i grupper. Avlange planker ligger spent mellom dem. De er gamle og mørke. Et kor med kråker er i ferd med å samle seg oppå reisverkene.

Intelligence+Academics eller Occult står til å vite at dette er gamle katafalker, eller gravtrær som nybyggerne kaller dem. Her har døde kroppert ligget. Flere av områdets indianerstammer gravla sine døde under åpen himmel, men opp fra bakken, slik at ulv og bjørn ikke kunne meske seg med dem. Beinrestene ble senere fjernet og begravet.

Fortsett om de tar seg nærmere:

Funklende kvarts og kalkspat brer seg i striper over det lysebrune berget. En bergsprekk løper ned åssiden og danner en huleåpning. Grotten er vid, men ikke særlig dyp. Den går omtrent ti meter innover i knausen, langt nok til at det er helt mørkt der inne.

De trenger en lyskilde for å utforske bedre.



Inne i grotten er det gravd flere hull ned i den løse jorden. De er ferske. Et titalls møkkede hodeskaller står i en halvsirkel mot huleveggen. I midten ligger en enslig hodeskalle.

Levningene er i varierende grad intakte. Medicine+ Perception står til å bekrefte at de har ligget begravet lenge, noen i flere tiår.

Hodeskallen i midten av halvsirkelen har delvis forkalket seg sammen med andre knokkelrester. Baksiden er innriset med skriftlignende tegn.

Symbolene er meningsløse. Intelligence+Occult står til å vite at de heller ikke tjener noen magisk hensikt.

DE DØDE TALER

Ghostlight Cavern er hjemsokt av et indianerspøkelse. Dette kan man bekrefte med Witness of Death (Perception +Awareness mot Difficulty 5).

Den materielle verden falmer foran øynene på deg og fordreier seg til et sløret skoddeland. Fra inne i selve berget hører du latter. I et blaff ser du også et fjes vise seg i grotteveggen: en eldgammel indianermann, med en krone av ørneffær.

Med knoklene som fetisj kan man bruke Summon Soul for å påkalle gjenferdet. Dette krever at man brenner et blodpoeng og står Manipulation+Occult mot Difficulty 4 (se side 161 i regelboken).

Knoklene rister voldsomt. Røyk tar til å sige opp fra dem. Etter litt tar røyken form av tre flyktige, tåkeformede skikkelser: to menn og en kvinne. De svever inn og ut av hverandre, som om de var samme skapning. Den midterste er eldst. Han har ingen øyne, bare tomme øyehuler. På hodet har han en krone av ørneffær. Han taler sakte og med raspende røst.

«Yalyuhicapi hungwo Wakan Tanka?»

Den yngre mannen oversetter til Great Plains-indianernes felles tegnspråk, kvinnen til engelsk.

«Vekket dere Den store ånd?»

Kommer ikke svaret på siouxenes språk, innser åndene at de har blitt vekket opp av blekansikter. Dette liker de dårlig, men de er ikke øyeblikkelig fiendtlige. Dersom rollene ikke gjør noe for å anstøte dem, er de villige til å prate. Mekanisk kan du betrakte alle tre skikkelsene som ett og samme gjenferd (s. 17).

Sverger åndemaneren å la dem slippe fri etterpå, deler de frivillig hva de vet. Dominate kan også tvinge dem i tale.

Hvem er dere? «Vi var sønner og døtre, brødre og søstre, mødre og fedre. Nå er vi Forfedrene Som Våker Over. Vi ble dømt uverdige av ugleholdersken, den gamle damen som dømmer hver sjel. Vi viste ikke de rette merkene. Nå er vi her, som ånder i jorden.»

Hvem danser ved bekken? «De er av de-som-sprer-sine-egne og de-ytterste-i-sirkelen. Deres leder er Røde Coyote.»

Røde Coyote? «Han kom for å søke vår visdom. Vi talte med ham om Den store ånd. Han sa at de danser en ny dans nå, og han spurte oss om fortidens store krigere. Vi fortalte ham om Gule Høvding.»

Den store ånd? «Wakan Tanka, det store mysterium. Spør ikke mer om dette. Det lar seg vanskelig beskrive med ord.»

En ny dans? «Vi har alltid danset. Vi danser for solen, for viltet og for Den store ånd. Men det er nye tider nå. De levende danser for de døde. Fremmede har tatt jorden og drept bøffelen. En hellig mann fra over fjellene i vest har sagt at alle må danse. Slik skal de døde våkne og ta landet tilbake. Det fortalte Røde Coyote. Viltet skal bli mangfoldig igjen, og Den store ånd skal komme.»

Gule Høvding? «Han levde for over to hundre vintre siden. I den tiden var vi på krigsstien mot arikara-folket. Gule Høvding var deres leder. Han drakk blod, og han kjempet kun om natten. Brann fulgte i hans fotspor, og han kunne ta hammen til bjørn og kråke. Men én pil i brystet felte ham. Liket hans råtnet aldri. De gravla ham i en stor haug ved en bratt klippe. Røde Coyote ville dit. Han mente Den store ånd skulle komme og ta bolig i Gule Høvdings kropp.»

Enhver lokalkjent mener dette stedet kan være Deadcliff Hill. Med Intelligence+Academics vet man at arikara-folket jaktet i dette området for lenge siden. De er nærmest utdødd nå. Tre suksesser står til å vite at navnet arikara kan bety «de hornede», etter deres skikk om å feste bisonhorn og gevirer i håret.



4. HØVDINGENS GRAV

Opp i åsene nord for City Creek ligger Deadcliff Hill.

I skyggen av en bratt klippe ligger en stor jordhaug, dekket av gulnende, dødt gress. Foran haugen dingler fem blodige lik fra døde og forvridde trær. Ut av haugen går en utgraving. Ved siden av står det stablet opp noen redskaper. En kråke krar i det fjerne.

DØDE KRIGERE

Likene i trærne er etter blodige og skalperte indianerkrigere. De er hengt opp etter sin egen gjennomborede og forstrukne hud. Flere av dem er stygt forbrent. Gresset under er stenket av størknet blod.

Medicine+Intelligence avdekker at kroppene er tømt for blod. De døde for få dager siden. Dødsårsaken er stikk- og kuttskader. Survival+Intelligence kan tyde på at de ble drept av ville dyr med klør. Skrottene har lite annet av verdi enn sine istykkerrevne klær, en blanding av innfødte og europeiske plagg.

Flere tomhylser ligger spredt rundt på bakken. Nedtrampede gresstuster, mokkasinspor og blodflekker tyder på en hard nærkamp. Investigation+Perception står til å gjenkjenne noen av fotavtrykkene som nakne mannsfotter, men disse sporene forsvinner plutselig og leder ingensteder.

TROFÉUTSTILLINGEN

Ved siden av utgravingen står noen våpen og redskaper oppstilt: fire dekorte kniver, en spade, et rep, to parafinlamper, en revolver og fire rifler. I oppsatsen henger også fem langhårede hodeskulper. Én av dem er prydet med tre rødfargede ørnefjær. En brukket fredspipe ligger henslengt i gresset.

Utstyret passer beskrivelsen av tyvgodset fra innbruddet på jernvarehandelen.

UTGRAVINGEN

Inne i haugen er det bekmørkt, men utgravingen går ikke lenger enn omtrent tre meter inn. Gravearbeidet synes å ha blitt utført nylig.

Investigation+Perception kan bekrefte at noe på størrelse med et menneske har blitt slept ut derfra. Hvis rollene har en lyskilde (eller kan se i mørket) vil det være enkelt å avgjøre at det indre gravkammeret først ble laget i stein og tømmer. Jordhaugen ble deretter bygget opp rundt.



RØDE COYOTES SPØKELSE

Røde Coyotes gjenferd hjemsøker dette stedet. Det kan Witness of Death bekrefte.

Den materielle virkelighet fordreier seg om til dunkel tåke. Klart som dagen ser du likevel en langhåret indianermannann, bøyd ned over utgravingen. Han er blodig og forbrent, med tre røde ørnefjær i håret. Han forsøker forgjeves å flytte jorden inn i haugen igjen, med bare nevene til rådighet.

Skikkelsen er gjenkjennelig som en av de døde indianerne (se gjenferd, s. 17). Han kan påkalles med *Summon Soul*. Til dette duger den fjærkledde hodeskulpen som fetisj.

Støv og røyk virvler opp og tar form av et blodig og forbrent spøkelse. Han er i førtiårene og av indianerætt. I sitt lange, sorte hår har han tre rødfargede ørnefjær. Han kaster seg på knærne fremfor dere.

«Jeg har bragt ondskap til verden!»

Det forpinte skriket lyder på siouxenes språk og engelsk samtidig. I tillegg gestikulerer han iherdig på indianernes tegnspråk.

Videre babler han selvmedlidende og usammenhengende. Men det vet ikke Gule Høvding, så nå går han til angrep! Røde Coyotes ånd finner først hvile hvis Gule Høvding møter den endelige død. Det er klart for Dyrets time.

5. DYRETS TIME

Gule Høvding har iaktatt rollene i kråkeham hele veien, og på et passende tidspunkt vil han overfalle dem. Den gamle vampyren liker å vise frem kreftene sine, så han angriper helst når de er samlet. Han har aldri hørt om Maskeraden og gir blaffen i dødelige vitner.

Forskanser rollene seg eller går i skjul, setter Gule Høvding fyr på stedet. Deretter går han frem som beskrevet.

Les høyt eller beskriv:

En diger kråke flakser forbi dere og lander omtrent ti meter unna. Der blir den sittende og stirre på dere.



Mens han flyr over dem, bruker han *Auspex* for å se om noen skjuler seg i nærheten (se *Seeing the Unseen*, på side 142 i regelboken). Så bruker han tre blodpoeng for å øke sin *Dexterity* til 6. Deretter forvandler han seg om til sin sanne form.

Der det før satt en kråke, står nå en muskuløs og firskåren mann. Han er av innfødt slekt. Over skuldrene og hodet bærer han en bjørnepels, besatt med et hjortegevir. Ellers er han kliss naken. I hånden holder han en kvass tomahawk. Med den peker han østover, mot soloppgangen.

FLAMMER FRA OVEN

Går rollene til angrep, kast initiativ. Ellers angriper Gule Høvding først.

Han starter kampen med å bruke *Lure of the Flame* på den han mener fremstår som en lederskikkelse. Han brenner et poeng med *Willpower* for å garantere at han treffer.

Mannen hever sin venstre hånd i været og hveser som en orm. Dette påkaller en søyle av flammer, som faller ovenifra og rett ned i deg. Ilden antenner klærne dine øyeblikkelig.

Brannofferet må teste *Courage* mot *Difficulty* 7 for å unngå *Rotschreck*, de andre mot *Difficulty* 6. De som mislykkes, kan brenne ett poeng med *Willpower* for å motstå effekten i én runde.

Det antente offeret tar 2 *aggravated damage* i runden, frem til brannen er slukket. Fortitude tillater *Soak* mot *Difficulty* 5. I panikk forsøker vedkommende å slukke flammene, helst i nærmeste vannkilde.

ET LISTIG ROVDYR

Gule Høvding fortsetter å kjempe etter beste evne. Han ønsker å suge blodkreftene ut av dem senere, så han bruker helst sin tomahawk fremfor *Feral Claws*. Av samme årsak er han forsiktig med å påkalle flere flammer.

Hans kampstil er energisk: han hopper rundt som en villmann, hveser som en øgle, skriker som en ørn og hylr som en ulv. Likevel kjemper han taktisk, som et listig rovdyr. Han hugger gjerne etter knehaser for å sende folk i bakken (se *Sweep* på side 276 i regelboken).

Blir han skadet, forsøker han å bruke blod for å helbrede seg selv. Dette krever *Stamina*+*Survival* mot *Difficulty* 8 (se *Automatic Feats* på side 258 i regelboken).

Han er ikke særlig redd for skytevåpen, men han vil unngå å kjempe i nærkamp mot mer enn én av gangen.

Lykkes han med å felle en vampyr, vil han forsøke å bære med seg byttet, men bare hvis han ikke står overfor flere trusler. Deretter ønsker han å utføre *diablerie* i skjul.

INGEN RETRETT

Gule Høvdings eldgamle krigerære forbyr ham å flykte fra en ærlig kamp. Men hvis det er fienden som flykter, så har han ingenting imot å skifte til kråkeham og fly av gårde. Da får han kanskje tid til å fylle opp blodårene igjen, for å kunne gå til angrep på nytt senere.

HORN OG KLØR

Gule Høvding endrer taktikk hvis han får sin *Blood Pool* redusert til 6 eller mindre. Det samme gjør han hvis han er skadet nok til å gå ned til *Mauled* (-2). Da aktiverer han først *Feral Claws*, som gjør *Strength*+1 *aggravated damage*. Samtidig går han frivillig i *Frenzy*. Da vil klan Gangrels svakhet vil vise seg.

Skapningens fingre flerres opp og gjennombores av kvasse knokler som forstrekker seg ut av de blodige stumpene. Disse forlenger seg til lange, sylskarpe klør. Fra pannen gror han bukkehorn, og han flekker sine gulnende hoggtenner.

Ender han ufrivillig opp i *Frenzy*, gjør han det samme. Det tar hele turen hans å trekke ut klørne. I *Frenzy* ignorerer Gule Høvding minuser fra skade, og han kjemper ikke lenger taktisk. I stedet angriper han første og beste motstander hensynsløst.

INN I SOLOPPGANGEN

Rollene står overfor en farlig fiende. De vil kanskje ønske å flykte fra byen, men de har ikke mange gode muligheter.

DAMP OG SKINNER

En privat jernbanevogn er kjekt å ha, men det tar minst 45 minutter før Rieslingers damplokomotiv har nok fyr i kjelen til å kjøre av gårde. Inne i toget er det tilrettelagt for maksimalt tre vampyrer, så hun kan vanskelig ta med seg alle. I så fall må de la seg stue ned i kister eller tilsvarende.

Gule Høvding vil prøve å antenne toget hvis han forstår at de gjemmer seg der. Kommer det seg først i gang, forfølger han ikke sporvognen lenger enn en mil ut i villmarken. Han våger ikke å terge på seg den røyksprutende stålslangen.

UT I VILLMARKEN

Olaf Lundegaard er ekspert på å greie seg i villmarken, selv som vampyr. Det er mulig han kan bringe dem trygt

til nærmeste storby Sioux City. Å finne tilstrekkelig ly for sollyset på prærien krever Wits+Survival, med én ekstra suksess påkrevd for hver vampyr utover den første.

La Lundegaards spiller bestemme hvem som eventuelt brenner opp i sollyset. Til fots tar det to netter å komme seg til breddene av elven Missouri, på hesterygg halve tiden. Derfra kan man ta dampferge. Gule Høvding forfølger dem kun en mil ut i villmarken.

ETTERSPILL

Blir Deadwoods innbyggere vitne til Gule Høvdinges makt, kryper de i skjul og væpner seg til tennene. Enkelte plaffer kanskje av noen skudd på måfå. Ellers lar de gjerne rollene håndtere Gule Høvding på egenhånd. Først når kampen er over, skyter de etter de monstrene som overlever.

Det trenger ikke bety slutten på eventyret om rollene bekjemper fienden. Er det tid igjen, la dem finne ut mer om hva som har skjedd. I tillegg kan det oppstå spørsmål om hvem som skal få æren av å fortære høvdingens blodkrefter.

STATISTER

BYBORGER

Deadwoods innbyggere er hardbarkede folk. Flere av dem driver med kvegdrift og annet fysisk arbeid. Bruk denne oppføringen til gårdsfolk, kjeltringer og andre.



Attributes: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Charisma 1, Manipulation 3, Appearance 2, Perception 2, Intelligence 2, Wits 3

Abilities: Athletics 2, Brawl 2, Intimidation 2, Streetwise 1, Subterfuge 1, Animal Ken 2, Crafts/Professional 2, Ride 2, Firearms 2, Larceny 1, Survival 2

Willpower: 2

Eiendeler: Winchester .44 bøylemekanisk jaktrifle (Dmg 8, Rng 200, Rate 6, Capacity 15), Bowie-kniv i beltet (Strength+2 skade), bredbremmet hatt, rep, hest og seletøy.

SHERIFFBETJENT

Seks gode menn som opprettholder ro og orden. To av dem bemanner sheriffkontoret til enhver tid.

Attributes: Strength 3, Dexterity 3, Stamina 2, Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2, Perception 2, Intelligence 2, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Athletics 2, Brawl 3, Empathy 1, Expression 1, Intimidation 1, Streetwise 1, Animal Ken 1, Ride 2, Etiquette 1, Firearms 3, Survival 2, Investigation 2, Law 1

Willpower: 3

Eiendeler: Smith & Wesson .44 revolver (Dmg 8, Rng 35, Rate 6, Capacity 5), deputystjerne, bredbremmet hatt. Rifler, lenker og hester kan oppdrives på sheriffkontoret.

INDIANERKVINNE

Spøkelsesdanserne ved City Creek er kvinner fra lakota-stammene.

Attributes: Strength 2, Dexterity 3, Stamina 3, Charisma 2, Manipulation 1, Appearance 3, Perception 3, Intelligence 2, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Athletics 2, Brawl 2, Empathy 2, Animal Ken 3, Crafts 3, Performance 2, Ride 1, Stealth 2, Survival 2, Medicine 1, Occult 1

Willpower: 3

Eiendeler: Tradisjonelle klær, kniv (Str +1 skade).

GJENFERD

Gjenferd fremstår som tåkeformede vrengebilder av hvordan de så ut i livet. De manifesterer seg ikke på egenhånd, men de kan påkalles med Necromancy. De påvirker ikke omverdenen fysisk, men de kan bruke kreftene sine.

Attributes: Strength 0/2, Dexterity 3, Stamina 3, Charisma 2, Manipulation 3, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 3, Wits 3

Equivalent Disciplines: Auspex 1, Dementation 2, Dominate 1, Chymistry 1, Viscisitude 1

Willpower: 5; **Passion Pool:** 5

Merits: Languages (lakota-sioux, engelsk, Great Plains-tegnspråk)

KINESERGHOU

Madam Wus to trofaste håndtlangere. De vokter opiumsbulen i Chinatown.

Attributes: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Charisma 1, Manipulation 2, Appearance 2, Perception 2, Intelligence 2, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Athletics 1, Brawl 2, Empathy 1, Animal Ken 2, Ride 1, Etiquette 2, Larceny 1, Streetwise 2, Intimidation 2, Melee 1, Stealth 1, Law 1, Medicine 1

Merits: Languages (Taishan-kantonesisk, engelsk)

Willpower: 3, **Blood Pool:** 1

Disciplines: Potence 1

RIESLINGERS TJENERE

Dorothy Rieslingers to mentaltdominerte tjenere. Klanen har utsatt dem for *Conditioning* og beordret dem til å tjene henne på ferden. De lyster befalinger slavisk.

Attributes: Strength 1, Dexterity 2, Stamina 1, Charisma 1, Manipulation 1, Appearance 2, Perception 2, Intelligence 2, Wits 1

Abilities: Alertness 1, Etiquette 2, Professional Skill 3 (tjener)

Willpower: 1

ULVEGHOU

Olaf Lundegaards blodbundne ulv Sarah.

Attributes: Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3, Perception 3, Intelligence 1, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Athletics 1, Brawl 3, Stealth 2

Disciplines: Potence 1

Willpower: 3, **Health Levels:** Bruised, -1, -1, -3, -5, Incapacitated

Blood Pool: 2

Angrep: Bitt eller klør (Str+1 skade)

LITTERATUR

Watson Parker. *Deadwood: The Golden Years*. University of Nebraska Press. Lincoln, 1981.

James Mooney. "The Ghost Dance Religion and the Sioux Outbreak of 1890". *Fourteenth Annual Report, 1892-93*. U.S. Bureau of Ethnology. Washington D.C., 1896.

Luther Standing Bear. *My People the Sioux*. Houghton Mifflin Company. Boston, 1928.

Black Elk; Joseph Epes Brown (red.). *The Sacred Pipe*. University of Oklahoma Press. Norman, 1953.

Richmond L. Clow. "The Lakota Ghost Dance after 1890". *South Dakota History, vol. 20 no. 4*. South Dakota Historical Society Press. Pierre, 1990.

Deadwood Business Association. *Deadwood of Today*. Deadwood, 1903.

John G. Neihardt. *Black Elk Speaks*. William Morrow & Company. New York City, 1931.

DOROTHY RIESLINGER

Egentlig heter du Valentina Giovanni. Som barn ble du sendt fra Verona i Italia til Massachusetts. Du skulle få bo hos dine rike men barnløse slektninger, ekteparet Rieslinger. De ga deg en god oppdragelse, men du tørstet etter mer enn stusselige lommepenger. Nitten år gammel forførte du din fostermor og overbeviste henne om å forgifte sin mann. Hun utførte dåden, men på en så klønete måte at dere holdt på å bli oppdaget.

Krisen ble avverget av en ukjent «fetter», en sjarmerende men lutfattig operasanger fra New York. Han drepte din fostermor og ga deg falske papirer. Nå utgir du deg for å være herr Rieslingers uektefødte datter og eneste arving. Med Rieslingenes formue leide du og fetteren din en luksusleilighet i New York, og han ble din elsker. Han delte blodet sitt med deg, og han lærte deg å trollebinde andres sinn med ord og fakter. Til sist innviet din «tante» deg inn i familiens vampyriske, indre sirkel. Hun lærte deg også å tale med gjenferd og skrømt.

Klanen har nå sendt deg på ditt første oppdrag. Du har kjøpt et tog og reist til Deadwood. Oppdraget er å befare og kjøpe opp aksjer i gruveselskapet Homestake Mine. På forhånd har familien satt ut rykte i lokalavisen om at du har en sjelden hudsykdom, så du skal slippe å få spørsmål om hvorfor du misliker sollyset. Du har leid hele toppetasjen av byens beste hotell, og med deg har du både to tjenere og en vampyrisk livvakt som familien sendte med deg.

Din forretningskontakt i gruvefirmaet er ikke ventet i byen før om en uke. Du har likevel reist ut god tid i forveien. Det går rykter om at det ligger eldgamle indianergraver i området. Du frydes over hvilke hemmeligheter gjenferdene kanskje kan fortelle deg. Er dette den egentlige grunnen til at familien ønsker økonomisk kontroll i området?

DE ANDRE ROLLENE

- **Jack DeLeon:** Flott at familien sendte med deg litt innleid muskel. Synd at du må dele nistebloodet med ham. Hvorfor sendte de ikke en ghoul i stedet? Han er åpenbart ikke fra klan Giovanni.
- **Madam Wu:** En vansiret kinesisk dame som visstnok aldri har vist seg i dagslys. Er hun vampyr? Har hun makt i byens Chinatown? Kan hun trolldom?
- **Olaf Lundegaard:** Kommer visstnok bare inn til byen om natten, og han går alltid barbeint. Dette lukter nomadevampyr fra klan Gangrel på lang vei. Kanskje vet han noe om indianergravene?



Clan: Giovanni, 12. generasjon

Attributes: Strength 1, Dexterity 3, Stamina 2, Charisma 3, Manipulation 4, Appearance 3, Perception 3, Intelligence 3, Wits 2

Abilities: Empathy 1, Expression 3, Leadership 1, Intimidate 1, Subterfuge 3, Ride 1, Etiquette 3, Larceny 1, Perform 1 (fiolin), Crafts 1 (broderi), Stealth 1, Academics 2 (skjønnlitteratur), Finance 2, Occult 3 (spøkelser), Politics 2

Disciplines: Dominate 2, Potence 1, Necromancy 2

Necromancy Paths: The Sepulchre Path 2

Backgrounds: Alternate Identity 2, Herd 1 (to mentaldominerte tjenere), Retainers 2 (lokfører og fyrbøter), Resources 4, Influence 1

Virtues: Conscience 2, Self-Control 3, Courage 5

Humanity 4, Willpower 5, Blood Pool: 11

Merits: Languages (italiensk, tysk, engelsk)

Eiendeler: Falske identitetspapirer, pene klær, reiseklær, toskudds Remington .41 Derringer i strømpébåndet (Dmg 6, Rng 5, Rate 1, Capacity 2), springkniv i støvletten (Str +1 skade) og masse penger.

FORDELER

Med Dominate kan du tvinge svakere sinn til å lystre din vilje. Necromancy lar deg se og tale med spøkelser. Potence gjør deg sterkere enn du later til.

SVAKHET

De fleste synes det er deilig å bli bitt av vampyrer. Dine ofre vræler i smerte.

Health Levels: Bruised, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitated

OLAF LUNDEGAARD

Du emigrerte fra Telemark og til nordlige Dakota i 1870-årene, sammen med familien din. I noen år gikk den nye gården deres bra, men under en forferdelig snøstorm frøs din kone og dine barn ihjel. Selv mistet du også nesten livet, men en vampyr fra klan Gangrel forbarmet seg over deg og omfavnet deg til å bli hennes avkom.

Resten av vinteren overlevde du i villmarken alene. Deretter ble du tatt opp i klanen. Sammen med din skaper flyttet du til Chicago. Der fant du deg til rette med din vampyrisme og fikk arbeid som oppsynsmann for den lokale vampyrfyrsten. Etter noen år gikk du imidlertid lei av de eldre vampyrenes feider og intriger. Du reiste derfor ut i villmarken for å klare deg på egen hånd.

I over fem år har du bodd som einstoing utenfor Deadwood. Du tilbringer dagene i forlatte gullgraverhytter, og du livnærer deg helst på dyreblood fra elg, hare og kveg. Fra en magiker i Chicago har du fått høre at indianergravene i området holder varulvene unna. Her i traktene akter du derfor å bli. Du er rimelig sikker på at både Ghostlight Cavern og Deadcliff Hill er hjemsoekt av ånder som varulvene frykter.

Andre synes kanskje du er bister og brysk, men selv i din vampyriske tilstand forsøker du å være en anstendig kristen. Det siste du vil er at andre vampyrer skal komme til Deadwood og skape bryderier. Innimellom drar du inn til byen for å selge pelsverk i bytte mot ukens avis og det seneste av rykter. Ved din side har du alltid ulvetispen Sarah, en blodbundet ghoul som lystrer ditt bidige vink. Hun er ikke alltid i bånd.

DE ANDRE ROLLENE

- **Madam Wu:** Nosferatu fra San Francisco. Så lenge hun holder lav profil og holder seg til Chinatown, så har du godtatt hennes tilstedeværelse – inntil videre. Kanskje en alliert hvis det kommer andre vampyrer til byen og skaper for mye uro.
- **Dorothy Rieslinger:** Rik dame som kom med nattoget, og hun viser seg ikke i dagslys. Ikke bra. Fingrene krysses for at hun bare er her for å kjøpe seg opp i gullgruvene – for så å dra hjem igjen.
- **Jack DeLeon:** Livvakt for fru Rieslinger. Blodbundet ghoul, kanskje? Glimtet i øyet kan tyde på noe mer.

FORDELER

Animalism lar deg tale med dyr. Med Protean kan se perfekt i mørket og gro klør fra hendene. Fortitude gjør deg enda barskere enn du ser ut som.



Clan: Gangrel , 12. generasjon

Attributes: Strength 4, Dexterity 2, Stamina 4, Charisma 3, Manipulation 1, Appearance 2, Perception 3, Intelligence 2, Wits 3

Abilities: Alertness 1, Athletics 3, Brawl 4 (bryting), Empathy 1, Intimidation 2, Animal Ken 4 (husdyr), Crafts 2 (tømring), Ride 1, Firearms 4 (jaktrifle), Survival 5 (unngå sollys), Stealth 1, Academics 1 (norske salmer), Expert Knowledge 2 (Midtvesten), Investigation 1, Politics 1

Disciplines: Animalism 1, Protean 2, Fortitude 1

Backgrounds: Retainers 1 (ulvehoulen Sarah), Domain 1 (villmarken rundt Deadwood), Contacts 3 (bartenderen på The Cat House, telegrafisten, avissjefen)

Virtues: Conscience 4, Self-Control 2, Courage 4

Humanity 6; **Willpower** 5; **Blood Pool** 11;

Merits: Languages (norsk, engelsk)

Eiendeler: Tykke pelsklær (+1 armor), hatt, Winchester M1873 .44-20 lever-action jaktrifle (Dmg 8, Rng 250, Rate 6, Capacity 15), diger Bowie-kniv i beltet (+2 skade), pipe og tobakk, småpenger, gammelt bergmannskart og beef jerky til Sarah.

Merknad: Expert Knowledge kan erstatte andre kunnskaper i relevante sammenhenger.

SVAKHET

Du liker ikke å gå med støvler. Derfor går du alltid barbeint. Med tiden frykter du at blodtørsten vil kunne påføre deg flere slike dyriske trekk.

Health Levels: Bruised, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitated

MADAM WU

Som tolvåring ble du solgt ut av din lutfattige familie i Kina og sendt som prostituert til San Francisco. Der ble du forsøkt myrdet av en psykopatisk kunde, og dette skulle vise seg å bli skjebnesvangert: det var nemlig en tredje mann i rommet. Et misfoster kom ut fra ingens steds, og han reddet livet ditt. Samtidig forvandlet han deg om fra en yndig lotus og til et heslig monster: en vampyr i klan Nosferatu.

Sammen tok dere kontroll over store deler av San Franciscos kriminelle underverden. Men byens vampyrfyrstehoff så med ublide øyne på deres illegale aktiviteter. En blodjakt ble utlyst, og fyrstens lakeier tilintetgjorde skaperen din. I desperasjon flyktet du med restene av ditt kriminelle nettverk: to trofaste ghouls fra Kong Chow Clan Association.

De siste tre årene har du bodd i Deadwoods Chinatown. Der driver du en opiumsbule. Blod får du greitt ut av dine mest lojale kunder. Blant byens kinesiske innbyggere er du kjent som en kløktig rådgiver og utøver av tradisjonell medisin, vel og merke med et hissig temperament om noen kommer på din gale side.

Du har lenge tenkt på å utrope deg selv til fyrstinne over Deadwood, men du er redd for å tiltrekke deg for mye oppmerksomhet. Ditt fryktinngytende utseende og kinesiske herkomst har hindret deg fra å posisjonere deg bedre inn i byens menneskelige elite. Likevel anser du deg som Deadwoods mest betydningsfulle vampyr. Og byen er ikke egentlig stor nok for flere av dere.

DE ANDRE ROLLENE

- **Olaf Lundegaard:** Bor i villmarken. Sikkert vampyr. Holder deg nok under oppsyn. Er han spion for dine fiender, eller er han bare forsiktig? Bikkja hans er blodsterk.
- **Dorothy Rieslinger:** Rik, hvit dame. Kom nylig med nattoget. Ute bare om natten. Hun kom øst fra, så ikke fra San Francisco. Kanskje en verdifull alliert?
- **Jack DeLeon:** Rieslingers neger. Livvakt? Elsker? Vampyr?

FORDELER

Obfuscate lar deg tasse rundt uoppdaget. Potence gjør deg sterkere enn du ser ut til.



Clan: Nosferatu, 12. generasjon

Attributes: Strength 1, Dexterity 4, Stamina 3, Charisma 3, Manipulation 3, Appearance 0, Perception 3, Intelligence 3, Wits 4

Abilities: Alertness 2, Athletics 2, Empathy 2, Expression 1, Intimidation 2, Leadership 2, Streetwise 2, Subterfuge 2, Animal Ken 1, Etiquette 2, Larceny 3, Melee 2, Stealth 4 (lydløs), Finance 1, Investigation 1, Law 1, Medicine 2 (tradisjonell kinesisk), Occult 1, Politics 1, Science 1 (kjemi)

Disciplines: Obfuscate 2, Potence 2

Backgrounds: Domain 1 (Chinatown), Herd 1 (faste dopkunder), Retainers 2 (to lojale ghouls), Resources 2

Virtues: Conscience 2, Self-Control 5, Courage 3

Humanity: 4, **Willpower:** 3, **Blood pool:** 11

Merits: Languages (Taishan-kantonesisk, engelsk)

Eiendeler: Enkle arbeidsklær, slør til å skjule ansiktet, dårlig skjult kokkekniv (Str+2 skade) og to trestaker.

SVAKHET

Du ser ut som et fugleskremsel. Derfor skjuler du som oftest ansiktet.

Health Levels: Bruised, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitated

JACK DELEON

Ditt egentlige navn er Yousuf ibn Hassan al-Djezaira. I 1820-årene var duategutt i Alger, den gang del av Det osmanske riket. Du var en dyktig lommetyv og nyttig spion. I tidlig alder ble du rekruttert inn i klan Assamite, og på din 25-årsdag ble du omfavnet inn i deres vampyriske rekke.

Franskmennene erobret byen i 1830. Noen år senere flyttet du og mesteren din til New York. Der kjempet dere som leiesoldater i vampyrverdenens blodige innbyrdesstrider. I nyere tid har du tatt dekkidentitet som afroamerikaneren Jack DeLeon, en sjarmerende gambler og sikkerhetsagent fra New Orleans. Huden din har blitt mørk som ibenholt, et fellestrekk blant eldre vampyrer fra klanen.

Ditt nåværende oppdrag er å være livvakt for Dorothy Rieslinger, en ung vampyr fra klan Giovanni. Du har reist med henne til Deadwood. Blod og losji skal hun selv holde deg med, fra sitt hus og sine tjenere. Men du har også et hemmelig oppdrag: Fra hennes overordnede har du fått streng beskjed om at du skal utslette henne dersom hun gjør irreversibel skade på Maskeraden. Dette oppdraget tar du svært alvorlig, og derfor vet hun lite om deg eller din egentlige bakgrunn.

Du er troende muslim i klan Assamites egenartede sekt. Sektens lære er at klanens medlemmer har som hellig plikt å straffe vampyrer for deres synder i Allahs øyne, med den endelige død dersom syndene er grove nok. Frommere sektmedlemmer livnærer seg ikke engang på menneskeblod, kun vampyrers. Fullt så mektig og selvbehersket er du ennå ikke.

DE ANDRE ROLLENE

Dorothy Rieslinger: Et feiltrinn for stort, og hennes blod er ditt. Inntil da skal du vokte henne med livet.

Madam Wu: Vansiret skapning fra Chinatown. Nosferatu, åpenbart. Hennes dom får gjenstå til du vet mer om hennes synder.

Olaf Lundegaard: Du husker denne villmannen fra et oppdrag i Chicago for mange år siden. Han er vampyr fra klan Gangrel, men gjenkjenner nok ikke deg.

FORDELER

Celerity lar deg bevege deg lynraskt. Obfuscate gjør deg usynlig om du står helt stille. Quietus kan brukes til å stilne all lyd i en 6 meters radius rundt deg. Potence gjør deg sterkere enn du ser ut som.



Clan: Assamite, 11. generasjon

Attributes: Strength 3, Dexterity 4, Stamina 3, Charisma 1, Manipulation 3, Appearance 3, Perception 3, Intelligence 3, Wits 3

Abilities: Alertness 2, Athletics 3, Streetwise 2, Subterfuge 2, Animal Ken 1, Ride 1, Firearms 3, Larceny 2, Melee 4 (kniv), Stealth 4 (fotfølging), Survival 1, Academics 1 (islam), Investigation 3, Occult 1

Disciplines: Celerity 1, Obfuscate 1, Potence 1, Quietus 1

Backgrounds: Alternate Identity 2, Resources 2

Merits: Languages (arabisk, fransk, engelsk)

Virtues: Conscience 2, Self-Control 5, Courage 3

Willpower 4, **Humanity** 5, **Blood Pool** 12,

Eiendeler: Flotte cowboyklær, lekker hatt, Colt M1876 .44 Frontier Six-Shooter (revolver, Dmg 6, Rng 35, Rate 5, Capacity 5), nordafrikansk *koummya* i beltet (tradisjonell krumdolk, Str+2 skade), nok en kniv skjult i støvelen (Str+1 skade), spillkort og cash.

SVAKHET

Din ættegren er ikke rammet av klanens blodforbannelse. Likevel er det åpenbart for enhver som studerer deg med disiplinen Auspex at du tidligere har fortært blodet til en annen vampyr.

Health Levels: Bruised, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitated

