

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Nocny Pociąg



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 66
Rozdzielczość.....: 1570x2350
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.01.30

Opis:

Nie pytaj komu gwizdże lokomotywa... bo może gwizdać właśnie tobie! Przynajmniej tak wydaje się Ronanowi Lynchowi, gdy słyszy upiorny dźwięk gwizdka, przeszywającego ciemną noc gdzieś w Kansas. Usiłował właśnie wynieść tyłek z Dodge, kiedy został napadnięty, a to długie, ponure wycie było pierwszą rzeczą, jaką usłyszał, gdy po raz kolejny powrócił z za grobu...

Info :

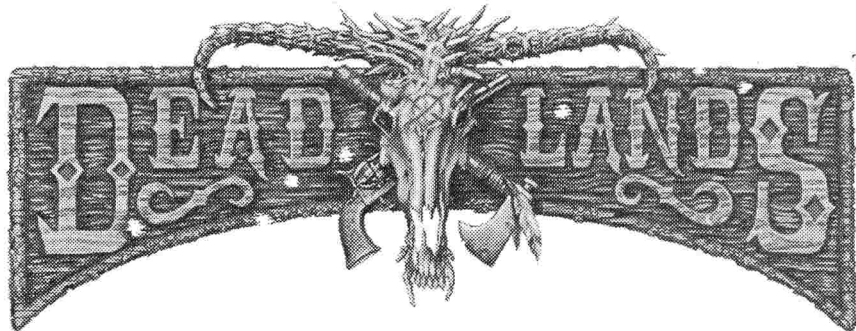
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grammi RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

DEAD LAND



NOCNY POCIĄG



TM

Trzecia groszowa powieść do *Martwych Ziem*

NOCNY POCIĄG

Opowiadanie, przygoda i scenariusz
autorstwa Johna Goffa

Redakcja i projekt graficzny: Matt Forbeck i Shane Lacy Hensley

Produkcja: Matt Forbeck i Hal Malgold

Ilustracja na okładce i logo: Ron Spencer

Projekt okładki: Jay Lloyd Neal

Ilustracje: Richard Taylor i Paul Daly

Mapy: Jeff Lathren

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.

Wersja polska

Tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek

Redakcja: Tomasz Kreczmar

Korekta: Tomu\$

Redaktor linii: Tomasz Kreczmar

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń



Produkcja: Wydawnictwo MAG, ul Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax. 642-80-20, e-mail: krzaku@mag.com.pl,
<http://www.mag.com.pl>



ISBN 83-87968-68-4

Wydanie I



© 1996, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Martwe Ziemie, *Dziwny Zachód*, *Groszowa powieść*, *Wielkie Wojny Kolejowe*, logo „*Martwe Ziemie*”
i logo „Pinnacle” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc.

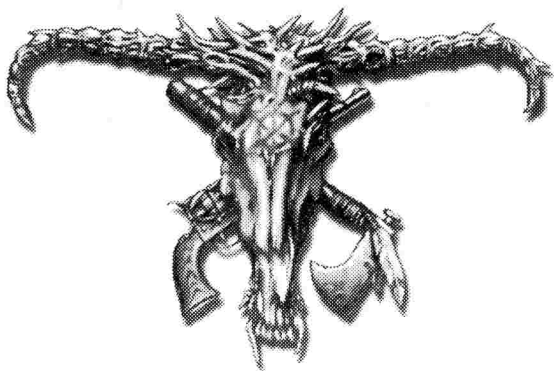
Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1996, 2001 by Pinnacle Entertainment Group, Inc. All rights reserved.
Deadlands, Weird West, Dime Novel, the Great Rail Wars, the Deadlands logo
and the Pinnacle logo are a trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie, itp.)
w całości lub w części – bez zgody wydawcy zabronione.



NOCNY POCIĄG



PROLOG

Od czasu naszej poprzedniej opowieści – „Dnia Niepodległości” – Ronan Lynch został mianowany zastępcą w Dodge City. W czasie krótkiej, acz pełnej wrażeń służby pomógł Rangerowi Hankowi „Jednookiemu” Ketchumowi odesłać gdzie trzeba wynaturzenie znane jako „Rzeźnik”. Od tych wydarzeń nie minął nawet tydzień. Niestety, choć nieumarłe ciało Ronana jest w stanie uleczyć każdą niemal ranę, jego prawa dłoń – odcięta przez Ketchuma w czasie walki z Rzeźnikiem – wciąż pozostaje oddzielona od ciała. Nasz bohater wozi ją w jukach, mając nadzieję, że to, co jakimś sposobem chroni jego martwe ciało od rozkładu, pomoże mu również przyłączyć z powrotem oberżniętą dłoń. Gdyby tylko wiedział, jak to uczynić.

ROZDZIAŁ PIERWSZY

Przód koszuli Ronana eksplodował szkarłatem, a jakaś niewidzialna siła uniosła truposza z siodła. Wylądował twarzą na twardej, piaszczystej ziemi pięknego stanu Kansas. Zorientowanie się, że ktoś zrobił mu dziurę w plecach, zabrało Ronanowi dłuższą chwilę.

Spróbował przetoczyć się na plecy i sięgnąć po gnata, ale nie powiódł mu się żaden z tych manewrów. Było go stać jedynie na uniesienie się na łokciach i spojrzenie na wylot rany. Po olbrzymiej dziurze w klatce piersiowej zdołał stwierdzić,

że przyczynkiem do jej powstania była kula z karabinu – może nawet z karabinu na bizony.

Zrozumiałwszy to wszystko, Ronan opadł z sił. Bezwładnie leżał z powrotem na ziemię i po krótkiej walce o zachowanie przytomności, zamknął oczy. Po chwili, która równie dobrze mogła być godziną, ocknął się – ktoś niemiłosiernie szarpał go za nogę. Zmusił się do otwarcia oczu: jakaś mizerna karykatura ludzkiej istoty usiłowała pozbawić go ulubionych butów.

– C-co robisz? – spytał, plując krwią.

– No, okradam pana. Choć, jak widzę, gdybym poczekał jeszcze minutkę, to okradał bym zwłoki. – Takie oto słowa wypowiedział złośliwie wykrzywiony osobnik, szarpiący się z jego butem. Człowiek ów miał najgorsze użębienie, jakie Ronanowi zdarzył się oglądać w pełnym przygód życiu i nie-życiu.

– Cholerny bandzior. Nie ma nawet tyle odwagi, by strzelić w pierś.

– Pioruńsko buńczuczne słowa w ustach zastrzelonego głupka – odpowiedział posiadacz okropnych zębów, pochylając się, by zabrać Ronanowi pas z coltem. Za mężczyzną stał oparty o kamień karabin „Big 50” Sharpa.

– Nie wiesz, co mówisz, człowieku – zacharczał Ronan. – Diabeł zawsze dostanie, co mu się należy.

– No toś mnie wystraszył, diable. A może byś tak dopisał mi to do rachunku?

– Masz to jak w banku – wyszczerzył zęby w ponurym uśmiechu. – Powiedz mi tylko, na kogo wystawić rachunek.

Bandzior spojrzał głęboko w martwe oczy Lyncha. To, co tam ujrzał, nie spодobało mu się wcale a wcale. Nie miał jednak zamiaru okazywać strachu wobec kogoś, o kim sądził, że zaraz wyciągnie kopyta.

– Jestem Abner Knaggs – odezwał się dumnie, choć jego głos lekko drżał. – Nie wątpię, że zapamiętasz pan to nazwisko. To ostatnie, jakie usłyszysz.

Z tymi słowy, Knaggs dobył zza pasa nóż do skalpowani – Green River – ukląkł przy Ronanie i powoli przeciągnął ostrzem po szyi nieumarłego rewolwerowca.

Nawet istota pokroju Ronana może na chwilę „umrzeć”. Oczywiście, ta chwila nigdy nie będzie trwała długo. Istnieją tylko dwa sposoby na pozbycie się go na dobre – zniszczenie mózgu, w którym mieszka demon, lub wyegzorcyzmowanie poruszającego martwym ciałem drania. Naturalnie, Knaggs nie miał o takich rzeczach pojęcia.

Ostatnim wysiłkiem woli, Lynch zdobył się wykrzywienie okrwawionych ust. Później zapadła ciemność.

ROZDZIAŁ DRUGI

Z ciemności wyrwał go głęboki kaszel, wyrrywający z ust drobinki gorzkiego pyłu i piasku. Z bólem, który wypełniał każdy skrawek ciała, Ronan obrócił się na plecy i spojrzał w rozgwieżdżone niebo. Zmusił się, by powoli usiąść. Już nie po raz pierwszy zastanawiał się, dlaczego ożywienie musi być tak bolesne.

Najwyraźniej bandzior jakiś czas włókł jego ciało za koniem. Ubranie miał w strzępach, a skóra na brzuchu nie ustępowała pod tym względem koszuli. Okolica wyglądała cokolwiek inaczej niż ta, którą zapamiętał. Zanim w jego piersiach pojawiła się okazałych rozmiarów dziura, jechał przez równinę, na wschód od niewysokiego wzgórza. Teraz leżał w pobliżu wijącego się między głazami strumyka.

Szczęście w nieszczęściu: ścierwojady nieabrały się do jego wnętrzości.

Obmacał klatkę piersiową oraz szyję i odkrył, że zgodnie z jego oczekiwaniami, rany zdążyły się już zasklepić. Żołądek – albo raczej dziwny pasożyt, którego czuł czasami poruszającego się głęboko w kichach – odezwał się, domagając pokarmu. Leczenie tak poważnych ran kosztowało. Potrzebował mięsa. I to jak najszybciej.

Bez spluwy lub chociaż noża nie miał wielkich szans na udane polowanie. Co gorsza, wokół było wiele istot, które również rozglądały się za zdobyczą. Nieuzbrojony człowiek, nawet truposz, byłby dla nich łakomym kąskiem. Pozostało mu szybko znaleźć jakąś osadę.

Bandzior obdarł go ze wszystkiego, oprócz spodni i koszuli. Łajdak pewnie i te by sobie przywłaszczył, gdyby nie brudne, krwawe zacieki plamiące materiał. Największe znaczenie miała utrata konia i juków – w tych ostatnich spoczywała dłoń, której w lepszych czasach używał do dobywania gnata, był więc do niej nieco przywiązany. Wciąż nie miał pewności, czy istnieje jakiś sposób na „odzyskanie” ręki. Jednak jego martwe ciało potrafiło zaleczyć dziurę po półcalowej kuli, więc szansa na to, że poradzi sobie z dłonią, również była niebagatelna.

Przynajmniej taką nadzieję miał Ronan. Póki co fakt, że Abner Knaggs zabrał kawałek jego ciała, budził w nim złość. Trzeba zaiste parszywego drania, żeby ukrącić człowiekowi rękę!

Rozczulanie się nad losem przerwał Lynchowi dochodzący z oddali krzyk, który rozdarł noc. Kiedy głos odezwał się po raz drugi, rewolwerowiec rozpoznał w nim gwizdek lokomotywy, dochodzący gdzieś z zachodu. Jak mu się zdawało, źródło dźwięku nie mogło być oddalone więcej niż o pięć, najwyżej dziesięć mil. Odrobina szczęścia, a trafi do jakiegoś miasteczka szybciej, niż się spodziewał.

Ruszył w kierunku, z którego dochodził gwizd.

Nie przeszedł nawet dziesięciu jardów; przystanął i schylił się po solidny kamień wielkości ludzkiej pięści. Lepsza taka broń niż żadna.

ROZDZIAŁ TRZECI

Do celu Ronan dotarł o poranku. Miasteczko, które miał nadzieję znaleźć, okazało się niczym więcej jak małą stacyjką, pełniącą także funkcje biura telegrafu. Stał tu też niewielki domek, prawdopodobnie mieszkanie zawiadowcy, za którym Ronan dostrzegł stajnię z zagrodą z samotnym koniem. W błotku obok tarzało się kilka świnek. Poza zwierzętami nie było widać żywej duszy, ale to nie mogło dziwić. W takich miejscach mieszkał zwykle sam zawiadowca, co najwyżej

z pomocnikami lub rodziną. Głównym przeznaczeniem takich stacji było dostarczanie wody kotłom zatrzymujących się tu lokomotyw. Niewielu pasażerów wysiadało na takim odludziu.

Nie było to miejsce, jakiego spodziewał się Ronan. Przynajmniej mógł mieć nadzieję, że zawiadowca go nakarmi. Zszedł po łagodnym zboczach, starając się być dobrze widocznym – nie chciał wystraszyć nikogo, kto mieszkał w tym domku.

Nad drzwiami stacyjki wisiał napis: „Witamy na stacji Barlowe“. Ronan wszedł na werandę i zapukał. Przez dłuższą chwilę nikt nie odpowiadał, więc ostrożnie spróbował otworzyć drzwi. Ustąpiły, co go zresztą specjalnie nie zdziwiło. Wszedł do środka.

Wnętrze było urządzone po spartańsku. Na samotnym biurku leżały jakieś papiery, a gołą ścianę po lewej stronie ozdabiała wielka kolejowa mapa. Nigdzie jednak nie było widać zawiadowcy. Lynch przeszedł przez pomieszczenie i wyrzucił przez tylne drzwi. Nic nie wskazywało na to, że ktoś tu jest.

– Jest tu kto! – zawołał, odczekał chwilę i zawołał jeszcze raz. Odpowiedziała mu cisza.

Wyszedł z budynku i skierował się do domu. Energicznie zastukał do drzwi i zawołał raz jeszcze. Znów nikt nie odpowiedział, więc ostrożnie nacisnął klamkę. Inaczej niż w budynku stacji, te drzwi okazały się zamknięte. Okrążył niewielki budynek, zaglądając przy okazji przez okna. W środku stało łóżko i żelazny ruszt, ale nie było ani śladu zawiadowcy.

W miarę jak zbliżał się do tylnej ściany domu, narastało w nim zaniepokojenie. Tylne okno zastał rozbite; kawałki szkła wciąż tkwiły w potraskanej framudze. Pokój po drugiej stronie okna musiał być sypialnią. Widząc panujący tam nieporządek, powstrzymał się od wołania. Zamiast tego po cichu wślizgnął się do środka.

Szkoło pod oknem zachręściło mu pod stopami. Najwyraźniej szyba została wepchnięta od zewnątrz. Łóżko było nie pościłone, a pościel rozrzucona w pośpiechu. Pod ścianą leżała przewrócona szafka nocna. Na podłodze Ronan znalazł pustego colta navy .36, a wokół niego rozrzucone sześć nabojów i kilka pustych łusek. Dopiero teraz Lynch dojrzał wyraźne dziury w ścianie pokoju, przez które do środka wpadały smugi światła – najwyraźniej z rewolweru strzelano w kierunku okna.

Rewolwerowiec usunął puste łuski z bębna i zastąpił je sześcioma znalezionymi nabojami, po czym wsadził rewolwer za pasek spodni. Znajomy ciężar gnała dodał mu otuchy.

Wtedy zauważył na podłodze obok łóżka niewielką kałużę niezakrzepłej jeszcze krwi.

Mogło to znaczyć tylko jedno – zawiadowca stacji już nie żył. Odpowiedzialnymi za jego zgon mogli być Indianie, choć na stacyjkę Barlowe mógł również wstąpić Knaggs. Krew i wybite okno wystarczały aż nadto, by stwierdzić, że zawiadowcy już się tu nie znajduje. No, chyba że w pozycji horyzontalnej.

NOCNY POCIĄG

Niedługo później Ronan wyszedł frontowymi drzwiami, mając na sobie czyste ubranie i buty, które nie do końca były jego rozmiaru. Nie znalazł już żadnej amunicji, ale miał za to kieszenie wypełnione 250 dolarami w walucie Konfederacji. Normalnie Ronan nie chciałby mieć nic wspólnego z rządem CSA, jednak tym razem nie pozostawiono mu wyboru. Zresztą, w tych stronach rozdartego wojną domową kraju, waluta Południowców była chętnie przyjmowana.

Szperając po stacyjce i okolicy, Ronan zezował na popołudniowe słońeczko. Im więcej o tym wszystkim myślał, tym mniej zdawało się to mieć sens. Gdyby napadu dokonali Indianie, zabraliby zwierzęta i spalili stację do gołej ziemi. Bandyci wzięliby choćby pieniądze. A i Knaggs na pewno chciałby wziąć ze sobą świnie – do „towarzystwa”.

Lynch wrócił do budynku stacji. Jak wynikało z mapy, najbliższą osadą było miasteczko Varney Flats, położone jakieś trzydzieści mil na południe. Było to ciut za daleko, by zdołał dotrzeć tam przed zmrokiem, ale kolejna noc w głuszy zdawała mu się lepszym pomysłem, niż nocleg tutaj.

Znalezienie uprzęży i osiodłanie konia nie zabrało mu wiele czasu. Szkapę nie była zbyt zachwycona tym pomysłem, ale szybko przyzwyczała się – od czasu, gdy zadyndał na szubienicy, żaden koń nie potrafił rozsmakować się w jego towarzystwie. Kiedy dosiadał niechętnego wierzchowca, jego spojrzenie padło na bajorko, w którym taplały się świny. Skurcze w żołądku przypomniały mu, że zanim odjedzie, musi załatwić coś jeszcze.

Miał sześć kul. Wzdragał się przed poświęceniem jednej z nich, ale musiał jeść. W końcu – jak to sobie wytłumaczył – jeśli czegoś nie zdoła zabić pięcioma kulami, szósta nie zrobi większej różnicy. Wymierzył w czerep jednej ze świń...

Jakąś godzinę później jechał już na południe, z jukami pełnymi bekonu i żołądkiem napchanym krwistym mięsem.

ROZDZIAŁ CZWARTY

Kiedy Ronan wjechał do Varney Flats, popołudniowe niebo przywitało go strugami deszczu. Miasteczko nie było niczym wielkim – kilka zabudowań przy głównej ulicy i jeszcze mniej budynków położonych nieco dalej. Nie mieszkało tu więcej niż stu ludzi. Na północnych rubieżach Varney Flats dostrzegł kilkanaście namiotów, wśród których leżały stosy zwierzęcych skór – domyślił się, że bizonich.

Na szczęście w miasteczku znajdował się przybytek świadczący usługi, jakich teraz Ronanowi trzeba było najbardziej – saloon. Po wielu godzinach spędzonych na słońcu, nieumarłe ciało Lyncha załatywało trupim smrodkiem i zapeklowanie go odrobiną gorzały bezsprzecznie wydawało się rozsądnym posunięciem.

Rewolwerowiec skierował się do budynku, stojącego obok tabliczki z napisem „Saloon Palace”. Tu też przywiązał konia, który rozstanie przywitał z wyraźną ulgą, i skierował się prosto do drzwi piętrowego budynku.

NOCNY POCIĄG

W saloonie siedziało kilkoro ludzi, więcej nawet, niż można by się spodziewać popołudniową porą w takiej miejscinie. Najwyraźniej większość chciała przečkać burzę, która zamieniła dzień we wczesny wieczór. Ronan zauważył puste miejsce przy barze i posadził nieumarły tyłek na pamiętającym lepsze czasy stołku.

– Butelka najlepszego – zażądał.

– Cóż, możemy panu służyć bourbonem z Kentucky albo jałowcówką z Tennessee.

Ronan zmarszczył brwi, rozważając propozycję barmana.

– Bourbon – zdecydował w końcu.

Barman przyniósł szklaneczkę oraz nieoznakowaną butelkę, w której istotnie mógł się znajdować bourbon. Przynajmniej kolor cieczy był mniej więcej właściwy. Ronan napełnił szklankę i natychmiast wlał sobie jej zawartość do gardła. Przez chwilę rozkoszował się palącym strumieniem, płynącym wprost do jego żołądka. Ciecz w butelce – czymkolwiek była – zawierała alkohol.

Opróżnił dwie kolejne szklanki i właśnie nalewał sobie zasłużoną trzecią, kiedy usłyszał za plecami podejrzenie znajomy głos:

– Zwolnij pan. Gorzała pita w takiej ilości może zabić.

Ronan nie musiał się odwracać, by przypomnieć sobie, czyj to jest głos.

– Teksańczyku – powiedział, odszukując w barowym lustrze spojrzenie jedyne go oka Rangera. – Jak to możliwe, że zanim cię usłyszałem, nie doleciał mnie zapaszek twojego rebelianckiego ścierwa?

Hank Ketchum – albo raczej „Jednooki”: ów przydomek sprawiał Teksańczykowi jakąś łobuzerską radość – miał na sobie ten sam obligatoryjny czarny prochowiec Texas Rangers, w którym Ronan spotkał go po raz pierwszy, niespełna tydzień temu. Przybyły zdjął kapelusz i usiadł przy barze, po lewej stronie Lyncha.

– Myślałem, że jesteś już gdzieś w okolicach Roswell, Rangerze.

– Cóż, miałem jeszcze do załatwienia kilka drobniaczków – niedbale odpowiedział Hank.

Sięgnął przez bar, zaopatrując się w szklaneczkę, i napełnił ją do połowy cieczą z butelki Ronana.

– Nie chodzi ci przypadkiem po tym posiwiiałym łbie pomysł, żeby znów spróbować mnie dorwać, co? Jeśli tak, to zawiodłeś moje oczekiwania: wyżej oceniałem twą inteligencję.

Lynch odebrał Rangerowi butelkę i postawił ją poza zasięgiem jego łap.

– Eee, nieee. Tośmy już obgadali, prawda, Lynch? Gdybym chciał cię dostać, sprzedałbym ci kulkę z bezpiecznej odległości. Wtedy, kiedy byś się tego najmniej spodziewał.

Ronan obrócił się, spoglądając Rangerowi prosto w oko. Mina Ketchuma mówiła więcej niż słowa.

Ręka nieumarłego rewolwerowca odruchowo sięgnęła do kabury i wtedy dotarło do niego, że chwilowo nie ma ani kabury, ani – tym bardziej – dłoni. Ranger

dostrzegł ten gest i jego wargi wykrzywiły się w uśmiechu, za który Ronan zapragnął oderwać mu głowę, a kadłub wypchać pietruszką.

– Oczywiście, gdyby już przyszło co do czego, odstrzeliłbym ci głowę, zamiast marnować dobry ołów, szpikując resztę twojego przechodzonego zewłoka.

Po tych słowach Ketchum z powrotem skupił uwagę na stojącym przed nim drinku, ale Ronan mógłby przysiąc, że coś go rozbawiło.

– Nie widzę tu nic śmiesznego, Jednooki. A jestem w takim nastroju, że i tobie wkrótce przestanie być do śmiechu.

– Hola, wstrzymaj konie, Lynch. Tak się tylko przekomarzam. – Uniósł szklanekę bourbona i wysączył płyn do ostatniej kropelki. – O, Boziu droga. Chłopie, co ty pijesz? Łykałem już bagienną wodę, która smakowała lepiej.

– Poproś o kartę win! Do czego zmierzasz?

– Cóż, wyjdźmy na spacer. Łatwiej mi będzie pokazać niż powiedzieć.

ROZDZIAŁ PIĄTY

Ketchum wyprowadził Lyncha z saloonu. Padać przestało równie nagle, jak zaczęło, ale o deszczu świadczyły zatopione w bloku ulice. Ronan dość dobrze zdał sobie z tego sprawę, gdy poczuł, jak jego nowe buty nabierają wody niczym meksykańska kanonierka.

Przeszli przez ulicę i ruszyli pod niewielki, drewniany budynek. Choć nigdzie nie było widać stosownego napisu, z zakratowanych okien Ronan wywnioskował, że musiał się tu znajdować areszt, a co za tym idzie, biuro szeryfa. Gdy dochodzili już do drzwi, zatrzymał Rangera.

– Zanim zrobimy krok dalej, lepiej wyjaśnij mi, o co tu chodzi. To, że osłaniałeś mój tyłek w Dodge nie znaczy, że staliśmy się kolesiami.

– Och, Lynch, nie masz pojęcia, jak to wyznanie mnie rani. A ja żem właśnie chciał ci oddać rękę mojej siostry.

Ketchum cierpliwie poczekał, aż Ronan się uspokoi. Kiedy z twarzy rewolwerowca zniknął gniewny grymas, Ranger ciągnął dalej:

– Nie masz się czego obawiać. Po prostu znalazłem twojego drogiego przyjaciela i tak żem sobie pomyślał, że chciałbyś się z nim przywitać, jak to Jankes z Jankesem.

Zaciekawiony, Ronan podążył za Ketchumem do biura szeryfa. W środku, za biurkiem, siedział mężczyzna nikczemnej postury – wyraźnie zaniepokojony ich przybyciem, spojrzał nerwowo sponad grubych szkieł okularów. Niewielka książeczka, którą uważnie studiował zanim weszli, upadła na podłogę. Ronan prychnął w duchu. Była to powieść groszowa traktująca o przygodach Buffalo Billa Cody'ego.

– Pan wybacz, kapitanie Ketchum, ale zaskoczył mnie pan – zastępca szeryfa zerwał się z miejsca i okrążył biurko, wyciągając rękę. Dopiero po chwili Ronan zdał sobie sprawę, że chłopak chce uścisnąć mu dłoń. Z krzywym uśmiechem

wyciągnął przed siebie zabandażowany kikut. Uzyskał dokładnie taki efekt, jakiego się spodziewał.

– Przepraszam pana – zastępcę, usiłując wybrnąć z niezręcznej sytuacji, wyciągnął lewą rękę, ale szybko zrezygnował i poprawił okulary.

– Zastępco Parrish, to jest Ronan Lynch. Zdaje się, że masz tu coś, co należy do niego.

Na twarzy zastępcy przez chwilę widać było absolutny brak zrozumienia; gdy w końcu pojął, o czym mowa, jego oczy powoli przybrały kształt i rozmiar spodków.

– To znaczy, że... to jest jego?

Parrish zbladł, a jego twarz zastygła w bezruchu.

– Cóż, przyniesiesz to wreszcie, czy będziesz stał, dopóki Bóg nie pogłaszcze cię po głowie i nie powie „grzeczny chłopiec”? – z tymi słowami Ketchum delikatnie ujął mężczyznę za ramiona, obrócił i popchnął w kierunku biurka.

– Wciąż mi nie powiedziałeś, co jest grane, staruszk, a zaczynam się już piorunsko nudzić – po raz pierwszy od przekroczenia progu biura Ronan rozejrzał się dookoła. Za biurkiem znajdowały się zamknięte drzwi, najpewniej prowadzące do cel. Stało jeszcze tu kilka krzeseł. Na ścianie obok drzwi wisiał zamykany stojak na broń.

Zastępcę zbliżył się ostrożnie do Ronana, niosąc przed sobą – w wyprostowanych rękach – juki, które Lynch natychmiast rozpoznał: były jego. Zarzucił torby na ramię i zwrócił się do Ketchuma:

– Skąd je masz?

– Zabrałem dżentelmenowi, który siedzi teraz w ciupie – odpowiedział Ranger, niedbale wskazując na zamknięte drzwi.

– Knaggs – Ronan zazgrzytał zębami. – Mam z nim rachunki do wyrównania.

– Nie tylko ty. Stan Nowy Meksyk również. Knaggs nabroił znacznie bardziej niż ci się wydaje i nie tylko tobie załaził za skórę. Widzisz, gnida szczególnie upodobała sobie mordowanie osadników. Kobiety, dzieci: bez różnicy. I, powiadam ci, żaden osobnik tego pokroju nie będzie się kręcił po moim terenie. Żaden.

– Ja też nie zamierzam postawić mu kolacji, Teksańczyku – prychnął Ronan. – Sądzę, że zrobię z nim dokładnie to samo co ty, tylko troszeczkę szybciej.

– Widzę tu jedną wielką różnicę, Lynch. Ja postąpię zgodnie z prawem. Ty: przeciw niemu.

Przez długą, niebezpiecznie długą chwilę ciszy obaj mężczyźni mierzyli się wzrokiem. Wreszcie Ronan oparł lewą dłoń na biodrze, z dala od zatkniętego za pasek rewolweru. Jednak jego oczy ani na chwilę nie straciły kontaktu z okiem Ketchuma.

– Na twoim miejscu, staruszk, nie przyzwyczajałbym się do wchodzenia mi w drogę.

Ranger uśmiechnął się szeroko.

– Nie mam takiego zamiaru. Wystarczą mi wrogowie, których sobie narobiłem do dziś. Chciałem ci tylko oddać twoją prawicę. I, być może, powiedzieć, jak mógłbyś mieć z niej jeszcze pożytek. Spuść z tonu i pozwól sobie kupić jeszcze jedną flaszkę tego bagnistego płynu, którym żeśmy się raczyli.

– Jeszcze minutka – z tymi słowy Ronan skierował się do drzwi celi. Knaggs leżał na pryczy i głośno chrapał. Po policzku spływała mu strużka śliny.

Lynch skrzywił się z odrazą, po czym szturchnął więźnia przez kraty obcasem.

– Pobudka, Knaggs. Masz dług do spłacenia.

Bandzior odkasznął, wyrwany nagle ze snu, po czym niemrawo wstał i rozejrzał się dookoła. Na widok Ronana opadła mu szczeka, a po nieogolonym policzku pociekła kolejna strużka śliny.

– T-ty nie żyjesz! – wycharczał.

– Zgadza się, Knaggs. Powiedziałem, że diabeł zawsze dostanie, co mu się należy. No i nasz rogaty znajomek przysłał mnie, żebym odebrał za niego należność – Ronan rozchylił przód koszuli, ukazując bandziorowi strup w miejscu, w którym przebiła go kula.

Knaggs nie był w stanie wykszusić ani słowa. Jego oczy zrobiły się okrągłe niczym spodki, a czarne serce zaczęło kołatać, jakby za chwilę miało wyskoczyć z piersi.

– Lepiej zacznij oszczędzać, Knaggs – wycedził Lynch, a jego wykrzywił dziki grymas. – Bo winien jesteś diabłowi niemałą kwotę...

ROZDZIAŁ SZÓSTY

– Możesz mi wierzyć lub nie, Lynch – mówił Ketchum, gdy wchodzili z powrotem do saloonu – ale nie przywlokłem cię do aresztu tylko po to, byś przyprowadził Knaggsa o atak serca. Mam mały problem.

– Domyślam się. Na czym on polega?

Saloonowy tłum gdzieś zniknął i mężczyźni nie mieli kłopotu ze znalezieniem wolnego stolika. Poza nimi był jeszcze jeden gość – siedzący pośrodku sali czarny mężczyzna, który pieczołowicie przecierał szkła okularów o złotych, drucianych oprawkach. Brązowy, wełniany garnitur i melonik nieznajomego nie pozostawiały wątpliwości: mieli do czynienia z jakimś podróżującym mądrąłą ze Wschodu.

Kiedy przechodzili obok niego, Ketchum złowił wzrokiem barmana.

– Jeśli masz tu jakąś whisky, skołuj nam flaszkę. I dwie szklanki, jeśli łaska.

Usiedli naprzeciw siebie, przy stoliku w ciemnym kącie sali.

– O dwieście mil na południe stąd stoi za mną cała powaga prawa, a raczej Prawa przez duże „P”. Ale to nie są tereny Konfederacji. To Ziemie Sporne i jedyny autorytet, jaki tu posiadam, mierzony jest moim gnatem i reputacją. Zwykle wystarczy tego aż nadto, ale widzi mi się, że Knaggs napsuł w okolicy odrobinę za dużo krwi, bym i tym razem mógł na nich polegać.

– A do czego ja ci jestem potrzebny? I, co ważniejsze, ile zapłacisz?

– Potrzebuję twojej spluwy aż do jutrzejszego poranka, kiedy to mam zamiar się zwinąć z tego uroczego miasteczka. Stawiam swoje oko, że dziś wieczór pojawi się myśl o linczu, a sam widziałeś tutejszego stróża prawa.

Myśl o Parrishu, stawiającym czoło rozwścieczonemu tłumowi, wywołała uśmiezek politowania na twarzy Ronana.

– Zapłatę już dostałeś. Wisi za tobą – ruchem głowy Ketchum wskazał na sakwy Ronana.

– Chcesz, żebym pomógł ci chronić drania, który mnie obrabował? Zresztą w tych sakwach nie ma niczego, co według prawa nie należałoby do mnie.

Barman pojawił się – z butelką żytnej wódki i dwoma szklankami. Ketchum zapłacił i obu nalał solidną porcję gorzalki.

– Co racja, to racja. Ale masz tam coś, czego nie zastąpisz. Przynajmniej nie bez pomocy kogoś, kto wie, co robić; kto miał już do czynienia z takimi jak ty.

Ronan otworzył jedną z toreb i zajrzał do środka. Tak jak się spodziewał, znalazł zmianę ubrania, swojego Peacemakera, kaburę, pudełko z nabojami i trochę suszonego mięsa. W drugiej torbie leżał owinięty w chustę, długi na siedem cali i na cztery szeroki pakunek. To była jego prawa dłoń, wciąż nietknięta. Odwrócił się do Ketchuma i napotkał jego badawcze spojrzenie.

– Myślę sobie, że gdybyś wiedział, jak rozwiązać ów mały problem, już byś to zrobił – Jednooki mówił bardzo cicho, prawie szeptem.

– Mam nadzieję, Teksańczyku, że nie żartujesz sobie ze mnie. Jeśli tak, to wiedz, że mnie to piorunstwo nie śmieszy – Ronan odsunął się od stolika, zamierzając wstać. – Gdyby nie ty, wciąż byłbym w jednym kawałku.

– I wciąż byłbyś Rzeźnikiem. A może już o tym zapomniałeś?

Ronan stanął w miejscu, po czym usiadł z powrotem. Wciąż czuł iskierki gniewu, ale nie mógł odmówić Ketchumowi racji. Rzeźnik przejął nad nim władzę i to wielki Bowie Rangera uratował mu życie i – bez wątplenia – życie wielu niewinnych ludzi. A choć Ronan nigdy, przenigdy by tego nie przyznał, pozostało w nim jeszcze coś z bohatera, który przez lata walczył dla ukochanego kraju.

Tym niemniej fakt, że Ketchum ma rację, wciąż go wkurzał.

– Rękę mam już z powrotem. Zachowam ją, aż nie znajdę chwili wolnego czasu, by zawiesić na temblaku. Widzisz, wciąż nie możesz zaoferować mi niczego, co by już nie było moje.

Ketchum pochylił się nad stolikiem i powiedział szeptem:

– Kiedy żem się dowiedział, że Knaggs siedzi w pace, przedstawiłem się zastępcy. Był bardziej niż szczęśliwy, mogąc przekazać bandziora w moje ręce. Dłoń znalazłem w kłopotach Knaggsa. Ten opowiedział mi, jak wszedł w jej posiadanie. Wiesz, chciał sobie z niej zrobić naszyjnik. – Ketchum przerwał na chwilę, tłumiąc chichot. Spiorunowany wzrokiem przez Ronana, opanował się nieco. – Od razu połapałem się, że to twoja, a z opowieści Knaggs o tym, jak to cię „zabił”, wiedziałem też, że nie zrobił tego jak należy. Wspominałem już, że wiem trochę o takich jak ty.

– Do rzeczy, Ketchum. Zanudziłbyś na śmierć umarlaka.

NOCNY POCIĄG

– Truposze zawsze są niecierpliwi. Przyzwyczaj się.

– Niecierpliwy byłem za życia. Po śmierci jestem wkurzony jak grzechotnik.

Ketchum łknął whisky i skinął głową.

– Tak czy siak, jak już mówiłem, wiem trochę o tobie podobnych. Wiem rzeczy, o których ty sam nie masz pojęcia.

Kiedy Ketchum przerwał, by napełnić szklanki, Ronan nie odezwał się ani słowem. Albo whisky była lepszej jakości niż pity wcześniej bourbon, albo byli zbyt zajęci rozmową, by zwracać uwagę na smak alkoholu.

– Jesteś w stanie wylizać się z prawie każdej rany, o czym, jak się domyślam, zdążyłeś przekonać się sam. I najprawdopodobniej zastanawiasz się, dlaczego nie odrasta ci ręka. Niektórzy tobie podobni na utratę kończyn nie zwracają większej uwagi niż na użądlenia. Z czasem członki po prostu im odrastają. Ale ich kończyny, odcięte, zaczynają gnić. A twoja nie. To oznacza, że, jakby to powiedzieć, wciąż jest częścią ciebie.

– I w czym mi ta wiedza pomoże? – spytał Ronan, po czym wychylił zawartość szklanki i, nie spoglądając nawet na Rangera, nalał sobie znowu.

– Proste. Przyszyj dłoń na miejsce.

ROZDZIAŁ SIÓDMY

Ronan zakrztusił się, omal nie dławiąc drinkiem. Ketchum rozparł się wygodnie na krześle i pociągnął ze szklaneczki.

– I to wszystko? – spytał z niedowierzaniem Lynch.

– To wszystko. Po jakimś czasie powinna być jak nowa. Nie zostanie nawet blizna. Naturalnie, nie masz chyba ochoty odwiedzić łapiducha i poprosić go o przyszycie odciętej ręki. Mogłoby to wywołać niezdrową sensację i niepotrzebne pytania. A sam jej sobie nie przyszyjesz.

– Co więc proponujesz, Teksasńczyku?

– Ja to zrobię. Wynająłem pokój na pięterku. Zabieg zajmie minutkę.

– Nie wyglądasz mi na krawcową, staruszk.

– Mam taką nadzieję. Tu jednak nie potrzeba zręcznych paluszków i drobniutkich ściegów. Wystarczy, by dłoń trzymała się ciała, póki się z nim na dobre nie zrośnie. Uwierz mi, robiłem już gorsze rzeczy. Oczywiście, będzie troszku bolało – na twarzy Rangera pojawił się paskudny uśmieszek.

– Tak jak to? – Ronan spojrzał głęboko w oczy Ketchuma i odsunął chustę z szyi, by Ranger mógł zobaczyć bliznę pozostawioną przez nóż Knaggsa.

– Eee, nie sądzę.

– Jakoś to ścierpię.

Godzinę później obaj mężczyźni pojawili się z powrotem w sali. Po przyszyciu Ronanowi ręki, Ketchum owinął ją ciasno szarpiami. Lecznicze metody Rangera

NOCNY POCIĄG

wydawały się wysoce niepewne. Cóż, gdyby Lynchowi ktoś rok temu oznajmił, iż wygrzebie się z grobu po tym, jak cudaczny rewolwerowiec ze Wschodu go powieści, roześmiałby mu się w gębę. Przyszyta dłoń ciążyła niczym uwieszony u prawego nadgarstka kamień. Mógł mieć tylko nadzieję, że Ketchum wiedział, co robi, i że proces leczenia wkrótce się rozpocznie.

Kiedy byli na gorze, interes w saloonie znów się rozkręcił, wciąż jednak jeszcze było pustawo. Ronan przyjrzał się uważnie gościom lokalu.

– Kiedy spodziewasz się kłopotów?

– Jesteś ze mną?

– Jeśli ja nie mogę zabić Knaggsa, to na pewno nie zrobi tego żaden miejscowy wieśniak.

– Hmm, myślę, że minie jeszcze parę godzin, zanim mieszcuchy zatankują dość odwagi. Mamy więc czas gdzieś do dziesiątej. A to znaczy, że trzeba będzie jakoś zabić cztery godziny wolnego czasu. Lubisz pokera?

– Tylko wtedy, kiedy wygrywam.

– No to rozegrajmy kilka kolejek. Tylko bez kantów! Trzymaj ręce przy sobie, jeśli mogę się tak wyrazić – zarechotał Ketchum. – Może uda nam się wciągnąć do gry tego żółtodzioba – wskazał ruchem podbródka na czarnego mężczyznę w garniturze, który wciąż jeszcze męczył swojego drinka.

– Jego? Nie masz chyba ochoty na małe prześladowanko, Teksańczyku? Ja tego nie lubię...

– Nigdy w życiu! Kolor skóry nie ma dla mnie znaczenia. Znałem czarnych, którzy byli naprawdę prawymi ludźmi. I białych, o których nie obtarłbym podešwy buta. Jak jednak rozumiem, ty wszystkich ludzi na południe od linii Mason-Dixon masz za rasistów, prawda, Jankesie?

Ronan wzruszył tylko ramionami.

– To dlaczego zaciągnąłeś się do wojska? – zapytał.

– Miałem swoje powody.

– Jakie?

– Osobiste, Jankesie.

Ronan odebrał ukryte przesłanie i zamilkł, nie drażąc głębiej. Ketchum wyciągnął z kieszeni kamizelki dobrze już zużytą talię kart i zajął się tasowaniem. Po sposobie, w jaki to robił, Ronan zorientował się, że Ranger nie był początkującym graczem.

Przysunęli sobie krzesła i przysiedli się do stolika żółtodzioba.

– Może partyjka? – zaproponował grzecznie Ketchum.

– Szczere panu dziękuję za propozycję, ale z przykrością muszę odmówić. Zarówno zasady, jak i strategia używana w tej akurat grze, są mi zupełnie obce. Wczoraj kilku innych dżentelmenów nauczyło mnie grać w „21”, czyli w zabawę w tu-tejszym żargonie zwaną „Oczkiem”. Było to nadzwyczaj interesujące doświadczenie, jednak, niestety, jest to jedyna gra tego rodzaju, jaką poznałem. Choć jestem biegły w innych odmianach, takich jak brydż albo kanasta.

– Niech się pan nie przejmuj. Pierwsze parę kolejek zagramy dla wprawy, bez pieniędzy. Potem zawsze można się wycofać.

– Wobec tego, jeśli tylko moje towarzystwo nie sprawi panom kłopotu... – mężczyzna uśmiechnął się, uradowany nadarżającą się okazją do spędzenia wieczoru w miłym towarzystwie. Wstał i wyciągnął rękę.

– Pozwólcie, panowie, że się przedstawię. Jestem Thaddeus Washington.

– Ronan Lynch – nieumarły rewolwerowiec niemal bezwiednie podał lewą rękę. Ronanowi przeszło przez głowę, że jeśli zrastanie jego prawicy potrwa dostatecznie długo, to chyba zacznie o sobie myśleć jako o mańkucie.

– Hank Ketchum, kapitan Texas Rangers. Ludzie nazywają mnie Jednookim i chyba nie muszę tłumaczyć dlaczego – Ketchum energicznie ucisnął podaną dłoń, po czym wszyscy zajęli miejsca przy stoliku.

– Co przyciągnęło pana na Zachód, panie Washington?

– Och, proszę mi mówić Thaddeus. Washington brzmi zbyt oficjalnie. Właśnie obroniłem tytuł doktora nauk przyrodniczych na Uniwersytecie Columbia i postanowiłem, że nadszedł czas na odrobinę praktyki. Widzi pan, jako naukowiec wyznaję pogląd, że w książkach można zgłębić tylko część potrzebnej wiedzy, resztę zaś należy poznać, poświęcając się badaniom faktycznego stanu rzeczy. Przyjechałem przeto na Zachód, aby zająć się badaniem rzadkich i niezwykłych manifestacji życia.

– Co proszę?

– Powiada, Teksasńczyku, że przyjechał na Zachód poszukać potworów – przełożył Ronan.

– W rzeczy samej, jak to udatnie pan określił, mam zamiar badać „potwory”.

– No to zjawiłeś się we właściwym miejscu. Racja, Lynch?

ROZDZIAK ÓSMY

Trzy godziny później Ronan i Ketchum przegrywali i to zdecydowanie. Wyglądało na to, że Thaddeus ma wrodzony talent do gry; rzadko stawiał znaczniejsze sumy w rozdaniach, w których przegrywał.

– Wiesz, Thaddeus – odezwał się Ketchum – gdybym nie wiedział co i jak, zacząłbym podejrzewać, że zrobiłeś nas z Lynchem na szaro.

– Zapewniam, że nic podobnego nie miało tu miejsca. Po prostu zauważyłem, że ta gra, podobnie jak oczko, w głównej mierze opiera się na statystycznym prawdopodobieństwie wystąpienia niektórych kombinacji kart. A ponieważ trzy użyte w kombinacji karty są widoczne, dzięki procesowi dedukcji mogę zawęzić szansę pojawienia się pozostałych. Co w połączeniu ze znajomością kart, które mam na rękę, oraz po zastosowaniu nieskomplikowanych zasad prawdopodobieństwa, pozwala w przybliżony sposób określić szansę zwycięstwa w danym rozdaniu.

Ronan słuchał z niedowierzaniem.

– Nie miałeś racji, Teksańczyku. Wyszliśmy na głupków. Powiedz mi, Thaddeus, czy grając w oczko radziłeś sobie równie dobrze?

– Prawdę mówiąc, nawet lepiej. W oczku, w miarę postępu gry, jest odkrywanych coraz więcej kart i w ten sposób zmniejsza się liczba możliwych kombinacji. Co z kolei...

Ketchum powstrzymał go uniesioną ręką.

– Dość wyjaśniania. Głowa zaczyna mnie boleć. Od takiego gadania traci się całą radość z gry. Jak zareagowały ludziska, z którymi grałeś wczoraj?

– Jeden z nich był nawet dość zdenerwowany. Przypuszczam, że poważnie rozważał możliwość pozbawienia mnie życia.

– Dobra, ja na dziś mam dosyć. Czuję się, jakbym płacił wam za grę. – Ronan skrzywił się i położył karty na stole. – Wychodzę.

– Powiadają wszak: „Pasuj, póki jesteś jeszcze w portkach”. – Ketchum również odłożył karty, po czym rzucił okiem na wyciągnięty z kieszonki zegarek.

– Wygląda na to, że mamy jeszcze najwyżej jakąś godzinę.

– Co się stanie za godzinę? – spytał zagarniający ze stołu banknoty Thaddeus.

– Trzymamy w pace typa, który w okolicy jest dość niepopularny, i ludziska będą chyba chcieli urządzić mały pokaz lokalnej sprawiedliwości.

Thaddeus pochylił się nad stołem i teatralnym szeptem zapytał:

– To znaczy: będzie lincz?

– Ano – przytaknął Ranger.

– I chcecie temu zapobiec we dwojkę?

– Cóż, jest jeszcze tutejszy zastępca, o ile kolana mu za bardzo nie zmiękną. Co stanie się na jakieś dziesięć minut zanim zaczną się prawdziwe kłopoty – Ketchum wstał i rzucił porozumiewawcze spojrzenie Ronanowi. – Najlepiej będzie, jak pójdziemy odwiedzić areszt. Ludziska mogą wyciąć nam niespodziankę i przyjść wcześniej.

Ronan również wstał i zwrócił się do Washingtona:

– Miło było cię poznać, Thaddeus. Chciałbym móc też powiedzieć, że równie miło było grać z tobą w pokera.

Thaddeus również wstał.

– Panowie, jeśli mógłbym być w jakiś sposób pomocnym, nie zawaham się udzielić wam wsparcia.

– Doceniam obywatelską postawę, Thaddeus – odpowiedział Ketchum – ale lepiej zostaw to nam. Może być naprawdę nieprzyjemnie.

– Kapitanie, mogę pana solennie zapewnić, że nie jestem bezbronny dziecięciem w lesie pełnym wilków. Mam liczne tytuły naukowe w wielu dziedzinach, zdobyte na najlepszych uniwersytetach na tym kontynencie. Anatomia dziwnych zwierząt nie jest moją jedyną specjalnością.

– Będziemy o tym pamiętać.

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY

W biurze szeryfa tliło się światelko pojedynczej lampy. Ketchum i Lynch doszli do wniosku, że zastępca Parrish będzie im bardziej utrapieniem niż pomocą, i wysłali go do domu.

Ketchum siedział przy biurku i czyścił wyjętą z wiszącego przy drzwiach stojaka dwururkę. Ronan z prawdziwą przyjemnością założył swoje stare buty. Jeśli Knaggs dzisiejszej nocy zawiśnie, będzie tylko w skarpetkach.

Nieumarły rewolwerowiec podszedł do drzwi i wyjrzał przez okratowane okienko. Ulice były puste jak butelka, którą porzucili koło saloonu.

– Jakim cudem taka panienka z dobrego domu jak Parrish dawała sobie dotąd radę w tym miasteczku?

– Nie dawała. Aż do wczoraj mieli tutaj całkiem niezłego szeryfa. Minionego wieczora wyjechał jednak zobaczyć, co dzieje się u jednego farmera, i dotąd nie wrócił.

– Bandydzi?

– Nie wiadomo. Zastępca Parrish mówi, że farma jest jakieś dziesięć mil stąd, wzdłuż torów Black River. Nawet jeśli szeryf został tam na noc, już dawno powinien być z powrotem. Chyba spróbuję namówić Parrisha, żeby skrzyknął posse i pojechał jutro zobaczyć, co się tam stało.

– Sądzę, że to zbyt wiele.

– Dlaczego? – zapytał zdziwiony Ketchum.

Ronan opowiedział mu, co widział na stacji Barlowe.

– To brzmi cholernie znajomo. W zeszłym roku podobne wypadki miały miejsce wzdłuż torów Dixie Rails. Znikały całe rodziny. Zaczęło się w pobliżu granicy Arizony i poszło dalej na wschód. W końcu sprawą zajmowała się cała kompania Rangerów, ale nigdy niczego nie znaleźli.

– A ja myślałem, że Rangerzy zawsze dopadną swoją ofiarę.

– Niece, to Królewscy Konni. My jesteśmy za to jak watahy wilków, tylko dwa razy wredniejsi.

– Wygląda na to, że ktokolwiek jest za to odpowiedzialny, posuwa się wzdłuż torów. Nie powinno go być zbyt trudno znaleźć.

– Tak ci się tylko wydaje, dopóki nie zaczniesz szukać. Każda główna linia kolejowa jest zwykle prosta, ale często odchodzi od niej tyle pobocznych tras, że w niektórych miejscach przypominają pajęczą sieć.

– Co więc planujesz, Teksańczyku?

– Nie mam czasu na to, żeby rozwikłać każdą tajemnicę na zachód od Missisipi. Najpierw chciałbym dostarczyć tego skunksa z celi na spotkanie z katem w Topeka. Potem muszę odwiedzić pewne miejsce w Nowym Meksyku, żeby pozbyć się drobiazgu, który znalazłem w Dodge – Ketchum poklepał się po kieszeni, w której, jak zakładał Ronan, wciąż znajdował się skalpel Rzeźnika. – A potem... cóż, zobaczysz się.

Ronan na powrót zajął się obserwowaniem ulicy. W czasie, gdy sobie rozmawiali, przed saloonem „Palace” zebrał się całkiem spory tłumek. Większość ludzi

niosła ze sobą karabiny, kilku miało pochodnie. Prowadził ich potężny mężczyzna, trzymający zwój liny. Na jej końcu ktoś już przezornie zaplątał pętlę – widok dla Ronana aż nadto znajomy. Truposz wzdrygnął się i potarł naznaczony śmiercią kark. Nieważne, jak długo będzie chodził wśród żywych, nigdy nie zapomni chwili swojej śmierci. Pod blizną, za którą odpowiedzialny był nóż Knaggsa, wciąż nosił ślady po sznurze, a te zawsze mu przypominały, że już kiedyś był po drugiej stronie.

Naraz tłum ruszył w kierunku aresztu.

– Idą po nas, Teksańczyku.

ROZDZIAŁ DZIESIĄTY

Ronan i Ketchum wyszli na werandę, przed którą falował rozjuszony motłoch – co najmniej piętnaście osób.

Truposz zostawił kaburę w biurze. Zdziwiająco dobrze dobywało mu się broń lewą ręką, ale wobec wyjątkowo niesprzyjających okoliczności, wołał nie ryzykować i zatknął po prostu Peacemakera za pasek spodni. Ketchum prócz własnego gnatu miał dwururkę.

Pierwszy odezwał się mężczyzną z pętlą:

– Odsuńcie się! Przyszliśmy wymierzyć sprawiedliwość mordercy, którego chronicie!

– Wracajcie do domów, ludzie. Dzisiaj nie będzie żadnego wieszania – głos Ketchuma brzmiał donośnie i był głębszy niż zwykle. Słuchając go, Ronan zrozumiał, co kryło się pod popularnym powiedzeniem: „Jedna burda – jeden Ranger”.

Z tłumu wystąpiła kolejna osoba.

– Kansas nie jest częścią Konfederacji. Jesteś na obcym terytorium, Rangerze! Ketchum odwiódł kurki strzelby.

– Na pana miejscu bardziej bym się teraz przejmował zasięgiem mojego gnatu niż mojej jurysdykcji.

Pierwszy z prowodyrów odwrócił się do tłumu i zawołał:

– Ma tylko dwie lufy! Z tej odległości uda mu się trafić najwyżej dwie osoby.

– A gdzie tam! – przerwał mu Ketchum – Ołowi wystarczy tylko na jednego, za to bez wątpienia zapuka on do nieba bram. Naradźcie się teraz ludziska, który z was skończy dziś jako zwłoki, a kto jutro poniesie trumnę.

Ronan przyjrzał się ludziom. Słowa Ketchuma ostudziły kilka głów, ale żadne nie mogły zapobiec rozróbie, gdy przewaga po stronie tłumu była niemal jak dzieśnięć do jednego. Niezależnie od tego, jak on i Ranger byli dobrzy, gdy przyjdzie do strzelaniny, przegrają. Powolotku opuścił dłoń na rękojęść gnatu. Gdyby wykonał zbyt gwałtowny ruch, mógłby sprowokować otwarcie ognia.

– Państwo wybaczą – głos dobiegał zza pleców mieszkańców – ale sądzę, że najlepiej będzie, jeśli posłuchają państwo słów Rangera i rozejdą się do domów. Byłoby nadzwyczaj niefortunnie, gdyby doszło do użycia przemocy.

Kilka osób z motłochu natychmiast spojrzało w kierunku, z którego doszedł głos; ich miny kazały odwrócić się innym. Nawet Ronan i Ketchum ciekawie wychyliły głowy. Pośrodku ulicy stał Thaddeus Washington, uzbrojony w dziwaczny, czterolufowy karabin.

– Zapewne niektórzy z państwa zastanawiają się, cóż to za niezwykle broń palną trzymam. Już śpieszę z wyjaśnieniem. Jest to ręczny karabin automatyczny z samoladowaniem i sprężynowym mechanizmem obrotowym. Dla laika: karabin Gatlinga. Wydaje mi się jednak, że w takich okolicznościach, czyni przemówią głośniejsze niż słowa.

Thaddeus skierował broń w ziemię pod stopami tłumu i nacisnął spust. Lufy zawirowały, zatańczyły na nich płomienie wystrzałów i każda wypłuka kulkę. Stojący najbliżej Thaddeusa ludzi obsypała uniesiona impetem serii ziemia. Kiedy kurz opadł, Washington kontynuował:

– Chciałbym przy tym poinformować wszystkich obecnych, że jeden magazynek tej broni mieści trzydzieści nabojów. Odejmując od tego pociski, które zużyłem na okoliczność naszej małej prezentacji, pozostaje dość ołowiu, by każdy dostał pamiątkę z tej zabawy.

Ludzie stali bez ruchu, patrząc na Thaddeusa i usiłując pozbierać szczęki z ulicy. Ketchum miał dość doświadczenia w opanowywaniu tłumów, by wiedzieć, że żelazo należy kuć póki jest gorące.

– Do domu, ludziska, póki nie puściły nam nerwy! – ryknął.

Tłum rozplątał się w mroku, jakby był złożony z duchów.

Ronan zszedł z werandy.

– Dobra robota, żółtodziobie. Widzę, że faktycznie znasz się nie tylko na potworach.

Ketchum przyłączył się do gratulacji.

– Święte słowa. Masz tu pioruńsko niebezpieczną spluwę!

– O tak, niewątpliwie – uśmiechnął się Thaddeus, spoglądając na trzymaną w rękach broń. – Szkoda tylko, że nie trafiłbym z niej nawet w średniej wielkości stodołę.

ROZDZIAŁ JEDENAŚTY

Ronana zniecka wyrwał ze snu odległy jeszcze głos pociągu. Był w pokoju, na pięterku saloonu „Palace”. Na dworze wciąż jeszcze panowała ciemność, więc – jak sądził – jego pełen koszmarów odpoczynek nie mógł trwać zbyt długo.

Najczęściej śnił o pamiętnym polu bitwy w Wirginii, na którym połowa jego oddziału została spalona na węgiel przez Diabły Hunley’a. Uzbrojeni w miotacze ognia Konfederaci byli częścią armii, która z woli Jeffersona Davis’a przypuściła atak na Waszyngton w sześćdziesiątym dziewiątym.

W pozostałe noce nawiedzało go wspomnienie jego własnej śmierci z rąk Edgara DuChampa i Cynthii Carstairs. Noc po nocy czuł, jak przesywa go kula z buntline’a

DuChampa. Potem jeszcze długa, ciemna noc w kazamatach, gdzie powoli wykrwawia się na śmierć. W końcu DuChamp i Carstairs, mroczna czarownica, która dawno temu sprzedawała diabłu duszę, wieszają go na brampie ich rancza.

Cały czas Ronan nie rozumiał, dlaczego powrócił zza grobu. Wiedział tylko, że jest w nim jakiś zły duch, który porusza jego martwe kości. Jak przypuszczał, ten sam duch nawiedzał jego sny, potęgując koszmary, aż stawały się piekłem.

Kolejny dźwięk piekielnego gwizdka przerwał Ronanowi tok myśli. Usiadł na łóżku i zaczął się ubierać. Był już niemal pewien, że tej nocy, się nie wyśpi.

Było pioruńsko za późno na pociąg. A dźwięk tego gwizdka mógłby spowodować koszmary senne nawet na trupa. Było w nim coś znajomego, słyszanego wcześniej.

I wtedy zrozumiał.

To był ten sam gwizdek, który sprowadził go do Barlowe.

Szybko skończył się ubierać i opuścił pokój, kierując się do aresztu.

Po rozproszeniu tłumu, Ketchum pozostał sam w biurze szeryfa, na wypadek, gdyby jakimś ochoczym mieszkańcom zachciało się znowu spróbować. Ronan poszedł do saloonu i wałnął się spać.

Drzwi aresztu były zamknięte i nieumarły rewolwerowiec musiał ładną chwilę pukać, zanim w wizjerze nie pokazało się oko Ketchuma.

– Pomyślałem sobie, że powinienem po prostu strzelić przez drzwi i spać dalej – przywitał go Ranger.

– Otwieraj – ponaglił go Ronan. – Chyba będziemy mieli kłopoty.

Rozległ się dźwięk odsuwanej skobli i drzwi stanęły otworem.

– Pamiętasz, jak opowiadałem, że zanim trafiłem do Barlowe, słyszałem pociąg? – rzucił już od progu. – No to wiedz, że słyszałem go znowu i że chyba gdzieś właśnie tutaj.

Ketchum nie odezwał się ani słowem, podszedł tylko do biurka i otworzył szufladę. Wyciągnął z niej pęk kluczy i rzucił je Ronanowi, wskazując przy tym na stojak z karabinami.

– Obsłuż się.

– Chyba nie będę miał zbyt wielkiego pożytku z długiej broni – odpowiedział Ronan, unosząc wciąż bezwładną prawą dłoń.

– Celne spostrzeżenie – zgodził się Ranger. – A może byś tak zajrzał na stację, a ja w tym czasie złapię tego żółtodzioba razem z jego niepospolitą soplumą? Spotkamy się tutaj.

– Zdajesz sobie sprawę, że on z tej spluwy nie trafiłby nawet w cień po nocy?

– Zgadza się, ale niewątpliwie narobiłby masę hałasu, próbując to uczynić. Co czasami wystarczy aż nadto.

ROZDZIAK DWUNASTY

Ketchum zapukał do pokoju Thaddeusa po raz trzeci i po raz trzeci nie usłyszał żadnej odpowiedzi. Cofnął się o krok, po czym kopnął mocno w drzwi, tuż nad skoblem. Drewno pękło z głośnym hukiem. Drzwi stanęły otworem, a Ketchum wszedł do środka.

Thaddeus – wyrwany ze snu dopiero przez huk gruchotanego zamka – zdezoorientowany usiadł na łóżku.

– Kapitan Ketchum? – zapytał piskliwie. – Czemu zawdzięczam to najście?

– Wstawaj, profesorze, mamy kłopoty. Jedzie ich tu do nas cały wagon. A pewnie nawet kilka wagonów. Nie wiemy, co zbliża się po szynach, ale wszędzie, gdzie to się pojawiało, zostawały tylko trupy.

– Teraz rozumiem. – Washington zebrał myśli. – Mamy tu do czynienia z nieznanym, potencjalnie niezwykle niebezpiecznym zjawiskiem, które przemieszcza się z pomocą lokomotywy. Jeśli wolno mi zwlekać jeszcze chwilę czasu, chciałbym wziąć ze sobą kilka drobiazgów, które mogą okazać się użyteczne.

Otworzył wielką walizę, spoczywającą majestatycznie obok łóżka. Ketchum zdołał dojrzeć, że wypełnia ją przeróżna aparatura i wynalazki. Thaddeus wyciągnął z niej kilka rzeczy i odwrócił się do Ketchuma.

– Jakie aktualnie jest zachmurzenie?

Oczy Rangera wyrażały całkowity brak zrozumienia.

– Staram się przewidzieć jakoś oświetlenie, z jakim będziemy mieli do czynienia dzisiejszej nocy, by móc dobrać odpowiedni ekwipunek, poprawiający zdolności percepcyjne.

– Och – Ketchum wciąż nie do końca rozumiał, o co chodzi, ale zaryzykował: – Księżyc już zaszedł.

– Dziękuję.

W pokoju dało się słyszeć rytmiczne wibracje nadjeżdżającego pociągu, podczas gdy Thaddeus wyciągnął ze skrzyni kolejny dziwnie wyglądający gadżet. Wreszcie uczony pozbierał sprzęt i obaj mężczyźni pośpiesznie zbiegli po schodach i pokonując salę barową, znaleźli się na zewnątrz. Na werandzie Thaddeus zatrzymał się i założył sobie na głowę jedno z urządzeń. Cudeńko przypominało odwróconą lornetkę zamontowaną na stosownej opasce.

– Cóż to, u diabła, jest? – spytał Ketchum.

– Mechanizm mego własnego wynalazku. Łącząc upioryt z kwarcem pewnego rodzaju, udało mi się uzyskać substancję szczególnie wrażliwą na promieniowanie cieplne. Urządzenie to jest nieco użyteczniejsze od prostych wzmacniaczy światła, jako że pozwala widzieć w kompletnej ciemności, wykrywając na przykład promieniowanie bijące od istot stałocielnych.

Ketchum postanowił nie zadawać temu człowiekowi żadnych pytań – nawet tych z gatunku prostych – i ruszył truchtem ku stacji. Thaddeus, obwieszony płaczącym się wszędzie i podzwaniającym sprzętem, pobiegł za nim.

– Musisz coś zrobić z tą orkiestrą, którą ze sobą targasz – stwierdził Ketchum, stając na rogu biura szeryfa. – Robiąc taki hałas, będziemy mogli mówić o szczęściu, jeśli uda nam się podkraść do nieprzytomnego głazu.

– Nie mogę się z panem nie zgodzić, kapitanie. Dołożę wszelkich starań, by kontynuować naszą akcję możliwie jak najciszej.

Nie uszli pięciu jardów, gdy Ketchum ponownie się zatrzymał i odwrócił do Thaddeusa.

– Słuchaj, pójdę przodem i znajdę Lyncha. Daj mi jakąś minutę i potem idź za mną. Powoli. Jasne?

– Naturalnie. Tym samym, pozbawiony obciążenia, będzie pan mógł poruszać się nie tylko szybciej, ale także w pełni korzystając z możliwości ukrycia się, jakie oferuje słabo oświetlona okolica.

Po krótkim zastanowieniu Ketchum doszedł do wniosku, że to znaczyło „tak”, i samotnie pobiegł ku stacji.

Stacja kolejowa mieściła się w pobliżu zachodniego krańca Varney Flats. Budynek składał się z jednopokojowego biura, platformy i ławki pod zadaszeniem. Ani biuro, ani platforma nie dawały dobrej osłony, a Ronanowi zupełnie nie podobała się myśl, że będzie stał na otwartej przestrzeni – sam wobec wielkiej, znajdującej się w pociągu niewiadomej, czymkolwiek by była. Rozejrzał się; najbliższym przyzwoitym budynkiem okazała się szopa, stojąca jakieś dwadzieścia jardów dalej.

Ronan rzucił okiem na tory i ujrzał światło reflektora lokomotywy, wyglądające z oddali niczym wielkie oko bez powiek. Pobiegł do szopy i skrył się w cieniu wielkich podwójnych drzwi, obserwując przybycie pociągu.

Skład wtoczył się na stację w ciągu kilku minut, a do uszu Ronana dobiegł przeraźliwy zgrzyt. Spod pociągu z sykiem wydobywały się kłęby pary.

Maszyna zasapała, wydmuchując z komina chmurę dymu. W pierwszej chwili Ronan pomyślał, że pociąg wyglądał jak wyciągnięty z wojskowego demobilu. Z zewnątrz wagony były poharatane i obłaziła z nich farba. Lokomotywa pamiętała lepsze czasy, podobnie jak węglarką. Z pozostałych trzech wagonów dwa wyglądały na pasażerskie, ale Ronan z niepokojem zauważył, że ich okna były dokładnie zabarykadowane. Na samym końcu jechał pojedynczy wagon towarowy z zamkniętymi drzwiami. Zderzak lokomotywy był w kilku miejscach pęknięty i zardzewiały – w efekcie przypominał szczęki jakiegoś przedpotopowego drapieżnika.

Skład zatrzymał się ze stukiem odbijaczy, które hamowały bieg każdego kolejnego wagonu. Zdawało się, że czas na chwilę się zatrzymał. Pociąg stał w niemal całkowitej ciszy, jakby planował następny ruch. Jedynym słyszalnym dźwiękiem był miarowy szum lokomotywy.

A potem drzwi do wagonu pasażerskiego powoli się otworzyły. Ponieważ znajdowały się najbliżej kryjówki Ronana, nieumarły rewolwerowiec wpatrywał się w nie

z ciekawością. Wpierw nie dojrzał nic poza ciemnością. Dopiero po chwili z mroku wyłoniła się pojedyncza postać. Pasażer przebiegł szybko do zadaszonej ławki, w cieniu której się skrył, najwyraźniej obserwując budynek biura. Odchylił głowę do tyłu, niczym niespokojny szczur, poszukujący w powietrzu woni ludzi. Po chwili – wyraźnie zadowolony, że w pobliżu nikogo nie ma – przekradł się przez platformę do biura. Ostrożnie podszedł do wejścia i delikatnie nacisnął klamkę. Drzwi nie ustąpiły, więc nieznajomy ruszył do okna. Zająrzał do środka, po czym odwrócił się w kierunku pociągu i dał znak ręką.

Ronana ogarnęło bardzo złe przecucie.

Ketchum słyszał dźwięk gwizdka i zrozumiał, że lokomotywa wygrała w wyścigu na stację. Nie chcąc wpaść całym impetem na nieznane niebezpieczeństwo, zwolnił, powracając do zamaszystego teksańskiego chodu. Na wszelki wypadek sprawdził, czy rewolwer gładko wychodzi z kabury. Nie odwiódł jednak kurków strzelby. Gdyby to zrobił, jeden fałszywy ruch mógłby skończyć się katastrofą.

Wreszcie – przechodząc przez pojedynczy rząd budynków na jedynej ulicy Varney Flats – zobaczył wyłaniającą się z ciemności stację oddaloną o nie więcej niż dwadzieścia jardów. Pociąg stał na platformie, otoczony parą z hamulców, przypominających macki zakłętej mgły.

Hank nie mógł nigdzie dostrzec Ronana. Wiedział jednak, że rewolwerowiec nie był na tyle nierozsądny, by czekać na rozwój wydarzeń stojąc na widoku. Przykłękął więc tylko w kurzu ulicy i – ukryty za rogiem – obserwował pociąg. Po chwili wydało się mu, że na platformie coś się poruszyło. Przyglądając się dokładniej przez jedno z okien stacji, dostrzegł cień czyjejś głowy. Najwyraźniej ktoś zaglądał do biura zawiadowcy. Ketchum poprawił kapelusz i w zamyśleniu potarł pokryty jednodniowym zarostem policzek.

W tym momencie usłyszał za sobą metaliczny szczęk, a gwizdek pociągu odezwał się gniewnym sygnałem.

Pozostałe drzwi pasażerskich wagonów otworzyła się nagle i hałaśliwie; zawtórowały im drzwi ładunkowe wagonu towarowego. Z pociągu beładnie wysypały się ciemne kształty, które ruszyły niczym karaluchy w kierunku zabudowań miasteczka. Ronan oszacował, że na peron wyszło około trzydziestu istot. Rozbiegły się jednak za szybko, by zdołał je dokładnie policzyć.

Z punktu widzenia Ronana, centrum miasta znajdowało się po przeciwległej stronie stacji; większość tajemniczych pasażerów udała się właśnie w tamtym kierunku. Kilku jednak ruszyło w jego stronę, a jeden wydawał się być szczególnie zainteresowany szopą. Żaden nie wyglądał na uzbrojonego, choć w panujących ciemnościach trudno byłoby dostrzec kaburę.

Ronan cofnął się głębiej w mrok. Huk wystrzału niewątpliwie wzbudziłby niezdrowe zainteresowanie jego kryjówką, rozejrzał się więc szybko za bronią, która nie robiłaby takiego hałasu. Znalazł co nieco – widły, siekierę, a nawet kilof – lecz nic, czego mógłby użyć jednoręki. Powoli zaczynało go to męczyć.

Westchnął i dobył rewolweru, chwyciwszy go za lufę. Trzymając w ten sposób Peacemakera, czuł się dziwnie. Może Wyatt Earp woli właśnie tak używać gnata, ale Ronan zawsze uważał, że spluwa służy do strzelania, a nie do nabijania guzów.

Odgłosy koło budynku powiedziały mu, że obcy są blisko. Niemartwy rewolwerowiec ostrożnie przesunął się ku drzwiom i oparł plecami o ścianę obok nich. Powoli uniósł rewolwer, przygotowując się do opuszczenia go prosto na czaszkę intruza.

Kroki urwały się na progu. Usłyszał dziwny dźwięk, jakby węszenia, a potem wszystko ucichło. Minęła pełna napięcia chwila, po czym kroki odezwały się znowu, tym razem coraz cichsze.

Ronan zaczekał, póki kroki całkowicie nie ucichły, i opuścił gnata. Powolutku przesunął się do framugi, odczekał jeszcze chwilę i wyrzwał na zewnątrz.

Nie dalej niż trzy stopy od niego stała jedna z istot, które wypełzły z pociągu. Stała i patrzyła Ronanowi prosto w oczy.

Dał się podejść jak dziecko.

ROZDZIAŁ TRZYNASTY

Ketchum – odwracając się na pięcie – odciągnął kurki strzelby. Pośrodku drogi stał nie kto inny, jak Thaddeus Washington w całej okazałości. Ranger rzucił mu zmęczone spojrzenie i ostrożnie odpuścił kurki broni.

Znów skupiwszy uwagę na pociągu, dostrzegł szereg ciemnych postaci, przekradających się ku centrum miasteczka. Odwrócił się do Thaddeusa i bezgłośnie wskazał na kierunek, z którego przyszli. Thaddeus zawahał się, spojrzął ponad ramię Rangera i w końcu pobiegł z powrotem. Kiedy dotarli do przeciwnego krańca budynku, Ketchum złapał Thaddeusa za ramię i wciągnął go za róg.

– Czy będzie nie na miejscu zapytać się, dlaczego uciekliśmy? – spytał wynalazca.

– Cóż, trzydziestu albo i więcej szarżujących na nas ludzi to podług mnie dobry powód – odpowiedział Ketchum, prowadząc ich ostrożnie przed frontem budynku.

– Mogę się panu wydać cokolwiek nieorientowany, ale o jakich ludziach pan mówię, kapitanie? Nikogo nie widziałem...

Kiedy tylko skryli się za następnym rogiem, Ketchum spojrzął z niedowierzaniem na naukowca.

– Zapomniałeś włączyć te swoje fikuśne gogle? Szarżowali na nas w tempie janckiej kawalerii umykającej z pola walki.

Ketchum ukląkł i wyrzwał za róg.

– Po drugiej stronie jest kilku, ale niewielu. Narób zamieszania tą swoją wirującą spluwą, a resztą zajmę się ja.

Podnosząc się z klęczek, wypadł zza rogu, a Thaddeus zaraz za nim. Nie zdążyli nawet jeszcze wyjść z rzucanego przez budynek cienia, kiedy po drugiej stronie stacji rozległ się huk wystrzału.

* * *

Ronan domyślał się, że stojąca przed nim istota kiedyś była człowiekiem. Dawno temu.

Jej skóra była różowobiała, a głowa pozbawiona jakiegokolwiek owłosienia. Nos zadarty na końcu jak pysk nietoperza, z ust zaś wychodziły dwa długie zęby. Oczy istoty były czarne niczym czeluść studni, a w miejscu żrenicy tliła się tylko czerwona isierka.

Stwór – sycząc – skoczył na niego, obnażając kły i wyciągając pazury.

Człowiek podlejszego ducha nie byłby w stanie stawiać czoła wynaturzeniu tej miary. Jeszcze mniej niż rok temu nawet Ronan mógłby spanikować. Ale wygrzebanie się z grobu zahartowało byłego oficera.

Uderzył kolbą rewolweru od dołu, tym podstępny ciosem trafiając napastnika w kość policzkową. Głowa stwora odskoczyła pod wpływem siły uderzenia, ale poza tym cios nie wydawał się uczynić mu żadnej krzywdy; rozpędzona maszkara wpadła wprost na Lyncha.

Ronan zachwiał się pod impetem i – nieszczęśliwie zahaczając stopą o nierówność podłogi – zwałił się na plecy, ze stworem siedzącym mu na piersiach. Podparł prawą ręką korpus istoty i z całej siły spróbował ją zepchnąć, ale nie mógł się mierzyć z niebywałą siłą stwora. Nie zdołał go nawet spowolnić.

Umarlak zbliżył głowę do jego ramienia i w tym momencie Ronan poczuł ostry ból – stwór ugryzł go! Rewolwerowiec rzucił się dziko niczym ujeżdżany koń, próbując zrzucić potwora, bezskutecznie jednak. Wtem uścisk zelżał i istota odpełzła na bok. Lynch szybko przetoczył się w drugą stronę.

Wstając, przyglądał się klęczącemu na ziemi stworowi, który – krztusząc się – próbował wypluć to, co właśnie wypił. Ronan rzucił okiem na swoje ramię i dostrzegł ślad po zębach istoty. Ugryzienie było głębokie; kapała z niego czarna, gęsta krew.

– Łyknałeś sobie czegoś, co ci nie służy? – stwierdził Ronan, podchodząc do leżącego na ziemi stwora. – Cóż, zaraz napełnię ci bebeczy czymś, co nie posłuży ci jeszcze bardziej.

Odwiódł kurek Peacemakera i wymierzył. Uczucie obrzydzenia na chwilę przeważało nad rozsądkiem, który podpowiadał, że odgłos wystrzału zdradzi jego kryjówkę.

Huk rozdarł ciszę nocy. Za chwilę w stodole zjawi się pewnie więcej tych stworów, ale przynajmniej ten jeden piekielnik będzie naprawdę martwy.

Ronan wpatrywał się w mrok, oczekując kolejnych przeciwników, nieświadomy, że ten, którego właśnie zastrzelił, powoli podnosi się z podłogi.

Ketchum poznał, że wystrzał najprawdopodobniej oddano z rewolweru i mógłby się założyć, że był to Peacemaker Ronana Lyncha.

– Przeklęty Jankes chce, żeby to jemu przypadła cała zasługa – zamruczał.

Huk przyciągnął również uwagę postaci znajdujących się w pobliżu Rangera. Kilka z nich przez krótką chwilę sprawiało wrażenie, jakby chciały zawrócić w kierunku, z którego dobiegł odgłos, ale szybko straciły zainteresowanie. Ketchum przystanął, czekając na dogodną okazję, by niezauważony przemknąć po otwartej przestrzeni.

Po chwili droga była wolna. Ruszył ku stacji, zapadając się w cieniach na tyłach budynku. Zza pleców dobiegało go przytłumione podzwanianie ekwipunku truchającego za nim Thaddeusa.

– Kapitanie, wciąż nie mam pojęcia o kim pan mówił, bo jak dotąd nikogo nie widziałem – szepnęła, łapiąc oddech. Najwyraźniej ciężar sprzętu dawał mu się we znaki.

– To lepiej zwróć te przeklęte gogle temu... – wypowiedź Ketchuma gwałtownie przerwał stwór, który z impetem wypadł na niego z okna budynku.

Ranger uniósł strzelbę, ale nie zdążył wystrzelić, bo przeciwnik – uderzeniem godnym atakującego grzechotnika – wytrącił mu ją z rąk. Napastnik złapał Ketchuma za prochowiec i przydusił do ściany. Ku mającej fakturę starego buta szyi Jednookiego sięgnęły długie kły.

Zatrzymały się jednak na łufie sześciostrażłowca.

– Do pioruna! To draństwo jest tak brzydkie, że nawet w chlewie musiało by nosić worek na głowie! – zamruczał Hank, naciskając spust. Odrzucony siłą wystrzału stwór upadł na ziemię.

– Co się stało? Co się dzieje? – Thaddeus był wyraźnie zdezorientowany.

– Chcesz mi powiedzieć, że nie widziałeś, co tu się stało? Brachu, powinieneś przejrzeć na oczy!

– Widziałem, jak jakaś siła rzuciła panem o ścianę, a potem jasny rozbłysk, gdy strzelał pan z rewolweru! Do czego jednak?

Ketchum jednym ruchem zerwał gogle z głowy wynalazcy i wskazał na stwora, leżącego nie dalej jak trzy stopy od nich.

– Do tego!

Nagle maszkaron, który powinien być martwy niczym indyk na Święto Dziękczynienia, podniósł się, próbując usiąść. Ketchum wwalił jeszcze trzy kulki prosto w jego serduszko i potwór padła z powrotem na ziemię.

Mężczyźni zbliżyli się do ciała. Thaddeus pochylił się nad nim i uważnie przyjrzał zniekształconej twarzy.

– Fascynujące – powiedział. – Wnioskując z charakterystycznych siekaczy i bardzo jasnej karnacji oraz humanoidalnej postaci, zaryzykowałbym stwierdzenie, że ta istota jest jakimś rodzajem nosferatu. Albo inaczej: wampira.

– Wampira?

– Owszem. Niemniej wypada trzeba zauważyć, że jego morfologia jest różna od spotykanej u tradycyjnej, karpackiej odmiany. Chyba jednak nie myślę się twierdząc, iż jest to nic innego jak właśnie wampir. – Thaddeus odsunął się od ciała i kontynuował wykład: – W takim przypadku, kapitanie, mam prawo przypuszczać, że pańskie kule nie wyrządziły mu większej szkody. Najprawdopodobniej został tylko chwilowo ogłuszony.

– Cóż, profesorze, to jak taką, jak mówisz, „nosofretkę” wysłać do ziemi? – spytał Ketchum, spluwając na stwora.

– Nosferatu? Ech, na to pytanie nie ma prostej odpowiedzi, albowiem legendy o tych stworach w tej czy innej formie przewijają się niemal w każdej kulturze. Aczkolwiek można zauważyć, że uniwersalnym elementem owych opowieści jest wiara, iż na wampiry zabójcze działanie mają promienie słońca.

– Ta informacja póki co na niewiele nam się zda. Do świtu jeszcze przynajmniej półtorej godziny – to mówiąc, Ketchum podniósł strzelbę, nie spuszczając stwora z muszki rewolweru. Broń jakimś cudem nie wystrzeliła, gdy ją upuścił, siłując się z wampirem.

– Aha, no cóż: innym popularnym sposobem uśmiercania legendarnych wampirów była dekapitacja.

– Ha, to da się zrobić – Ranger oparł obutą w ciężki bucior stopę na piersi stwora, tuż przy szyi. Nagle wampir otworzył oczy i zaszczał złowrogo na Ketchuma, który przystawiał mu właśnie strzelbę do podbródka. Istota obnażyła kły i spróbowała się podnieść.

– Za późno! – oznajmił Hank i wypalił z obu luf.

Chrzęst deptanej słomy ostrzegł Ronana, że ktoś za nim stoi. Znienacka pochylił się, obrócił i skoczył, uderzając przeciwnika ramieniem tuż powyżej pasa. Korzystając z przewagi zaskoczenia i siły nóg, wepchnął stwora z powrotem do szopy. Nie dając przeciwnikowi złapać oparcia, przyparł go do rogu. Stwór – z cieszącym ucho łoskotem – odbił się od słupa nośnego, ale siła uderzenia nie wystarczyła nawet by go ogłuszyć. Potężnym ciosem obu rąk zdzielił Ronana przez plecy i obalił na kolana.

Rewolwerowiec usiłował się otrząsnąć, ale potwór złapał go za gardło i postawił na nogi. Drugą łapą wymierzył niewiarygodnie silny cios, po którym głowa Ronana odskoczyła w bok, jakby należała do szmacianej lalki. Resztką sił Lynch dobył gnata, przyłożył go stworowi do bebechów i strzelił.

Wampir zachwiał się, ale nic poza tym. Nie marnując czasu, podniósł Ronana nad głowę i cisnął nim w przegrodę dla koni, gruchocząc bezwładnym ciałem drewniane deski.

Wciąż ogłuszony Ronan nie był w stanie zrobić nic więcej, jak tylko odczołgać się na bok. Nagle poczuł, jak stwór chwytą go za kostkę i wlecze z powrotem.

Rewolwer wypadł mu z dłoni, kiedy uderzył o ścianę. Na ślepo macał więc dookoła za czymkolwiek, co mogłoby służyć za broń.

Jego ręką zacisnęła się na kawałku złamanego palika.

Trzymając kołek przy boku, odwrócił się na plecy, twarzą do monstrem. W tej samej chwili wampir skoczył mu do gardła. Ronan dźgnął kołkiem i ostry palik zarył się głęboko w piersi stwora. Wampir padł na niego, tocząc z otwartej rany gęstą, czarną krew.

Lynch wyczołgał się spod wyjącej z bólu istoty i cofnął w głąb szopy, szukając sposobu na wykorzystanie chwilowej przewagi. Zanim jednak podniósł upuszczony rewolwer, stwór zdążył znietheruchomieć. Ostrożnie trącił go czubkiem buta. Nic. Dwie kulki kaliber .45 ledwie go przystopowały, a kawałek drewna przerobił na ścierwo! Ronan wycofywał się powoli do drzwi, gdy nagle wpadł na coś i odwrócił się na pięcie.

Stał oko w oko z następnym.

ROZDZIAK CZTERNAŚTY

Nagle, gdzieś z lewej strony, rozległa się seria wystrzałów i wampir upadł, do słownie zmieciony z nóg.

– Ha! Trafiłem go! Panie Lynch, jest pan cały? – dobiegł rewolwerowca znajomy głos.

– Trochę poobijany, ale wciąż na chodzie – odparł Ronan, patrząc, jak do szopy wchodzi Ketchum i Thaddeus. – Tak przy okazji, to radzę uważać, bo tego stwora nie wystarczy ot, tak sobie zabić.

– To już wiemy – stwierdził Ketchum, zdejmując siekię ze ściany i podchodząc do postrzelonego przez Thaddeusa wampira. – Trzeba takiemu odciąć łeb.

– To mówiąc, jednym cięciem dokonał dekapitacji.

– Lub wystawić na działanie promieniowania słonecznego – Thaddeus podszedł obejrzeć ciało drugiego wampira. – A! Nad tym też się zastanawiałem. W wielu wschodnioeuropejskich kulturach popularne jest przekonanie, że wampira można pokonać, przebijając mu serce kołkiem. Gratuluję, panie Lynch! Właśnie przeprowadził pan eksperyment, potwierdzający to przypuszczenie. Wiele bym dał, żeby się dowiedzieć, czy po usunięciu kołka wampir odzyska siły.

– Jeśli pozwolisz, niech to pozostanie jego słodką tajemnicą – powiedział Ketchum, skończywszy z pierwszym wampirem.

– Może ty wiesz, co się tutaj dzieje? – spytał Ronan, spoglądając na Rangera.

– Wybacz pan, kapitanie, że wyręczę go w odpowiedzi, ale chyba jestem w stanie udzielić racjonalnego wyjaśnienia tej sytuacji. Według legend, wampiry do przetrwania potrzebują znacznych ilości krwi. W dużym mieście na Wschodzie całkiem spora kolonia tych istot mogłaby przetrwać, a nawet prosperować. Jednak Zachód nie jest tak gęsto zaludniony i większość jego mieszkańców żyje w niewielkich osadach lub samotnych farmach. Takie rozproszenie zdecydowanie nie

sprzyja istnieniu wampirów. Jednak rozwój cywilizacji pozwolił im na przeskokowanie tej niedogodności – Thaddeus wskazał w kierunku pociągu. – Lokomotywa nie tylko pozwala na szybką zmianę miejsca pobytu, ale też daje osłonę przed zabójczymi promieniami słońca.

– Chcesz powiedzieć, że te stwory używają kolei jak ogonka po żarcie? – spytał Ronan.

– Upraszczając, tak.

Kolejny raz rozległ się dźwięk gwizdka.

Od strony centrum miasteczka dochodziły pojedyncze odgłosy strzałów. Nosferatu napadały na domy i przynajmniej część mieszkańców próbowała się bronić.

W kilka chwil wampiry ruszyły z miasta z powrotem do pociągu. Wiele z nich niosło na ramionach spore pakunki – niektóre z nich rozpaczliwie próbowały się wyrwać.

– One biorą ze sobą ludzi! – krzyknął półgłosem Ketchum.

– Nie byłoby niczym dziwnym, gdyby wagon towarowy służył im za spiżarnię, w której ofiary są przechowywane do późniejszego spożycia – odpowiedź Thaddeusa była sucha i naukowa. Jakby zgadzając się z jego słowami, stwory ładowały ludzi do wagonu towarowego.

Ciśnienie w kotłach lokomotywy podnosiło się – najwyraźniej pociąg miał za chwilę ruszyć.

– Co chcesz teraz zrobić, Teksańczyku? Myślisz, że pogoń za pociągiem mieści się w twoim rozkładzie zajęć?

– Wiesz, Lynch, jednej rzeczy nie cierpię: wyszczekanych Jankesów. Idziesz ze mną?

– Jeszcze nie mam planów na najbliższe parę godzin. Poza tym, ktoś musi wyciągnąć za ciebie ziemniaki z ognia.

– Siodłaj konia. Będziemy musieli nieźle się postarać, żeby złapać ten pociąg.

Kiedy lokomotywa powoli ruszała, dwaj mężczyźni kierowali się już biegiem ku stajni.

– Panowie, czy mógłbym zamiast tego zasugerować skorzystanie z mojego wozu?

– Bez urazy, Thaddeus, ale będziemy mieli wystarczająco dużo problemu z dogonieniem pociągu konno. W bryczce nie mamy szans.

– Jeszcze nie widzieliście mojego wozu...

ROZDZIAŁ PIĘTNASTY

Wóz Washingtona stał zaparkowany za stajniami saloonu „Palace”. Przykrywała go ciężka brezentowa płachta i nasi trzej bohaterowie natychmiast zabrali się do jej zdejmowania. Gdy pojazd ukazał się ich oczom, Ronan zrozumiał, że naukowiec miał rację, proponując ten środek transportu. Słyszał już wcześniej o parochodach, ale jeszcze nigdy żadnego nie widział na własne oczy.

NOCNY POCIĄG

Uruchamiając silnik parowy, Washington czuł się w obowiązku wyjaśnienia sposobu działania wehikułu.

– Jak panowie widzą, koła są podobne do kół tradycyjnego wozu, ale w odróżnieniu od nich, zostały zamontowane na wyposażonych w resory metalowych osiach. Tylna oś jest napędzana przez kocioł parowy, a oto i źródło jego mocy – Washington podniósł kawałek czarnego kamienia, wyglądem przypominającego węgiel. Wynalazca nie musiał nikomu tłumaczyć, że w rzeczywistości był to upiór: fantastyczny minerał, w porównaniu z którym bardziej pospolite źródła energii były niczym świeca przy ognisku.

Thaddeus stanął pomiędzy kotłem a siedzeniami.

– Za małą chwilę temperatura w kotle podniesie się na tyle, abyśmy mogli ruszyć – z tymi słowami obrócił kilka pokręteł. Z głębi kotła dobiegł głuchy ryk. – Panowie, proszę zajmować miejsca na pokładzie naszego pojazdu, odjazd za minutkę.

– Nie żebym wątpił w twoje zdolności, perfesorze, ale czy to aby jest bezpieczne?

– Naturalnie. Mogę prosić? Kocioł jest już dość gorący.

Ronan wskoczył do pojazdu, nie przepuszczając okazji, żeby podrażnić Ketchuma.

– Czekasz na trąbkę, Teksańczyku? Musimy zdążyć na pociąg.

Ketchum – z takim zapalem, jakby szedł na randkę z katem – wspiął się na górę i stanął w niewielkiej przestrzeni bagażowej za siedzeniami. Nagle pojazd ruszył i Hank stracił równowagę, niezgrabnie padając na tyłek.

– Proszę przyjąć moje przeprosiny, kapitanie, ale lalunia jest troszeczkę narowista, zanim dobrze jej nie rozpędzić.

Wóz, szybko nabierając tempa, toczył się w kierunku torów. Ronan zwrócił uwagę na dziwny przedmiot, leżący na siedzeniu obok Thaddeusa – wyglądał na kabinę w pokrowcu z przyczepionym przewodem.

– Co to, miotacz ognia? – zapytał z ledwie ukrywaną niechęcią.

– Nie, to kolejny mój wynalazek: paronośny miotacz harpunów – w głosie mężczyzny brzmiała duma.

– Po co to? Kiedy ostatnio byłem w Kansas, nie mieli tu żadnych wielorybów.

– Bez wątpienia. Jednak w Utah są grzechotniki Mojave, które, o ile mi wiadomo, nawet wieloryby przypominają.

– Gdybyś postrzelił któregoś to swoją małą dzidą, posłużyłby się nią, żeby wydłubać twoje resztki spomiędzy zębów – odezwał się z tyłu Ketchum. Stał na szeroko rozstawionych nogach i próbował się na nich utrzymać, opierając się ręką o przednie siedzenia.

– Och, ten harpun nie ma służyć do zabicia bestii. Widzicie te małe kotwiczki z przodu pojazdu? Każdy harpun jest przymocowany do kotwiczki. Kiedy ostrze utkwii w ciele, kotwica zaryje się w ziemi, utrzymując monstrum na uwięzi i wtedy będzie można je bezpiecznie dobić inną bronią. Ale rzeczywiście, w podobny sposób poluje się na wieloryby, więc miał pan trochę racji, panie Ronan.

NOCNY POCIĄG

Wehikuł rozwinął imponującą prędkość, pędząc przez prerię szybciej od galopującego konia. Teraz Ronan zrozumiał, dlaczego pojazd wyposażono w resory. Nawet z tą amortyzacją, wóz podskakiwał i kołysał się niczym łódka podczas sztormu. Ketchum musiał przykleknąć, by nie wypaść z parochodu.

Choć zawieszona na nocnym niebie gwiazdy dawały nikły poblask, z pędzącego pojazdu trudno było dostrzec tory. Ronan rzucił okiem na wpatrzonego w mrok Washingtona.

– Widzisz coś?

– Niewiele.

Słuchając, jak Ketchum przeklina, Ronan pozwolił sobie na uśmieszek.

Kiedy Ronan dostrzegł daleko przed nimi ciemną sylwetkę pociągu, na niebie pokazały się pierwsze promienie świtu.

– Ketchum – rzucił przez ramię – przygotuj się. Wskakujemy do pociągu.

– Podprowadź nas pod węglarkę, perfesorze. To najlepsze miejsce – zawołał Ranger.

Thaddeus popchnął jakąś dźwignię i parochód skoczył do przodu. Szybko zrównali się z węglarką.

– Jeszcze tylko słówko ostrzeżenia, panowie. Uważajcie na wszelkie ofiary, które znajdziecie na pokładzie pociągu – przez huk rozpędzonej lokomotywy wykrzyczał do nich Thaddeus. – Powszechnie znanym jest przypuszczenie, że każdy, kto zginie od ukąszenia wampira, sam staje się krwiopijcą.

– Więcej dobrych wiadomości nie masz? – zamruczał Ronan.

Ketchum podał Ronanowi strzelbę i wskoczył na węglarkę. Ronan odrzucił broń z powrotem Rangerowi i poszedł w jego ślady. Gdy obaj znaleźli się na pociągu, Thaddeus odsunął swój pojazd od składu, utrzymując kurs równoległy.

– Ja biorę lokomotywę, Lynch, ty zajrzyj do towarowego.

– Myślisz, że rozdzielać się to dobry pomysł?

– Jeśli ich nie powstrzymamy, mogą ze złości pozabijać schwytanych ludzi. A przecież ktoś musi zatrzymać pociąg – tym razem Ronan zupełnie zgodził się z Ketchumem. Skinął głową i ruszył w kierunku ostatniego wagonu. Ranger patrzył za nim przez chwilę, po czym zaczął ostrożnie stawiać kroki po osypującym się węglu.

ROZDZIAŁ SZESNASTY

Ronan doszedł do krańca węglarki. Przed nim był pierwszy wagon pasażerski. Ostrożnie łapiąc równowagę na spojeniu wagonów, dotarł do przymocowanej obok drzwi drabinki. Wspiąć się po niej z pomocą tylko jednej ręki było łatwiej niż się spodziewał i niebawem znalazł się na dachu.

Przeszedł na środek, po czym ruszył w kierunku wagonu towarowego. Choć pociąg kołysał się lekko, utrzymanie równowagi nie było trudne.

Szybko dotarł do końca pierwszego wagonu. Od następnego dachu oddzielała go trzystopowa przepaść. Zmierzył wzrokiem odległość i doszedł do wniosku, że bez trudu powinien pokonać ją nawet z miejsca, jednak spojrzawszy na umykającą pod pociągiem ziemię, zrezygnował z tego pomysłu. Cofnął się o parę kroków i wziął krótki rozbieg.

Bez problemu przesadził przerwę między wagonami i ciężko wylądował po drugiej stronie. Odzyskał równowagę i znowu ruszył przed siebie. W niespełna minutę stał już naprzeciw wagonu towarowego. Znowu wziął rozbieg i skoczył.

Kiedy znajdował się dokładnie między wagonami, poczuł, jak na jego prawej kostce zamyka się czyjś mocny uchwyt, który ściga go na dół.

Ketchum szedł przez węgiel, ze strzelbą wymierzoną przed siebie. Dostrzegał już czerwony poblask bijący od kabiny maszynisty.

Zrobił jeszcze kilka kroków i dostrzegł stojącą w lokomotywie postać. Podniósł strzelbę do ramienia, wymierzył i delikatnie nacisnął oba spusty. W tym momencie pociąg podskoczył na jakiejś nierówności i węgiel usunął się spod stóp Ketchuma. Wystrzał poszedł górą, ozdabiając dach lokomotywy śladami śrutu.

Postać odwróciła się powoli – zbyt powoli. Po czym wyszła z kabiny i zaczęła wspinać się na węglarkę. Niezgrabnie odczołgując się do tyłu, Ketchum złamał strzelbę i sięgnął do kieszeni po naboje. Tymczasem maszynista wszedł już na górę węgla i posuwał się w jego kierunku. Ketchum pośpiesznie wsunął pociski w lufy i zamknął broń.

Istota była tuż przy nim. I wcale nie wyglądała na wampira.

Ketchum nieraz już spotykał się z żywymi trupami. Było to nierozzerwalnie związane ze służbą w tajnych oddziałach Konfederacji, zadaniem których było zwalczanie zjawisk nadprzyrodzonych. Rozkładające się truchło istoty wskazywało wyraźnie na to, że wylazła z grobu, ale na własny, niepospolity sposób. Miała w oczach bezdenną pustkę, jakiej Ketchum nigdy nie widział u żywych trupów, a jej usta były zaszyte grubą, czarną dratwą.

Kapitan Rangerów zrezygnował z prób zidentyfikowania stwora, kiedy ten uniósł ramię, by wymierzyć mu karzący cios. Jednooki próbował odparować cios strzelbą, ale siła uderzenia strzaskała kolbę, a węgiel po raz kolejny usunął się Ketchumowi spod stóp. Odrzucił bezużytecznego już gnata i, drapiąc się po węglu, starał się zwiększyć dystans. A zombie szedł za nim – powoli, ale nieubłagane.

Ketchum dobył rewolweru i dwukrotnie wypalił w pierś monstrum. Równie dobrze mógłby rzucać kamykami.

– Warto spróbować – zamruczał do siebie i wymierzył dokładnie pomiędzy martwe oczy. – Starczy tego dobrego – powiedział i wystrzelił. Głowa istoty odskoczyła, a Ketchum zobaczył wnętrze czaszki przez dziurę wyrwaną pociskiem. Jednak rana nie powstrzymała stwora ani na sekundę.

– No to mam problem...

Ketchum zrobił jeszcze krok do tyłu i trafił stopą w na krawędź węglarki. Widział, jak ziemia z opętańczą szybkością umyka spod kół pociągu. Hank znów poczuł, jak na wyboju osypuje się spod niego węgiel. Zwracając się do nadchodzącego stwora, wypalił jeszcze dwa razy. Tym jednak razem celował niżej.

Kolana nieumalego eksplodowały i stwór zwałił się twarzą w węgiel. Ketchum ominął jego wyciągnięte ramiona i tak szybko, jak tylko mógł, ruszył w kierunku kabiny maszynisty.

Ciągnięty za nogę Ronan walnął tułowiem o dach wagonu towarowego. Uchwyt na kostce zelżał i w następnej chwili rewolwerowiec spadał w pustą przestrzeń pomiędzy wagonami. W desperackiej próbie ratunku przed upadkiem pod koła pociągu szukał rękami jakiegoś uchwytu; nie znalazł jednak nic, czego mógłby się złapać. Nagle poczuł potężne uderzenie w mostek. Popękały mu zębra, ale przestał spadać.

Leżał na łączniku pomiędzy wagonem pasażerskim a towarowym.

Usiłując w tej niebezpiecznej pozycji utrzymać równowagę, położył się na plecach, głową w kierunku wagonu towarowego. Na łącznik wchodził wampir. Za nim, z otwartych drzwi wyglądało więcej twarzy – bladych, przypominających pyski wielkich, dwunogich szczurów.

Ronan usiadł okrzakim na łączniku i dobył Peacemakera, mając świadomość, że pociski nie powstrzymają stwora na długo. Tak czy owak, w wagonie było więcej wampirów niż miał kul w bębunku, a szybkie przeładowywanie gnata nie było najmocniejszą stroną jednorękiego rewolwerowca.

Wampir był już w połowie łącznika.

Ronan wypalił w brzuch potwora. Kulka przystopowała go na chwilę.

Lynchowi to wystarczyło.

Zatknął rewolwer za pasek i wychylił się do przodu. Gdy wyteżał siły próbując rozczepić wagony, ostry, rozrywający ból w ramionach powiedział mu, że wampir otrząsnął się szybciej, niż powinien. Czuł, jak pazury monstrum drą na strzępy jego koszulę i ciało.

Wtem łącznik puścił. Wagon towarowy zaczął stopniowo oddalać się od pociągu. Wampir, który kucał pomiędzy wagonami, stracił równowagę i runął w rozszerzającą się lukę, w ostatniej chwili wyciągając pazury i wczepiając w kraniec łącznika.

– O mały włos – zamruczał Ronan i wymierzył rewolwer w łapę stworzenia. Poświecił dwie kule na jej odstrzelenie. Przejeżdżając po skrwawionym ciele wampira, wagon ledwie podskoczył.

Ketchum dotarł do kabiny i rozejrzał się szybko. W pomieszczeniu było pusto – znajdowały się tu tylko stery lokomotywy. Określenie metodą prób i błędów,

kłota dźwignia była hamulcem, a która przepustnicą, zabrało mu chwilkę. Ranger właśnie zabierał się do zaciągnięcia hamulca, gdy kątem oka zauważył jakiś ruch. Za jego plecami, przez węglarkę przełaziło kilka złośliwie wykrzywionych wampirów.

Zahartowany w boju Ranger dobył gnaty i wypalił w najbliższego potwora. Kulą trafiła prosto w pierś i istota stanęła ogłuszona. Za kolejnym pociągnięciem spustu usłyszał tylko złowróżbny trzask kurka opadającego na pustą komorę.

Schował rewolwer i wyciągnął srebrzysty nóż Bowie. Przymierzył się do rzutu. Nie był do końca pewny, czy nóż będzie równie dobry co kołek. Był jednak jak cholera pewny, że w jego sytuacji warto spróbować.

Uniosł ramię, biorąc na cel najbliższej stojącego wampira, ale zrezygnował. W najlepszym przypadku dostanie jednego, reszta zaś obsiadzie go jak sępy trupa na pustyni. Podrzucił nóż, tym razem chwytając go za rękojeść.

Maksymalnie otworzył przepustnicę, po czym wcisnął czubek noża zaraz za dźwignią. Z wysiłkiem obrócił rękojeść i złamał klingę, pozostawiając ułamany czubek w mechanizmie i tym samym uniemożliwiając zamknięcie przepustnicy. Pociąg nabierał prędkości. Przy odrobinie szczęścia niebawem osiągnie takie tempo, że wyleci z szyn.

Odwrocił się, by stawić czoło wampirom, mając w ręku tylko skruszone ostrze. Jeden z potworów, przycupnięty na brzegu węglarki, zasyczał złowrogo.

– Hej, krwiopijce sukinsyny z piekła rodem, podejdź no który!

Wampir napiął mięśnie do skoku. Ketchum przygotował się i w tym momencie z brzucha stwora wyrzało ostrze harpuna. Wampir przez chwilę wpatrywał się w wystające z niego żelazo, po czym złapał je oburącz i spróbował wyciągnąć.

Ketchum spojrzał poza tłoczące się stwory i zobaczył Thaddeusa, opuszczającego miotacz harpunów. Naukowiec nie trafił w serce istoty, ale strzał i tak był niezły.

Washington zasalutował, po czym złapał za jedną z dźwigni koło sterów parochodu i szarpnął ją mocno do siebie. Od pojazdu odpadła kotwiczka, a lina łącząca ją z harpunem nagle się wyprężyła i stwór błyskawicznie zniknął za pociągiem. Ketchum zobaczył jeszcze, jak wampir zaczepia o róg wagonu pasażerskiego, przemieniając się w krwawą kiskę i – obficie skąpany w resztkach własnych bebechów – znika pod kołami.

Parochód przyspieszył, zrównując się z lokomotywą.

– Skacz! – krzyknął Thaddeus, kierując tak, by jak najbardziej zbliżyć pojazd do pociągu. Nagle Ketchum zauważył, że nieubłagane zbliżają się do rozpadliny. Parochód nie miał szans zmieścić się na przecinającym szeroki żleb nasypie. Jeśli zostanie w pociągu, zostanie sam, uzbrojony tylko w złamany nóż.

Hank rzucił okiem i ujrzał trzy kolejne wampiry, pełzające po węglarce w jego kierunku. Widział również, jak ostatni z wagonów z Ronanem na pokładzie powoli się zatrzymuje. Do niczego już się tu nie przyda.

– Do diabła z tobą i z resztą twoich koleżków – splunął w gębę syczącemu nosferatu, zaczerpnął głęboko tchu, zrobił dwa szybkie kroki i skoczył ku parochodowi.

Skok niezupełnie się powiódł, gdyż padł czepiając się pojazdu rękami, a butami szorując po ziemi pięknego stanu Kansas. Thaddeus gwałtownie zmienił kierunek jazdy, odbijając w bok od pociągu.

Odczepiony od reszty składu wagon towarowy w końcu stanął. Ronan – posykując z bólu – zsunął się z łącznika i ruszył ku bocznym drzwiom wagonu. Wełknął rewolwer za pas, otworzył magazynek i posługując się zdrową ręką, naładował do pełna. Gdy odsuwał wielkie drzwi, horyzont rozjaśniały już pierwsze promienie słońca. Nic się nie stało, więc nieumarły rewolwerowiec wsunął się do środka.

Wampir wychynął z cienia i rzucił mu się do gardła. Ronan wyciągnął gnata, ale stwór złapał go za nadgarstek i wykręcił mu dłoń, drugą łapą chwytając za twarz i przyciskając ją do podłogi u krawędzi drzwi. Ronan wyrzucił potylicą o twarde deski i poczuł, że rewolwer wypada mu z dłoni. Wampir puścił jego nadgarstek, ale cały czas mocno trzymał głowę, raz za razem uderzając nią o podłogę wagonu. Ogłuszony siłą uderzeń Ronan na wpół przytomnie zdał sobie sprawę, że roztrzaskania czaszki i uszkodzenia mózgu nawet on by nie przetrwał. W akcie desperacji sięgnął po rewolwer i w tym momencie jego palce trafiły na panel odsuwanych drzwi.

Stwór po raz kolejny szarpnął jego głowę do góry. W chwili, gdy opuszczał ją na dół, Ronan kopnął mocno obiema nogami, trafiając krwio pijąc prosto w kościsty zadek. Kopnięty wampir poleciał do przodu, nad głowę Ronana. Ten wykręcił się i całym swoim ciężarem rzucił na prawo, równocześnie popychając drzwi, które zamknęły się wprost na tyśej czaszce wampira. Uderzenie ogłuszyło potwora, który bezwładnie opadł, z głową na progu. Ronan wstał. Jeszcze raz złapał za drzwi i pchnął je z całą mocą.

Tym razem drzwi zamknęły się prawie do końca, na zawsze oddzielając nosferatu od jego głowy.

W słabym świetle przesączającym się przez uszkodzone drzwi, Ronan rozejrzał się dookoła. Wokół niego wszędzie leżały ciała ofiar porwanych przez nosferatu. Po jękach bólu poznał, że przynajmniej niektórzy jeszcze żyli. Najwyraźniej wampiry preferowały świeżą krew.

Podniósł rewolwer i ostrożnie podszedł do cienia, z którego wypadł na niego wampir. Twarzą do ziemi leżało tu bezwładne ciało. Straszna rana na szyi jasno znaczyła, że ten osobnik miał mniej szczęścia niż inni. Ronan ukląkł i obrócił ciało.

– Knaggs – powiedział sam do siebie. Twarz mężczyzny była blada i bez życia. Ronan podniósł się z klęczek i zawrócił do drzwi wagonu. Odgłos stąpania kazał mu spojrzeć za siebie.

Bandzior wstał i skradał się za nim. W jego oczach żarzyły się czerwone węgielki, a w otwartych ustach błyszczały nienaturalne długie zęby. Kołysał się w hipnotycznym rytmie, jak wąż zamierzający zaatakować.

NOCNY POCIĄG

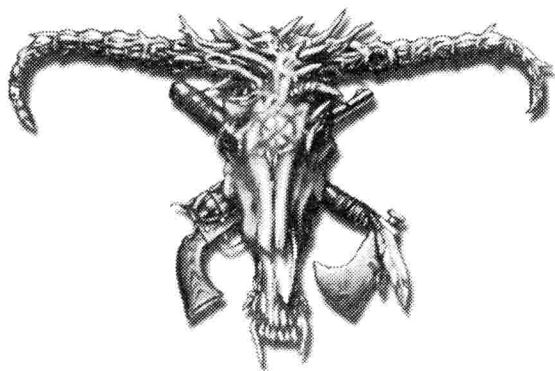
Ronan złapał za brzeg odsuwanych drzwi i popchnął mocno. Blask poranka wypełnił wnętrze wagonu. Stwór, który jeszcze niedawno był Knaggssem, wrzeszcząc z bólu upadł na podłogę w kłębach dymu.

Ronan słyszał już nadjeżdżający parochód Washingtona. Zarówno wynalazca, jak i Ketchum wyglądali nie najlepiej, ale przynajmniej wciąż jeszcze żyli.

Gdy Lynch powtórnie spojrział na Knaggsa, jego ciało było już niczym więcej niż zwęglonym szczątkiem. Ronan trącił je czubkiem buta i uśmiechnął się złośliwie, gdy rozsypało się w proch.

– Możesz za to sobie potrącić z sumy, którą jesteś mi dłużny, Knaggs. Pozostałą część odbiorę, gdy spotkamy się w piekle!





NOCNY POCIĄG

PRZYGODA



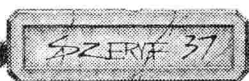
Witaj z powrotem, brachu! Te wampiry nadają nowego znaczenia powiedzeniu „gryźć ziemię”, nie? Oto mamy pierwszej klasy sposobność, by bohaterowie zmierzyli się oko w oko z tymi dwunogimi pijawami, więc każ posse przypasać rewolwery i załadować obrzyny – będzie krwawo!

HISTORIA (DO CHWILI OBECNEJ)

Zanim stopa białego człowieka stanęła na kontynencie amerykańskim, plemiona Indian zamieszkujących okolice dziś znane jako Nowy Meksyk były niepokojone przez grupę prymitywnych nosferatu – czyli, posługując się językiem Europejczyków, wampirów.

Przez całe lata noce na amerykańskim południowym-zachodzie pozostawały we władaniu tych istot. Wreszcie, gdy kolejna z wiosek Navaho została zdziesiątkowana przez polujące monstra, jeden z wojowników poprzysiągł im zemstę. Nie wiedział, jak można unicestwić stwory, ale zdawał sobie sprawę, że nie lubią słońca i kryją się przed nim w mrokach jaskini. Wojownik poczekał, aż słońce będzie stało wysoko na niebie i wtedy zapuścił się w labirynty wampirzego leża. Ujrzał tam całe tuziny potworów spoczywających w płytkich grobach, wygrzebanych w podłożu. Szybko zwołał wyprawę wojenną i z pomocą towarzyszy doprowadził do obsunięcia wejścia do jaskiń, na całe wieki zamykając śpiące nosferatu w trzewiach Ziemi.

Mijały lata, opowieści zamieniały się w bajki, a te w końcu zapomniano.



POWRÓT NOSTERATU

W ostatnich dniach grudnia roku 1875 grupa bandziorów uciekających przed sprawiedliwością trafiła w zachodnim Nowym Meksyku na starą jaskinię. Banda zaszyła się w niej, a już po kilku dniach odkryła w tylnej części tej prowizorycznej kryjówki dawno zamknięty tunel.

Bandyci, omamieni wizjami ukrytego indiańskiego złota, zaczęli przekopywać się przez grzyzy. Piekliennie wygodniałe wampiry – stulecia nieżyca w zamknięciu każdemu zaostrzy apetyt – dorwały ich zanim nieboracy zdolali się zorientować, co się tak naprawdę dzieje.

Większość bandziorów zginęła nie zdążywszy dobyć gnatów. Kilku podjęło rozpaczliwą próbę obrony, ale pod koniec tej krótkiej walki tylko jeden – Tom „Czerwonooki” Dawson – umknął cało z podziemnej pułapki.

PLAN

BAYOU VERMILLION

Jakiś miesiąc później niesamowita historia rozprowadana przez Dawsona dotarła do uszu barona Simone’a LaCroixa – właściciela niesławnych linii kolejowych Bayou Vermillion.

LaCroix już od lat używał zombie jako taniej siły roboczej. Możliwości, jakie niesło ze sobą wykorzystanie nowego rodzaju nieumarłych pracowników obdarzonych upodobaniem do ludzkiej krwi, rozpały wyobraźnię barona. Takie odkrycie byłoby idealnym remedium na ataki Apaczów,

k którzy w poważnym stopniu niweczyli wysiłki ekip budujących tory Bayou Vermillion w Arizonie. LaCroix wezwał więc na rozmowę Dawsona, który cieszył się już powszechnie opinią obłąkanego pijaka.

Wysłuchawszy całej historii, LaCroix natychmiast zorganizował ekspedycję – z przewodnikiem w osobie niechętnego całej sprawie, ale dobrze opłacanego Dawsona. Jej celem było wypłatanie paskudnych stworów.

Ekspedycja znalazła wampiry dokładnie w tym samym miejscu, w którym zostawił je Dawson. Strach przed słońcem opromieniającym rozciągającą się wokoło pustynię uwięził istoty w jaskiniach niemal równie skutecznie jak zawał korytarza, wywołany dawno temu przez indiańskich wojowników.

I ta właśnie słabość sprawiła, że wampiry okazały się bezużyteczne dla snutych przez LaCroixa planów. Nosteratu nie mogły polować na Apaczów, bo – jak się okazało – wystawione na działanie słońca niemal natychmiast giną. Głód krwi również okazał się przeszkodą, uniemożliwiającą wykorzystanie stworów jako taniej siły roboczej. LaCroix szybko doszedł do wniosku, że wampiry nijak nie mogą pomóc mu w budowaniu linii transkontynentalnej.

Wtedy do głowy barona przyszła złowieszcza myśl – można przecież poszczuć wampirami konkurencję! Stwory niewątpliwie poczynią straszliwe szkody w liniach komunikacyjnych, a może nawet w większych skupiskach ludności. Chaos, jaki wywołają, sprawi, że postęp innych spółek

kolejowych prących na zachód zostanie w poważny sposób zahamowany.

NOCNY POCIĄG

Baron LaCroix niezwłocznie wydał polecenie przygotowania specjalnego pociągu. Lokomotywa miała być napędzana najnowocześniejszą maszyną upiorytową. Zbudowano ją jednak tak, by nie można było jej odróżnić od starych maszyn spalających węgiel, co miało również odwrócić uwagę od pociągu. Nocny pociąg wyposażono również w specjalne mechanizmy, które umożliwiały dostosowanie rozstawu jego kół do norm używanych przez różne linie kolejowe. Specjalne wagony „sypialne” chroniły potwory podczas dnia, a wagon towarowy służył jako makabryczna spiżarnia na ludzkie ciała.

Wreszcie – jako że żaden człowiek nie mógłby prowadzić takiego pociągu – stworzono maszynistę: zombiego. Tą zaszczytną posadę LaCroix przeznaczył teraz już niepotrzebnemu Dawsonowi, który – jak możemy się domyślać – nie był tym pomysłem zachwycony.

Ziemie Sporne są pocięte setkami nitek torów. Sama tylko konkurencja pomiędzy liniami Black River a Union Blue zaowocowała tuzinami bocznici, prowadzących z torów jednej spółki na tory drugiej. Niewiele ponad tydzień temu nocny pociąg wjechał do Kansas po torach linii Black River.

Nocny pociąg porusza się w sieci torów niczym pająk, żerując na niewielkich, samotnych stacyjkach, domach, a nawet małych miasteczkach.

Liczba wampirów powoli rośnie i wkrótce stwory będą mogły atakować większe cele.

Ostatniej nocy nosferatu pożywiały się na stacji Barlowe. Ich następnym celem jest miasteczko Varney Flats i tak się jakoś złożyło, że to właśnie tam przypadkiem zawędrowali bohaterowie.

PRZYGOTOWANIA

Są dwa sposoby, na które możesz zwabić posse do Varney Flats. Pierwszym jest poprowadzenie niniejszego scenariusza jako pojedynczej przygody, rozpoczynającej się na stacji Barlowe i stamtąd prowadzącej bezpośrednio do Varney Flats.



Dru ga opcja wymaga nieco czasu, ale pozwoli zbudować nastrój i sprawi, że ostateczne rozstrzygnięcie będzie naprawdę przerażającym przeżyciem. Zamiast użyć „Nocnego pociągu” jako zamkniętej całości, podrzuć w innych przygodach składających się na twą kampanię spotkania w rodzaju stacyjki Barlowe. Niech bohaterowie znajdują się w kilku małych osadach lub na stacyjkach pozbawionych żywego ducha. Jedynymi tropami będą ślady krwi prowadzące w kierunku torów (odnalezienie tych śladów będzie wymagało Ciężkiego (9) testu *tropienia*). Oczywiście, w końcu posse trafi na stacyjkę Barlowe i rozpocznie się przygoda.

Niezależnie od wybranej przez ciebie metody, posse trafia na stacyjkę Barlowe o włos przed zmierzchem. Mogą znaleźć się tu jako pasażerowie innego pociągu lub po prostu zawędrować przypadkiem, przemierzając konno równiny Dziwnego Zachodu.

ROZDZIAK

PIERWSZY:

STACYJKA BARLOWE

Stacyjka Barlowe jest niczym więcej niż właśnie stacją kolejową. Jej główne zadanie to uzupełnianie zasobów wody przejeżdżających pociągów. Wielu (jeśli w ogóle jacyś) pasażerów wysiada w Barlowe i jeszcze mniej jest tutaj oczekujących na pociągi.

Stacja składa się z biura zawiadowcy i wieży ciśnienia, a za całą jej załogę wystarczy pojedyncza osoba.

Poprzedniej nocy plugawy pociąg LaCroixa urządził sobie tutaj postój. Wampiry wysypały się z wagonów i oblaży małą stacyjkę zanim wyrwany ze snu zawiadowca zdołał się do końca ubrać. Miał jednak na tyle zimnej krwi, by się bronić, wygarniając z rewolweru do stworów wdzierających się do jego sypialni. Na jego nieszczęście kule nie uczyniły wampirom żadnych poważnych szkód i dzielny pracownik kolei zginął. Po pożywieniu się jego ciepłą krwią, wampiry utopiły wysane ciało w wychodku.

W ciągu dnia obok stacyjki przejeżdżały już inne pociągi, ale to właśnie bohaterowie jako pierwsi zatrzymają się tam po ataku.

SCENA ZBRODNI

Kiedy posse znajduje się na stacyjce, nie widać tu znaku życia, jednak uważny obserwator łatwo zauważy, że jeszcze całkiem niedawno ktoś musiał tu mieszkać.

W tej scenie jedynym zajęciem posse będzie poszukiwanie śladów tragedii, jaka rozegrała się na stacji zeszłej nocy. Żeby pomóc ci lepiej ogarnąć wszystkie drobiazgi, na które mogą natknąć się bohaterowie, posegregowaliśmy je pod nagłówkami „Ślady”, poniżej. Na końcu opisu każdego śladu w nawiasach podana jest niezbędna do jego odnalezienia umiejętność, a zaraz za nią – odpowiedni stopień trudności.

STACYJKA

Na szyldzie wywieszonym od frontu parterowego, drewnianego biura widnieje

nazwa stacji. Budynek jest otoczony przez drewnianą platformę, mającą chyba spełniać rolę peronu, na którym od strony torów stoją dwie ławki.

Miejsce pracy zawiadowcy mieści się w dwóch pokojach. W pierwszym znaleźć można biurko, drewnianą kadełkę i przyozdabiającą ścianę wielką mapę kolejową. Na biurku wciąż leży para okularów w drucianej oprawie.

Drugi pokój spełnia rolę składu i nie ma tam nic ciekawego. Nie wygląda na to, by któreś z pomieszczeń zostało złupione lub chociażby przetrząśnięte.

ŚLADY

Biurko zawiadowcy: Ostatni wpis w dzienniku datuje się na wczorajszy wieczór. Ostatnim zatrzymującym się w Barlowe pociągiem był zmierzający do Denver ekspres linii Black River. (Banalny (3) test *szukania*).

Biurko zawiadowcy: Atrament w kalendarzu wciąż jest płynny, a otwarty wysycha po trzech lub czterech dniach, więc najwyraźniej morderstwo popełniono nie dalej niż trzy doby temu. (Zwykły (5) test *Wiedzy*).

Mapa: Z mapy naściennej można się dowiedzieć, że następną stacją na trasie przejeżdżających przez Barlowe pociągów jest miasteczko Varney Flats. Od głównych torów linii Black River odchodzi w tej okolicy mnóstwo odgałęzień. (Banalny (3) test *szukania*).

POZA BUDYNKIEM

Poza budynkiem stacyjki nie ma wiele do oglądania, jak zresztą widać to na



załączonej mapce (patrz następna strona). Prócz tego na ziemi wokół stacji można znaleźć niezliczone ślady, jeśli tylko posse radośnie ich nie zdeptało, unicestwiając potencjalne wskazówki.

ŚLADY

Okolica stacyjki: Pomiędzy stacyjką a torami można znaleźć ślady ludzkich stóp. Nie da się określić ile dokładnie osób przyczyniło się do ich powstania, ale w sumie na pewno można doliczyć się więcej niż 10. Jeśli tropiący uzyska w teście przebicie, będzie w stanie stwierdzić, że cześć z osób, do których należą ślady, była obuta, pozostali zaś szli boso. Przy dwóch przebiciach da się zauważyć, że ci, którzy nie posiadali butów, mieli niezwykle długie paznokcie u stóp – może nawet szpony? (Zwykły (5) test *tropienia*).

STODOŁA

W surowej, parterowej stodole znajdują się dwie zagrody dla koni i wydzielone miejsce na paszę. Na sąsiadującym z budynkiem wybiegu jest furtka na pastwisko i druga, od strony wejścia do stajni.

W stodole jest jedna, podenerwowa na kłacz, a na wybiegu widać kilka świń. W ich korycie są resztki jedzenia.

ŚLADY

Zadowolone świnki: Zwierzęta były karmione nie dalej niż wczoraj. (Zwykły (5) test *tresury*, *medycyny*: *weterynarii* lub *fachu*: *farmerstwa*).

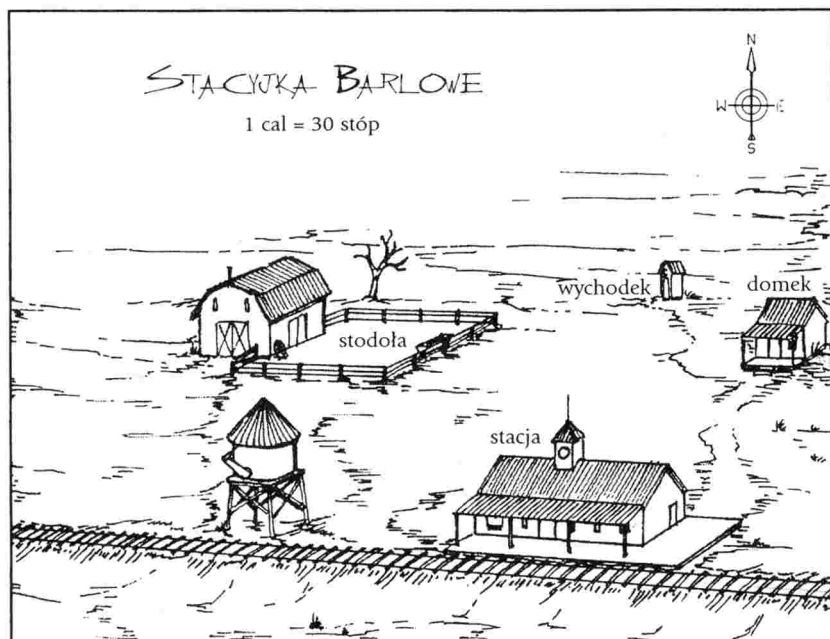
DOMEK ZAWIAADOWCY

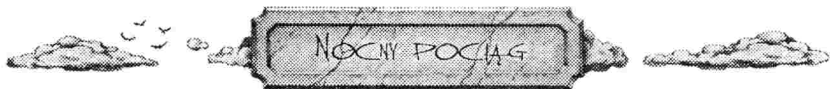
Do surowego, ale dobrze utrzymanego domku można wejść z niewielkiego ganku. Od północno-wschodniej strony budynku jest mały ogórek, niemiłosiernie podeptany śladami licznych stóp.

Domek jest zamknięty. Głębokie rysy (ślady po pazurach) są widoczne na drzwiach, które nosferatu wpięć próbowały sforsować (w końcu jednak weszły przez okno).

Pokój frontowy służył jako kuchnia, jadalnia i salon. Wszystko pozostaje tu w jak najlepszym porządku.

Drugi pokój, w którym spał zawiaadowca, gdy nocny pociąg wtoczył się na stację, wygląda jak po przejściu huraganu. Jedyne okno jest rozbite,





a przez dziury po kulach prześwitują promienie słońca.

ŚLADY

Łóżko i podłoga: Pościel jest rozrzucona, a nocna szafka pod oknem leży odwrócona do góry nogami. Na samym środku podłogi spoczywa rewolwer – colt navy .36. Wokół niego można znaleźć sześć nabojów, również kalibru .36. Poza tym są tu też dwie opróżnione łuski, a jeśli bohaterowie obejrzą dokładnie colta, znajdą cztery kolejne w komorach bębena. Pod oknem widać trzy dziury po kulach. Łatwo się zorientować, że z broni wystrzelono więcej niż trzy razy, lecz po pozostałych pociskach nie ma śladu. (Banalny (3) test *szukania*).

Krew na podłodze: Także na podłodze, nieopodal rewolweru, widnieje niewielka plama krwi, nie wyglądającej na starszą niż jedna doba. Przebicie w teście pozwoli stwierdzić, że ktoś usiłował zlizać krew z desek. Więcej krwi w pokoju nie ma – nawet na odłamkach szyby okiennej. (Banalny (3) test *medycyny* lub *tropienia*).

Przewrócona szafka: 250 dolarów w walucie Konfederacji. (Zwykły (5) test *szukania*).

Za oknem: Od okna wiodą świeże i głębokie ślady prowadzące w kierunku wychodka. (Zwykły (5) test *tropienia*).

WYCHODEK

Czasem, jak człowieka przycisnie, to trzeba... A jak przyciskało zawiadowcę – biegł właśnie tutaj.

Wychodek: Łatwo spostrzec, że deska jest mocno obłuzowana. Smród, który spod niej bije, to coś więcej niż tylko woń odchodów. Można w nim wyczuć charakterystyczny odór trupa. (Zwykły (5) test *szukania*).

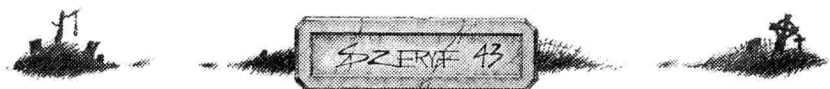
Dalej w głąb: Jeśli któryś z bohaterów wykaże dostateczny hart ducha i zejdzie do kloaki, znajdzie w niej pływające pośród zwykłej zawartości ciało zawiadowcy. Test *szukania* nie jest przy tym wymagany, ale Szeryf powinien kazać takiemu śmiątkowi wykonać Poważny (7) test *Wigoru*, a jeśli ten się nie powiedzie, odebrać mu 1k8 Tchu jako efekt przepotężnego smrodu. Tak utracone punkty Tchu wracają w tempie jednego na godzinę.

Ciało: Na ciele widać wiele śladów po zębach, należących najpewniej do olbrzymich szczurów. Przebicie w teście pozwoli określić, że śmierć nastąpiła w wyniku utraty krwi. Rzeczywiście, jeśli się bliżej przyjrzeć, zwłoki są wysane do ostatniej kropelki. (Poważny (7) test *medycyny*).

IDZIEMY DALEJ

W końcu bohaterowie znajdą wystarczającą liczbę śladów i zdecydują się opuścić stacyjkę Barlowe. Jeśli podróżują pociągiem, konduktor postanawia zgłosić o napadzie, zatrzymując skład na następnej stacji, którą jest miasteczko Varney Flats. Pociąg dotrze tu nie wcześniej niż rano następnego dnia.

Jeśli posse jest konno, szybki rzut oka na mapę kolejową wskaże, że najbliższa ostoja cywilizacji na ich drodze to miasteczko Varney Flats. Znajduje się ono jakieś pół dnia jazdy od



Barlowe. Jeżeli bohaterowie nie wykazują szczególnego zainteresowania tropieniem tajemniczego pociągu, spraw, by do Varney Flats trafili przypadkiem lub z jakiegokolwiek powodu, który pasuje do twojej kampanii.

PUNKTY NAGRODY

Akcja	Punkty
Dojście do tego, że zbrodnie popełniono wczoraj	1
Odkrycie, że zawiadowca próbował się bezskutecznie bronić	1
Odkrycie, że napastnicy przyszli z pociągu i nim też odjechali	1
Zbadanie ciała zawiadowcy i poznanie przyczyny śmierci	1

ROZDZIAŁ

DRUGI:

VARNEY FLATS

Varney Flats, Kansas – Poziom Strachu 2.

W Varney Flats rzadko zatrzymują się podróżni, tak więc posse niewątpliwie budzi zainteresowanie tubylców. Nie wynika to z podejrzliwości mieszkańców, ale z ich zaciekawienia kto też i dlaczego zechciał zatrzymać się w ich prywatnym skrawku piekielka.

Założone dwadzieścia lat temu Varney Flats jest tylko czymś niewiele ważniejszym, niż stacja dostarczająca wody podróżującym na zachód lokomotywowom. Większość rozsądnych osadników zwinęła się stąd już dawno temu. Choć ostatnio miasteczko wzbogaciło się nieco na łowcach bizonów.

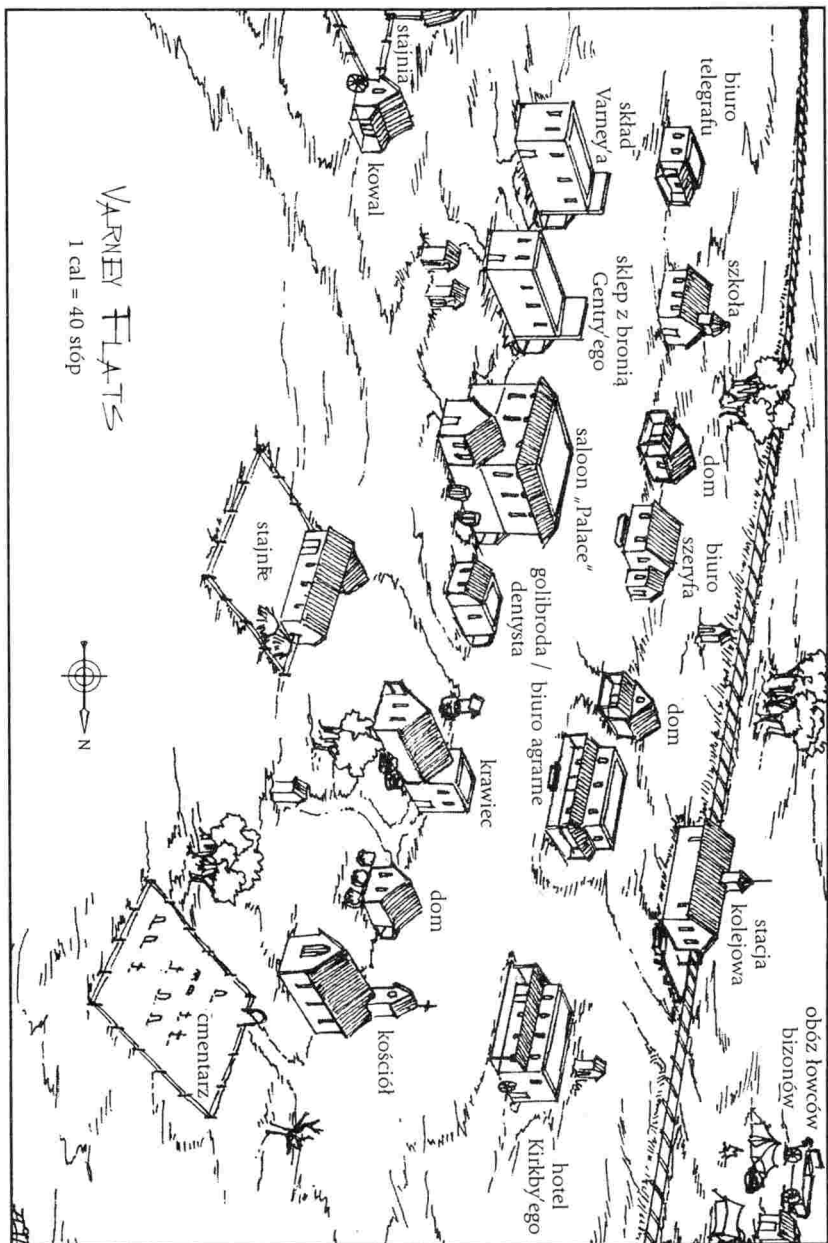
Łowcy używają Varney Flats jako bazy do polowań, w czasie których zapuszczają się na ziemie Konfederacji Kojota. Takie praktyki są nielegalne – zarówno w oczach Indian, jak i wobec prawa Północy i Południa, ale pieniądze, które płyną od myśliwych, są zbyt znaczne, by ktoś w miasteczku w ogóle pomyślał o położeniu kresu tym eskapadom.

Oto kilka miejsc, które posse może zechcieć odwiedzić.

BIURO AGRARNE

Opis: Biuro agrarne to piętrowy budynek, którego podniszczony szyld głosi: „Geometra i biuro agrarne”. Kłopot w tym, że żadnego biura agrarnego w budynku już nie ma. Zamiast tego jest prowizoryczny saloon, do którego uczęszczają łowcy bizonów.

Bywalcy: Właścicielem i barmanem jest James Marcus. Stróż prawa lub łowca nagród, któremu powiedzie się Ciężki (9) test Wiedzy, może rozpoznać w nim hazardzistę poszukiwanego na terytorium Dakoty za zastrzelenie człowieka podczas partyjki pokera. Wystawiony na niego list gończy opiewa na sto dolarów. Jego pomagier i wykidajło nazywa się Fred Stokes, który nieźle radzi sobie z pięściami i rewolwerem, jeśli akurat nie jest naprany (niestety, trzeźwieje raczej od przypadku). Jedyną kelnerką jest tutaj Mary Roper – podstarzała eks-prostytutka o sercu z kamienia. Po kolacji można tu spotkać 2k6 łowców bizonów i 1k4 mieszkańców miasteczka.





BIURO SZERYFA

Opis: W tym parterowym, kamiennym budynku pracują McBride i Parrish. Biuro składa się z jednego pomieszczenia, w którym stoi biurko i dwa krzesła oraz prycza pod ścianą. Umieszczony na ścianie obok drzwi stojak ozdabiają trzy karabiny i dwie dubeltówki. Drzwi do tylnej części biura zaopatrzone są w zasuwę, a prowadzą do małego przejścia, z którego można się dostać do trzech cel. Aktualnie tylko jedna z nich jest zajęta – przez mordercę: Abnera Knaggsa.

Bywalcy: Zastępca Parrish i Abner Knaggs.

BIURO TELEGRAFU

Opis: Ten niewielki, dwupokojowy budynek służy zarówno jako biuro telegrafu, jak i jako urząd pocztowy. Telegrafista sypia w pokoju na tyłach.

Bywalcy: Clarence Johnson, kawaler pod trzydziestkę. Stara się trzymać rękę na pulsie wydarzeń, jakie zachodzą w szerokim świecie, i można u niego znaleźć świeży numer *Tombstone Epitaph*.

GOLIBRODA/DENTYSTA

Opis: Niewielki drewniany budynek z gabinetem z przodu i mieszkaniem w tylnej części.

Bywalcy: Właścicielką jest Joanne Webb. To zażywna kobieta w średnim wieku, której zdarzyło się nawet przy kilku okazjach wyjmować kulę lub strzałę z rany.



HOTEL KIRKBY'EGO

Opis: Hotel mieści się w nędznie wyglądającym piętrowym budynku, w którym znalazło się dość miejsca dla dziesięciu pokoi. Nocleg kosztuje tu okrągłego dolara. Za niewielką dopłatą można się też tutaj pożywić.

Bywalcy: Właścicielami są państwo Wilson i Abigail Kirkby. Wilson to otyły, wiecznie spocony mężczyzna w średnim wieku o rozbieganych oczach. Abigail jest wysoka, ma przetłuszczone włosy i używa stanowczo za mocnego makijażu. Jest tu też nie więcej niż sześciu gości, zwykle najbardziej fartownych łowców bizonów, którym znudziły się wszy i chłód w mieście namiotów.

KOŚCIÓŁ

Opis: Kościół to strzelisty, drewniany budynek, straszący powybijanymi oknami i farbą obłazącą ze ścian. Stoi opuszczony od sześciu miesięcy, kiedy to pastor wyniósł się na zachód, pozostawiając swoje owieczki ich własnemu losowi. Wszystko, co miało jakąkolwiek wartość, zostało stąd już dawno wyzabrowane. Tak – ołtarz i ławki też.

Bywalcy: Nikt tu już nie bywa, no może poza łowcami bizonów, którzy przenoszą się tutaj, gdy pada.

KOWAL I STAJNIA

Opis: Kuźnia znajduje się w otwartym, drewnianym budynku położonym bezpośrednio przy stajni i zagrodzie. Obok stajni stoi wóz.

Bywalcy: Kowalem jest Silas Fletcher – wielki, muskularny czarny mężczyzna o przeraźliwie mocnym uścisku dłoni i przyjaznym nastawieniu.

KRAWIEC

Opis: Na werandzie tego parterowego budynku leżą stopy bawolich skór. Z rzeczy, które zwykle nabywa się u krawca, tu niewiele można dostać – właściciel zamienił swój warsztat na punkt skupu skór bizonów.

Bywalcy: Właścicielem jest Dick Hotchner – wdowiec, który ma już dobrze ponad cztery krzyżyki. Za handel skórami zabrał się, by jakoś związać koniec z końcem.

OBÓZ ŁOWCÓW BIZONÓW

Opis: Za miastem znajduje się zlepek chat i namiotów, otoczonych przez wozy i stopy schnących bawolich skór. Burmistrz, Sam Varney, nie cierpi tych „zdegenerowanych pijaków”, ale lokalni handlowcy ich uwielbiają. Złoto łowców brzęczy dokładnie tak, jak każde inne.

Bywalcy: W nędznym miasteczku namiotów schronienie znajduje ponad dwudziestu nieokrzyszanych i brudnych łowców bizonów, ich muły i wozy.

SALOON I HOTEL

„PALACE”

Opis: „Palace” to wysoki, dwupiętrowy budynek. Jest to też pierwszy saloon wybudowany w Varney Flats.



Minioną wystawność tego przybytku wciąż można dostrzec, choć czas szybko ją zaciera. Na piętrze czeka na gości dwanaście pokoi, w których nocleg kosztuje 2\$. Dwa posiłki dziennie kosztują dodatkowo 1\$.

Bywalcy: Eloise Brahms to południowa piękność, której rodzina straciła majątek w początkowej fazie wojny. Rzadko pokazuje się w saloonie, składając ciężar prowadzenia interesu na barki Jake'a Hardinga, mającego naturę gburą, a pracującego w saloonie jako barman. Nikt poza Eloise tego nie wie, ale kiedyś Harding był rewolwerowcem i wciąż nieźle radzi sobie z gnatem. W saloonie wieczorem zbiera się 2k4 gości, a pokoje wynajmuje kolejnych 1k6 osób.

SKLEP Z BRONIĄ

GENTRY'EGO

Opis: Na froncie tego piętrowego budynku, pod nowo wymalowanym „Sklep z bronią Gentry'ego”, wciąż można odczytać napis: „Sklep z zaopatrzeniem Gentry'ego”. Interesy załatwia się tu wyłącznie na parterze, podczas gdy na piętrze znajduje się mieszkanie właściciela. Można tu kupić większość popularnych gnatów i niezbędne dodatki, choć zdecydowanie największy wybór jest w broni i amunicji dla łowców bizonów.

Bywalcy: Właścicielem jest Ciceró Gentry – wysoki kawaler o wyglądzie świeżego trupa z rzucającym się w oczy haczykowatym nosem.

SKŁAD VARNEY'A

Opis: Ten piętrowy budynek jest bez dwóch zdań najlepiej utrzymaną budowlą w miasteczku. W środku można znaleźć niezły wybór towarów, aczkolwiek ceny są nieco wygórowane.

Bywalcy: Właścicielem jest burmistrz Sam Varney.

STACJA KOLEJOWA

Opis: Namiastka dworca w postaci jednopokojowego biura, wieży cisnieniowej i ławki pod zadaszeniem.

Bywalcy: Zawiadowcą jest tu George Drew, starszy dżentelmen sympatyzujący z Południem. Znaleźć go można najczęściej śpiącego na biurku – niezależnie od pory dnia lub nocy.

GODNI WAGI

MIESZKAŃCY

Tu znajdziesz opis gostków, których pewnie chciałbyś poznać nieco lepiej.

ZASTĘPCA PARRISH

Zastępca Nathan Parrish jest niewielkim człowieczkiem o wyglądzie mola książkowego, który zdecydowanie nie nadaje się na stróża prawa na Zachodzie. Każdego dnia zaczytuje się w powieściach groszowych i marzy o przygodach Buffalo Billa i jemu podobnych. Niestety, brak mu odwagi i umiejętności aby samemu podążyć w ich ślady.

Aż do wczoraj zastępca Parrish był bezpieczny za szerokimi plecami szeryfa



McBride'a. Teraz, po zniknięciu przełożonego, pozostał jedynym przedstawicielem prawa w Varney Flats. W celi siedzi Knaggs i zastępca świetnie zdaje sobie sprawę, że kłopoty go nie miną.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 1k6, Spr: 2k6, Sz: 3k6, Wig: 2k4, Zr: 2k6.

Jedździectwo 3k6, strzelanie: strzelby 3k6, uniki 4k6.

Cechy umysłowe: Cha: 2k4, D: 1k6, Spo: 2k8, Spt: 3k8, W: 2k10.

Nauka: podstawy 1k10, wykształcenie: historia 1k10, znajomość terenu: okręg 2k10.

Przewagi: Stróż prawa (niespodziewanie na poziomie 3).

Zawady: Chuderlak, cykor (ale bardzo, bardzo się stara).

Klamoty: Dubeltówka, pudełko z 25 nabojami, powieść groszowa.

ABNER KNAGGS

Jedynym więźniem znajdującym się pod nadzorem Parrisha jest morderca imieniem Abner Knaggs. Bandzior ma długie, brudne kudły, całe pięć zębów i rzadką brodę, w której widać pozostałości po wczorajszym (miejmy nadzieję!) gulaszu.

Jeśli chodzi o jego osobowość, to jest on nikczemnym, podstępny mordercą, którego jedyne pretensje do człowieczeństwa opierają się na przynależności gatunkowej, a i ona pozostaje niepewna. Abner przemykał się przez południowe Kansas, pozostawiając za sobą zabitych pastuchów, pionierów, kobiety, dzieci, psy i wszystko,

co tylko mógł dogonić, zastrzelić, zadłgać lub zatłuc na śmierć. W tej chwili nagroda za Knaggsa wynosi 100\$ – ale tylko za żywego.

Szeryf McBride tropił Knaggsa od miejsca jego ostatniego napadu i w końcu – dwa dni temu – go dopadł. Bandzior, który był na tyle bystry, by zorientować się, że czeka go prawdziwa walka, szybko się poddał, licząc, że nadarzy się sposobność do ucieczki. Teraz, gdy zniknął McBride, Knaggs planuje przy pierwszej lepszej okazji obezwładnić Parrisha i wybrać wolność.

Jeśli posse da Abnerowi najmniej szanse na ucieczkę, ten go wykorzysta. Kiedy go pilnują, Knaggs wciąż im dokucza i generalnie sprawia, że mają ochotę przyłączyć się do tłumu domagającego się zlinczowania bandziora. Użyj Abnera do nadszarpnięcia cierpliwości twoich graczy i pokazania im, że czasem ciężko jest nosić gwiazdę i opanować przemożną chętkę wtłoczenia jej w gardło osobnikowi pokroju Knaggsa.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 1k8, Spr: 3k8, Sz: 3k8, Wig: 2k10, Zr: 2k8.

Skradanie 5k8, strzelanie: karabin 4k8, walka (na pięćcy) 4k8.

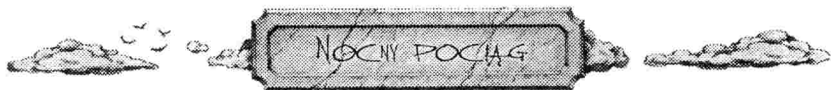
Cechy umysłowe: Cha: 1k6, D: 1k6, Spo: 2k10, Spt: 1k8, W: 1k6.

Blef 2k8, język: Komanczów 2k6, obśmiewanie 2k8, przetrwanie: równiny 4k8, tropienie 3k10.

Przewagi: Bystry.

Zawady: Bandzior 4, brzydki jak nie-szczęście, padalec.





Klamoty: Karabin Sharpa „Big Fifty”, colt .44 Army, nóż Bowie, talia znanych kart. (Wszystkie te rzeczy znajdują się aktualnie w depozycie).

BURMISTRZ VARNEY

Sarn Varney – bogaty człowiek interesów – przybył na Zachód w nadziei zbudowania następnego Dodge City: miejsca, które wiązałoby handel bydłem z wciąż rozwijającą się koleją. Sukces założonego miasteczka miał być dla niego kamieniem milowym na drodze do zyskowej posadki i kariery politycznej.

Niestety, założone przez niego miasto wyrosło pomiędzy Dodge City a Abilene. Ponadto Varney Flats stoi niemal na północnej granicy Konfederacji Kojota – nie jest to najlepsza okolica do spędzania bydła. Wielka inwestycja Varneya w cztery miesiące zamieniła się niemalże w miasto duchów. Jego interesy podupadały wraz z miastem – aż do chwili, w której zjawili się łowcy bizonów.

Burmistrz nie popiera nielegalnych wypraw łowców bizonów, ale nie może nie dostrzegać, że wraz z nimi do miasta spływają tak potrzebne pieniądze. Z kolei schwytanie Knaggsa jest dla Varneya okazją do pokazania wszystkim, że choć łowcy bizonów obozują za miastem, mieszkańcy nie będą tolerować żadnych wybryków. Urządzenie wieszanka z Knaggsem w roli głównej – nawet bez oczekiwania na wizytę objazdowego sędziego – powinno postawić do pionu resztę „hołoty”.

Varney jest wysokim, czterdziestoletnim brunetem, na którego skroniach

zaczynają się pojawiać pierwsze ślady siwizny. Bijąca z niego pewność siebie – w połączeniu z brakiem cierpliwości – sprawia, że wygląda na człowieka, z którym należy się liczyć.

Pomimo aktualnie opłakanej sytuacji, burmistrz stara się sprawiać wrażenie bogatego i wpływowego biznesmena.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 2k6, Sz: 3k6, Wig: 2k8, Zr: 2k6.

Strzelanie: rewolwer 3k6, walka na pięści: 2k6.

Cechy umysłowe: Cha: 4k8, D: 1k10, Sp: 2k4, Spt: 2k6, W: 1k8.

Blef 3k6, obśmiewanie 3k6, perswazja 3k8, zastraszanie 4k8, zawodowość: polityka 3k8.

Przewagi: Niezwykły głos (uspokajający i groźny).

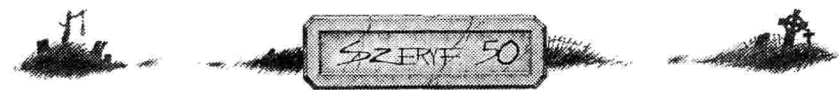
Zawady: Marzenie (zostać wpływowym politykiem), waśniak.

Klamoty: Colt Peacemaker, ozdoba laska.

APEL PARRISHA

Gdy bohaterowie już troszeczkę oswoją się z miastem (czytaj: po jakiejś godzinie od przybycia), zagada do nich zastępca Parrish. Obserwował grupę już od chwili, gdy pojawiła się w mieście, ale czekał na odpowiedni moment do rozpoczęcia rozmowy.

Zastępca z początku jest ostrożny, mając nadzieję, że bohaterowie zgodzą się pogadać z nim na osobności. Jeśli będą woleli, żeby gadał od razu, będzie mówił niemal szeptem, nerwowo



spoglądając przez ramię, czy aby nikt nie słucha.

Kiedy uznasz, że nadszedł już czas, aby Parrish otworzył się przed bohaterami, przeczytaj, co następuje:

Sz-szanowanie, przyjaciele. Wyglądacie jak ten-tego, odważniacy, i tak s-sobie myślałem, czy byście nie byli za-zainteresowani małą robótką.

Mamy tu taki m-mały problem. W pa-ce siedzi morderca, łowca b-bizonów imieniem Abner Knaggs. Zabił paru osadników. Jak zjawi się tu s-sędzia ob-jazdowy, typek bez wątpienia zawiśnie, ale o-obawiam się, że ludzie w miaste-czku nie chcą cze-czekać na sędziego. Je-jeśli ro-zumiecie, co mam na myśli.

Bo wi-widzicie, burmistrz Varney nie-nienawidzi łowców bi-bizonów. My-myśli, że przez nich ludzie tracą do niego sza-szacunek. Knaggs był ł-łowcą i d-do tego, ten tego, m-mor-dercą. I teraz bu-burmistrz chce go powiesić.

Szeryf McBride po-powstrzymałby Varneya, ale po-pojechał na farmę, sprawdzić, czy Knaggs nie odwiedzał też innych rodzin i od wczoraj nie wrócił!

Parrish chce przekonać bohaterów, by dzisiejszej nocy pomogli mu pilnować Knaggsa. Gotów jest mianować ich zastępcami na ten czas, a nawet im zapłacić.



Parrish proponuje, że za tę jedną noc służby, bohaterowie podzielią między siebie okrągłą setkę dobrych, zielonych amerykańskich dolarów nagrody, jaka jest wyznaczona za ujęcie Knaggsa (ponieważ McBride schwycił bandziora w czasie normalnej służby, ani on, ani Parrish nie kwalifikują się do odebrania nagrody).

Jeśli członkowie posse przystaną na takie warunki, Parrish zabierze ich do biura szeryfa i oficjalnie mianuje.

PUNKTY NAGRODY

Akcja

Dowiedzenie się o zniknięciu

McBride'a

Przyjęcie oferty zastępcy

Punkty

1

3

ROZDZIAK

TRZECI:

WYCIECZKA

NA FARMIE

Jeśli posse zechce jechać na poszukiwanie szeryfa McBride, Parrish będzie gorąco odradzał. Zastępca boi się, że Varney przedsięwzięmie coś, kiedy bohaterowie wyjadą. Jeżeli będą nalegać, powie im, żeby jedną miłą jechali na wschód, a później na północ kolejne dziesięć wzdłuż torów kolejowych.

Dom, jak wiele innych na Wielkich Równinach, jest zbudowany głównie z ubitych i wyschniętych bloków gliny. W budynku są dwa okna – pozbawione szyb, a wyposażone tylko w okiennice. Z boku stoi niewielka zagroda,

aktualnie pusta. Drzwi prowadzące do środka są otwarte – kołyszą się powoli wraz z podmuchami wiatru.

Dom jest opuszczony. Pod jedną ze ścian stoi siennik i szafa, w której wiszą ubrania najwyraźniej należące do mężczyzny i kobiety. Pośrodku pokoju stoi stół, wokół niego cztery krzesła, z których dwa ktoś przewrócił. Na stole stoją dwa kubki z nie dopitą kawą.

Jeśli któryś z bohaterów uważnie zbada okna, zauważy, że okiennice zostały wyłamane od zewnątrz.

ŚLADY

Strzelba: Pod stołem leży dubeltówka – złamana, jakby ktoś chciał ją przeładować. Pod łóżko potoczyły się dwie łuski. (Banalny (3) test *szukania*).

Więcej tropów: Wokół domu można znaleźć podobne ślady, jak wśród zabudowań stacyjki Barlowe oraz odciski kopyt pojedynczego konia. (Zwykły (5) test *tropienia*).

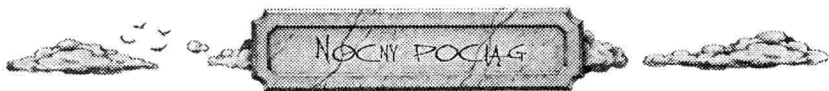
Gnat McBride'a: Na ziemi koło domu leży colt Peacemaker. Na rękojeści ktoś wygrawerował słowa: „Dla szeryfa Setha McBride od wdzięcznych mieszkańców Varney Flats. 1874”. Z rewolweru trzykrotnie wystrzelono, na co wskazują trzy puste łuski w bebenku. (Poważny (7) test *szukania*).

ROZDZIAK

CZWARTE:

LINCZ PARTY!

Około dziewiętnastej w Varney Flats zaczyna robić się gorąco. Sam Varney



wzywa co ważniejszych obywateli na spotkanie w „Palace”. Ma zamiar zebrać i wzburzyć tłum, a potem poprowadzić go do aresztu i zlinczować Knaggsa.

Jeśli nikt nie powstrzyma, Varney zdola przekonać większość zebranych, że takie rozwiązanie będzie najlepsze. Wie, że Parrish nie zdecyduje się podjąć walki; przekonuje też tłum, że nowi zastępcy ugną się wobec liźczebnie przeważającego przeciwnika.

PODLEWANIE WÓDĄ NA STRAŻÓW

Niezależnie od tego, jak wielką siłą przekonywania dysponuje burmistrz, zawsze znajdą się ludzie, którzy odmówią wzięcia udziału w morderstwie. Varney ma jednak szczywany plan. Specjalnie wybrał na miejsce spotkania „zatroskanych sytuacją mieszkańców” saloon „Palace”. Tutaj ma zamiar osłabić opór tych mniej zdecydowanych członków grupy za pomocą kilku szklaneczek – „dla kurażu”.

Jeśli w „Palace” pomiędzy godziną 20 a 22 będą nasi bohaterowie, zebranie nie umknie ich uwadze. W grupie jest jakichś dwunastu ludzi – każdy w ten czy inny sposób uzbrojony. Prócz tego, Varney ma ze sobą tajemniczy worek.

Varney stawia wszystkim whisky i peroruje, przedstawiając kolejne argumenty za zlinczowaniem Knaggsa. Wraz z upływem czasu do grupy dołącza jeszcze parę osób. Jeśli członkowie posse są obecni i chcą przemówić ludziom do rozumu, Varney próbuje

przedstawić ich jako typków w rodzaju łowców bizonów i obrócić tłum przeciwko bohaterom.

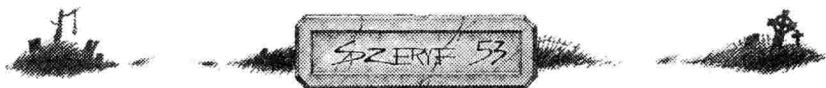
Zanim postaci poąpią się o co chodzi, pozwól im wykonać Zwyczaj (5) test *Spostrzegawczości*, nie zapominając przy tym o modyfikatorach z takich przewag jak bystry, dobry słuch czy kiepski słuch. Ci, którym test się powiedzie, będą mogli usłyszeć strzępy rozmów – np. „My, mieszkańcy, sami powinniśmy radzić sobie z bezprawiem” lub „Nie ma McBride’a, więc nie ma dowodów! Jeszcze odejdzie wolny!”.

Jeśli któryś z bohaterów zaczepi w tym punkcie członków grupy, Varney wpierw zaprzeczy wszelkim oskarżeniom, usiłując wmówić bohaterowi, że ten źle zrozumiał całą sytuację. Jeżeli ciekawski nie ustąpi, burmistrz wyjaśni tylko, że dyskutują o możliwym przebiegu procesu Knaggsa. Mieszkańcy cichną, ale pozostawieni samym sobie, kontynuują znowe.

Okolo dwudziestej drugiej Varney zdołał podburzyć gniew tłumy na tyle, że ludzie są gotowi do akcji. Ci, którzy przedtem nie chcieli lub nie mogli się zdecydować, teraz są zamroczeni oparami whisky. Wraz z głośnym i triumfalnym: „Chyba doszliśmy wreszcie do porozumienia. Chodźmy pogadać z zastępcą!” – Varney wstaje od stolika i wyjmując z worka sznur, przeźornie zawiązany już w pętlę.

KONFRONTACJA

Po 22 wszyscy członkowie posse, którzy znajdują się w biurze szeryfa, w okolicy saloonu lub głównej ulicy





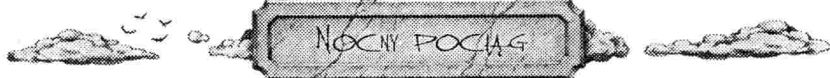
miasteczka, widzą grupę piętnastu uzbrojonych i podochoconych obywateli wychodzących z „Palace” i zmierzających w kierunku aresztu. Głos Parrisha niknie wśród pomrukiwań i pokrzykiwań tłumu – wygląda na to, że jeśli ktoś ma powstrzymać lincza, to tylko bohaterowie.

Jeśli jednak nie podejmą wyzwania, usłyszą głos Varneya: „Przyszliliśmy po tego parszywego mordercę! Oddajcie go nam!”. Jeżeli ktoś oponuje, burmistrz mówi: „Zejdź nam z drogi. Przyszliliśmy wymierzyć sprawiedliwość!”.

Dopóki Varney stoi na czele tłumu, wszyscy myślą jedynie o linczu. Chcą tylko Knaggsa, ale nastroje są już podgrzane do takiej temperatury, że biada każdemu, kto będzie próbował im przeszkodzić. Jeśli dojdzie do wymiany ognia, bohaterowie mogą znaleźć się w nielichym kłopotcie. Najprawdopodobniej tłum liczebnością znacznie przewyższa posse. Nawet jeśli przewaga umiejętności jest po stronie bohaterów i wezmą górę w strzelaninie, to skończy się ona pewnie uśmierceniem lub przynajmniej postrzeleniem kilku tzw. „szacownych” obywateli miasteczka.

Najlepszym sposobem na rozegranie sytuacji jest metoda stosowana z wielkim powodzeniem przez Wyatta Earpa: odebranie tłumowi przywódcy. Aby tak się stało, bohaterowie muszą pokonać Varneya w próbie woli. Można ją przeprowadzić za pomocą takich umiejętności jak *blef*, *zastraszanie*, *perswazja*, a nawet *obśmiewanie*.

Varney ma premię do testu w wysokości +1 za każdych trzech ludzi przewagi nad posse. Szeryf ma wolną rękę w stosowanie innych modyfikatorów,



jakie tylko uzna za stosowne w danej sytuacji.

Jeśli Varney wyjdzie z próby załamany, tłum ustępuje. Jeżeli to posse zostanie załamane, obywatele usiłują wziąć areszt szturmem.

Gdy dojdzie do użycia przemocy, tłum będzie walczył przez cztery rundy lub póki trzeci spośród jego członków nie dostanie kulki. W tym momencie uchodzi z nich para i rozpierchają się lizać rany, klnąc w duchu własną głupotę.

PUNKTY NAGRODY

Akcja	Punkty
Odkrycie zamiarów tłumu,	
zanim dojdzie do konfrontacji	1
Rozproszenie tłumu	
bez przelewania krwi	3

ROZDZIAŁ

PIĄTY:

PRZEKĄSKA

O PÓLNOCY

Od czasu gdy wampiry wjechały na Ziemię Sporne, znalazły się na przymusowej diecie. Zeszłej nocy dorwały tylko zawiadowcę stacji Barlowe, McBride'a i rodzinę farmerów, którą szeryf odwiedzał. W pociągu aktualnie jest trzydzieści wampirów, więc nie trudno się domyślić, że są głodne jak wszyscy diabli.

A następnym przystankiem na torach należących do Black River jest Varney Flats.

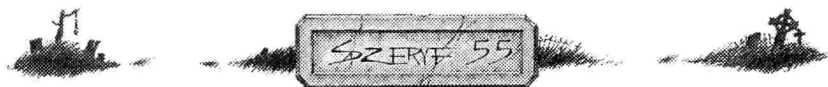
WYSIADAĆ!

Około pierwszej w nocy wszyscy bohaterowie, którzy jeszcze nie śpią, powinni wykonać Zwykły (5) test *Spostrzegawczości*, pamiętając o wszelkich modyfikatorach do testów słuchania. U śpiących trudność testu wzrasta do Niewiarygodnej (11). Oczywiście należy zastosować modyfikatory z takich przewag czy zawał jak czujny sen lub śpioch. Ci, którym test się powiedzie, usłyszą jakby echo dalekiego krzyku. Kiedy dźwięk powtarza się kilka minut później, bohaterowie orientują się, że słyszą niesamowity dźwięk gwizdka zbliżającej się do miasta lokomotywy.

Pociąg dojeżdża do Varney Flats w ciągu najbliższych 10 minut. Zanim stanie, bohaterowie mogą przedsięwziąć dowolne kroki. Każdy, kto wyjdzie na tory, zobaczy, jak lokomotywa wtacza się na stację. Na pierwszy rzut oka wygląda na starą i mocno już doświadczoną przez surową pogodę. Za lokomotywą i węglarką ciągną się trzy wagony. Pierwsze dwa to pozbawione okien „wagony sypialne”, a trzeci jest towarowy.

Pociąg staje na stacji, a lokomotywa miękko sapie, kiedy nagle nocną ciszę rozdziera głos gwizdka. Wraz z pociągiem na miasto pada strach. Gdy lokomotywa zagwizdże, Poziom Strachu Varney Flats wzrasta do 4.

Kiedy tylko cienie wokół pociągu zgęstnieją, a nocny chłód przejmie zebranych, drzwi wagonów sypialnych znieńacka się otwierają. Z pociągu wysypuje się trzydzieści niemal oszalałych z głodu wampirów, które bez wahania ruszają na miasto w poszukiwaniu krwi.



POLOWANIE

Każdy członek posse, który w chwili ataku wampirów znajduje się na zewnątrz, zostaje natychmiast zaatakowany. Reszta potworów rozlaży się po miasteczku i obozie łowców bizonów. Jako ogólną zasadę powinienś przyjąć, że każdy budynek odwiedzają dwa wampiry.

Jak dotąd potwory nie trafiały na żaden poważny opór, atakują więc raczej chaotycznie, bez żadnego konkretnego planu. Każdy wampir, który napotkano opór, musi radzić sobie sam, podczas gdy jego towarzysze zajęci są jedzeniem. Jedynym przypadkiem, w którym stwory podejmują wspólne działanie, jest próba powstrzymania ich przed powrotem do pociągu.

Ze względu na wielkość miasta, niewiele istot posila się na miejsku. Większość chce złapać ofiarę lub dwie „na wynos” i zawlec je do wagonu towarowego służącego za spiżarkę na żywe jedzenie.

W czasie ataku przypadkowe wampiry wyrwywają kraty celi Knaggsa i wylekają bandziora do pociągu.

Jeśli któryś z naszych pastuchów wykaze się niepospolitą odwagą, może wejść na pokład składu i bez problemów go sobie obejrzeć (niezbędne szczegóły znajdziesz w następnym rozdziale). W czasie rajdu pociągu właściwie nikt nie pilnuje – oczywiście z wyjątkiem lokomotywy. Jeśli któryś z bohaterów zbliży się do niej, maszynista puszcza parę w gwizdek, a następnie atakuje. Gwizdek alarmuje wampiry, które – wiedząc, że coś

jest nie w porządku – biegną z powrotem do pociągu.

Cały atak na miasto trwa nie więcej niż 10 minut, po których maszynista daje sygnał gwizdkiem. Wszystkie polujące potwory natychmiast zwracają, zabierając ze sobą jedną nieszczęsną ofiarę na dwa pozostałe przy nieżyciu nosferatu. Jeśli któryś z bohaterów ma nieszczęście znajdować się w tym czasie w pociągu, pojawia się wielki problem!

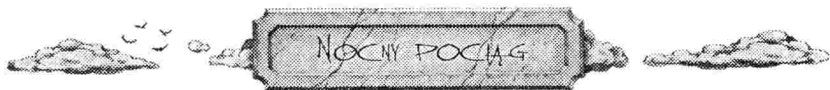
JUŻ PO WSZYSTKIM

Kiedy nosferatu szybko wracają do pociągu, przerażeni, ale i rozwścieczeni mieszkańcy miasteczka organizują obronę. Wszędzie słychać strzały, a od strony obozu łowców bizonów – wręcz salwy ze słynnych karabinów Sharpa.

Gdy pociąg się oddala, pozostali przy życiu ludzie zbierają się pośrodku miasta. Wśród nich są zarówno zastępca Parrish, jak i burmistrz Varney, choć obaj mają pełno w gaciach.

Parrish informuje bohaterów, że stwory porwały Knaggsa (jeśli posse jeszcze o tym nie wie). Jeżeli bohaterowie sprowadzą bandziora z powrotem żywego, wypłaci im pełną sumę nagrody – sto dolarów w złocie. Także Varney proponuje nagrodę w wysokości 20\$ za każdego mieszkańca, którego sprowadzą z powrotem – żywego.

Parrish ponagla posse, przypominając, że jeśli pociąg jeszcze trochę się oddali, trudno go będzie dogonić, po czym bierze głęboki oddech i oznajmia: „Idę z wami”. Nie można mu tego wybić z głowy.



PUNKTY NAGRODY

Akcja	Punkty
Przetrwanie polowania	2
Za każdego zabitego wampira	1
Posse godzi się ruszyć w pościg za pociągiem	3

ROZDZIAK

SZÓSTY:

ZŁAPAĆ POCIĄG

Zakładając, że posse przyjmie ofertę przedstawioną im przez władze miasteczka, Parrish informuje, że cztery mile od Varney Flats tory zakręcają na północ. Jeśli wyruszą natychmiast i pojadą na skróty prerią, najprawdopodobniej uda im się dogonić pociąg.

Galop przez prerię w środku nocy może być niebezpieczny. Każdy z członków posse musi wykonać Poważny (7) test *jeździectwa*. Ci, którym rzut się nie powiedzie, w wyniku ostrej jazdy tracą 1k4 Tchu. Jeśli któryś z bohaterów będzie miał w tym rzucie niefart, spada z konia i cierpi 1k6+5 obrażeń od upadku.

Około 15 minut po opuszczeniu ostatnich zabudowań Varney Flats, grupa przejeżdża przez wzniesienie i widzi rozciągające się w dole tory linii kolejowej Black River. Nocny pociąg ma nad nimi nie więcej niż ćwierć mili przewagi.

WSIADAĆ!

Wskoczenie do jadącego pociągu to nie bułka z masłem, nawet dla bohaterów.

Pociąg jedzie z szybkością niemal 30 mil na godzinę, więc jest absolutnie niemożliwe wskoczenie doń z biegu.

Jedynym sposobem na dostanie się na pokład będzie chyba skok z grzbietu galopującego wierzchowca. Jeśli bohaterowie chcieliby dostać się do wagonu towarowego, otwarcie drzwi z końskiego grzbietu wymaga Poważnego (7) testu *Sily*.

Planujący skok bohater musi wykonać Poważny (7) test *jeździectwa* (albo, jeśli jedzie parochodem lub podobnym pojazdem, test *sterowania*), by zrównać się z pociągiem. Następnie wymagany jest Ciężki (9) test *Sprawności*, by złapać uchwyt. Jeśli to się nie uda, postać odnosi 2k6+5 obrażeń. W przypadku niefartu, bohater dostaje się pod kopyta własnego konia i do powyższych obrażeń dodaje wynik testu końskiej *Sily*. Jeżeli postać, która spadnie z konia, ma zawadę pechowiec, dostaje się pod koła pociągu i ginie w dość nieprzyjemny, ale za to szybki sposób.

KOWBOJ NA DACHU

Kiedy już bohaterowie dostaną się na pokład pociągu, ich kłopoty dopiero się zaczynają. Spacerowanie po dachach wagonów wymaga Banalnego (3) testu *Sprawności*. Nieudany, oznacza utratę równowagi (w czasie walki – także utratę akcji). Niefart to upadek, który kończy się obrażeniami w wysokości 3k6+15, chyba że bohaterowi natychmiast wyjdzie Ciężki (9) test *Zręczności* i uda mu się uczepić z boku wagonu.

Aby przeskoczyć z wagonu na wagon, wymagany jest Zwykły (5) test





Sprawności. Tutaj niepowodzenie kończy się pechowym lądowaniem i koniecznością wykonania Zwykłego (5) testu *Zręczności* lub upadkiem, po którym obrażenia wynoszą znajome ci już $3k6+15$. Niefart ma podobne działanie, z tym że bohater spada pomiędzy wagony i choć odnosi dzięki temu tylko $2k6+10$ punktów obrażeń, to kolejne $5k20$ dostaje od uderzenia wagonu (rzuci normalnie za te rany na tabeli lokacji trafień, traktując je jako obrażenia rozległe).

Gdy bohaterowie biegają po pociągu lub próbują go zatrzymać, istnieje spora szansa, że uczujące w środku wampiry połączą się, iż coś im tupie nad głowami. Za każdym razem, gdy któryś z członków posse wykonuje rzut związany z poruszaniem się po pociągu, wykonaj pojedynczy Ciężki

(9) test *Spostrzegawczości* za wszystkie wampiry znajdujące się w wagonie. Jeśli się on powiedzie, stworzy zorientują się, że mają towarzystwo.

ZATRZYMAĆ POCIĄG!

Pociąg można zatrzymać na kilka sposobów, jednak żaden z nich nie jest łatwy. Poniższa lista w żaden sposób nie wyczerpuje wszystkich możliwości – użyj jej jako inspiracji przy rozstrzyganiu powodzenia pomysłów, na jakie wpadną gracze.

DOSTANIE SIĘ DO LOKOMOTYWY

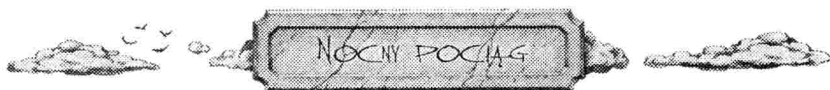
Posse może spróbować dostać się do lokomotywy i wygasić kocioł. Jeśli bohaterowie tego próbują, będą musieli zmierzyć się z maszynistą zombie. Po dostrzeżeniu posse (Zwykły (5) test *Spostrzegawczości*), zombie próbuje zagwizdać w gwizdek, informując tym sygnałem wampiry o ataku. Jeżeli mu się uda, bohaterowie będą mieli przed sobą nieumarłego maszynistę, a za plecami hordę wampirów.

ODCZEPIENIE

WAGONÓW

Bohaterowie mogą też spróbować odciągnąć wagony od lokomotywy. W czasie jazdy wymaga to Niewiarygodnego (11) testu *Sily*.

Wampiry, znajdujące się w sąsiedztwie odciągniętego wagonu, orientują się w sytuacji po Ciężkim (9) teście



Spostrzegawczości. Rzuć jeden raz za każdy wagon. Jeśli posse odcepi tylko wagon towarowy, wystarczy, że poradzi sobie z garstką wampirów, które aktualnie się w nim pożywiają.

W przypadku próby odcepienia wszystkich wagonów przy węglarce, bohaterowie ryzykują, że zauważy ich maszynista. Uda mu się to po udanym Poważnym (7) teście *Spostrzegawczości*, a kiedy już do tego dojdzie, oczywiście zagwiżdże on w gwizdek. Nawet jeśli bohaterowie zrobią to wyjątkowo cicho oraz sprytnie i nikt ich nie przyważy, zombie w końcu spostrzeże, że coś jest nie tak i zawróci lokomotywą po resztę pociągu. Poza tym, nie zapominać, że trzydzieści wampirów w wagonach sypialnych zacznie się w końcu zastanawiać: „Dlaczego stoimy?”.

ROZLEW KRWI

Posse może zdecydować, że najlepszym wyjściem będzie wykończenie wszystkich wampirów. Jeśli coś równie głupiego wpadnie im do głowy, Parrish ze wszystkich sił będzie starał się ich odwieść od tego pomysłu.

Stłoczone w wagonach wampiry będą walczyć jak szczury w klatce i użyją swej liczby by zmiażdżyć posse. Nawet jeśli bohaterowie przeprowadzą szturm w ciągu dnia, wagony dobrze chronią potwory przed światłem, choć nosferatu cierpią wtedy karę -2 do wszystkich testów.

Innym rozwiązaniem jest wysadzenie pociągu w powietrze. Na każdy wagon potrzebne są trzy laski dynamitu – i jeśli bohaterowie nie przeprowadzą operacji w ciągu dnia, będą

jeszcze musieli poradzić sobie z bandą rozwścieczonych krwiopijców.

Wysadzenie lokomotywy pociągu za sobą eksplozję maszyny upiorytowej, która siłą odpowiada wybuchowi dziesięciu lasek dynamitu.

NOCNY POCIĄG

Pociąg wygląda na wrak w opłakanym stanie, ale jest to tylko starannie przygotowana maskarada.

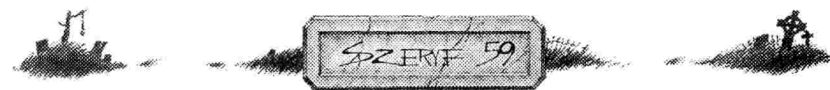
LOKOMOTYWA

Lokomotywa ciągnąca nocny pociąg to wielki, żelazny behemot. Czarne żelazo, z którego ją zbudowano, wydaje się ciemniejsze niż noc, a wyszczerzony zderzak przypomina raczej okrwawione kły jakiegoś olbrzymiego potwora. Z komina wydobywa się upiorytowy dym, a pracy silnika poruszającego żelazne monstrum towarzyszą agonalne jęki.

Całością opiekuje się maszynista, którym jest „Czerwonooki” Dawson, zamieniony w zombie przez nekromantów barona LaCroix. W kieszeni koszuli wciąż ma zegarek z wygrawerowanym imieniem. Każdy pochodzący z Południa stróż prawa lub rewolwerowiec może wykonać Ciężki (9) test *Wiedzy*, by rozpoznać imię bandziora ostatnio widzianego kilka miesięcy temu w Nowym Meksyku.

WAGONY SYPIALNE

Wagony sypialne przypominają wielkie, czarne trumny. I nie jest to nietrafne skojarzenie.



Drzwi na końcach każdego z nich prowadzą do małego pomieszczenia z osobnymi wewnętrznymi drzwiami. Odór śmierci i rozkładu jest tu wręcz porażający. Wampiry często przynoszą sobie „jedzenie” do wagonów sypialnych i z czasem atmosfera w wagonach stała się nie do wytrzymania.

Wzdłuż ścian są nisze do spania, przykryte ciężkimi płóciennymi płachtami. W każdym wagonie są 24 nisze, ułożone w dwóch rzędach, po 12 na każdej ścianie. W chwili obecnej nie wszystkie mają lokatorów.

Jeśli grupa wejdzie w czasie szturm do któregoś z wagonów sypialnych, znajdzie w nim 13 wampirów – reszta jest w towarowym, wysysając jedną ofiarę na turę.

WAGON TOWAROWY

Nosferatu przewożą swoje ofiary w wagonie towarowym. Ci, którzy są zbyt poważnie ranni, by uciekać, zwaleni są po prostu na podłogę. Innych wampiry wieszają na hakach, wbijając im żelazo głęboko w plecy i zaczepiając o kość obojczyka.

Tak jak w wagonach sypialnych, tak i tu czuć dominujący fetor śmierci. Knaggs i około 14 mieszkańców miasteczka to jedyni ludzie, jacy aktualnie się tutaj znajdują.

Jeśli bohaterowie otworzą ogień do uczujących w wagonie towarowym wampirów, nie zapomnij o zasadach dotyczących przypadkowych trafień w niewinnych świadków zdarzenia.

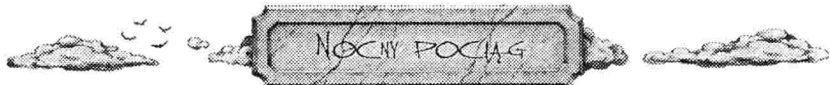
Radość z pokonania potworów (jeśli ma się jeszcze kto cieszyć) nie trwa długo. Knaggs, którego stworzy z jakiegoś powodu wybrały do zasilenia ich szeregów, został nadgryziony i teraz zamienia się w nowiutkiego nosferatu. Ponieważ w wagonie jest zupełnie ciemno, grupa mogła spokojnie nie zauważyć przemiany Knaggsa. Wykrzystalizuj to, żeby mógł niepostrzeżenie zbliżyć się do nich i narobić im poważnych kłopotów!

Inni porwani z miasteczka ludzie żyją, choć niektórzy z nich ledwie się tego życia trzymają; pozostali nie są w złym stanie. Ci, których krwią wampiry się akurat posilały, powinni szybko wrócić do zdrowia.

ZAKOŃCZENIE

Jeśli posse nie powstrzyma pociągu, jedzie on dalej torami Black River,





w końcu zjeżdża na tory Union Blue i wraca na wschód.

Zastępca Parrish (o ile jeszcze żyje) wypłaci grupie nagrodę, nawet jeśli próba schwytania Knaggsa żywcem nie zakończyła się pomyślnie (a przecież wiemy, że się nie zakończyła). Także Varney wywiązuje się z zawartej umowy.

Postacie mogą pozostać w Varney Flats tak długo, jak tylko mają ochotę, mieszkając na koszt miasta. Burmistrz nie chce dopuścić, by cała historia ujrzała światło dzienne, bo zrujnowałoby to resztkę szans na rozwój, jakie pozostały jeszcze miastu. Jeśli jednak ktoś puści parę, po kilku dniach zjawia się Pinkertoni z zadaniem uciszenia świadków. Jeżeli im się nie powiedzie, o dyskrecję postara się Baron LaCroix, który wyśle swoich ludzi do zatuszowania nieudanego posunięcia.

Spotkanie z pociągiem pełnym wampirów to niebezpieczna przyгода. Jeśli bohaterowie nie wykażą się zdrowym rozsądkiem oraz niebagatelnymi umiejętnościami, skończą pewnie jako wieczorna przekąska. Tak więc jeśli powstrzymali nocny pociąg lub choćby zaleźli pijawom za skórę, każdemu należy się punkt Hartu.

PUNKTY NAGRODY

Akcja

Rozpoznanie Dawsona
Zniszczenie pociągu
Za każdych dwóch uratowanych mieszkańców miasteczka

Punkty

1
2
1

NOWE WYNAJAZDZENIA

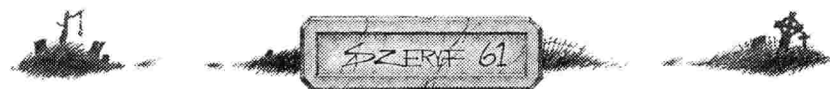
NOSFERATU

Widok nosferatu jest co najmniej nieprzyjemny, bo krwio pijcy wygląda jak nieudana krzyżówka krótkowzrocznej łysej fretki i bezskrzydłego nietoperza-albinosa. Ich oczy są całkowicie czarne z czerwonym błyskiem w miejscu źrenicy. Palce u rąk i nóg mają zakończone mocnymi, ostrymi pazurami. Z ust wystają im dwa olbrzymie, dłutowate siekacze, przypominające zęby sześciostopowego szczura.

Nosferatu potrafi mówić, ale po jakimś czasie spędzonym w nowej formie większość dziczeje tak bardzo, że niewiele ma już do powiedzenia.

Każdy, który zginie od ugryzienia nosferatu, po 1k6 godzinach ożywa jako nowy wampir. Nie wystarczy zostać tylko zabitym przez potwora – śmierć musi być spowodowana przez ugryzienie. Aby zapobiec takim przebudzeniom, nosferatu zwykle zabijają ofiary zaraz przed lub zaraz po uczcie.

Jeden wampir musi zabić jedną osobę, by przeżyć około tygodnia. Najlepszymi terenami łowieckimi dla nosferatu są więc miasteczka górnicze, bo w ciągu dnia mogą schować się w starych sztolniach, a w nocy żerują na dużej, zmieniającej się populacji. Większa grupa krwio pijców może przetrwać jedynie w dużych miastach.





PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k12+2, Spr: 3k10,
Sz: 4k12, Wig: 2k10, Zr: 2k6.

Skradanie 5k10, uniki 2k10, walka:
wręcz 4k10, wspinaczka 4k10.

Cechy umysłowe: Cha: 1k8, D: 1k4,
Spo: 2k8, Spt: 2k6, W: 1k4.

Zastraszanie 4k8.

Rozmiar: 6

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Pazury: S+1k4.

Ugryzienie: *Siła.* Kiedy już wampiro-
wi uda się wgryźć w ofiarę, trzyma
on ją dalej zębami, zadając kolejne
obrażenia równe testowi *Siły* na
rundę. Jedynym sposobem na wyr-
wanie się z takich objęć, jest zwy-
cięstwo w przeciwstawnym teście
Siły. Nie jest jednak tak do końca źle
– jeśli nosferatu wgryzł się w czyjaś
szyję, musi przytrzymywać ofiarę
rękami i nie może równocześnie
z gryzieniem atakować pazurami.

Odporność: Nosferatu to twarde be-
styjki. Są całkowicie odporne na
większość rodzajów ataku. Moż-
na jednak takiego unieruchomić,
przerzuwając jego rdzeń kręgowy.
Pewnym sposobem uśmiercenia
wampira na amen jest odcięcie
mu głowy. Również wystawienie
na słońce to dla krwiopijcy
niezapomniane (i zabójcze) prze-
życie. Kołek w sercu unierucha-
mia stwora na tak długo, jak dłu-
go pozostaje w miejscu. Próba za-
kołkowania wampira w czasie
walki wręcz wymaga mierzzonego
(lub nadzwyczaj fartownego) tra-
fienia w trzewia. Nosferatu można

chwilowo obezwładnić normal-
nym atakiem. Pięknie sprawdza
się też przeciw wampirom cud
Ochrony.

ZOMBIE

Zombie są zwykle mylone z żywymi
trupami lub nawet z wygrzebańcami –
nie ma w tym zresztą nic dziwnego.
Wszystkie wyglądają (z grubsza) jak lu-
dzie i ciągną ze sobą smrodek mogiły.

Jednak – choć także są nieumarłe –
zombie różnią się w kilku aspektach
od starych, dobrych żywych trupów.
Przed wszystkim są wolniejsze, ale
silniejsze. Także – w odróżnieniu od
żywych trupów czy wygrzebańców –
nie mają wolnej woli. Właśnie dlate-
go, kiedy są powoływane do nieży-
cia, zaszywa się im usta.

Zombie nie są animowane przez
manitou. Tworzy je houngan (kapłana
voodoo), pod którego całkowitą kon-
trolą pozostają.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k12+2, Spr: 1k6,
Sz: 1k6, Wig: 4k12+2, Zr: 1k4.

Walka: na pięchy 4k6.

Cechy umysłowe: Cha: 1k4, D: 1k4,
Spo: 1k4, Spt: 1k4, W: 1k4.

Rozmiar: 6

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Odporność: Inaczej niż w przypadku
wygrzebańców, zombie nie da się
zabić, uszkadzając ich mózgu. Ka-
żda z części ciała zombie usiłuje
funkcjonować najlepiej jak może –
aż do chwili, gdy zostanie zupełnie



zniszczona (zwykle za pomocą ognia). Zombie nie leczą samodzielnie odniesionych ran, ale są nekromanci, którzy potrafią naprawić ich rozkładające się ciała. Innym sposobem na zniszczenie zombiego jest wypełnienie mu ust solą i zaszycie ich z powrotem. Niektóre z legend mówią, że gnijące truchło można też unicestwić, odwracając je twarzą w kierunku morza – jeśli akurat widać jakieś...

WZGÓRZE CMENTARNE

ZASTĘPCA PARRISH

Atak:

Strzelba 3k6(+4k6)/2k6(+4k6)

Obrona:

Uniki 3

Żywotność: 30

MIESZKAŃCY MIASTA

Atak:

Pięść 2k6/2k6

Gnat 2k6/3k6

Obrona:

Walka wręcz 1

Żywotność: 30

NOSTERA-TU

Atak:

Pazury 4k10/(3k12+2)+1k4

Ugryzienie 4k10/3k12+2

Obrona:

Uniki 2



Walka wręcz 4

Rozmiar: 6

Terror: 9

Zdolności specjalne: W opisie na poprzednich stronach znajdziesz wszelkie (drastyczne) szczegóły.

ZOMBIE

Atak:

Pięść 4k6/2k12+2

Obrona:

Walka wręcz 4

Żywotność: 30

Rozmiar: 6

Terror: 9

Zdolności specjalne: Z opisu na tej i poprzedniej stronie dowiesz się wszystkiego, co powinieneś wiedzieć, a nawet więcej.

DEADLANDS

**Nie pytaj komu
gwizdże lokomotywa...
...bo może gwizdać
właśnie tobie!**



Przynajmniej tak wydaje się Ronanowi Lynchowi, gdy słyszy upiorny dźwięk gwizdka przesywającego ciemną noc gdzieś w Kansas. Usiłował właśnie wynieść tyłek z Dodge, kiedy został napadnięty, a to długie, ponure wycie było pierwszą rzeczą, jaką usłyszał, gdy po raz kolejny powrócił zza grobu. Nieważne, jak bardzo by próbował, ten jednoręki rewolwerowiec nie może oszukać swego przeznaczenia, które każe mu spotkać się z nocnym pociągiem i jego okrwawionym ładunkiem.

Opowiadanie i przygoda do gry fabularnej Deadlands: Martwe Ziemie.

Deadlands, Weird West, Deadlands: Weird West logo, Weird West scroll logo, Pinnacle starburst, and the Pinnacle logo are Trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1999, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Used under license.

ISBN 83-87968-68-4



9 788387 968687



DLGP3

