

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Płacz i Zgrzytanie Zębów



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 131
Rozdzielczość.....: 2310x3290
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2002
Data release'u.....: 2008.02.10

Opis:

"Płacz i zgrzytanie zębów" pomoże Ci zbudzić sprawiedliwy gniew Pana. Znajdziesz tu zasady odgrywania świętobliwych, opis większości istotnych religii - od wymachujących Biblią chrześcijan, po tajemniczych mistrzów Zen. Karty tego dzieła zawierają ponad 60 cudów, które sprawiać mogą wierni, dwa tuziny zupełnie nowych darów Niebios oraz 20 różnych boskich interwencji.

Info :

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

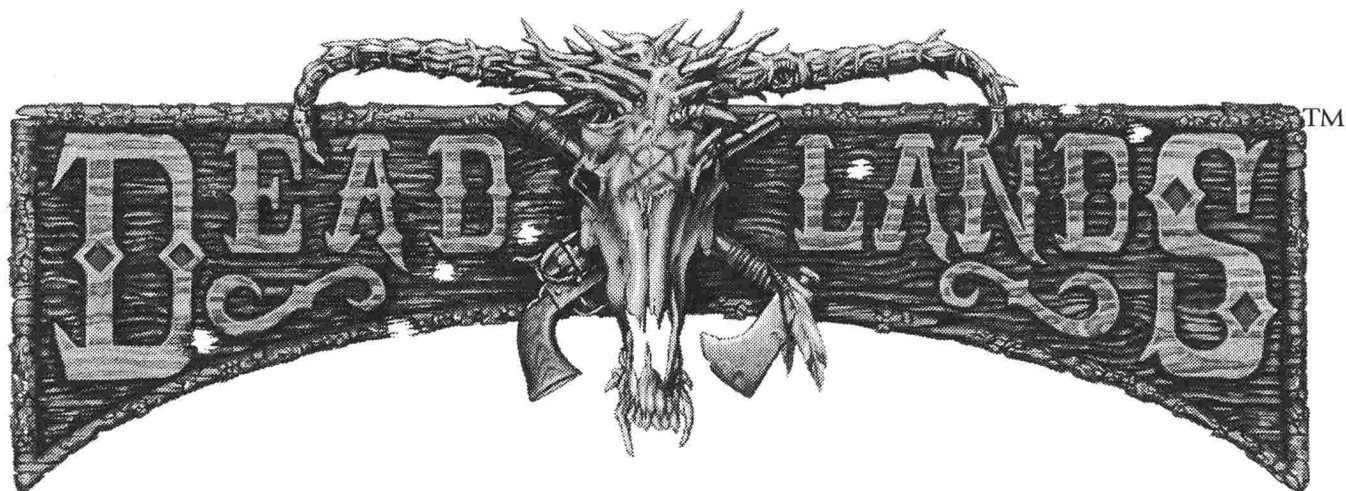
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomoga Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :

newrpgorder@gmail.com, bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasn.w.enlightning.de/>.

TM



PLACZ I ZGRZYTANIE ZĘBÓW



Płacz i zgrzytanie zębów

Tekst i projekt: John „Salman” Goff

Redakcja i projekt typograficzny: Matt Tice i Matt Forbeck

Ilustracja na okładce: Paolo Parente

Logo: Rob Spencer

Ilustracje: Mike Chen, Jim Crabtree, Paul Daly, Kim DeMulder,
Geoff Hassing, Scott James, Ashe Marler, Allen Nunis,
Andy Park i Loston Wallace

Mapy: Jeff Lahren

Projekt okładki: Hal Mangold

Wersja polska:

Tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek

Redakcja: Tomasz Z. Majkowski

Korekta: Tomu\$

Redaktor linii: Tomasz Kreczmar

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Specjalne podziękowanie dla: Rachel Butterworth, Barry’ego Doyle’a, Shane, Michelle i Caden Hensley,
Johna i Christy Hopler, Ann Kolinsky, Dave’a Seay’a, Maureen Yates i Johna Zinsera.

Testowanie i rady: Roger Arnett, Joyce Goff, Brent Ingneten i Christopher McGlothlin

Dedykowane: Vicowi i pozostałym Graczom Piątkowej Nocy

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.



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 83-89004-08-9

Wydanie I



© 1998, 2002 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.

© 1998, 2002 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 © 2002 by Wydawnictwo MAG.

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

SPIS TREŚCI

Terytorium Posse3



Rozdział pierwszy: Kilka słów wstępu5
 Świątobliwi5
 Uświęcone powołanie6
 Zawartość książki7
 Krzyżyk na drogę7

Rozdział drugi:
Prawy żywot.....9
 Świątobliwi9
 Religie na
 Dziwnym Zachodzie.....11
 Chrześcijaństwo12
 Zakon Świętego Jerzego13
 Judaizm17
 Islam.....19
 Buddyzm21
 Dalai Lama.....22
 Taoizm.....23
 Tao i spirytualizm.....23
 Inne religie.....24
 Umiejętności i inne takie..24
 Nowe umiejętności.....26
 Nowe zawady26
 Nowe przewagi27
 Archetypy28

Rozdział trzeci:

Cuda i inne takie33
 Zdobywanie cudów33
 Prośba o cud33
 Cuda34
 Wymyślanie
 nowych cudów62
 Tablica cudów64

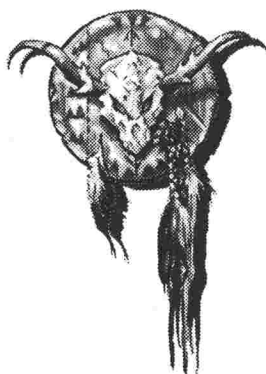
Rozdział Czwarty:

Dary Niebios.....67
 Czym jest dar?67
 Dary67
 Tworzenie
 nowych darów73

Rozdział Piąty:

Nieprzyjaciele wiary.....75
 Zwykli ludzie75
 Błądzący76
 Niepoprawni grzesznicy....76

Ziemia Niczyja



Rozdział szósty:

Boskie interwencje79
 Łaska boska81
 Interwencje83

Rozdział Siódmy:

Święte relikty95
 Nowe relikty95

Biuro Szeryfa



Rozdział ósmy:

Prowadzenie Świątobliwych101
 Zmagania z grzechem101
 Cuda102
 Misja103
 Wizje i objawienia105
 Surrealistyczna
 Enchilada106

Rozdział dziewiąty:

Misja.....109

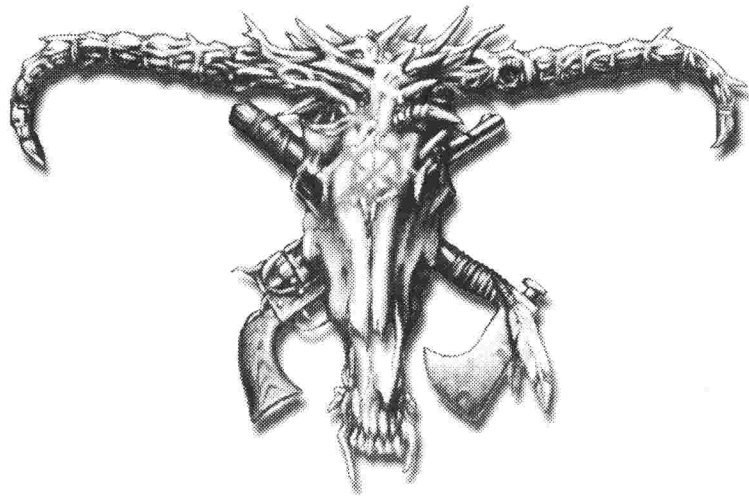
TERRITORIUM POSSE



KILKA SŁÓW WSTĘPU



POSSE 4



ROZDZIAK PIERWSZY:

KILKA SŁÓW WSTĘPU



Witam wszystkich!

Wiem, że wielu z Was zna mnie jako wielbego Hardinga, ale proszę, mówcie mi Victor. Cieszę się, że znaleźliście czas, by ze mną porozmawiać.

Zawsze podnosi mnie na duchu, gdy widzę, jak nowo nawróceni idą za powołaniem. W dzisiejszych czasach brakuje nam dobrych ludzi. Zwłaszcza tak obiecujących, jak wy.

Co mam na myśli mówiąc: „obiecujących jak wy”?

Cóż, usiądźcie wygodnie, a ja z radością wszystko wam objaśnię.

ŚWIĄTOBLIWI

Jestem pewien, że znacie słowa: „wielu jest powołanych, lecz mało wybranych”. Właśnie o tym mówię. Wielu czuje boże powołanie, a spośród nich niejeden na nie odpowiada, wstępując w szeregi prawych. Niestety, nie każdy poradzi sobie z wyzwaniami, jakie czekają na bożego wybrańca – wiecie dobrze, jak trudne to czasami bywa. Ja wiem aż za dobrze.

Nie chciałbym, żebyście źle mnie zrozumieli – nie mówię, że większość ludzi jest nieszczerą i nie potrafi się poświęcać. Chciałem tylko powiedzieć, że niewiele jest dusz pałających blaskiem, jak pochodnia pośród najczarniejszej nocy. Wiara i poświęcenie jej ideałom czyni nas wyjątkowymi. Niebiosa widzą takich ludzi i poświęcają im specjalną uwagę. I to na nich spływa prawdziwa łaska.

To z racji tej łaski, stanowiącej nagrodę za cnotę posłuszeństwa, świętobliwi otrzymują od Boga moc czynienia cudów.

Cudów w starym, dobrym stylu, jak te z Pisma. Takich, jak chodzenie po wodzie, wstrząsanie ziemią w sprawiedliwym gniewie, leczenie chrypy i mówienie językami. Słyszałem nawet o nielicznych, którzy potrafią wskrzeszać zmarłych lub wzywać ogień niebieski, by poraził niewiernych! Niestety, ludzie takiej wiary są większą rzadkością, niż krwi baronowie, przechodzący przez Bramy Raju.

Te wszystkie cudowne dary nie przychodzą ot tak, bez zapłaty. Już wspominałem, że Niebiosa wymagają od świętobliwej duszy nieco więcej niż od zwykłego śmiertelnika. Błogosławieni są ziemskimi przedstawicielami niebiańskich interesów. Za sprawą ich czynów, Królestwo Niebieskie jest bliżej czarnej ziemi. Ścieżka świętobliwego jest wąska i ciemista – opowiem wam o tym później.

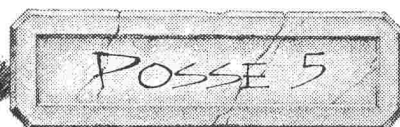
Dlaczego jednak mówię to wszystko?

Cóż, myślę, że jest w was ta iskra, która rozświetla mrok. Chcę jednak, żebyście wiedzieli, że nie jest to łatwy kawałek chleba i proszę, byście dobrze przemyśleli swoją decyzję.

KAZNODZIEJE I KSIĘŻA

Nie wystarczy, by świętobliwy pokornie przestrzegał boskich przykazań – on musi świecić przykładem. Najczęściej łaska boska spływa na wyświęconych kapłanów – ale święcenia nie są bezwzględny warunkiem. W szeregach bożej armii jest немало sławnych rycerzy, którzy nigdy nie pełnili posługi.

Oczywiście, możliwość okazania potęgi wiary poprzez jakiś mały cudzik tu i ówdzie jest dla każdego kaznodziei wielkim udogodnieniem. Odrobina boskiej interwencji może przekonać do właściwego wyboru wielu ludzi, wahających się na cienkiej linii pomiędzy złem



a dobrem. Ale wiercie mi, niejeden świętobliwy nigdy nie stał na żadnej ambonie i nie wygłaszał kazania.

Najlepszym przykładem takiego bohatera jest Joana D'Arc. Choć bardzo pobożna, nigdy nie piastowała żadnej kościelnej funkcji. Czy to czyni ją gorszą o oczach Boga i umniejsza jej zasługi?

Prawdziwy sługa boży może równie gorliwie służyć, walcząc z czartowskim pomiotem w głuszy dzikiego pogranicza, co grzmiąc z ambony czy modląc się w cieniu klasztornych murów!

UŚWIĘCONE POWOŁANIE

Ja sam usłyszałem głos Pana ponad dziesięć lat temu.

I nie chcę przez to powiedzieć, że anioł zstąpił z nieba w świetlistej aureoli i rzekł: „Wiktorze, zostałeś wybrany”. Choć istnieją ludzie, którzy cieszą się takimi względami Niebios – a przynajmniej zarzekają się, że tak jest w istocie – ja zawsze wolę przyjąć słowa bliźniego na wiarę, niż podejrzewać kłamstwo. Bóg wie, że widziałem już dziwniejsze rzeczy. Tylko, że większość z nich usiłowała przekąsić mnie na niedzielny obiad.

Niebiosa wskazały mi właściwą drogę subtelnym skinieniem obrzyna. Wtedy właśnie pojąłem, że nie wolno odrzucać powołania, jeśli przychodzi ono z samej góry. Wiadomo mi, że większość świętobliwych tak zaczyna. Może dlatego jest nas ledwie garstka? Wielu ludzi może nie rozpoznać znaków i nieświadomie odrzucić powołanie.

OPOWIEŚĆ PASTORA

Poświęćcie mi chwilę, a opowiem wam swoją historię.

Mój ojciec chciał, bym studiował prawo w Filadelfii, ale ja miałem inny pomysł na życie. Wyruszyłem na Zachód w poszukiwaniu przygody i, jak większość ludzi, bogactwa. Nie bardzo radziłem sobie ze spluwą, a wiedza, którą wtłaczano mi do głowy w college'u, okazała się nieszczególnie przydatna, chyba że starałbym się o posadę bibliotekarza lub małomiasteczkowego nauczyciela. Zaopatrzyłem się więc w kilof i łopatę, po czym wyruszyłem szukać szczęścia w Labiryncie.

To, co tam zobaczyłem, powinno być wystarczającym impulsem, by nawrócić mnie na drogę prawości, ale zaślepił mnie jeden cel: mamona.

Przedmiot pożądania nie stracił w mych oczach nawet wtedy, kiedy podczas napadu na obozowisko piraci wyrznęli połowę towarzyszy. Wreszcie, pewnego dnia, trafiłem na żyłę – kawał upiorytu wielkości wozu Conestoga – i byłem jedynym, który wiedział, gdzie skarb się znajduje.

Niewiele pamiętam z następnego tygodnia. Nie wiem, ile whisky zdołałem wypić, ani ile kobiet zdołałem... No, ale wróćmy do opowieści.

Pewnego dnia, późnym rankiem, wybrałem się do banku, żeby podjąć więcej pieniędzy na gorzałę,

choć wciąż jeszcze nie wywietrzała mi z głowy po całonocnej libacji. I właśnie wtedy moje życie odmieniło się na dobre.

W banku pieniądze podejmowało właśnie dwóch mężczyzn o twarzach zasłoniętych chustami. Jeden trzymał akurat lufę rewolweru w ustach klęczącego bankiera, a drugi, prawdziwy byczek, osłaniał go obrzynem. Moje wejście musiało przestraszyć tego wielkoluda, bo kiedy tylko przekroczyłem próg, odwrócił się na pięcie i wygarnął do mnie z obu luf.

Następne sekundy pamiętam jak w zwolnionym tempie. Zobaczyłem płomień, poczułem żar wystrzału (stałem o niespełna pięć stóp od wylotu luf), usłyszałem krzyk starszej pani skulonej w rogu i wizg śrutu koło uszu. Krzyknąłem przerażony i świat wokół mnie eksplodował. Następnym widokiem, jaki zapamiętałem, byli bandziorzy wiejący z pustymi rękami, jakby gonił ich sam diabeł.

Nie wiem, dlaczego Pan zechciał tego dnia osobiście interweniować, by ocalić mój wszawy żywot, ale tak właśnie się stało. W podzięce za Jego niepojętą mądrość raz na zawsze wyrzekłem się butelki i wstąpiłem na ambonę. Następnego dnia sprzedawałem prawną do eksploatacji złoża i za zdobyte w ten sposób pieniądze wybudowałem kościół w Quincey – ten sam, w którym teraz jestem.

Zaprawdę, niepojęte są ścieżki Pana.

HOMILIA

Oto powód, dla którego mówię wam to wszystko. Nie chcę, żebyście przegapili swoje powołanie. Zapewne macie już wewnętrzne przeświadczenie, że powinniście i jesteście w stanie uczynić więcej, niż czyniliście do tej pory.

Widzę, iż wasza wiara jest szczerą i silną. Ale wiem, że płonie w was ogień, taki sam, jaki płonął w Joszui, gdy szedł do Kanaanu. Nie możecie już patrzeć, jak zło rozpełza się po tym kraju na podobieństwo szarańczy i chcielibyście stanąć do walki z Nieprzyjacielem.

Wiem to, bo sam taki byłem. Wciąż jestem. Każdy może stanąć na stołku i wygłaszać śliczne kazanka, potrząsając przy tym Pismem – każdym pismem, jeśli już o to chodzi. Ale by stanąć naprzeciw szerzącej się ciemności i rozpacz, trzeba ludzi wyjątkowych, ludzi, którzy władają najsilniejszą bronią: światłem prawdy.

Moje przecucia, co do ludzi, których spotykam, zwykle się sprawdzają, a myślę, że macie dość talentu, wiary i żarliwości, by walczyć z siłami zła.

Jeśli przyjmiecie na swe barki ten ciężar, pamiętajcie, że droga przed wami jest długa i ciernista. Czeka ją was próba tak ciężkie i cierpienie tak straszne, że nie śniliście o nich nawet w najgorszych koszmarach.

Jednak nie traćcie nadziei, albowiem w tej drodze ramię w ramię kroczą z wami wypróbowani i najlepsi towarzysze: wiara i boża opatrność.



ZAWARTOŚĆ KSIĄŻKI

Jak i inne nasze książki, **Płacz i zgrzytanie zębów** został podzielony na trzy części: Terytorium Posse, Ziemię Niczyją i Biuro Szeryfa.

W Terytorium Posse znajdziesz wiadomości dostępne dla każdego świątobliwego. Jeśli sięgnąłeś po tę książkę, zakładamy, że wiesz już co nieco o świątobliwych postaciach i że masz zezwolenie swojego Szeryfa na głębsze zapoznanie się z tajemnicami i cudami, jakich dokonują.

Znajdziesz tu nieco zupełnie nowych umiejętności, zawad i przewag, a także kilka uwag o nowych zastosowaniach starych. Oczywiście, nie zapomnieliśmy o cudach – jest ich tu całe mnóstwo, a do tego jeszcze zupełnie nowa rzecz dla świątobliwych: dary.

Wreszcie, jest kilka krzepiących słów od wielbnego Hardinga.

W Ziemi Niczyjej zwykle znajdują się informacje zastrzeżone dla Szeryfa i nieco bardziej doświadczonych postaci. Umieściliśmy tam opis kilku nowych relikwów, mających dla świątobliwych wyjątkowe znaczenie. Tam też znajdziesz słówko o interwencjach, czyli zupełnie nowej broni w arsenale świątobliwych.

Interwencja to nieczęsta sprawa i korzystać z niej należy dopiero wtedy, kiedy nic poza boskim wsparciem nie jest w stanie uratować posse.

Do Biura Szeryfa ma wstęp tylko osobnik noszący gwiazdę. W jego zakamarkach znajdują się rady dotyczące prowadzenia postaci świątobliwych i unikaniu związanych z tym pułapek oraz wskazówki dotyczące sposobów postępowania z cudotwórcami, którzy utracili łaskę. Na dokładkę Szeryf przekąsi tekst o używaniu wątków mistycznych, w postaci wizji i snów, których ukryte są wskazówki.

I wreszcie, żeby nie było, że jesteśmy stronnicy, dajemy ci informacje na temat tradycyjnych i najważniejszych wrogów każdego porządnego kaznodziei – kultystów!

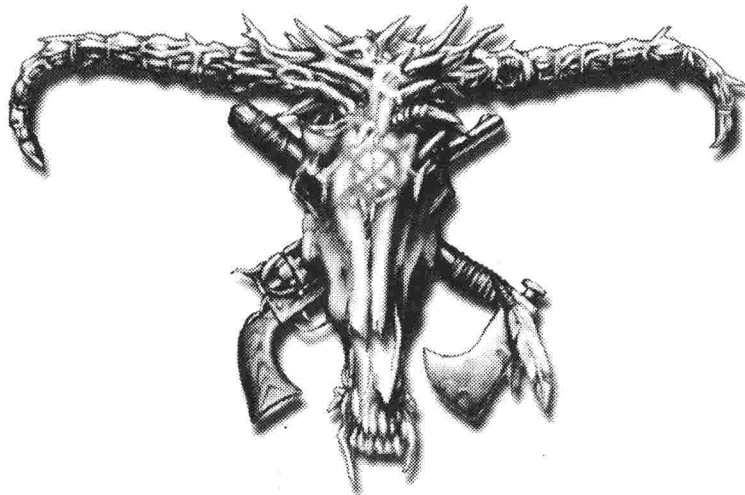
KRZYŻYK NA DROGĘ

Zostałeś rycerzem bożym. Pamiętaj, że zmagania ze złem toczą się dłużej, niż możemy spamiętać, i siły ciemności miały tysiące lat na dokładne poznanie ludzkich słabości i lęków.

Przeciwwstawić im możesz tylko swoje umiejętności i moc wiary. To, póki co, wyrównuje szanse.

Przywdziej więc zbroję wiary, weź tarczę cnoty, a w dłoń chwyć miecz prawości, bo noc na Dziwnym Zachodzie zapada szybko.





ROZDZIAK DRUGI:

PRAWY ŻYWOT



Żywot świętobliwego to nie bułka z masłem – jeśli mi nie wierzysz, zapytaj któregoś z nich. Z tego rozdziału dowiesz się wszystkiego o surowych rygorach, jakie świętobliwym stawiają moce niebieskie, w zamian wspierając ich swą siłą; poznasz rozmaite religie, których wyznawców można spotkać na Dziwnym Zachodzie; i dowiesz się, jak przez świętobliwych wyznawców manifestuje się boża moc.

Dodaliśmy też kilka nowych przewag, zawod i umiejętności – nie wszystkie są przeznaczone wyłącznie dla świętobliwych.

I wreszcie, czy książka o wojownikach Pana mogłaby być kompletna bez kilku nowych archetypów?

ŚWIĄTOBLIWI

Każdy doświadczył chyba w życia zdarzenia, które śmiało można nazwać cudem. Dla jednych było to niespodziewane odnalezienie rodzeństwa, z którym dawno temu rozłączył ich zły los. Dla innych letnia burza kładąca kres straszliwej suszy. Zawsze też są ludzie, którym Niebiosa zdają się być szczególnie łaskawe i hojne w swych darach.

W każdej wierze i tradycji spotyka się osobników będących paragonami wiary, zdolnych do czynienia wielkich cudów, daleko potężniejszych niż przytoczone uprzednio proste ingerencje siły wyższej. Niezależnie od tego, czy nazywa się ich świętymi, sufitaми czy mahatmami służą jako ziemscy przedstawiciele niebios. Niestety, nie ma ich wielu.

Ostatnimi czasy, Moce Niebieskie zaczęły się bardziej interesować losem swych wiernych wyznawców. W obliczu szalejących sług piekieł, zalewających ziemię,

wierni nierzadko potrzebują poważniejszej pomocy i nie wystarcza im proste odwrócenie się koła fortuny. Szeregi prawdziwie świętobliwych rosną, nowi wojownicy wiary powstają jak grzyby po deszczu. Oczywiście, nie oznacza to, że łatwiej dziś zostać świętym niż kiedyś, a jedynie, że w tych mrocznych czasach coraz więcej ludzi ma dostatecznie silną motywację, by podążać ścieżką wybranych.

Pioruńsko trudno jest pozostać ateistą po spotkaniu z żywymi trupami czy innym wynaturzeniem.

JAK ZOSTAĆ ŚWIĄTOBLIWM?

Wobec wszystkich okropności, jakie pojawiły się na świecie wraz z Pomstą, nie dziwi fakt, że ludzie coraz częściej wybierają ciernistą ścieżkę wiary.

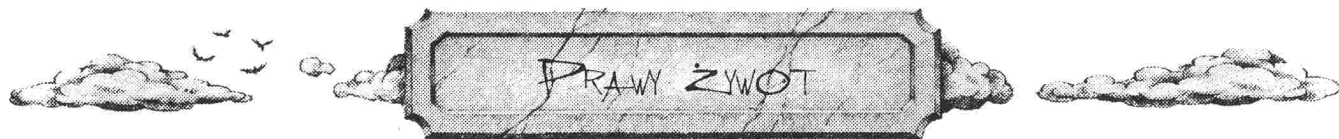
Najprostszym sposobem na zagranie świętobliwą postacią jest stworzenie jej od podstaw. Wystarczy wykupić przewagę mistyczna przeszłość: świętobliwy. Niezbędny jest też przynajmniej jeden poziom umiejętności *wiara* – najlepiej zresztą nie poprzestawać na jednym punkcie.

Może też zdarzyć się, że po kilku przygodach na Dziwnym Zachodzie bohater zapragnie znaleźć się pod parasolem boskiej ochrony. Świętobliwym może stać się już stworzona postać, ale jest to żdźbko trudniejsze. Jeśli twój bohater zniechęca poczuje powołanie, oto kilka warunków, które musi spełnić.

Po pierwsze, musi mieć umiejętność *wiara*. Wystarczy jeden poziom, ale gorąco polecamy więcej. Testy wiary są nieodłączną częścią procesu stawiania się świętobliwym, więc im jest silniejsza, tym lepiej!

Kiedy już bohater poczuje w sobie wiarę, musi spędzić przynajmniej tydzień poszcząc, oddając się modlitwie i medytacji. Po tym czasie musi przejść Ciężki





(9) test *wiary*. Za każdy dodatkowy tydzień przygotowań otrzymuje premię +2 do rzutu. Jeśli mu się powiedzie, może przejść dalej. Jeżeli nie, coś, jego duch okazuje się za słaby, by pomyślnie przejść próbę, trzeba więc powrócić do modlitw i medytacji.

Wreszcie, ostatnim warunkiem jest spełnienie misji bądź zadania, dzięki któremu okaże się gotowość do poświęceń i wytrwałość w powziętym zamiarze. Więcej o tym ostatnim warunku będzie wiedział Szeryf, tobie niech wystarczy informacja, że taka misja zwykle trwa od dwóch do trzech tygodni i wymaga wiele ciężkiej pracy.

Kiedy już bohater udowodnił siłę swej wiary i szczerość zamiarów, może wydać punkty nagrody na wykupienie przewagi mistyczna przeszłość: świętobliwy. Natychmiast otrzymuje cud *Ochrony* oraz jeden inny, wybrany cud bądź dar. Następnie, co tydzień, otrzymuje następny cud lub dar, dopóki ich liczba nie zrówna się z poziomem umiejętności *wiara* bądź też zawodowstwo: *teologia* (zależnie od tego, która jest wyższa).

POWINNOŚCI ŚWIĄTOBLIWEGO

Każda religia wymaga od duchowych przywódców rozmaitej posługi. Niezależnie, czy chodzi o odprawianie religijnych ceremonii, słuzenie radą czy też po prostu świecenie przykładem, patron każdej religii ma wobec swoich ulubionych sług określone wymagania i nakłada na nich konkretne obowiązki.

Nie oznacza to bynajmniej, że każdy świętobliwy musi tylko przemierzać kraj niosąc słowo boże każdemu bez wyjątku pastuchowi, jakiego spotka na drodze. Po Zachodzie kręci się wielu kaznodziejów, którzy, oprócz owego kręcenia się, niewiele robią. Bo przecież dobre słowo i dobry przykład przynosi więcej pożytku, niż natchnione kazania o piekielnych ogniach i wiecznym potępieniu.

Nie wolno jednak zapomnieć, że siła wyższa, wyznawana przez świętobliwego, spodziewa się po nim przestrzegania pewnych standardów i życia w zgodzie z określonymi zasadami. Może do nich należeć odprawianie ceremonii religijnych, albo bardziej bezpośrednia i dosłowna posługa. Wszystko zależy od tego, jakiej religii świętobliwy jest wyznawcą.

KAMANIE ZASAD

Każda religia ma własne zasady obowiązujące jej wyznawców; nie ryzykując wiele, możemy założyć, że lista zachowań niedopuszczalnych jest podobna. Występki takie jak łgarstwo, kradzież, cudzołóstwo czy morderstwo są generalnie nie do przyjęcia u świętobliwych (i nie tylko), niezależnie od wyznawanej religii.

Jeśli świętobliwy okaże lekceważenie dla zasad, najpewniej utraci łaskę swojego boga. Niebiosa często patrzą przez palce na drobne uchybienia, ale poważne grzechy karane są szybko i surowo.

A co to oznacza w praktyce? Cóż, ni mniej ni więcej jak to, że jeśli postać nie będzie przestrzegała zasad swojej religii, ucierpi jej wiara. A kiedy brak wiary, nie można spodziewać się cudów, gdy się o nie prosi.

GRZESZENIE

Za każdym razem, kiedy świętobliwy złamie którąś z zasad swej religii, musi wykonać test *Ducha* (nie *wiary*!) o trudności zależnej od popełnionego występku (patrz poniższa tabelka „Grzeszenie”).

Prosty wyznawca, jeśli tylko ma *wiarę*, też nie może lekce sobie ważyć przykazań swej religii. Siły wyższe nie są jednak tutaj tak bezkompromisowe, jak w przypadku świętobliwych – test *Ducha* wykonuje się tylko, jeśli popełniony został grzech ciężki bądź śmiertelny.

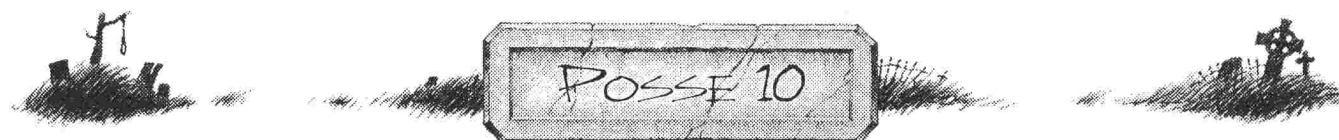
Niepowodzenie w takim teście oznacza utratę jednego poziomu *wiary*. Ponadto, postać wybiera jeden ze swych cudów lub darów, do którego nie będzie miała już dostępu. Niebiosa mogą jednak pociągnąć postać do odpowiedzialności nawet jeśli test *Ducha* będzie udany – ostatnie słowo w tym względzie należy, jak zwykle, do Szeryfa. Siły wyższe wymagają od swych wybrańców ścisłego posłuszeństwa.

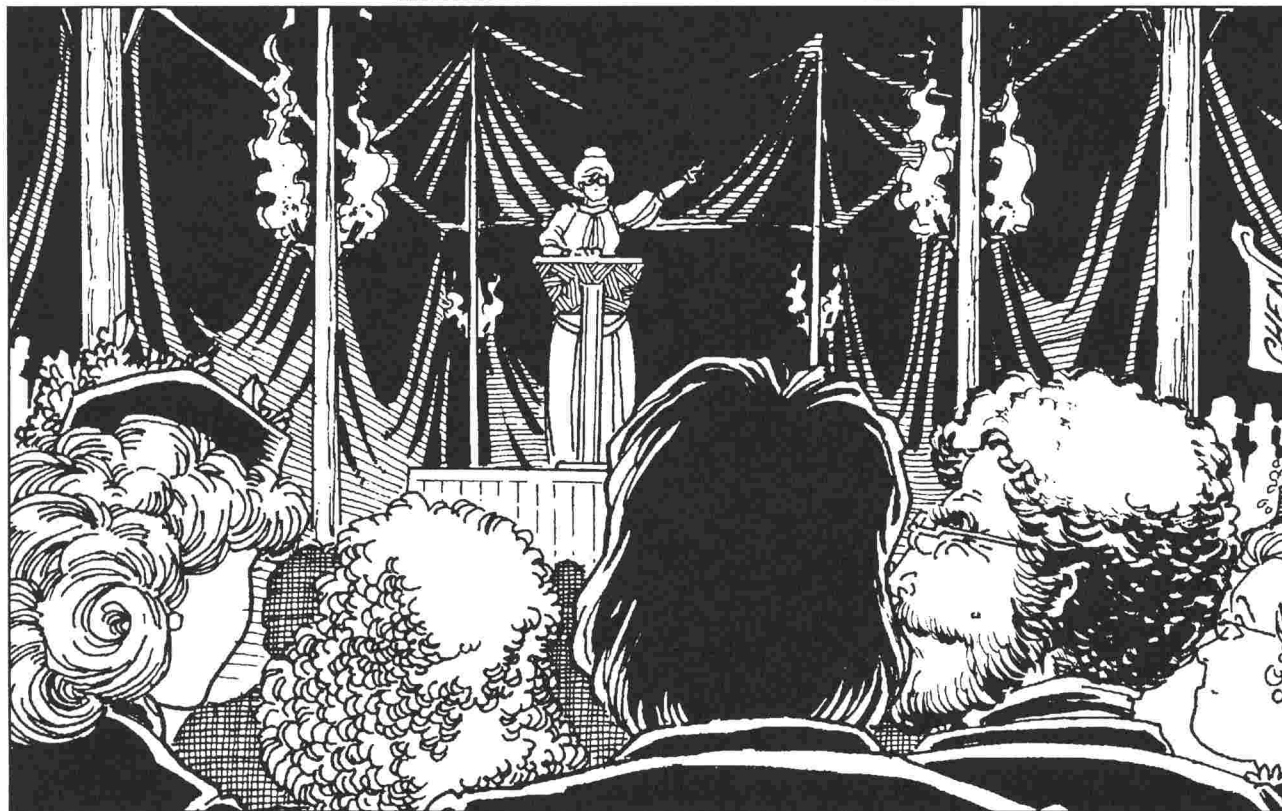
Jako że na świecie mamy całe multum różnorodnych religii, stworzenie listy grzechów dla każdej z nich byłoby zadaniem iście herkulesowym. Musicie nam więc wybaczyć, że pójdziemy troszeczkę na łatwiznę i podamy tylko ogólne wskazania dotyczące przewin, w zależności od ich ciężaru gatunkowego.

To do Szeryfa należy określenie, jak poważnym był popełniony przez postać grzech występku. Żeby ułatwić mu życie, postaraliśmy się o kilka przykładów. W zależności od religii, grzech może mieć różną wagę, może nawet w ogóle nie być grzechem. Na ten przykład, jeśli luteranin zje kawał tłustej wieprzowiny, ucierpi tylko jego wątroba, natomiast dla żyda ten postępek pociągnie za sobą konsekwencje religijnej natury.

GRZESZENIE

Grzech	PT	Przykłady
Lekki	5	Spożywanie niedozwolonych pokarmów, wzywanie imienia Boga na daremno.
Ciężki	9	Kradzież, odmówienie udzielenia pomocy ludziom w ciężkiej potrzebie, zamierzone i szkodliwe kłamstwo, nie święcenie dni świętych i nie uczestniczenie w ceremoniach religijnych, nadmierne przywiązanie do rzeczy doczesnych.
Śmiertelny	11	Morderstwo, cudzołóstwo, kradzież rzeczy o wielkiej wartości lub znaczeniu, bluźnierstwo czy wyparcie się własnej religii.





KONSEKWENCJE GRZECHU

Postać bez przewagi mistyczna przeszłość: świętobliwy, która straci całą *wiarę*, nie może już korzystać z cudu *Ochrony*. Ponadto, by odzyskać pierwszy poziom *wiary*, musi zapłacić całe 3 punkty nagrody, miast, jak zwykle, jednego. Niebiosa stawiają wymagania wszystkim wiernym, świętobliwi mają po prostu wyżej ustawioną poprzeczkę.

Świątobliwy, którego wiara osiągnie zero, nie może już liczyć na żadne, nawet najdrobniejsze cuda. Dla wypranego z *wiary* bohatera jego mistyczna przeszłość jest niczym więcej jak bolesną pamiątką po lekkomyślnie utraconej łasce.

Aby powtórnie wejść na drogę cnoty i odzyskać przywileje, postać musi zapłacić za pierwszy poziom *wiary* 5 punktów nagrody. Musi też wypełnić zadanie, tak jak ci, którzy dopiero zamierzają zasłużyć sobie na status rycerza niebios.

RELIGIE NA DZIWNYM ZACHODZIE

Na pograniczu można ostatnio spotkać wyznawców wielu, niejednokrotnie dość egzotycznych religii. Wierzenia Wschodu spotykają tu religie Zachodu oraz ruchy religijne popularne tylko w starych, dobrych Stanach Zjednoczonych (tych sprzed Wojny, naturalnie).

Skoro taka ich obfitość, można by zadać pytanie: A co za różnica?

Cóż, w kategoriach mechaniki gry nie taka znowu wielka. Świątobliwymi mogą zostać wyznawcy przeważającej większości religii – zdarzają się jednak wyjątki od tej reguły.

W tej książce znajdziecie słówko o każdym z popularniejszych na Dziwnym Zachodzie wyznań – nie licząc wierzeń Indian, którym poświęciliśmy osobne dzieło, **Tancerzy Ducha**.

Przytoczone tu informacje ograniczają się do podania podstawowych zasad wiary, spisu cudów dla danej religii, liczby wyznawców, jaką liczy sobie dany kościół bądź filozofia. Jeśli chcielibyście się dowiedzieć o danej religii czegoś więcej, radzimy poczytać coś poza dodatkami do gier fabularnych. Tak samo relatywny podział grzechów, według ich wagi, ogranicza się tylko do zbioru przykładów do wykorzystania w grze – to nie prezentacja naprawdę obowiązujących w danej religii zasad.

RELIGIE I NURTY RELIGIJNE

Gdy mówimy „religia”, mamy na myśli system wierzeń i wartości definiujący światopogląd osoby, która jest wierna jej przykazaniom. W ramach każdej praktycznie religii istnieją nurty religijne, odłamy i sekty. Według tej definicji religią nazwiemy chrześcijaństwo, a katolicyzm i metodyzm – jego dwoma odrębnymi nurtami.

Wiara postaci odnosi się do wyznawanej przez nią religii, a nie do sekty czy ruchu religijnego, do którego należy.

CHRZEŚCJAŃSKIE ŚWIĘTA

Przeważająca większość chrześcijańskich nurtów religijnych uznaje niedzielę za dzień, który należy poświęcić modlitwie i odprawianiu religijnych obrzędów. Pospolite jest też przekonanie, iż powinien być to dzień odpoczynku, a załatwianie w niedzielę jakichkolwiek interesów jest nieestosowne.

Inne ważne chrześcijańskie święta to Wielkanoc (obchodzona na pamiątkę zmartwychwstania Chrystusa), Środa Popielcowa (symbolizująca dzień, kiedy po raz ostatni przybył do Jerozolimy), Zielone Świątki (znacznie ważniejsze dla Anglosasów niż dla innych chrześcijan) i Boże Narodzenie (obchodzone w rocznicę narodzin Chrystusa). Data Wielkanocy jest ruchoma, ale zawsze przypada na niedzielę pomiędzy 22 marca i 25 kwietnia. Zielone Świątki są obchodzone w niedzielę, siedem tygodni po Wielkanocy. Środa Popielcowa wypada oczywiście w środę, 40 dni przed Wielkanocą, i oznacza początek Wielkiego Postu, czasu wstrzemięźliwości i specjalnych obrzędów religijnych. Łatwiej jest z Bożym Narodzeniem – za datę narodzin Chrystusa przyjęto 25 grudnia.

NURTY CHRZEŚCJAŃSTWA

W religii chrześcijańskiej można wyróżnić trzy główne nurty: Katolicyzm, Prawosławie i Protestantyzm. Choć dzieli je nadzwyczaj wiele różnic doktrynalnych, jedna rzecz łączy: niepodważalna wiara, że Chrystus był Synem Bożym i Zbawicielem.

KATOLICYZM

Największym odłamek chrześcijaństwa jest Katolicyzm. Na pograniczu wciąż bardzo mocno odczuwane są wpływy wczesnych hiszpańskich misji, co szczególnie mocno widać na terenach południowego Zachodu.

Katolicy uznają siedem świętych obrzędów – zwanych sakramentami. Są to: chrzest, bierzmowanie, regularna spowiedź przed księdzem i odpuszczenie grzechów, komunie święta, ostatnie namaszczenie, małżeństwo i święcenia kapłańskie.

Zdarza się, że Kościół ogłasza, że jakaś osoba o wielkiej wierze i/lub zasługach zostaje uznana za świętą. Tacy ludzie mają specjalne miejsce w niebie i są czczeni na Ziemi. Dla każdego świętego przewidziano osobną „sferę wpływów” i każdy opiekuje się konkretnym aspektem życia.

DUCHOWIEŃSTWO KATOLICKIE

W Kościele katolickim duchowieństwo jest zorganizowane w sztywną hierarchię. Księża są odpowiedzialni za konkretne parafie, biskupi za grupę parafii zwaną diecezją, a arcybiskupi dbają o sprawę jednej wielkiej archidiecezji lub kilku mniejszych prowincji. Każdy katolicki duchowny musi złożyć śluby czystości i nie może założyć rodziny.



Na Dziwnym Zachodzie pięć religii cieszy się szczególną popularnością.

CHRZEŚCJAŃSTWO

Chrześcijaństwo to bez wątpienia najczęściej spotykana na Zachodzie religia. Niemal każde większe miasteczko ma kościół lub choćby kaplicę konsekrowaną w imię chrześcijańskiego Boga. Tak naprawdę, większość ludzi ma się za „chrześcijan”, nawet jeśli nigdy w życiu nie przestąpili progów chrześcijańskiej świątyni!

Wyznawcy chrześcijaństwa wierzą, że Jezus Chrystus zbawił ludzkość poprzez męczeńską śmierć i zmartwychwstanie. Wierzą też, że człowiek ma na ziemi tylko jedno życie, a od tego, jak je przeżyje, zależy będzie los jego duszy po śmierci.

Podstawowym rytuałem inicjacyjnym jest dla chrześcijan chrzest, wierni uczestniczą też regularnie w spożywaniu symbolicznego posiłku, znanego jako komunie święta, a mającego upamiętniać poświęcenie Chrystusa.

Jednym z filarów religii chrześcijańskiej jest wiara w Boga-pasterza, który czuwa nad swymi owieczkami. Chrześcijańskie przypowieści pełne są przypadków, w których wierny wyznawca z bożą pomocą staje do walki z siłami zła i ta powinność nie omija też świątobliwych.

Najwyższym autorytetem w Kościele katolickim jest papież, do którego należy ostatnie słowo w sprawach wiary i moralności chrześcijańskiej. Bezpośrednio podlegają mu kardynałowie, zajmujący się wszelkimi interesami Kościoła.

Jedyną rolę przewidzianą w hierarchii Kościoła katolickiego dla kobiet jest życie w zakonie. Zakonnice najczęściej mieszkają w klasztorach, pod czujnym okiem matek przełożonych.

W mechanice gry ksiądz lub zakonnica mają rangę kościelną 1, biskup lub matka przełożona – rangę 2, a arcybiskup – rangę 4. Do księdza należy się zwracać „ojcze” a do biskupa „wasza ekscelencjo”.

Oczywiście są też duchowni, których ranga przekracza 4, ale tacy jak oni mają zbyt wiele poważnych obowiązków, by tracić czas w towarzystwie bandy pastuchów.

Jako że spora część ważnych rytuałów odprawiana jest po łacinie, każdy katolicki duchowny musi mieć przynajmniej jeden poziom języka: łacińskiego.

Biblia jest świętą księgą dla katolików, zwłaszcza w przekładzie łacińskim, znanym jako „Wulgata”.

Pomniejsze katolickie świątynie noszą nazwę kościołów, a większe, nad którymi pieczę sprawują biskupi, katedry. Każde takie miejsce zostało poddane działaniu cudu *Poświęcenie* i można je uznać za poświęconą ziemię.

PRAWOSŁAWIE

Na kontynencie północnoamerykańskim Kościół prawosławny ma bardzo niewielu wyznawców. Skupili się oni w niewielkiej enklawie w Nowym Orleanie, ale poza granicami miasta o prawosławiu nikt właściwie nie słyszał.

Kościół prawosławny i katolicki mają wiele cech wspólnych. Oba pozostają wierne założeniom przyjętym przez twórców Kościoła chrześcijańskiego wieki temu i różnią się tylko w niektórych aspektach. Na przykład, podczas ceremonii chrztu katolicy spryskują tylko dzieci wodą, a prawosławni wymagają, aby nowy chrześcijanin został w niej całkowicie zanurzony. Ponadto, w czasie prawosławnej komunii wierny spożywa zarówno chleb, jak i wino, podczas gdy u katolików wino zarezerwowane jest dla osób duchownych.

DUCHOWIEŃSTWO PRAWOSŁAWNE

Duchowni Kościoła prawosławnego, podobnie jak w Kościele katolickim, są podporządkowani hierarchii. Pojedynczą parafią opiekuje się pop, choć na czele większych może stać biskup. Najczęściej jednak biskupi mają w swej pieczy diecezję, czyli dystrykt złożony z kilku parafii. Wielkie miasta posiadają patriarchów, a głową całego Kościoła prawosławnego jest Ekumeniczny Patriarcha Konstantynopola.

Inaczej niż katolicy księża, prawosławni popi mogą zakładać rodziny, jednak z zastrzeżeniem, że muszą

ZAKON ŚWIĘTEGO JERZEGO

W roku 1869 Kościół katolicki zwołał specjalny sobór w Watykanie. Zadaniem soboru było ustosunkowanie się do dziwnych rzeczy, które zaczęły przydarzać się od lata 1863 roku.

Brak niezbitych dowodów sprawił, że Kościół nie zajął w twej kwestii oficjalnego stanowiska. Jednakże sobór zdecydował wydelegować spośród księży specjalną grupę, mającą zająć się studiami nad różnorodnymi niepokojącymi zjawiskami. Grupa ta została nazwana Zakonem Świętego Jerzego, od imienia bohatera czczonego we wczesnych latach Kościoła – zabójcy smoka.

Zakon jest organizacją niewielką, liczącą jedynie stu członków. Zwykle skrótowno nazywani georgitami (od greckiej formy imienia Jerzy – Georgius), odpowiadają bezpośrednio przed władzami kościelnymi w Watykanie. Aktualnie na obu kontynentach amerykańskich aktywnie działa około 20 członków zakonu.

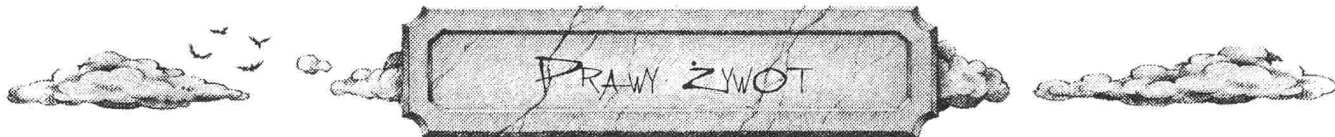
Ze względu na to, że Kościół nie wypowiedział się oficjalnie i ostatecznie w temacie, którego badaniem zajmują się georgici, starają się oni działać tak subtelnie, jak to tylko możliwe. Głównych przedmiotem ich badań są zjawiska paranormalne. Pomimo wszelkiej ostrożności, członkom zakonu nie zawsze udaje się uniknąć bezpośredniej konfrontacji z siłami zła.

Georgici działający na Dziwnym Zachodzie zwykle współpracują w mniejszym lub większym stopniu z Agencją. Te dwie organizacje chętnie wymieniają się informacjami lub wręcz kooperują w przypadkach spotkań z wyjątkowo wrednym wynaturzeniem. Pracujący na Dziwnym Zachodzie członkowie zakonu mają zwykle bardziej liberalne poglądy na niektóre rzeczy, niż ich przebywający w Europie towarzysze, ale i tak odmawiają jakiegokolwiek współpracy z niesławnymi „czyścicielami”, używanymi przez Agencję.

Wszyscy georgici mają rangę kościelną przynajmniej 2 i koneksje 3, co odpowiada ich powiązaniom z kościelną hierarchią w Watykanie i znajomościom w Agencji.

uczynić to przed święceniami kapłańskimi. Nie dotyczy to biskupów, którzy muszą przestrzegać celibatu. Służba w Kościele jest zarezerwowana dla mężczyzn.

W mechanice gry pop ma rangę kościelną 1, biskup rangę 2, a patriarcha rangę 4. Najwyższą władzę w Kościele sprawuje patriarcha Konstantynopola.



Jako że spora część ważnych rytuałów odprawiana jest po grecku, każdy prawosławny duchowny musi mieć przynajmniej jeden poziom *języka: greckiego*. Świętą księgą Kościoła prawosławnego jest grecki przekład Biblii.

Greckie świątynie są nazywane cerkwiemi i należy uznać je za pozostające pod działaniem cudu *Poświęcenie*.

PROTESTANTYZM

Jeśliby zebrać razem wszystkich protestantów na Dziwnym Zachodzie, ich liczba znacznie przewyższyłaby liczbę katolików, ale ten odłam chrześcijaństwa żadną miarą nie jest tak spójny jak katolicyzm i istnieje wiele sekt, których członkowie mienia się protestantami. Do najpopularniejszych należą luteranie, metodyści i baptyści. Braki w tradycji i organizacji protestanci nadrabiają zwykle entuzjazmem. Jeśli usłyszysz kiedyś nawiedzonego kaznodzieję grzmiącego z amboiny o tym, że nastąpi płacz i zgrzytanie zębów, możesz śmiało założyć, że jest właśnie protestantem.

Kościoły protestanckie wywodzą się z katolicyzmu i mają z nim wiele wspólnego – problem jednak w tym, że związki te wahają się zależnie od odłamu. Jeśli chcesz odpowiednio odgrywać religię twego bohatera, poświęć trochę czasu na poznanie jej ogólnych zasad.

Inaczej niż katolicy księża, kapłani protestanci mogą zakładać rodziny, czasem nawet po przyjęciu święceń.

Wyznawców protestantyzmu spotyka się na całym pograniczu. W każdym miasteczku można znaleźć imponującą mieszaninę rozmaitych protestanckich wierzeń, jednak niewiele osad, poza tymi mocno za-domowionymi w niegościnniej ziemi Dziwnego Zachodu, ma formalne miejsca kultu. W charakterze improwizowanych świątyń używa się najczęściej szkół lub faktorii kupieckich.

W ostatnich latach wiele kościołów protestanckich odłożyło dzielące je różnice i zaczęło dążyć do pojednania z braćmi w wierze. Przyczyniły się do tego dwie rzeczy. Pierwsza to taka, że rozrzucony po całym pograniczu wyznawcy mają zwykle masę kłopotu ze znalezieniem własnego Kościoła i, chcąc nie chcąc, muszą przyłączać się do grupy protestantów o innych wierzeniach.

Drugim powodem jest pojawienie się takich zjawisk, jak najazdy krwiożerczych żywych trupów. Wy-sublimowane debaty teologiczne są nie na miejscu, kiedy ktoś usiłuje odgryźć ci nogę!

Znaczącym wyjątkiem, nie poddającym się tendencjom unifikacyjnym, jest Kościół Mormonów, dość młody odłam protestantyzmu. Inni protestanci nie grzeszą wobec Mormonów tolerancją i jeśli tylko mogą, starają się ich unikać. Nie poddając się tak łatwo, Święci Dnia Ostatniego odpowiedzieli na ten ostracyzm zakładając własne, niezależne państwo, czyli sławną Republikę Pustyni.

KOŚCIOŁY PROTESTANCKIE

Wielka obfitość rozmaitych sekt i kościołów protestanckich nie pozwala nam poświęcić im więcej miejsca, ograniczyliśmy się więc do opisania w krótkich słowach najpopularniejszych nurtów.

BAPTYŚCI

Pośród wszystkich protestanckich ruchów religijnych, najliczniejszą grupę wyznawców, zarówno w Unii, jak i w Konfederacji, ma baptyzm. Niestety, wojna podzieliła wiernych, jak całe Stany, na frakcje północną i południową, niezgodne w kwestii niewolnictwa. Po abolicji, jaka miała miejsce wpierw w na Północy, a później także na Południu, rozdarcie zaczęło powoli się zalecać.

Tak jak w przypadku większości protestantów, trudno zdefiniować, co konkretnie czyni chrześcijanina baptystą. Baptyści ograniczają rolę swoich wspólnot religijnych ściśle do takiej, jaka przedstawiona jest w Nowym Testamencie. Nie mają żadnej organizacji centralnej ani hierarchii, a każda wspólnota po swojemu interpretuje pismo święte.

Baptyści uważają, że każdy wierny musi sam studiować i interpretować Biblię. Dlatego niewiele kongregacji godzi się na chrzest dzieci poniżej 11 lub 12 roku życia.

Duchowy przywódca wspólnoty nazywa się pastorem i posiada rangę kościelną 1. Pomagają mu obieralni przedstawiciele kongregacji, zwani starszyzną oraz diakonami. Kościół Baptystów nie zna innej formy hierarchii.

Jedynym pismem świętym uznawanym przez baptystów jest Biblia.

Swoje obrzędy członkowie Kościoła baptystów odprawiają wszędzie, gdzie znajdują stosowne miejsce. Niektóre społeczności wybudowały stałe miejsca kultu, ale rzadko są one *Poświęcone*.

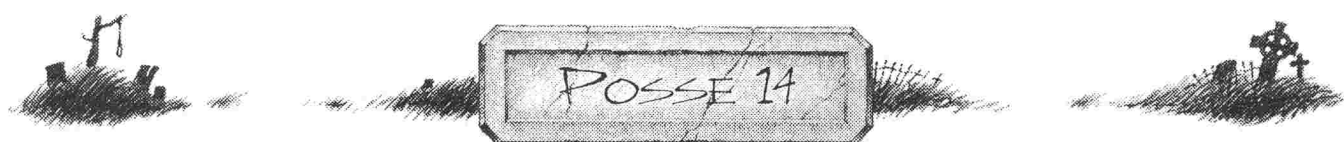
EPISKOPALIANIE

Kościół episkopalny jest amerykańską gałęzią kościoła anglikańskiego, działającego na terenach monarchii brytyjskiej. Po wojnie o niepodległość, związki episkopalian z Kościołem anglikańskim nie przysparzały im zwolenników, jednak żmudna praca misyjna prowadzona na dzikim pograniczu powoli zacięła złą opinię i zjednuje nowych wiernych.

Choć hierarchia Kościoła episkopalnego jest dość sztywna, w jego wierzeniach pozostaje miejsce na rozmaite interpretacje Biblii. Ważnym elementem obrządku episkopalnego jest gromadzenie się wiernych w celu zacieśniania więzi między nimi i studiowania Pisma.

Tak jak Kościół katolicki, episkopalianie czczą świętych, jako niebiańskich patronów.

Kongregacje episkopalne są nazywane parafiami i prowadzone przez pastorów (ranga kościelna 1).



Inaczej niż w większości odłamów chrześcijaństwa, episkopalia nie pozwalają kobietom pełnić posług kapłańską. Stosowną formą grzecznościową wobec episkopalnych duchownych jest zwrot „Pan”, bądź też „Pani” lub „Panna”.

Grupa parafii zwie się diecezją i znajduje się pod zwierzchnictwem biskupa (ranga kościelna 2), zaś nad grupami diecezji pieczę sprawuje arcybiskup (ranga kościelna 4).

Za święte księgi uznawane są zarówno Biblia, jak i Księga Wspólnych Modlitw. Świątynie należące do Kościoła episkopalnego nazywa się kościołami lub katedrami i zwykle są *Poświęcone*.

LUTERANIE

Luteranizm pojawił się w Ameryce wraz z imigrantami z Niemiec i Skandynawii. Stał się religią znacznie bardziej popularną na Północy niż na Południu kraju.

Luteranie utrzymują, że Biblia jest przewodnikiem do odkupienia, a każdy samodzielnie może dostąpić zbawienia mocą swej wiary. Kościelne rytuały i obrzędy pełnią jedynie rolę pomocniczą.

Nad owieczkami w luteranjskiej kongregacji czuwa pastor (ranga kościelna 1), Kościół wyznacza też biskupów (ranga kościelna 2) do pomocy przy administrowaniu jego sprawami.

Stałe miejsce kultu należące do luteran jest zwykle *Poświęcane*.

METODYŚCI

Kościół metodystów również wywodzi się z Kościoła anglikańskiego. Metodysci jednak odłączyli się od anglikanów jeszcze przed amerykańską rewolucją i nie darzono ich nieufnością, jaka spotykała episkopalian. Biorąc pod uwagę tereny Unii i Konfederacji, metodyzm jest drugim pod względem popularności Kościołem protestanckim.

Metodysci mocno wierzą w wolną wolę jednostki i w potrzebę zbawienia. Choć duchowieństwo metodystyczne jest zorganizowane hierarchicznie, poszczególne wspólnoty (zwane zborami) praktykują w sposób niejednolity.

Metodyzm słynie ze swych wędrownych kaznodziejów i spotkań modlitewnych na wolnym powietrzu. Kościół ten utrzymuje też na całym świecie wiele silnych ośrodków misyjnych.

Nad zborom metodystów czuwa pastor (ranga kościelna 1) wyznaczany przez zawiadującego okręgiem kościelnym nadintendenta (ranga kościelna 2). Wyświęceni duchowni metodystyczni to wyłącznie mężczyźni, ale w spotkaniach modlitewnych mogą uczestniczyć, a nawet je prowadzić, kobiety.

Jedyną uznaną przez metodystów świętą księgą jest Biblia.

Stałe miejsca kultu metodystów są zwykle chronione cudem *Poświęcenia*.

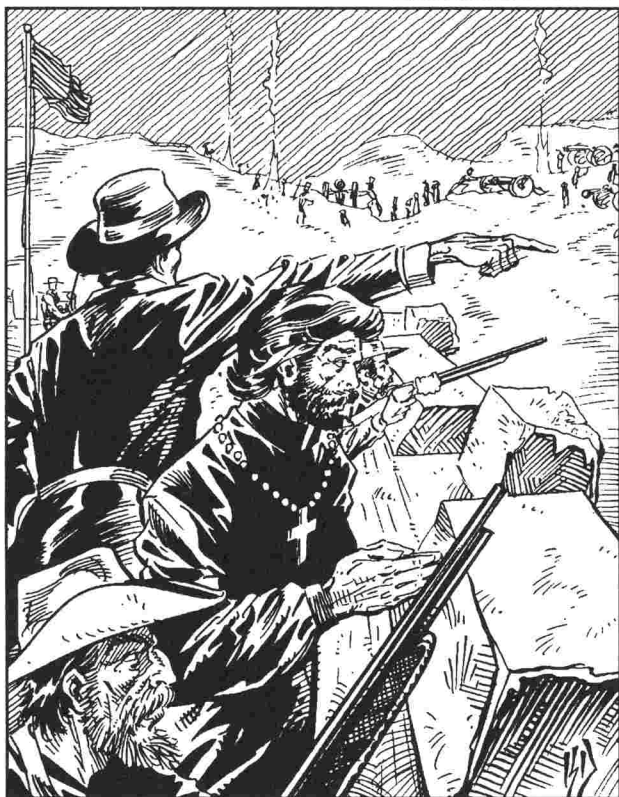


MORMONI

Religia mormonów – lub inaczej Kościół Jezusa Chrystusa Świętych Dnia Ostatniego – skupia się w Republice Pustyni, dawniej znanej jako stan Utah. Choć na papierze Pustynia pozostaje pod protektorem Unii, od chwili ogłoszenia niepodległości w roku 1866 faktycznie cieszy się pełną autonomią. Choć większość mormonów, czyli Świętych, mieszka w Utah, Kościół prowadzi aktywne działania misyjne i jego zwolenników można spotkać w każdym punkcie Unii, Konfederacji, a nawet w bardziej niezwykłych okolicach.

Kościół mormonów powstał w roku 1830, a jego założycielem był Joseph Smith, który dogmaty wiary oparł na swoim tłumaczeniu złotych tablic, które wskazał mu anioł imieniem Moroni w roku 1827. Od chwili powstania mormoni cierpieli rozliczne prześladowania. Sam Smith został w 1844 roku zlinchowany przez rozfanatyzowany tłum i gdyby nie silny przywódca, w osobie Brigham Younga, sekta nie przetrwałaby pewnie trudnych dni.

W roku 1847 Young powołał członków Kościoła ku brzegom Wielkiego Jeziora Słonego i założył tam z nimi miasto Salt Lake City. W tym chronionym przez przeszkody naturalne miejscu Święci Dnia Ostatniego stanęli wreszcie na nogi i urosli w siłę na tyle, by kontrolować cały stan Utah. Dokładniejszą historię Pustyni znajdziesz w dodatku *Szare Miasto*.



Mormoni żyją obecnie we względnej zgodzie z doktorem Helstromme'em, który również upodobał sobie brzegi Wielkiego Jeziora Słonego, ale panujący między nimi pokój jest w najlepszym przypadku niepewny. Jedynym bogiem, jakiego uznaje Helstromme, jest nauka, co stoi w jawnej sprzeczności z wierzeniami jego najbliższych sąsiadów.

OBOWIĄZUJĄCE CHRZEŚCIJAN REGUŁY

Choć różnice pomiędzy poszczególnymi odłamami chrześcijaństwa są rozliczne, wspólna pozostając interpretacja tego, co jest dobre, a co złe. Ponadto, niezależnie od wyznawanego nurtu, wszyscy chrześcijańscy kapłani mają dostęp do tej samej puli cudów.

GRZECZY

Grzech	Przykład
Lekki	Wzywanie imienia Pana Boga nadaremno, pijaństwo, kłamstwo, odmówienie pomocy potrzebującym, pożądanie rzeczy bliźniego swego.
Ciężki	Kradzież, odmówienie pomocy bliźnim w ciężkiej potrzebie, nie przyjmowanie komunii świętej (dla katolików).
Śmiertelny	Cudzołóstwo, zabójstwo dokonane nie w samoobronie, bluźnierstwo (wyparcie się wiary).

CUDA I DARY

Chrześcijańscy świątobliwi nie mogą prosić o następujące cuda: *Derwisz*, *Enigma*, *Niezbadane ścieżki* oraz *Obraz i podobieństwo*.

Darem, którego nie otrzymają, jest *Samodyscyplina*.

JUDAIZM

Judaizm to jedna z najstarszych wciąż praktykowanych religii, a jej korzenie sięgają aż trzy i pół tysiąca lat wstecz, na Bliski Wschód. Pierwszym żydowskim patriarchą był Abraham, który zawarł pakt z Jahwe i poniósł w świat jego słowa. Z judaizmu wywodzą się zarówno chrześcijaństwo, jak i islam.

Żydzi wierzą, że przymierze, jakim Abraham związał się z Bogiem, czyni z nich naród wybrany. Ponadto, choć wielu Żydów uważa Jezusa za wielkiego proroka i nauczyciela, nie wierzą jakoby miał on być Synem Bożym.

Żydzi wciąż czekają, aż przyjdzie mesjasz i uwolni ich od wrogów – a jeśli można czegoś być pewnym, to faktu, że wrogów im nie brakuje. Cała historia narodu wybranego pełna jest politycznych i religijnych prześladowań oraz uprzedzeń, które spotykały ich z każdej niemal strony. Nawet na Dziwnym Zachodzie te uprzedzenia wciąż są żywe, choć przy tym, co cierpią czarni, Indianie i Chińczycy, wydają się błahe.

Żydów spotkać można na całym Pograniczu, w każdej możliwej roli. Ich populacja jest jednak bardzo rozproszona i – poza największymi miastami Zachodu – niewiele znaleźć można synagog.

Dziesięć przykazań pochodzi właśnie z judaizmu – to one tworzą podstawy judaistycznej wiary. Resztę można znaleźć studiując Torę (która odpowiada pierwszym pięciu księgom hebrajskiej Biblii) oraz Talmud (który zawiera ich interpretację).

Ponadto Żydzi muszą przestrzegać praw koszer-nych, czyli ścisłych zasad dotyczących spożywania pokarmów. Prawa te dyktują im nie tylko to, co mogą jeść, ale również sposoby zabijania zwierząt hodowlanych, przygotowywania i podawania posiłków. Skutkuje to między innymi tym, że nie wolno im jeść mięsa żadnego zwierzęcia, które zostało zabite podczas polowania.

Choć Żydzi muszą przestrzegać wielu obostrzeń, są z nich zwolnieni, jeśli zagrażałoby to ich życiu lub zdrowiu – na przykład głodujący wyznawca judaizmu może jeść dziczyznę, nie grzesząc. W takich przypadkach żydowski świątobliwy nie musi rzucać na tabeli grzeszenia. Regule tej nie podlegają jednak grzechy śmiertelne (morderstwo, bluźnierstwo, cudzołóstwo).

Żydowski przywódca duchowi to rabin (ranga kościelna 1 lub 2). Jako że wiele obrzędów odprawianych jest po hebrajsku, każdy rabin musi mieć przy najmniej jeden poziom *języka: hebrajskiego*. Prócz duchowych powinności, rabini najczęściej parają się też innym pożytecznym zajęciem i mają stosowne umiejętności.

Wspólne modlitwy Żydzi odprawiają w synagogach. Synagoga to dowolne miejsce, w którym znajduje się kopia Tory i dziesięciu dorosłych Żydów płci męskiej. Budynki żydowskich świątyń – również zwane synagogami – prawie zawsze są *Poświęcone*.

Najważniejsze święta żydowskie to Pascha (w marcu lub kwietniu), Święto Namiotów, czyli Shavuot (50 dni po święcie Paschy), Nowy Rok, inaczej zwany Rosh Hashanah (we wrześniu lub październiku), Dzień Pokuty albo Jom Kipur (10 dni po Rosh Hashanah) oraz Chanukka (w listopadzie lub grudniu). Kalendarz hebrajski jest kalendarzem księżycowym i dokładne daty świąt w kalendarzach Gregoriańskim i Juliańskim są ruchome.

ŻYDZI ORTODOKSYJNI

Żydzi ortodoksyjni postępują ściśle według zaleceń Tory i Talmudu. Stanowią najliczniejszy odłam wśród wyznawców judaizmu.

Kobiety i mężczyźni uczestniczą w modlitwach osobno i zawsze noszą nakrycia głowy. Surowo przestrzega się praw koszer-nych, zabraniających spożywania niektórych produktów lub nakazujących konkretne sposoby ich przygotowania. Ortodoksyjni Żydzi w szabas modlą się i odpoczywają, jeśli to tylko możliwe.

KAPELANI

W roku 1863 konfederacki dowódca Leonidas Polk zrezygnował ze służby polowej i utworzył Korpus Kapelanów. Ów praktykujący metodysta i kapłan swojego kościoła zdecydował, że lepiej posłuży Konfederacji jako przewodnik duchowy, niż jako polowy dowódca.

Szybko okazało się, że działalność Korpusu Kapelanów Polka ma dla wysiłku wojennego Konfederacji niebłahę wartość. Kapelani nie tylko umacniali tak ważne u żołnierza morale, ale wielu z nich zasłynęło z cudów, jakie czynili. Sukces Korpusu Polka nie pozostał bez echa pod drugiej stronie linii Mason-Dixon i Unia szybko utworzyła podobną jednostkę.

Kapelani służą ochotniczo i najczęściej są protestantami. Obie strony uznają ich immunitet, podobny temu, jakim cieszą się lekarze i sanitariusze. Każdy kapelan cieszy się przywilejami oficera swojej armii, ale nie zajmuje żadnego stanowiska dowódczego.

Jako że kapelani muszą dbać o potrzeby duchowe żołnierzy rozmaitych wyznań, zapoznaje się ich z obrzędami wszystkich możliwych odłamów chrześcijaństwa. Póki co w ich szeregach nie ma kapłanów religii niechrześcijańskich, a to głównie z racji bardzo ograniczonej liczebności wyznawców takowych w armiach Unii i Konfederacji.

Po Gettysburgu, kiedy zaczęły dziać się dziwne i straszne rzeczy, praca kapelanów stała się trudniejsza, bardziej wymagająca i niebezpieczna.

Wyżsi stopniem funkcjonariusze Korpusu Kapelanów odbywają specjalne rządowe przeszkolenie dotyczące zwalczanie zjawisk nadprzyrodzonych, spotykanych na polach bitew i w ich pobliżu. Jedynymi rzeczami różniącymi tych konkretnych kapelanów od reszty członków Korpusu jest szkolenie i ozdobna szabla, którą otrzymują (broń ta jest specjalnie pobłogosławiona). Odpowiednikiem Korpusu Kapelanów na Północy jest – z grubsza – Zakon Świętego Jerzego. Członek Korpusu Specjalnego musi mieć rangę przynajmniej 3 i minimum dwa poziomy *wykształcenia: okultyzmu*.

Językiem ortodoksyjnych wyznawców judaizmu jest hebrajski. Ortodoksi czekają wciąż by mesjasz przybył i założył królestwo, w którym Żydzi po wiekach diaspory odnajdą ojczyznę.



ŻYDZI REFORMOWANI

Judaizm reformowany to dość nowa koncepcja, wywodząca się z centralnej Europy. Jednak trafia on do żydów i jego sympatycy są coraz liczniejsi, zwłaszcza w Unii i Konfederacji.

Zwolennicy tego odłamu wierzą, że judaizm jako religia ewoluuje. Uważają, że Talmud to dzieło historyczne i przebrzmiałe, a nauki w nim zawarte nie mogą mieć znaczącego wpływu na życie nowoczesnego Żyda. I wreszcie, nie czekają już na mesjasza ani na państwo żydowskie, a ich dążeniem jest ogólne poprawienie pozycji ludności żydowskiego pochodzenia na świecie.

Żydzi reformowani w modlitwie nie korzystają tak często z hebrajskiego, zamiast tego posługując się językiem narodowym. Na synagoci mówią świątynie. Nie przestrzegają ściśle praw koszerne, choć starają się stosować do koszernej diety, nie uznają też większości zaleceń Talmudu dotyczących szabasu.

W judaizmie reformowanym kobiety odgrywają znacznie ważniejsze role niż w ortodoksyjnym. W niektórych wspólnotach reformowanych spotyka się nawet kobiety-rabinów.

KABAŁA

W wierzeniach judaistycznych zawsze istniał silny pierwiastek okultystyczny. Tora pełna jest przypowieści o magach i czarnoksiężnikach walczących z prawowiernymi. Studia nad mistyczną stroną religii nazywane są

kabałą – to słowo oznacza tradycję. Głębokie zainteresowanie okultyzmem zaczęło się najprawdopodobniej między VI a X wiekiem naszej ery wśród Żydów babilońskich. W średniowieczu kabała była popularna w wielu wspólnotach żydowskich na całym świecie.

Popularność kabały załamała się drastycznie w ostatnich stuleciach i choć wciąż żywe są wspomnienia o dawnej świetności, dziś jest zdecydowanie najsłabszym odłamek judaizmu. Wielu Żydów nawet nie słyszało o naukach kabały.

Kabaliści utrzymują, że w Torze i innych pismach znajduje się ukryty przekaz. Studiując te teksty, mają nadzieję poznać niezbadane prawdy dotyczące wszechświata. Żydzi praktykujący kabałę zwykle są niezrównanymi poszukiwaczami ukrytej wiedzy.

Kabaliści są znacznie mniej sceptycznie nastawieni do opowieści o zjawiskach nadnaturalnych niż większość ludzi. Wierzą, że zło nie istnieje, a jest jedynie ciemną stroną dobra. Dokładne znaczenie tego stwierdzenia jest przedmiotem studiów i debaty umysłów potężniejszych niż nasze! Od czasu Pomsty liczebność kabalistów zwiększyła się ponad trzykrotnie.

Prócz Tory i Talmudu, kabaliści studiują też Zohar, czyli zbiór tekstów kabalistycznych.

OBOWIĄZUJĄCE ŻYDÓW REGUŁY

Różne odłamy judaizmu narzucają swoim wyznawcom podobny kodeks postępowania.

Świątobliwi wyznawcy judaizmu ortodoksyjnego i reformowanego mają dostęp do takiego samego zestawu cudów. Świątobliwi kabaliści mogą liczyć na kilka cudów specjalnych, które członkom pozostałych dwóch odłamów się nie przytrafiają.

GRZESZENIE

Grzech

Lekki

Przykład

Okazanie nieposłuszeństwa rodzicom, praca w szabas (pomiędzy piątkowym a sobotnim zachodem słońca), jedzenie niekoszernej żywności, pożądanie rzeczy bliźniego swego, odmówienie pomocy potrzebującym.

Ciężki

Wzywanie imienia Pana Boga nadaremno, kłamstwo, kradzież, odmówienie pomocy bliźnim w ciężkiej potrzebie.

Śmiertelny

Cudzołóstwo, zabójstwo, bluźnierstwo (wyparcie się wiary).

CUDA I DARY

Świątobliwi wyznawcy judaizmu ortodoksyjnego i reformowanego nie mogą prosić o następujące cuda: *Derwisz*, *Egzorcyzm*, *Niezbadane ścieżki* oraz *Obraz i podobieństwo*. Kabalistom nie wolno prosić o *Pieśń bojową*, *Derwisza*, *Inspirację* ani *Obraz i podobieństwo*.

Żaden świątobliwy żyd, niezależnie od odłamu, nie może liczyć na dar *Samodyscypliny*.

ISLAM

Islam został stworzony przez proroka Mahometa w VII wieku na arabskiej pustyni. Nie jest szczególnie popularny ani w Unii, ani w Konfederacji, nie znaczy to jednak, że na pograniczu nie można spotkać kilku jego wyznawców. Po Dziwnym Zachodzie włości się paru bogobojnych i awanturniczych muzułmanów.

Podstawową doktryną islamu jest wiara w jedyne boga, zwykle nazywanego imieniem Allacha. Każdy ma tylko jedno życie i to, jak je przeżyje, zadecyduje o jego miejscu w lepszym świecie, trzeba więc pilnie uważać, żeby szybko złapać, o co chodzi i odkryć jak się na ten lepszy świat dostać.

Islam ma pięć filarów, których musi przestrzegać każdy muzułmanin.

1) Wyznanie wiary: „Nie ma Boga oprócz Allacha, a Mahomet jest jego prorokiem”. To bardzo istotna część życia muzułmanina. Właściwie jest to element tak ważny, że słowa te są zwykle pierwszymi, jakie słyszy dziecko, i ostatnimi, jakie wydobywają się z ust konającego człowieka.

2) Salam, czyli codzienna modlitwa: Muzułmanie powinni modlić się pięć razy dziennie, o świcie, w południe, po południu, o zachodzie i po zmroku. Modląc się musi zwracać twarz w kierunku Mekki, czyli, na Dziwnym Zachodzie, na wschód. Przed modlitwą muzułmanin musi oczyścić ciało z brudu.

3) Zaka, czyli jałmużna: Wyznawca Islamu powinien dzielić się bogactwem z ubogimi. Ta dobroczynność może go kosztować nie więcej niż 2-3% majątku, ale wielu daje znacznie więcej.

4) Saum, czyli Post: W czasie świątecznego miesiąca Ramadan muzułmanie postczą przez cały dzień. To post ścisły, wzbraniający jedzenia, picia, palenia tytoniu i aktywności seksualnej w godzinach dziennych. Od tych restrykcji są wolni jedynie chorzy, małe dzieci, karmiące matki, żołnierze i wędrownicy. Ponieważ kalendarz islamski jest kalendarzem księżycowym, każdego roku Ramadan przypada w innym miesiącu. Dla ułatwienia tylko powiemy, że w 1876 miesiąc świąteczny rozpoczyna się pod koniec lipca, w 1877 około połowy lipca i tak dalej.

5) Hadżdż, czyli pielgrzymka: Każdy muzułmanin raz w życiu musi wybrać się na pielgrzymkę do Mekki, niezależnie od tego, jak daleko mieszka od świętego miasta, leżącego w samym sercu Arabii. Dla muzułmanów żyjących na Dziwnym Zachodzie to trudny orzech do zgryzienia, ale każdy wierny ufa, że któregoś dnia będzie mógł wyruszyć w tę długą podróż.

Islam poprawił pozycję kobiety w kulturze arabskiej, ale w żadnym razie nie zrównał jej z pozycją mężczyzny. Kobiety nakazuje się modlić w domu zamiast w meczecie, ponadto poligamia nie jest niczym niezwykłym.

Świątą księgi islamu jest Koran lub Quran, jak czasami się pisze. Muzułmanie gromadzą się na modlitwy w *Poświęconych* świątyniach, zwanych meczetami. Modlitwom przewodzi imam (ranga kościelna 1), czyli najlepszy odpowiednik księdza lub pastora, jakiego można znaleźć w islamie.

Choć wśród muzułmanów nie brakuje świątobliwych, nie ma on tak silnej tradycji boskich interwencji, jak chrześcijaństwo czy judaizm. Święci mężowie islamu rzadko sprawiają cuda przypisywane świętym i prorokom innych religii.

SUNNICI

Po śmierci Mahometa władza nad światem islamskim przeszła w ręce abu-Bakara, jednego z przyjaciół Proroka. Nazwał się kalifem i kontynuował dzieło scalania narodu, które zapoczątkował jego nauczyciel. Po abu-Bakarze kalifami uczyniono dwóch kolejnych przyjaciół Proroka, ale obaj zostali zamordowani.

Czwartym kalifem islamu został Ali, przybrany syn Mahometa. W roku 661 władzę odebrali mu Umajjadowi, nowa arabska dynastia.

Większość muzułmanów to sunnici. Trzymają się tradycji islamu i uznają władzę „kalifów sprawiedliwych”, czyli pierwszych czterech następców Mahometa.

Sekta sunnitów dzieli się na cztery odłamy: Hanafitów, Maikitów, Szafitów i Hanbalitów. Główne różnice pomiędzy tymi grupami leżą w interpretacji obrzędów i prawa islamu. Ogólnie rzecz biorąc, najbardziej konserwatywną grupą są Hanbalici.

SZYICI

Dziewiętnaście lat po tym, jak Ali został zdetronizowany przez Umajjadow, do walki z nową dynastią ruszył jego syn, Husain. Nie miał jednak szczęścia, przegrał bowiem i został stracony. Szyici wierzą, że Ali był jedynym prawowitym spadkobiercą Mahometa.

Sekta szyitów twierdzi, że początki islamu nie kończą się wraz ze śmiercią Mahometa i spisaniem Koranu. Allah zsyłał jeszcze objawienia na ludzi zwanych imamami, urodzonych w kolejnych pokoleniach. Dla szyitów słowo „imam” ma znacznie szersze znaczenie niż dla sunnitów. Pierwszym imamem był inny z synów Alego, Zain. Po Zainie byli też kolejni imamowie.

I tu następuje podział sekty.

Niektórzy (tak zwani ismailici, „siedmiowcy”) wierzą, iż było sześciu innych imamów. Znowu inni (imamici, „dwunastowcy”) utrzymują, że kolejnych imamów było nie mniej ni więcej, jak jedenastu. Niezależnie od różnic arytmetycznych, obie grupy wierzą, że niektórzy z prawdziwych imamów wciąż żyją i pozostają w ukryciu, czekając swój czas, by powrócić.

Szyici oczekują też na mahdiego albo inaczej mesjasza, który ma poprowadzić świat w erę pokoju i sprawiedliwości. Wielu muzułmanów twierdzi, że nadejście mahdiego jest bliskie.

Jako, że Koran nie wspomina nic o nadliczbowych imamach, Szyici wierzą, że pełen jest on ukrytych przekazów i alegorii. Nie do końca uznają więc aktualną wersję pisma.

SUFICI

Sufici są mistykami islamu. Poszukują osobistego związku z Allachem, którego islam normalnie nie przewiduje. Wyznawcy tej sekty są pospolicie zwani fakirami lub derwiszami i, w imię religii, żyją w krańcowym ubóstwie.

Wiele zwyczajów, mocno zakorzenionych w innych odłamach islamu, nie cieszy się wśród sufitów uznaniem. Kobiety sufitów mają, na przykład, znacznie lepszą i ważniejszą pozycję niż u szyitów czy sunnitów.

Sufici słyną też z niezwykłych wyczynów, takich jak polykanie rozżarzonych węgli, chodzenie po ogniu, kładzenie się na nabijanym gwoździach łożu czy nawet zjadanie żywych węży. Podobne popisy sprawiają, że fakirzy intrygują i przyciągają ludzi – zwłaszcza, że nie cofali się przed tak imponującymi czynami na długo przed nastaniem Pomsty.

OBOWIĄZUJĄCE MUŻULMANÓW REGUŁY

Odłamy islamu, niezależnie od tego, jak byłyby podzielone pod względem doktrynalnym, wymagają od wyznawców podobnego zachowania.

Świątobliwi szyici i sunnici mają dostęp do takiego samego zestawu cudów. Świątobliwi sufici mogą liczyć na kilka cudów specjalnych, które członkom pozostałych dwóch odłamów się nie przytrafiają.

GRZESZENIE

Grzech	Przykład
Lekki	Okazanie nieposłuszeństwa rodzicom, jedzenie wieprzowiny, picie alkoholu, hazard, pożądanie rzeczy bliźniego swego.
Ciężki	Odmówienie pomocy potrzebującym, złamanie postu w miesiącu Ramadan, nie odprawianie codziennej modlitwy.
Śmiertelny	Cudzołóstwo, zabójstwo innego mułmanina, bluźnierstwo (wyparcie się wiary), kradzież i bałwochwalstwo (oddawanie czci wizerunkom).

CUDA I DARY

Świątobliwi szyici i sunnici nie mogą prosić o następujące cuda: *Spacer po wodzie*, *Całopalenie*, *Węzłowładanie*, *Niezbadane ścieżki* oraz *Obraz i podobieństwo*. Sufitom nie wolno prosić o *Pieśń bojową*, *Napomnienie*, *Wieczerzę*, *Bożą fortecę*, *Poświęcenie* ani *Bożą pięść*.

Szyici ani sunnici nie mogą prosić o dar *Samodyscypliny*. To ograniczenie nie dotyczy w żadnym wypadku sufitów.

BUDDYZM

Buddyzm to religia, która na Zachodzie pojawiła się dopiero ostatnimi czasy. Jego wyznawcy, których liczba wciąż rośnie, skupieni są w Labiryncie i Południowej Dakocie. Całkiem być może, że buddyzm stał się już najliczniej reprezentowaną na Pograniczu religią – jeśli, oczywiście, nie liczyć chrześcijaństwa.

Szeregi buddystów nie zasilają szybko nowi wyznawcy – imigranci z Dalekiego Wschodu. Jest to efekt uboczny sukcesów Kanga (właściciela linii kolejowej Iron Dragon) oraz chińskich wodzów z Labiryntu. Ich powodzenie zachęciło wielu współziomków do podróży za ocean i szukania szczęścia na amerykańskim Pograniczu. Większość przybyszów pozostaje w służbie któregoś z wodzów o ustabilizowanej pozycji, ale są też tacy, którzy przybyli na własną rękę i chcą pracować samodzielnie.

Buddyzm uczy nieustannego dążenia do samodoskonalenia. Buddyści poszukują oświecenia, stosując się do nauk Buddy. Choć wielu wyznawców oddaje mu boską cześć, inni uważają go raczej za przykład nieprzebranego potencjału, jaki tkwi w człowieku.

Nauki buddyzmu koncentrują się wokół Czterech Szlachetnych Prawd i Ośmiorakiej Ścieżki.

Cztery Szlachetne Prawdy:

- 1) Życie jest cierpieniem.
- 2) Przyczyną cierpienia jest pożądanie.
- 3) Lekiem na cierpienie jest pozbycie się pożądania.
- 4) Pożądania można się pozbyć krocząc Ośmioraką Ścieżką.

Kroki Ośmiorakiej Ścieżki:

- 1) Zrozumieć Cztery Szlachetne Prawdy (właściwe postrzeganie).
- 2) Pozytywnie myśleć o ludziach i wszelkich żywych istotach (właściwe myślenie).
- 3) Unikać pomówień, plotek i kłamstw (właściwa mowa).
- 4) Działać bez przemocy i pychy (właściwe postępowanie).
- 5) Zdobywać środki do życia nie krzywdząc innych (właściwe życie).
- 6) Ciężko pracować i mądrze rozporządzać czasem (właściwe dążenie do celu).
- 7) Nauczyć się koncentracji i okazywania współczucia (właściwe rozważanie).
- 8) Pozostawać w pokoju z samym sobą (właściwe zatapianie się w sobie).

Postępując według tych wskazówek, wyznawca może osiągnąć po śmierci oświecenie i błogostan, zwany nirwaną.

Buddyzm dzieli się na dwa główne odłamy: theravada i mahayana. Theravada jest bardziej filozofią niż

religią i jej popularność ogranicza się do niewielkich obszarów południowo-wschodniej Azji. Jako że wymaga ona ścisłego trzymania się surowych zasad i nie zabiega o nowych sympatyków, spotkanie wyznawcy buddyzmu theravada na Dziwnym Zachodzie jest co najmniej mało prawdopodobne.

Inaczej jest z buddyzmem mahajanistycznym. Wyznawcy starają się aktywnie pozyskiwać nowych słuchaczy, a tym, co pomaga w pracy misyjnej, jest gotowość buddyzmu mahajanistycznego do wchłaniania napotkanych religii. Bogowie innych religii są uznawani za wcielenia Buddy.

Popularność i elastyczność buddyzmu mahajanistycznego pozwoliła mu zmieszać się z wieloma ruchami religijnymi Orientu. Można być wyznawcą taoizmu, hinduizmu czy innej religii, a przy tym pozostać buddystą.

BUDDYZM ZEN

Zen jest intuicyjną formą buddyzmu. Słuchaczami nauk buddyzmu zen są często ludzie uprawiający wschodnie sztuki walki. Spośród wszystkich odłamów tej religii występujących na Dziwnym Zachodzie, zen ma najliczniejszą grupę zwolenników, szczególnie w Labiryncie.

Podstawą tej religii jest twierdzenie, że jednostka może osiągnąć pełne zespolenie z otaczającą ją rzeczywistością przez poznanie siebie i medytację. Ścieżki zen nie można poznać za pośrednictwem nauczyciela, studiując pisma, okazując gorącą wiarę ani starając się dojść do niej drogą racjonalnego rozumowania. Prawdziwe oświecenie musi przyjść w nagłym przeżyciu zrozumienia.

Wielu mistrzów zen twierdzi wręcz, że racjonalne myślenie tylko hamuje rozwój duchowy jednostki. Mistrzowie ci często zadają swoim uczniom zagadki nie do rozwiązania, krzyczą na nich, a nawet nie wahają się uderzyć w nadziei zachwiania ich racjonalizmu i doprowadzenia na ścieżkę wiodącą do oświecenia.

Tego rodzaju praktyki sprawiają, że niektórzy wątpią, czy aby buddyści zen mają dobrze poukładane pod pokrywką.

Zen odrzuca większość elementów po prostu spotykanych w innych religiach. Świątynie, modlitwy, obrzędy i pisma są, według nich, zupełnie zbędne. Zen nie wiąże się w dodatku z żadnym boskim patronem, w zwykłym rozumieniu tego słowa. W rezultacie, wyznawcy tej sekty nie mogą korzystać z wielu cudów opartych na ingerencji siły wyższej. Szczególnie dobrze widać to na przykładzie cudu *Ochrony*, podstawowego dla wyznawców innych religii, ale niedostępnego dla świątobliwych i szeregowych wyznawców zen. Zamiast tego, świątobliwy może wybrać dowolny dar. Wyznawcy nie mają tyle szczęścia i nie otrzymują nic w zamian.



Choć wyjątkowo oświecony mistrz zen może być sławny pośród swych współwyznawców, nie istnieje w tej religii coś takiego, jak formalne wyświęcenie na kapłana. Świątobliwi podążający ścieżką zen nie mogą wziąć przewagi ranga kościelną.

BUDDYZM TYBETAŃSKI

Mnisi tybetańscy są na Dziwnym Zachodzie rzadkością. Ci mistycy rzadko schodzą ze swych świątyń, położonych wysoko w górach Azji, i jeszcze rzadziej decydują się na kupno biletu na statek zmierzający do Ameryki!

Ten odłam buddyzmu to typowy przykład tego, jak buddyzm mahajański wchłoniął i zaadaptował religię innej kultury. Podstawą buddyzmu tybetańskiego jest starożytna tradycja i wiara w magię. Sekta chętnie używa magii i cudów do walki z niepojętymi zagrożeniami, jakie czyhać mogą na wyznawców.

Mnisi od dawien dawna stosują tajemne sposoby obrony przed mrocznymi istotami i demonami, które, jak wierzą, krążą po świecie. Walka z dziwnymi wynaturzeniami to dla nich nic nowego – tylko że ostatnimi czasy trzeba do niej stawać dużo częściej.

Buddyści tybetańscy modlą się w *Poświęconych* świątyniach, nad którymi pieczę sprawują lamowie (ranga kościelna 2). Buddyzm tybetański nie jest jednolity, dzieli się na grupy, spośród których największą jest tak zwana Szkoła Żółtych Czapek. Przewodzi jej Dalai Lama, czyli faktyczny władca Tybetu.

TAOIZM

DALAI LAMA

Kiedy umiera Dalai Lama, mnisi wyruszają na poszukiwanie jego inkarnacji. Szukają chłopca o pewnych charakterystycznych cechach – niektóre z nich to duże uszy i umiejętność wybrania spośród podstawionych przedmiotów tych, które należały do Dalai Lamy. Kiedy dziecko zostaje odnalezione, rozpoczyna się jego przygotowanie do roli przywódcy świata buddyjskiego.

Jak dotąd poszukujący mieli szczęście i nowego Dalai Lamę udawało się znaleźć w pobliżu starożytnej kolebki buddyzmu, w górzystym Tybecie. Nastąpiły jednak trudne czasy i całkiem możliwe, że w poszukiwaniu odrodzonego Lamy, mnisi trafią na Dziwny Zachód. W końcu mówi się, że w ostatnich latach obecnego Dalai Lamę zawodzi zdrowie. Kiedy jego czas się dopełni, rozpocznie się wielkie poszukiwanie.

OBOWIĄZUJĄCE BUDDYSTÓW REGUŁY

Opisane tu odłamy buddyzmu właściwie nie różnią się pod względem przyjętych norm postępowania. Poszczególne sekty jednak mają dostęp do różnych cudów.

GRZESZENIE

Grzech	Przykład
Lekki	Spanie w wielkim łóżu, używanie pachnidła, noszenie zbytkownego ubrania lub biżuterii.
Ciężki	Śpiew, taniec, opilstwo, jedzenie po południu, posiadanie majątku, odmówienie pomocy potrzebującym, cudzołóstwo.
Śmiertelny	Kłamstwo, kradzież, morderstwo.

CUDA I DARY

Następujące cuda są niedostępne dla świątobliwych buddystów zen: *Całopalenie, Konsekracja broni, Konsekracja przedmiotu, Egzorcyzm, Wieczerza, Ochrona, Boża forteca, Poświęcenie, Wężowaładanie*. W miejsce cudu *Ochrony* świątobliwy buddysta zen może wybrać dowolny dar.

Buddyści tybetańscy nie mogą prosić o *Babel, Całopalenie, Wieczerzę, Bożą fortecę* ani *Wężowaładanie*.

Buddyści mają dostęp do wszystkich darów.

Rywalizujący z buddyzmem o wyznawców taoizm to kolejna orientalna religia, która pojawiła się w Ameryce wraz z emigrantami z Dalekiego Wschodu. System wierzeń taoistycznych jest niezwykle skomplikowany, można go studiować całymi latami, a wciąż nie rozumieć jego istoty.

Nazwa taoizmu pochodzi od wierzenia w nie dającą się sprecyzować siłę jednoczącą wszechświat, zwaną „tao”. Najczęściej opisywane jest jako puls natury i naturalna kolej rzeczy. Nawet bogowie są poddani jej działaniu.

Taoiści utrzymują, że największym dobrem i najcenniejszym skarbem jest życie i należy przeżyć je w prosty sposób. Potępiają próżność i pychę. Ich wierzenia i system wartości sprawiają, że zwykle nieufnie podchodzą do zdobyczy cywilizacji i nowinek technicznych.

Pierwotny taoizm był tylko nurtem filozoficznym, ale w przeciągu wieków wyewoluował w pełnoprawną religię. Na szczycie taoistycznej hierarchii bóstw stoją Najwyższa Trójca i Nefrytowy Cesarz.

Pierwszym w Trójcy jest Yuan Shih Tien Ts'un, który przetłumaczył święte pisma tao: Tao Te Ching. Drugim jest Ling Pao Chun, który mądrość zawartą w pismach przekazał pomniejszym bogom. Wreszcie trzecim jest T'ai Shang Lao Chun, który ofiarowuje ludziom mądrość i wiedzę tajemną, by wskazać im drogę do stworzenia eliksiru nieśmiertelności. Rola Nefrytowego Cesarza nie jest tak jasno określona, ale symbolizuje on między innymi boskość rodziny panującej.

Poniżej Najwyższej Trójcy i Nefrytowego Cesarza w hierarchii jest miejsce dla całego tłumu mniej istotnych bóstw. Kierując do nich swe prośby, Taoiści mają nadzieję, że pomogą im one w konkretnych aspektach życia.

Jednym z celów wielu wyznawców tao jest nieśmiertelność. I to taka prawdziwa nieśmiertelność, życie wieczne, a nie życie po śmierci obiecane zwykle przez inne religie! Taoiści mędrcy wierzą, że w świętych księgach tao ukryta jest sekretna formuła eliksiru nieśmiertelności.

Najważniejszą z ksiąg jest Tao Te Ching. Taoiści zwykle modlą się w świątyniach pod przewodnictwem kapłanów (ranga kościelna 1, 2 lub 4 w zależności od wielkości i statusu świątyni).

Wciąż istnieją „puryści”, którzy są wierni tao w jego pierwotnej, filozoficznej formie, ale wyznawcy taoistycznej religii wielokrotnie przewyższają ich liczbą.

OBOWIĄZUJĄCE TAOISTÓW REGUŁY

Świątobliwi taoiści, wierzący w niebiańską biurokrację, mają dostęp do innego zestawu cudów niż ci świątobliwi, którzy pozostają przy czysto filozoficznym aspekcie tao. Obie jednak frakcje mają ten sam kodeks etyczny.

GRZESZENIE

Grzech	Przykład
Lekki	Drobna kradzież, wszelkie przejawy próżności, utrzymywanie stosunków seksualnych.
Ciężki	Krzywdzące kłamstwo lub dotkliwa kradzież, obraza przodków, odmówienie pomocy potrzebującym.
Śmiertelny	Zabójstwo, odmówienie pomocy bliźnim w ciężkiej potrzebie.

CUDA I DARY

Taoiści i świętobliwi, wyznający bogów, nie mogą prosić o następujące cuda: *Pieśń bojowa*, *Derwisz*, *Ząb za ząb*, *Boża pięść* oraz *Obraz i podobieństwo*. Ponadto, nie dostają automatycznie cudu *Ochrony*, choć mogą później wybrać go z puli cudów. Zamiast tego otrzymują dar *Długowieczności*.

Dla taoistycznych filozofów niedostępne są następujące cuda: *Całopalenie*, *Konsekracja przedmiotu*, *Konsekracja broni*, *Ochrona*, *Boża forteca*, *Egzorcyzm*, *Poświęcenie* i *Węzowladanie*. Zamiast *Ochrony*, mogą wybrać dowolny cud (nawet *Ochronę*, jeśli tak im się podoba). Taoiści mają dostęp do wszystkich darów.

INNE RELIGIE

Nie staramy się nawet udawać, że powyższe zestawienie obejmuje wszelkie religie, jakich wyznawcami mogą być postacie świętobliwych w **Martwych Ziemiach**. I oczywiście, fakt, że nie wspomnieliśmy o świętobliwych wyznawcach hinduizmu nie znaczy wcale, że oni nie istnieją – po prostu są amerykańskim Zachodem *naprawdę* rzadko spotykani.

Gdybyś zechciał zagrać wyznawcą jednej z pominiętych przez nas religii, dogadaj się w tej sprawie ze Szeryfem. Jeśli da swoje błogosławieństwo, droga wolna. Będziecie, niestety, musieli sami zająć się zgromadzeniem podstawowych informacji na temat danego systemu wierzeń.

Jakąkolwiek będzie wybrana przez ciebie religia, pamiętaj, że bohaterowie **Martwych Ziemi** powinni świecić przykładem, a nie być czarnymi charakterami. Więc jeśli marzy ci się religia, która pozwala gnębić ubogich, wyzyskiwać słabych i bezczelnie okradać wdowy z ostatniego grosza, nie zdziw się, jeśli Szeryf na twą propozycję odpowie kategorycznym NIE!

UMIEJĘTNOŚCI I INNE TAKIE

Teraz, kiedy mamy już za sobą szczegóły dotyczące życia i obowiązków świętobliwych przeróżnej maści, przyszedł czas na smakowitsze kąski, czyli to,

TAO I SPIRITUALIZM

W czczonej przez taoistów Niebiańskiej Hierarchii znajdzie się miejsce dla wielu bogów, poczynając na istotach niemal wszechmocnych, a kończąc na skromnych strażnikach i opiekunach obejsia. Wyznawcy taoizmu zwracają się konkretnie do tego bóstwa, w którego gestii znajduje się problem, z którym należy się uporać. W rezultacie już na pierwszy rzut oka można dostrzec wiele ogólnych podobieństw pomiędzy religią tao a wierzeniami Indian północnoamerykańskich.

Jeśli masz ochotę zagrać taoistycznego kapłana, możesz rozważyć użycie takiego samego systemu magii, jaki przewidziany dla indiańskich szamanów, aby lepiej oddać skomplikowany stosunek taoistów do świata zamieszkanego przez tłumy duchów i demonów. Musisz przedyskutować tę opcję z Szeryfem, bo żeby wszystko poszło gładko, najlepiej by było trochę o taoizmie poczytać. Na pewno też nie stracisz, jeśli sięgniesz po **Tancerzy Ducha**, w których opisaliśmy szczegółowo magię i religie rdzennych Amerykanów w świecie **Martwych Ziemi**.

co gracze lubią najbardziej – nowe umiejętności, przewagi i zawady.

Jednak zanim przejdziemy do nowości, musimy jeszcze na chwilę zajrzeć na stare śmiecie i zobaczyć, co tam się pozmieniało.

WIARA CZY TEOLOGIA?

Jedno z pierwszych pytań, jakie zadaje gracz tworzący postać świętobliwego, brzmi: „Na jakiego grzyba jest mi zawodowstwo: *teologia*?”

Hmm... cóż, jakby to powiedzieć... to dobre pytanie.

Pewnie, jeśli zawodowstwo: *teologia* twojej postaci podniesie się na wyższy poziom niż jej *wiara*, masz prawo do nowego cudu. Niestety, z drugiej strony, jeśli to *wiara* podniesie się ponad *teologię*, też dostaniesz ten cud. A *wiara* dodatkowo określa iloma kostkami rzucasz podczas odpalania cudów. Tak więc inwestowanie ciężko zarobionych punktów nagrody w *teologię* wydaje się raczej niepraktyczne.

Co twoja postać tak naprawdę zyskuje, znając się na teologii? Cóż, pamiętaj, że jest to niezwykle ważna część przygotowania świętobliwego do jego roli.

Ujmując to w prostych słowach, *teologia* pokazuje, jak dobrze postać rozumie własną i inne religie. Wskazuje też, na ile jest ona w stanie wyłożyć zasady wiary innym – obie te rzeczy są raczej istotne dla osoby wybranej przez siłę wyższą spośród tysięcy wiernych!

Świątobliwy, który nie zainwestował ani jednego punktu w *zawodowstwo: teologię*, ledwo pojmuje, w co tak mocno wierzy. Jego wiara może być niezachwiana, ale nie potrafi za dobrze poukładać sobie w głowie jej zasad.

Jeśli spróbuje palnąć kazanko, w najlepszym przypadku będzie gadał głupoty, przeczył sam sobie i tylko namiesza ludziom w głowach. W najgorszym, wyjdzie na szarlatana i to zbyt nieudolnego, by wstać jakiś w miarę wiarygodny kit!

Niech niebiosy mają go w swojej opiece, jeśli przyjdzie mu się zmierzyć z kimś w religijnej debacie. Więcej prawdopodobnym jest, że wyjdzie z niej powątpiewając w pryncypia własnej religii, niż że zdoła nawrócić adwersarza!

UŻYWANIE TEOLOGII

Zawodowstwo: teologia może się postaci przydać na trzy sposoby: przy nawracaniu niewiernych, prowadzeniu religijnych dysput i pozyskiwaniu konkretnej wiedzy z zakresu własnej religii. Każde z tych zastosowań opisaliśmy dalej.

NAWRACANIE ZBLĄKANYCH OWIECZEK

Najczęściej stosowanym sposobem na pozyskanie nowych wiernych jest wygłaszanie kazań przed ludźmi, którzy chcą, albo muszą ich słuchać.

Kaznodzieja wpierw musi zebrać ludzi. Im więcej, tym lepiej, nie ma jednak jakiejś liczby minimalnej – kazanie można palnąć nawet napotkanej przypadkowo parce pastuchów. Chyba że po pierwszych słowach nie podziurawiają cię jak rzeszoto.

Następnie, kaznodzieja musi wykonać test *zawodstwa: teologii*, z tym, że zamiast rodzaju kostki *Wiedzy*, używa rodzaju kostki *Charyzmy*. Poziom trudności testu jest zależny od tego, jak wielu ludzi udało się skłonić do słuchania, co wyszczególniliśmy w tabelce na następnej stronie. Za każdy sukces osiągnięty w tym teście, jedna zabłąkana owieczka wraca do owczarni.

Im większe zgromadzenie, tym większa szansa, że słowa świątobliwego odmienią czyjeś życie.

Naturalnie PT powinien być modyfikowany przez Szeryfa stosownie do okoliczności. Było, nie było, marne są szanse na to, by najbardziej nawet złotousty kaznodzieja nawrócił kogoś spośród bandy zatwardziałych opryszków i morderców!

Ponadto, należy pamiętać, że te proste zasady są całkowicie nieskuteczne, jeśli chodzi o bohaterów prowadzonych przez innych graczy – by skłonić ich



do zmiany poglądów naprawdę trzeba popisać się darem przekonywania i umiejętnością odgrywania postaci!

NAWRACANIE

Liczba słuchaczy	PT
Mniej niż 10	13
10-20	11
20-30	9
Więcej niż 30	7

Oprócz satysfakcji z wybawienia kolejnego nie-szczęśnika od nieuniknionych mąk piekielnych, świętobliwy dostaje też biały szton za każdego nowo nawróconego.

DISKUTOWANIE

Dysputy religijne przypominają trochę duchowe pojedynki w samo południe. Dwóch twardogłowych wyznawców spotyka się, by rozstrzygnąć spór dotyczący wiary i by bronić swoich przekonań. Na całe szczęście, te zacięte pojedynki odbywają się w sferze filozoficznej, a nie fizycznej, i rzadziej kończą się poważnymi obrażeniami ciała. Nie przypominają one jednak błahej pogawędki pomiędzy przyjaciółmi.

W dysputę religijną mogą zaangażować się naraz tylko dwie osoby. Jeśli partycypantów jest więcej, spór rozchodzi się po kościach i nie może pociągać za sobą żadnych poważniejszych konsekwencji (co najwyżej kilka siniaków). Obaj przeciwnicy muszą przejawiać gotowość do wyciągnięcia biblii z kabury nie da się poważnie dyskutować jeśli druga strona nie jest dyskusją zainteresowana.

Każdy z uczestników musi wykonać przeciwny test *zawodowstwa: teologii* o PT równym 9, z tym zastrzeżeniem, że cechą używaną w tym teście jest *Spryt*, a nie *Wiedza*.

Jest to nie tyle sprawdzian wiedzy o religii, ile umiejętność praktycznego jej zastosowania.

Uzyskanie przebiccia oznacza, że postać celnie argumentowała i przeciwnik nie znalazł żadnej rozsądnej riposty. Obiektywnie rzecz biorąc, wygrała dysputę i drugiej stronie nie pozostaje nic innego, jak poddać walkę.

Jednak jeśli któraś ze stron zdecydowanie zwycięży w takim sporze, może zachwiać przekonaniem przeciwnika. Zwycięstwo dwoma przebiciami zmusza adwersarza do Zwykłego (5) testu *wiary*. W wypadku, gdy ten się nie powiedzie, przegrany traci jeden poziom umiejętności *wiara*. Za każde dodatkowe przebicie uzyskane w pojedynku na teologię, PT testu *wiary* podnosi się o 2 punkty.

I sam widzisz, że takich dysput nie prowadzi się ot, tak sobie, przy kolacji!

WIEDZA-TEOLOGICZNA

Wreszcie jest też najbardziej chyba oczywisty sposób korzystania z *zawodowstwa: teologii* – zdobywanie informacji. Postać może skorzystać z tej umiejętności, by uzyskać odpowiedź na pytanie dotyczące religii, zarówno własnej, jak i dowolnej innej.

Odpowiedź na większość pytań z zakresu wierzeń bohatera wymaga zaledwie Banalnego (3) testu. Im bardziej zagmatwane lub niezwykle pytanie, tym PT testu będzie wyższy, ale wysoce nieprawdopodobnym jest, by przekroczył on 7.

Pytania dotyczące spraw innych nurtów religijnych w ramach tej samej religii wymagają testu o trudności co najmniej Zwykłej (5) i trudność ta będzie odpowiednio wyższa, jeśli pytanie będzie dotyczyło mniej oczywistych spraw. Odpowiedzi nawet na najprostsze pytania dotyczące zupełnie odrębnych religii zwykle będą wymagały Poważnego (7) testu.

Zawodowstwo: teologia może także pomóc zrozumieć sposób myślenia i działania paskudnych kultystów. Możemy przyjąć, że w kwestiach dotyczących kultów, ich praktyk i wierzeń, *zawodowstwo: teologii* można wykorzystywać zamiast *wykształcenia: okultyzmu*. Niestety, w takich przypadkach trudność testu będzie wynosiła przynajmniej 9, jeśli nie więcej.

NOWE UMIEJĘTNOŚCI

Dosyć już gładzenia o starych sprawach, nadszedł czas, by opowiedzieć wam o nowych opcjach, jakie przygotowaliśmy dla postaci. Większość z nich była pisana konkretnie z myślą o świętobliwych, ale pewne przydadzą się i postaci, która ma poziom lub dwa *wiary*, znajdzie się też coś dla zwyczajnych pastuchów, którzy nawet nie silą się, żeby wyklepać paciorek przed snem.

MEDITACJA

Przypisana cecha: Duch

Umiejętność ta pomaga postaci uwolnić się od trosk doczesnych po to, by tym łatwiej skupić się na swojej religii i sprawach z nią związanych. *Medytacji* nauczyć się może każdy bohater, jednak tylko ci obdarzeni *wiarą* będą mieli z niej pożytek.

Bohater musi znaleźć odosobnione (albo przynajmniej spokojne) miejsce, w którym będzie mógł zebrać myśli. Jego rozważania nie mogą trwać krócej niż godzinę, choć oczywiście tajemnice wszechświata są niezbadane i w medytacji swobodnie można pograć się nawet na 8 godzin.

Gdy bohater skończy medytować, musi wykonać Ciężki (9) test *medytacji*. Jeśli ten się powiedzie, postać dostaje premię +2 do wszystkich testów *wiary*.

Premia ta utrzymuje się przez jedną czwartą czasu poświęconego medytacji. Bohater, który na cichej

kontemplacji spędził zaledwie godzinę, będzie mógł korzystać z premii tylko przez najbliższe 15 minut, zaś ten, który medytował pełne osiem godzin, premią do wiary cieszył się będzie przez następne dwie godziny.

POSZCZENIE

Przypisana cecha: Duch

Nie, za pomocą tej umiejętności nie pozbędziesz się zawady tłuszczoch – przynajmniej nie bez wydawania nagrody.

Gdy bohater pości, dobrowolnie rezygnuje z jedzenia, by lepiej skupić się na sprawach duchowych. Oczyszczenie organizmu pomaga oczyścić umysł. Ta umiejętność jest dostępna dla każdej postaci, która ma *wiarę*.

By poczuć płynące z postu korzyści, obywać się trzeba bez jedzenia nie krócej niż trzy dni. Takie wyrzeczenie nie przychodzi łatwo i pod koniec każdego dnia należy wykonać Ciężki (7) test *Ducha*. Po trzecim udanym teście postać otrzymuje bonus +2 do wszystkich rzutów na *wiarę*. Co więcej, za każdy kolejny dzień (po trzecim) udanego postu bonus ten zwiększa się o +1 aż do maksymalnego +5. Korzyści z postu znikają po pierwszym posiłku.

Obywanie się bez zarcia ma też swoje niedobre strony. Za każdy dzień postu bohater traci 2 punkty Tchu. Poza tym brak pożywienia osłabia ciało tak, jak wzmacnia duszę; postać cierpi -1 do wszystkich cech i umiejętności fizycznych.

Na koniec wypada jeszcze przypomnieć, że choć podczas postu nie wolno niczego jeść, można pić. Ale tylko wodę!

NOWE ZAWADY

KRYZYS WIARY

1/3

Od czasu do czasu kryzys trafia się każdemu – nawet świątobliwi nie są całkowicie wolni od czarnych chwil zwątpienia. Co z tego, że Bóg odpowiada na ich prośby o cuda, skoro na świecie jest tyle zła, że najwierniejszy z wiernych może zwątpić? Może okropności, które bohater miał nieprzyjemność spotkać, nadwerżyły jego *wiarę* w boski plan, a może utracił tylko poczucie własnej wartości i *wiarę* w swoje siły?

Jakąkolwiek byłaby przyczyna, zwątpienie spada na postać za każdym razem, gdy jej wierzenia wystawiane są na próbę.

Objawia się modyfikatorem -2 do wszystkich testów *wiary*, w tym także testów, od których zależy przywołanie cudu.

Dla postaci mających mistyczną przeszłość: świątobliwy ta zawada warta jest trzy punkty. Bohaterowie, którzy nie są świątobliwymi, a jedynie mają *wiarę*, dostaną za jej kryzys tylko 1 punkt.

Nie jest zapewne dla nikogo niespodzianką, że tę zawadę może wziąć tylko osoba mająca *wiarę* (przynajmniej na 1), dla niewierzących jest ona nieodpowiednia. Jeśli posiadająca ją postać kiedykolwiek utraci ostatni punkt *wiary*, musi natychmiast wykupić zawadę lub zastąpić ją inną.

PRZEKŁĘTY

5

Na głowę przekłętego bohatera spadła ponura klątwa. Przeznaczenie kopie biedaka na każdym kroku i wcale nie ma zamiaru dawać mu równych szans. Postać z tą zawadą nigdy nie ukończyła szkoły życia – cały czas ma poprawkę i siedzi w oślej ławce!

Na początku każdej sesji bohater zamiast normalnie przysługujących 3 sztonów losu ciągnie tylko 2, więc niech lepiej nauczy się mądrze z nich korzystać. Oczywiście ten kwaśny grymas fortuny nie przeszkadza mu w zdobywaniu nowych sztonów za dobre odgrywanie lub pomysły.

WYKŁĘTY

3/5

Z jakiegoś powodu Niebiosa ci nie sprzyjają. Korzenie tej złości mogą tkwić w jakimś strasznym czynie, który zdarzyło ci się popełnić, możesz też nie znać powodu, dla którego tak się dzieje. Tak czy owak, w efekcie nie możesz korzystać z jakichkolwiek form boskiej pomocy.

Za trzy punkty, na twoją postać nie skutkują żaden dobroczynne cuda. Naturalnie te mniej pożądane działają bez zarzutu! Wyklęty bohater nie może używać żadnych darów ani cudów, niezależnie od tego, jak szlachetne byłyby jego intencje.

Jeśli bohater weźmie za tę zawadę pięć punktów, oznacza, że nastąpił komuś na odcisk – a wręcz wciąż po nim deptać! Poza cudami, nie mając się go też żadne korzystne szamańskie przysługi. I jakby już nie miał dostatecznie spaпанego życia, niekorzystne przysługi działają idealnie.

Tej zawady nie może wziąć żaden świątobliwy, jest ona za to dostępna dla każdej innej postaci. Jeśli wyklęta postać weźmie też *wiarę*, nie wolno zapominać, że do czasu, kiedy nie zdobędzie w jakiś sposób odpuszczenia win, nie otrzyma żadnych cudów ani darów.

NOWE PRZEWAGI

RANGA KOŚCIELNA

1/2/4

Organizacje militarne mają ścisłą hierarchię, dzięki której wiadomo, kto komu powinien wydawać rozkazy. Niektóre religie są zorganizowane podobnie, choć członkowie kościoła nie muszą tak kategorycznie spełniać poleceń przełożonych, jak żołnierze rozkazów dowódcy. Postać z tą przewagą dysponuje pewną władzą w ramach swojego kościoła.

Podobnie jak wojskowa szarża, ranga kościelna zawiera zarówno zakres posiadanej władzy, jak i obowiązki. Im wyższą pozycję bohater zajmuje w kościelnej hierarchii, tym poważniejsze są jego zobowiązania wobec Kościoła. Jednak, jak już wspomnieliśmy wcześniej, nie są one zazwyczaj tak poważne, jak zobowiązania oficerów armii czy służb państwowych.

Aby wykupić tę przewagę, nie trzeba koniecznie posiadać mistycznej przeszłości: świątobliwy, ale postać musi mieć umiejętność zawoładstwo: *teologia* na poziomie równym lub wyższym od jej rangi kościelnej.

Postaci mające rangę kościelną, dostają premię do testów *Charyzmy*, kiedy mają do czynienia z członkami własnej religii. Premia ta jest równa poziomowi rangi. Mogą też od czasu do czasu sięgnąć do zasobów Kościoła, skąd otrzymują wsparcie do walki o słuszną sprawę.

Oczywiście, osoby o wyższej randze kościelnej mają w Kościele większe wpływy i mogą korzystać z poważniejszego wsparcia. Pamiętaj jednak, że zasoby Kościoła, nieważne jak znaczącego i wpływowego, różnią się znacznie od zasobów, jakimi dysponuje armia lub podobna organizacja!

Większość wyświęconych kapłanów ma rangę kościelną 1, jednak nie we wszystkich religiach istnieje jasno zdefiniowana hierarchia, tak więc ta przewaga nie do każdego świątobliwego pasuje. Jeśli twój bohater wyznaje właśnie jedną z tych swobodniej zorganizowanych religii, dobrym pomysłem będzie wzięcie punktu czy dwóch sławy zamiast rangi kościelnej. Gdybyś nie mógł zdecydować się, która z przewag będzie w twoim przypadku najodpowiedniejsza, zwróć się o pomoc do Szeryfa.

RANGA KOŚCIELNA

Koszt	Ranga
1	Ksiądz, członek starszyny albo osoba ciesząca się autorytetem w obrębie jednej kongregacji.
2	Biskup, ważny kapłan lub ktoś, czyja władza rozciąga się nad jedną większą bądź kilkoma mniejszymi parafiami czy wspólnotami.
4	Arcybiskup, lama lub ktoś, czyja władza rozciąga się nad dużą grupą wiernych skupionych w licznych wspólnotach.



SUMIENIE

1

Prawie każdy, no, może poza najpodlejszymi padalcami jakie chodzą po ziemi, słyszy czasem cichutki głosik, który mówi mu, co jest dobre, a co złe. Dla niektórych to ledwie słyszalny szept, zaś do innych głos przemawia głośno i wyraźnie. Do bohatera z tą przewagą jego sumienie mówi powoli i drukowanymi literami.

Za każdym razem, kiedy zaopatrzona w sumienie postać będzie o krok od uczynienia rzeczy, która pociągnęłaby za sobą rzut na Tabeli Grzeszenia, Szeryf ma obowiązek przypomnieć jej o zasadach wiary i ostrzec przed konsekwencjami zamierzonego czynu. Ostateczna decyzja pozostaje oczywiście w rękach gracza, ale musi on dostać wyraźne ostrzeżenie. Ta przewaga przydatna jest jedynie dla postaci, które wykupiły choćby jeden poziom *wiary*.

EKS-KAPELAN

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k8

Szybkość 3k8

Sprawność 3k6

Unik 3

Walka: na pięchy 4

Wspinaczka 1

Wigor 2k10

Zręczność 1k6

Rzucanie 2

Charyzma 4k10

Bajanie 4

Perswazja 2

Zastraszanie 3

Duch 2k12

Jaja 2

Wiara 5

Spostrzegawczość 4k6

Szukanie 1

Spryt 2k6

Przetrwanie: dowolne 2

Wiedza 3k6

Język ojczysty 2

Medycyna: ogólna 3

Zawodowstwo: teologia 5

Znajomość terenu 2

Dech: 22

Przewagi:

Mistyczna przeszłość: świątobliwy 3

Stalowe nerwy 1

Śmiałość 2

Weteran Dziwnego Zachodu 0

Zawady:

Jednoręki bandyta -3

Lojalny -3

Nawyk -1

Pacyfista -3

Cuda: Nałożenie rąk, Ochrona, Ostatnie namaszczenie, Pieśń bojowa.

Dary: Anioł Stróż, Niezłomny.

Klamoty: Solidna laska z hikory (S+1k6 obrażeń), Biblia, krzyż, koń z uprzężą, 65 dolarów.

OSOBOWOŚĆ

Po ośmiu latach ma się już dość wojny, nawet, jeśli nie jest się żołnierzem. Widziałem już swoje, widziałem śmierć i cierpienie, i prawdę mówiąc, nie wiem, co komu dobrego przyszło z tego całego wojowania. Jeżeli człowiek ryzykuje życiem dla sprawy, ta sprawa powinna być dla niego bardzo ważna. Mnie wojna przestała obchodzić już dawno temu, więc złożyłem u przełożonego prośbę o zwolnienie ze służby i wyruszyłem na Zachód.

I właśnie wtedy zobaczyłem zło krzewiące się na Ziemi. Nie to drobne zło, które wynika z ludzkiej głupoty, z niedobrych praw i fałszywych ideałów, ale prawdziwe zło, wielkie i potężne. Myślałem, że dni walki już się dla mnie skończyły, ale teraz wiem, że dopiero się zaczynają.

Cytat: „Sądzisz, że już jest źle? Pamiętam, kiedy służyłem w armii...”.



KOWCA CZAROWNIC

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k6

Sprawność 2k6

Walka: na pięchy 3

Wspinaczka 1

Szybkość 4k6

Wigor 3k6

Zręczność 3k8

Strzelanie: rewolwery 2

Charyzma 1k8

Perswazja 2

Zastraszanie 3

Duch 2k12

Jaja 2

Wiara 5

Spostrzegawczość

4k10

Przenikliwość 5

Szukanie 3

Spryt 1k6

Wiedza 2k10

Język ojczysty 2

Wykształcenie: okultyzm 4

Zawodowstwo: teologia 4

Znajomość terenu 2

Dech: 18

Przewagi:

Bystry 2

Mistyczna przeszłość: świątobliwy 3

Przeszywające spojrzenie 1

Zawady:

Fanatyk -3

Przysięga -4: Polować na wiedźmy oraz kultystów i obnażać przed światem ich mroczne oblicze

Wróg -3

Cuda: Ochrona, Oślepienie, rozproszenie, Spowiedź.

Dary: Odporny na magię.

Klamoty: Biblia, ozdobny krucyfiks, notatnik i pióro, podręczniki okultystyczne (4 książki w walizeczce), Peacemaker, pudełko naboju, 203 dolary.

OSOBOWİŚĆ

Byłoby mi lżej, gdybym wybrał wroga, którego oblicze jest jasno widoczne. Ale najniebezpieczniejszym jest wróg ukryty, wróg ostrożny i działający subtelnie.

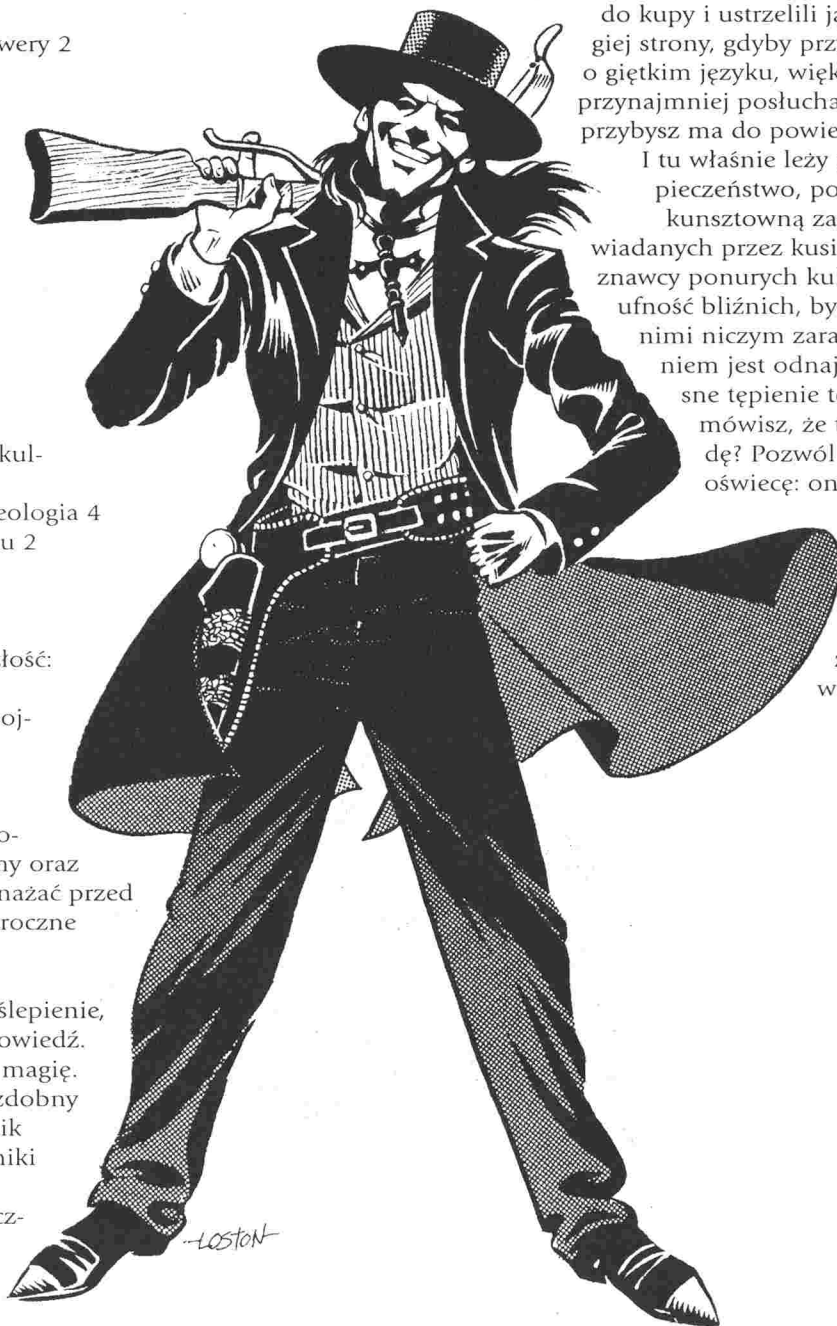
Na przykład, gdyby do miasteczka znienacka wpadła piekielna bestia, dobrzy ludzie zebraliby się

do kupy i ustrzelili ją jak bekasa. Z drugiej strony, gdyby przyjechał nieznajomy o giętym języku, większość mieszkańców przynajmniej posłuchałaby, co też takiego przybysz ma do powiedzenia.

I tu właśnie leży prawdziwe niebezpieczeństwo, podłość ukryta za kunsztowną zasłoną słów wypowiadanych przez kusicieli. Podstępni wyznawcy ponurych kultów wykorzystują ufność bliźnich, by szerzyć się między nimi niczym zaraza. Moim powołaniem jest odnajdywanie i bezlitosne tępienie tej choroby. Co, mówisz, że tutaj ich nie znajdziesz? Pozwól bracie, że cię oświecę: oni są wszędzie. Nie wiesz tylko, jak szukać.

Cytat:

„W ogniu prawdy zło topnieje niczym wosk”.



POGROMCA POTWORÓW

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k6

Sprawność 3k6

Skradanie 3

Walka: na pięchy 4

Wspinaczka 2

Szybkość 3k8

Wigor 4k6

Zręczność 1k8

Strzelanie: strzelby 4

Charyzma 1k6

Bajanie 2

Duch 4k10

Jaja 4

Wiara 5

Spostrzegawczość 2k12

Przenikliwość 2

Szukanie 3

Spryt 2k6

Blef 3

Cwaniactwo 2

Wiedza 2k6

Język ojczysty 2

Wykształcenie: okultyzm 5

Znajomość terenu 2

Dech: 16

Przewagi:

Stalowe nerwy 1

Mistyczna przeszłość:

świątobliwy 3

Weteran Dziwnego Za-
chodu 0

Zimna krew 5

Zawady:

Koszmary senne -5

Pacyfista -3

Przesądny -2

Cuda: Gniew, Konsekracja broni,
Ochrona, Opatrzność, Ostat-
nie namaszczenie.

Dary: Lwie serce.

Klamoty: Obrzyn, 20 ła-
dunków, Biblia,
krzyż, drewniane
kołki, nóż.

OSOBOWOŚĆ

Poluję na takie szkaradzieństwa już od lat. W dzisiejszych czasach zdarzają się okazy, które zabijają cię, zanim jeszcze na ciebie spojrzą. Ten malutki sześciostrażowiec, który tak kurczowo ściskasz w dłoni, najwyżej je rozżłości.

I jedyną przeszkodą pomiędzy nimi a tobą jestem ja i siły Dobra, które reprezentuję.

W pewien sposób, jestem nawet wdzięczna za Pomstę. Nigdy nie ciągnęło mnie do filozofii i kontemplacji – za to zawsze umiałam się bić. Teraz moje wyjątkowe umiejętności mogą sprożytkować w dobrej sprawie.

A teraz wybacz mi, gdyż muszę się przygotować. I bardzo gorąco pomodlić.

Cytat: „Odsuń się, ja to załatwię”.



PUSTELNIK

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k8

Sprawność 3k8

Skradanie 3

Walka: na pięchy 2

Wspinaczka 3

Szybkość 4k6

Wigor 2k10

Zręczność 3k6

Rzucanie 2

Charyzma 1k6

Duch 2k12

Jaja 2

Wiara 5

Spostrzegawczość 2k10

Szukanie 1

Tropienie 4

Spryt 3k6

Przetrwanie: dowolne 4

Wiedza 2k6

Język ojczysty 2

Zawodowstwo: teologia 1

Znajomość terenu 3

Dech: 22

Przewagi:

Czułny sen 1

Mistyczna przeszłość:

świętobliwy 3

Sokole oko 1

Wyczucie

kierunku 1

Zawady:

Nawyki -2

Ubogi -3

Uparciuch -2

Pacyfista -3

Cuda: Jaskinia lwów,

Ochrona, Ukrycie,

Węzowładanie.

Dary: Manna z nieba,

Przyjaciel zwierząt.

Klamoty: Muł, sfatygo-

wany egzemplarz Bi-

blii, drewniany kru-

cyfiks i spory zapas

kamieni do rzuca-

nia (S+1k4).

OSOBOWOŚĆ

Przeniosłem się tutaj, w góry, wiele lat temu, właśnie po to, żeby uciec od ludzi takich jak ty. Jedyną rzeczą, o jakiej myślą ci z miasta, są pieniądze. Pieniądze to, pieniądze tamto... Zostaliście zaślepieni przez mamonę i nie widzicie tego, co naprawdę ważne.

Potrzebujesz pomocy? Cóż, Pan pomaga tym, którzy sami sobie potrafią pomóc, jak zwykłem mawiać.

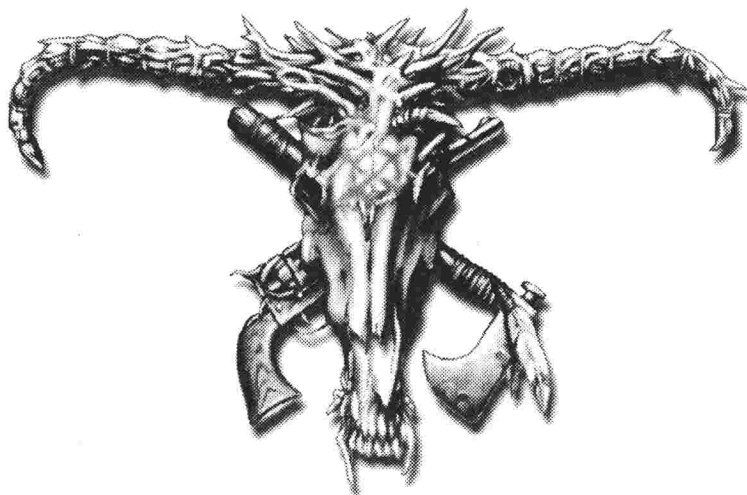
Nie bój się, niegodną jest rzeczą pozostawiać bliźnich w potrzebie, nawet jeśli ci bliźni to banda mieszcuchów. Jeżeli mam pomóc, to pomogę.

Ale nie sądz, że robię się miękki – nie mam zamiaru uczestniczyć w tych waszych bezbożnych praktykach, jak mycie czy golenie!

Cytat: „Ustaw się pod wiatr, mieszcuchu. Gdy tak stoisz czuję tylko smród perfumowanego mydła, co go za sobą ciągniesz!”.







ROZDZIAŁ TRZECI: CUDA I INNE TAKIE



Cuda to manifestacje boskiej potęgi w naszym świecie – oraz chleb powszedni każdego świątobliwego bohatera. W tym rozdziale przygotowaliśmy całą kupę nowych cudów, które niewątpliwie pomogą twojej postaci wynieść tylek z niejednej trudnej sytuacji. Wyjaśnimy też, w jaki sposób świątobliwi uczą się nowych cudów.

ZDOBYWANIE CUDÓW

Właściwie każda postać mająca *wiarę* zna cud *Ochrony* – nie dotyczy to tylko przedstawicieli kilku rzadkich religii. Charakterystycznym wyjątkiem od tej reguły są Indianie podążający Dawnymi Ścieżkami, im bowiem duchy pomagają w inny sposób. Jeśli twoja postać wyznaje *wiarę Indian*, powinienes przeczytać **Tancerzy Ducha**, albo przynajmniej rozdział w **Podręczniku gracza** mówiący o szamanach.

Cuda inne niż *Ochrona* wymagają już większego poświęcenia sprawom wiary. Tylko prawdziwie świątobliwi mogą je czynić.

Świątobliwy zna cud *Ochrony*, a dodatkowo po jednym cudzie lub darze za każdy poziom *wiary* albo *zawodowstwa: teologii* (w zależności od tego, która umiejętność jest wyższa). Za każdym razem, kiedy podnosi jedną z tych umiejętności na poziom wyższy niż druga, może kupić kolejny cud bądź dar – kosztuje go to jedyne 5 punktów nagrody.

Kiedy *wiara* albo *zawodowstwo: teologia* postaci ulega obniżeniu, to niezależnie od tego, jakie są tego obniżenia powody, świątobliwy nie traci żadnego z poznanych uprzednio cudów ani darów. Dotyka go jedynie efekt obniżonych umiejętności.

Świątobliwy, który utracił wszystkie poziomy *wiary*, nie może już dłużej prosić o cuda, nawet o *Ochronę*, póki nie odzyska przynajmniej 1 poziomu tej umiejętności. Zawiódł w oczach sił wyższych i póki w jakiś sposób nie odkupi grzechów, nie będzie cieszył się ich przychylnością.

DODATKOWE CUDA

Z drugiej strony, jeśli świątobliwy zechce poznać nowy cud bez podnoszenia odpowiedniej umiejętności, sprawa robi się trochę trudniejsza.

Po pierwsze, musi cały dzień spędzić na modlitwie i medytacji. Pod koniec dnia wykonuje Poważny (7) test *wiary*. Jeśli ten się powiedzie, bohater wydaje 5 punktów nagrody i wybiera sobie nowy cud.

W przypadku nieudanego testu, do następnej próby podejść można dopiero po poświęceniu modlitwom kolejnego dzionka. Raz wydane punkty nagrody nie przepadają i wolno próbować aż do skutku.

PROŚBA O CUD

Każdy może zwrócić się o pomoc do swego zbawiciela. To łatwe. Kłopot w tym, żeby ten zechciał wysłuchać prośby.

Chcąc sprawić cud, świątobliwy musi wykonać test *wiary* o trudności podanej w opisie cudu. Jeśli się powiedzie, siły wyższe przybywają świątobliwemu z pomocą i cud następuje.

Jeśli jednak świątobliwemu się nie uda, cudu nie będzie. W większości przypadków niepowodzenie nie grozi żadnymi reperkusjami, są jednak wyjątki od tej zasady – jak *Nałożenie rąk* i *Boża ruleta*, których



nieudane przywołanie kończy się dla świątobliwego nader nieprzyjemnie. Troszeczkę cierpienia od czasu do czasu może uczynić silniejszą wiarę sługi bożego – pod warunkiem, że ból go nie zabije.

To, że cud nie wypalił, wcale nie musi oznaczać, że bóg ocenia świątobliwego jako odstępcę niegodnego wsparcia. Może bohater, rozkojarzony przez wściekłego wendigo, mówił niewyraźnie, a może jego boski opiekun uznał po prostu, że nadeszła doskonała chwila na sprawdzian wiary.

WYZNAWCY INNYCH RELIGII

Istoty boskie zwykle dbają o swych śmiertelnych wyznawców. Nie można się spodziewać, że będą patrzyły przez palce na działania sługi obcego bóstwa, który miesza szyki ich wybrańcom. W rezultacie, wpływ świątobliwych na wyznawców innych religii jest utrudniony.

Za każdym razem, kiedy świątobliwy próbuje poprosić o cud przeciwko innowiercy, musi od swojego testu *wiary* odjąć poziom *wiary* przeciwnika.

To oznacza, że, na przykład, jeśli świątobliwy chciałby użyć *Pokajania* przeciwko komuś, czyja wiara w inną religię wynosi 3, odejmuje -3 od wyniku testu, od którego zależy, czy prośba o cud zostanie wysłuchana. Ten modyfikator obowiązuje, nawet, jeśli cud ma być dobroczynny, jak np. *Nałożenie rąk*.

Jeśli natomiast osoba, która ma doświadczyć cudu wierzy w to samo, co i świątobliwy, poziom jej *wiary*

można dodać to wyniku testu – chyba że broni się ona przed jego działaniem. Może wtedy użyć swej wiary do utrudnienia życia świątobliwemu, tak jakby była wyznawcą innej religii. Naturalnie, świątobliwy nie może w ten sposób wspomagać wiarą cudów rzucanych na samego siebie.

Ludziska bez wiary mają równe szanse w oczach wszystkich bogów. Nie ma żadnych modyfikatorów czy to pozytywnych, czy negatywnych – przy próbach przywołania dla nich – lub przeciwko nim cudu.

CUDA

Przejdźmy wreszcie do duszy tego rozdziału. Poza opisem, do każdego cudu dołączone są następujące cztery informacje.

PT, czyli poziom trudności testu *wiary*, jaki świątobliwy musi zdać, by bóg się uśmiechnął i cud mógł się wydarzyć.

Szybkość to liczba akcji, jaką zabiera prośba o cud.

Czas trwania to czas, przez który cud będzie działał. Jeśli czas trwania cudu to 1 runda (każda runda to około 5 sekund), jego działanie kończy się wraz z początkiem następnej rundy lub z końcem walki (zależy, co stanie się wcześniej). „Koncentracja” oznacza, że podczas trwania cudu świątobliwy może podejmować tylko najprostsze akcje.

Zasięg to maksymalny zasięg cudu.

ANIELSKIE SKRZYDLA

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: 10 jardów / poziom wiary

W walce każdy chce mieć przewagę wysokości. Z góry pastuch ma lepszy obraz sytuacji i więcej okazji do dobrego strzału. Ale z wysokościami jest jeden problem – im wyżej się znajdziesz, tym twardsze lądowanie cię czeka w razie upadku.

Ten cud pozwala bohaterowi uniknąć kary za naruszenie świętego prawa grawitacji. Nie daje zdolności lataania, ale czyni zlatywanie znacznie mniej ryzykownym.

Świątobliwy może objąć działaniem cudu jedną osobę na każdy sukces osiągnięty w teście wiary, oczywiście, jeśli wybrane osoby znajdują się w zasięgu. Może też użyć *Anielskich skrzydeł* do złagodzenia własnego upadku, ale lepiej, żeby trzymał kartę w rękawie, albo spadał z dużej wysokości, bo na cudowanie potrzeba czasu. Oczywiście, wolno mu poprosić o cud i zrobić krok w przepaść. Tylko niech się modli o to, żeby dobry bóg akurat nie był wtedy zajęty kimś innym.

Postacie znajdujące się pod działaniem *Anielskich skrzydeł* opadają w Tempie równym 10. To wcale nie tak wolno, ale równocześnie nie na tyle szybko, żeby spotkanie ze staruszką Ziemią spowodowało jakieś obrażenia.

BABEL

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 5 rund / poziom wiary

Zasięg: 10 jardów / poziom wiary

Nieroztropnie rzucone słowo aż nazbyt często bywa źródłem zła i nieszczęścia. Ten, kto potrafi trzymać język na wodzy, wyświadcza światu i sobie wielką przysługę, zaś uciszanie ludzi pragnących z rozmysłem zaszkodzić innym to doniosłe zadanie. Sianie zamętu nie przychodzi tak łatwo, gdy złośliwcy nie mogą kłapać dziobem.

Ten cud uniemożliwia wszelką komunikację werbalną, oczywiście w granicach swojego działania, działa zaś na obszarze o promieniu 5 jardów na poziomie wiary świątobliwego. Ostateczny efekt sprawia, że każde wypowiedziane na tym obszarze słowo brzmi dla słuchacza (także postronnego) jak niezrozumiały bełkot.

Cud ten wpływa jedynie na próby przekazania informacji. Wszelkie orzecznictwo w tym zakresie należy oczywiście do Szeryfa. Czary i inne zdolności wymagające użycia głosu nie dają się zepsuć *Babelem*, a to z tej przyczyny, że zaklęcia wystarczy wypowiedzieć, niekoniecznie ze zrozumieniem.

BOŻA FORTECA

PT: 7

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: 1 godzina / poziom wiary

Zasięg: dotyk

Jako że świątobliwy jest spoiwem, które umacnia w prawdziwej wierze bogobojne społeczeństwo, nawet budynki stają się w jego obecności mocniejsze.

Ten cud wielce, choć tylko na krótko, wzmacnia budynki i czyni go odpornym na fizyczne uszkodzenia.

Za każdy sukces osiągnięty przez świątobliwego w teście wiary, wytrzymałość struktury zwiększa się o 10 punktów. Osłona skacze o 1 poziom za każde uzyskane przebicie.

Bożej fortecy można użyć do wzmocnienia pojazdów, nawet stworzonych przy użyciu szalonej nauki. Zastosowany w ten sposób cud ma ograniczone działanie i zwiększa wytrzymałość obiektu tylko o +5 punktów za każdy sukces. Osłona pojazdu nie poprawia się w żadnym wypadku, niezależnie od tego, jak dobrze rzuci świątobliwy.

Wszelkie uszkodzenia struktury budynku (lub pojazdu) są wprawdzie odejmowane od tymczasowych punktów wytrzymałości. Gdy kończy się czas trwania cudu, wszelkie pozostałe jeszcze dodatkowe punkty i poziomy osłony znikają. Boża forteca nijak nie naprawia uszkodzonych budynków ani pojazdów.

BOŻA PIĘŚĆ

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta

Zasięg: własna osoba

Za pomocą tego cudu świątobliwi bohaterowie Dziwnego Zachodu mogą wykopać zło Pomsty w jesień średniowiecza.

Rodzaj kostki *Sify* cudotwórcy wzrasta o +1 za każdy sukces osiągnięty w teście wiary.

BOŻA RULETKA

PT: 5

Szybkość: 1

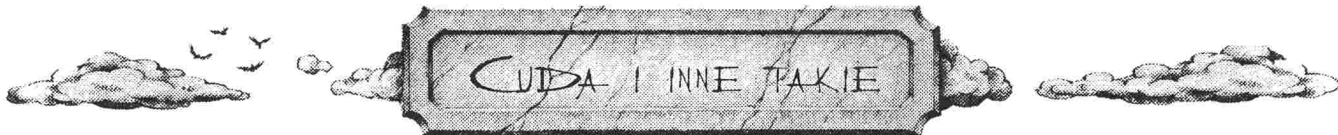
Czas trwania: trwały

Zasięg: własna osoba

Świątobliwi wiedzą, że boskiej pomocy należy używać, lecz nie nadużywać. Czasami jednak groza, z jaką przychodzi im się zetknąć na Dziwnym Zachodzie, skłania do podjęcia desperackich kroków. Właśnie w takiej chwili mały paciorek z prośbą o pomoc może przechylić szalę losu na korzyść sługi bożego.

Świątobliwy może z pomocą tego cudu sięgnąć do Puli Losu. Szton trzeba zużyć w następnej akcji. Jeśli postaci uda się osiągnąć wymagany poziom trudności, zyskuje biały szton. Przebicie jest nagradzane czerwonym, a dwa przebicie – niebieskim sztonem.

Pozyskanego w ten sposób sztona można użyć jedynie do poprawienia testu cechy / umiejętności albo uniknięcia ran. Nie można go zachować i wymieścić na punkty nagrody, nie można też poświęcić na *Konsekrację broni* ani na użycie daru, choć można



CUDA I INNE TAKIE

go wydać, by poprawić wynik testu *wiary* przy *Należeniu* ręk.

Szton zdobyty dzięki *Bożej ruletce* można przekazać innemu pastuchowi za pomocą cudu *Ofiary*, ale obdarowany będzie musiał zużyć go w swojej następnej akcji. On także może wykorzystać skrawek bożej łaski jedynie do poprawienia testu lub wywiniecia się od obrażeń.

W całej sprawie tkwi jednak maleńki kruczek. Jeśli świątobliwy cudotwórca nie zda testu *wiary* Bóg, w ramach zadawania pokuty, odbierze mu najlepszy ze sztonów. To czysty hazard, dlatego cud ten nazywa się *Bożą ruletką*. Oczywiście „szczęśliwy” świątobliwy, który pozbył się już wszystkich sztonów, nie traci niczego poza przychylnością niebios. Nikt nie lubi typów, którzy do gry siadają z pustymi kieszeniami.

BROŃ Z RĘKI

PT: 3

Szybkość: 1

Czas trwania: 3 rundy

Zasięg: 5 jardów / poziom *wiary*

Choć stwierdzenie to trudno przechodzi przez gardło, czasami czarne charaktery są jeśli nie silniejsze, niż ich dobrze odpowiedniki, to przynajmniej bardziej kompetentne. Nieraz już doprowadzało to do niezręcznych sytuacji, ale jeżeli świątobliwy bohater ma w zanadrzu *Broń z ręki*, może z odrobiną bożej pomocy wyrównać szanse.

Gdy cudotwórca czyni ten cud, wybiera jedną z umiejętności ofiary. Jeśli umiejętność ma kilka specjalności, jak *strzelanie* lub *wykształcenie*, *Broń z ręki* wpływa na wszystkie.

Za każdy sukces osiągnięty przez bohatera w teście *wiary*, cel tymczasowo traci jeden poziom wybranej umiejętności, nigdy jednak nie może ona spaść poniżej 1. Gdy mija czas trwania cudu, utracone poziomy umiejętności wracają.

Postać może zostać potraktowana tylko jedną *Brońią z ręki* naraz. Kolejne próby sprawienia cudu na osobie znajdującej się już pod jego działaniem automatycznie zawodzą.

CAŁOPALENIE

PT: 7

Szybkość: 2

Czas trwania: chwilowo

Zasięg: dotyk

Zwyczaj palenia różnistego badziewia dla uhonorowania bóstwa jest stary jak świat. Przez moc *Całopalenia* i za pośrednictwem świątobliwego, niebiosza czynią podobną przysługę swoim wiernym.

Z pomocą tego cudu bohater może spowodować natychmiastowy samozapłon jakiegoś przedmiotu. Wielkość przedmiotu nie może przekraczać jednej stopy kwadratowej na każdy poziom *wiary* cudotwórcy.

Co więcej, przedmiot musi być z grubsza podatny na podpalenie. Z grubsza podatny, to znaczy, że załajby się od płonącej pochodni. Pod tę definicję podpadają takie substancje jak drewno, tkanina, papier czy upioryt.

Jeśli świątobliwy osiągnie przebicie w teście *wiary*, w ogniu staną także obiekty, które, choć zwykle łatwopalne, zostały przed podpaleniem w jakiś sposób zabezpieczone (np. przez oblanie wodą lub użycie środków chemicznych).

Raz podpalony, przedmiot płonie w normalny sposób. Dokładne skutki zaproszonego ognia pozostają w gestii Szeryfa. Płomień nie jest w żaden sposób magiczny i można go najnormalniej w świecie ugasić.

CENZURA

PT: Specjalny

Szybkość: 1 (zwiewanie)

Czas trwania: chwila

Zasięg: 5 jardów / poziom *wiary*

Są ludzie, których wieczne ciągnięcie do złego, niezależnie od tego, ile razy pokazywać im, że błędzą. Najgorsi pośród takich bezbożników są dzisiejsi magowie – tak zwani kanciarze. Ci zatwardziali grzesznicy pilnie potrzebują duchowego wsparcia, które pomogłoby zejść im z drogi prowadzącej prosto do piekła – i to niezależnie od tego, czy są świadomi takiej potrzeby, czy podążają ku potępieniu z bezbożną pilnością.

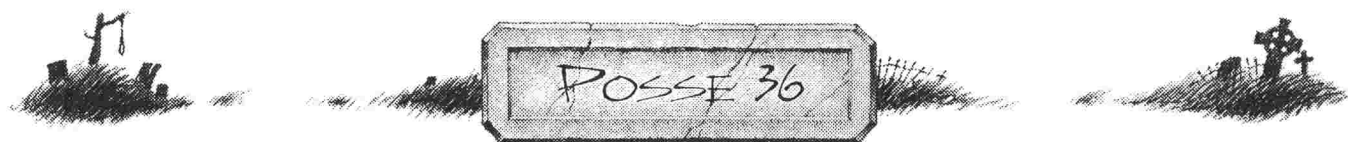
Mając w ręku moc *Cenzury*, świątobliwy korzysta z bożej pomocy, by choć częściowo odciąć kanciarzy od zasobów magicznej energii znajdujących się w Krainie Wiecznych Łowów, i, co za tym idzie, utrudnić im robienie kantów.

Oczywiście, aby to uczynić, świątobliwy musi w pierw zorientować się, że typek akurat kantuje. Jeśli kanciarz nie jest rażąco nieostrożny, takie spostrzeżenie wymaga wygranej w teście *przenikliwości* przeciwstawnym do *sztuczek* kanciarza.

By uczynić cud *Cenzury*, świątobliwy musi wykorzystać opcję zwiewania. Znaczy to ni mniej, ni więcej, że odrzuca najwyższą ze swoich kart akcji (i pamiętaj, że ta schowana w rękawie jest zawsze najwyższa!) kiedy tylko kanciarz deklaruje odpalanie kanta. Jeśli świątobliwemu nie zostały już w tej rundzie żadne karty, nie może uczynić tego cudu.

Poziom trudności cudu zależy od tego, jak biegly w *kantowaniu* jest czarownik. Na następnej stronie znajdziesz tabelkę, a w niej dokładną prezentację tego problemu.

Jeżeli cud się uda, obniża poziom pociągniętej przez kanciarza ręki o jeden za każdy sukces w teście *wiary*. Jeśli, na ten przykład, cenzura użyto przeciwko *Przyduszeniu*, w którym kanciarz pociągnął trójkę, to efekt jest taki, jakby miał dwie pary. Jeżeli *Cenzury* sprowadzi rękę poniżej minimalnego poziomu potrzebnego do odpalenia kanta, ten zawodzi na całej linii.





Jako że niektóre kanty mają różne efekty, zależnie od pociągniętej ręki, grający kanciarza musi zająrzeć do swoich źródeł i ostatecznie określić, jakie efekty przyniosła *Cenzura* w konkretnym przypadku. Jeśli w opisie kanta nie wymieniono porządku pokerowych rozdań, użyj zamiast tego standardowej tabeli rąk pokerowych, znajdującej się w **Podręczniku gracza**.

Słowo przestrogi – jeśli świątobliwemu w czasie czynienia *Cenzury* przydarzy się niefart, cud będzie miał efekt odwrotny do zamierzonego – ręka kanciarza stanie się mocniejsza o jeden poziom od pociągniętej.

 Nasz nieustraszony kaznodzieja, Wielebny Harding, znalazł się oko w oko z wrogo nastawionym kanciarzem. Czarownik chce wysmażyć *Przyduszenie*, żeby posłać naszego Wielebnego do nieba bez kolejki.

Pastor Harding, mądrze zachowawszy na taką okoliczność kartę w rękawie, używa akcji do uczynienia *Cenzury*. Poziom kantowania napastnika wynosi 4 – a to oznacza, że trudność testu wiary wielebnego będzie wynosiła 7. Szczęśliwie, udaje mu się wyrzucić 8 i sprawić cud.

Ręka, jaką kanciarz złożył z pociągniętych kart, to dwie pary. Ponieważ nasz Wielebny uzyskał jeden sukces, *Cenzura* zmniejsza efektywną wartość ręki do pary figur (a to dlatego, że na tabeli *Przyduszenia* właśnie para figur jest wymieniona

bezpośrednio pod dwiema parami) i kanciarz może *Przydusić* kaznodzieję tylko za 3k6 punktów obrażeń.

Wielebny Harding, którego dusza hartowała się w ogniu niejednego boju z Nieprzyjacielem, wytrzymuje obrażenia i zabiera się do jasnego zdemonstrowania kanciarzowi, jak głęboko tkwi on w grzechu i w kłopotach.

TRUDNOŚĆ CENZURY

Poziom kantowania	PT
2 i niżej	3
3	5
4	7
5	9
6 i wyżej	11

DERWISZ

PT: 7

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda / poziom wiary

Zasięg: własna osoba

Walcząc ze złem, świątobliwi najczęściej wybierają walkę wręcz, a nie strzelają zza krzaków do przechodzących akurat bazyli. Najwyraźniej taka postawa spotyka się z przychylnością sił wyższych, czego dowodem jest cud zamieniający świątobliwego w mordercę narzędzie bożego gniewu.

Jeśli świątobliwy derwisz znajduje się w bezpośredniej styczności z wrogiem, zyskuje jeden dodatkowy atak *walki wręcz* na każdej akcji. Dodatkowy atak nie jest obciążony żadnymi modyfikatorami ujemnymi.

Ponadto, za każde przebicie w teście *wiary*, świątobliwy może na czas trwania cudu doliczyć sobie dodatkowy poziom *walki*.

Pozostający pod wpływem *Derwisza cudotwórcy* musi dokładać wszelkich starań, by dopaść wrogów *mano a mano*. Nie wolno mu się mazgać i próbować działań niezwiązanych z bezpośrednią walką, takich jak czynienie cudów, używanie broni palnej i tym podobnych.

Jeśli w zasięgu ramion świątobliwego nie ma akurat żadnego przeciwnika, sługa boży musi natychmiast zaszarżować na najbliższego wroga w zasięgu wzroku. W czasie pokonywania dzielącego go od przeciwników dystansu może korzystać z naturalnej osłony terenu, ale każdą akcję musi przeznaczać na zbliżanie się do przeciwnika.

Choć świątobliwy nie może dobrowolnie zakończyć działania cudu, nie musi atakować wroga, który poddaje się czy błaga o litość. *Derwisz* przestaje działać, gdy kończy się czas jego trwania lub gdy wszyscy wrogowie w zasięgu wzroku zostaną pokonani lub poddadzą się.

DUCHOWY KUKSANIEC

PT: 7

Szybkość: 1



Czas trwania: chwila

Zasięg: 5 stóp / poziom *wiary*

Większość dostępnych świątobliwym cudów to subtelne ingerencje Niebios w ziemskie sprawy i niewiele nadaje się do użycia w charakterze broni – zadaniem świątobliwych jest stawać twarzą w twarz z siłami ciemności i zwalczać je za cenę choćby i własnej krwi. Zdarzają się jednak przypadki, gdy w walce o dobrą sprawę potrzebna jest szybka i – co tu dużo mówić – brutalna ingerencja sił wyższych. *Duchowy kuksaniec* to wyjątek od reguły subtelnych ingerencji. Ten cud pozwala świątobliwemu przywalić sługusom Nieprzyjaciela w bardzo bezpośredni sposób.

Kuksaniec uderza cel niewidzialną mocą. Choć niewidzialnej mocy, jak sama jej nazwa wskazuje, nie widać, to jej efekty są zarówno wyraźnie widoczne, jak i boleśnie odczuwalne.

Cud nie powoduje obrażeń, tylko utratę Tchu. Za każdy sukces osiągnięty przez świątobliwego w teście *wiary*, cel traci 1k4 Tchu. Kiedy Dech ofiary spadnie do zera, kolejne *Kuksance* nie czynią jej dalszej krzywdy.

Ten cud doskonale działa na istoty zwykle odporne na utratę Tchu, czyli – między innymi – wygrzebańców.

DZIEKA SZATANĄ

PT: 7

Szybkość: 2

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: własna osoba

Każdy na pewno słyszał powiedzenie, że gdy rozum śpi, budzą się upiory – wszystko wskazuje na to, że rozumy przeklętych, szalonych naukowców pospały już dawno! Jak spojrzeć na te wszystkie piekielne urządzenia, które wymyślają, wydaje się tylko kwestią czasu, kiedy ludzkość doprowadzi się z ich pomocą do zagłady! Dobrze, że jest cud, który daje świątobliwym broń przeciw diabelskim pomysłom naukowców.

Udane uczynienie *Dział szatana* chroni bohatera przed działaniem dowolnego gadżetu. Każda próba użycia przeciwko postaci dziwnego wynalazku nieodmiennie zawodzi. Miotacze ognia dławią się paliwem, Gatlingi nie chcą strzelać, nawet gogle nocno-wizyjne zawodzą – a przynajmniej nie pokazują osoby bohatera.

Żeby wyjaśnić wszelkie wątpliwości nim zdążą narosnąć – gadżet to urządzenie, którego stworzenie jest możliwe wyłącznie przy użyciu szalonej nauki. *Peacemaker* czy młot parowy to nie są gadżety – w ich projektowaniu nie maczały palców żadne moce nadprzyrodzone.

Urządzenie po prostu nie działa, choć niekoniecznie się psuje. Ale, choć gadżet zawodzi, jego użytkownik musi każdorazowo wykonywać test niezawodności – jeśli ten wypada niepomyślnie, trzeba skorzystać z tabeli awarii, jak zwykle w podobnych przypadkach.

Odejmij od niezawodności gadżetu 2 punkty za każde przebicie jakie świątobliwy uzyskał w teście wiary.

Jeden z asystentów doktora Helstromme'a przymierza się, żeby usmażyć Wielebnego Hardinga za pomocą miotacza ognia własnej konstrukcji. Na szczęście sługa boży zdążył poprosić Stwórcę o *Działa szatana* i uzyskał w teście wiary jedno przebicie.

Szalony naukowiec próbuje przerobić naszego bohatera na skwarek, ale jego sprzęt odmawia posłuszeństwa. Szalony musi teraz wykonać test niezawodności. Ten konkretny miotacz ognia zawodzi zwykle przy rzucie równym 16 i więcej. Łotr rzuca 15 i oddycha z ulgą.

Za wcześniej! Ponieważ nasz dobry pastor uzyskał przebicie w teście wiary, niezawodność gadżetu spadła do 14. Ulga szalonego naukowca szybko zamienia się w panikę, bo ze środka urządzenia zaczyna wydobywać się nie wróżący nic dobrego dym...

DZIĘKCZYNIENIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Czasami po prostu nie sposób zdobyć przyzwoitego żarcia – a nawet takiego, w które proces rozkładu nie tchnąłby już nowego, cuchnącego życia. Mając na uwadze szerzącą się ostatnimi czasy po świecie zgniliznę (również moralną), nader roztropnie jest uważać na to, czym napychamy sobie brzuch. Mały paciorek przed jedzeniem nigdy nie szkodził, zaś teraz, kiedy na każdym kroku czają się okropności w rodzaju teksańskiego skrętu kiszek, modlitwa może uratować życie!

Cud *Dziękczynienia* oczyszcza z wszelkiego plugaństwa każde nie spożyte jeszcze jedzenie i nie wypity napój. Pod tym terminem rozumiemy tu trucizny, efekty procesów gnilnych oraz choroby wszelkiego autoramentu – w tym również magiczne, w rodzaju skrętu kiszek. Stojąca woda i zepsute żarcie po potraktowaniu tym cudem nadają się do jedzenia.

Cudotwórca może oczyścić ilość pokarmu i napoju wystarczającą dla jednej osoby na każdy posiadany poziom umiejętności wiara. Cud usuwa też wszelkie zagrożenia z paszy dla zwierząt, przy czym, jak w przypadku normalnego jedzenia, mocy wystarcza na dzienną rację dla jednego zwierzęcia na każdy poziom wiary.

Za każde uzyskane w teście wiary przebicie świątobliwy może wybrać jeden z dwóch poniższych efektów. Na każdy z nich można zdecydować się tylko raz na cud, więc przebicia powyżej drugiego przepadają.

Po pierwsze, każda osoba (lub stworzenie) spożywająca pobłogosławioną żywność dostaje premię +2 do wszelkich testów *Wigoru* przez najbliższe cztery

godziny. Obejmuje to także rzuty na szok i testy otrząśnięcia się z niego.

Po drugie, każdy, kto zjadł pełną porcję żywności potraktowanej *Dziękczynieniem*, dostaje na najbliższe cztery godziny +1k6 do Tchu. Wszelka utrata Tchu w pierwszej kolejności absorbują właśnie te dodatkowe punkty.

EGZORCYZM

PT: specjalny

Szybkość: 8 godzin

Czas trwania: trwały

Zasięg: 1 jard

Czasami – naprawdę nieczęsto – zdarza się, że zły duch, demon lub manitou opanowuje ciało żywej (lub nieumarłej) osoby. Eksmitowanie takiego ducha z jego nowego miejsca zamieszkania to proces długi, trudny i bolesny. Gdy rytuał się rozpoczyna, moc modlitwy sprawia duchowi niewymowne cierpienie, na co drań reaguje odkryciem swej wyrodnej natury. Opętany mówi w starożytnych językach, wymiotuje wszelkimi nieczystościami i wyklina świątobliwego jak, nie przymierzając, szewc.

Próba *Egzorcyzmowania* manitou wymaga przeciwnego testu wiary świątobliwego i *Ducha* demona. Wartość *Ducha* jest określana przez pociągnięcie karty – dokładnie tak, jak w czasie tworzenia postaci. Pod koniec trwającego bite osiem godzin rytuału obie strony wykonują test.

Jeśli świątobliwy zwycięży, manitou zostaje wypędzony i natychmiast opuszcza ciało udręczonego nie-szczęśnika. Jeżeli zwycięży zły duch, dostaje on premię +2 do odparcia wszelkich *Egzorcyzmów*, odprowadzanych przez tego samego cudotwórcę.

A przy okazji, udane *Egzorcyzmowanie* wygrzebanca kładzie go już na dobre do ciemnej mogiły.

EMPATIA

PT: 7

Szybkość: 2

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: 5 jardów / poziom wiary

Od czasu do czasu dobrze jest wiedzieć, co myśli twój bliźni, stawia to jednak w wyjątkowo niezręcznej sytuacji. Takie postępowanie nie tylko paskudnie narusza czyjaś prywatność, ale na miłą pachnie czarną magią i szatanizmem. Oczywiście możliwość wyczucia nastrojów drugiego człowieka to zupełnie inna historia.

Ten cud pozwala bohaterowi doświadczyć odrobiny tego, co czuje inna istota lub osoba. Nie jest to w żadnym razie czytanie myśli, ale raczej zmysł, pozwalający na dotknięcie cudzych emocji.

Na liście uczuć, jakie może odczuwać druga osoba, znajduje się strach, gniew, zakłopotanie, miłość czy szczęście. Oczywiście, nie jest to kompletny zestaw emocji, a jedynie ich przykłady.

Jeśli świątobliwy zdobył co najmniej jedno przebicie w teście *wiary*, może uzyskać ogólne wskazówki co do intencji „czytanej” osoby. Wiedza ta jest ograniczona do jej bezpośrednich zamiarów, oddalonych w czasie nie bardziej niż 1 runda na poziom *wiary* bohatera.

Jednak nawet tutaj uzyskane informacje są bardzo ogólne. Na przykład, mając jedno przebicie, postać może poczuć, że warczący na nią wilk jest rozszczęszony i szykuje się do ataku.

ENIGMA

PT: przeciwny

Szybkość: 1 runda

Czas trwania: 1 runda / poziom *wiary*

Zasięg: 5 jardów

Niektóre religie zawierają pierwiastek mistyczny, niepojęty dla zwykłych śmiertelników. Uczą one wyznawców myśleć i medytować, wspomagając ich w tym skomplikowanymi zagadkami. Najpospolitsze pytania tego typu, to „Czy drzewo upadające w miejscu, gdzie nikt go nie słyszy, wydaje dźwięk?” albo „Jaki jest sens życia?”. Rozgryzanie takich łamigłówek przyprowadziło już o ból głowy tudzież niestrawność niejednego pastucha.

By uczynić ten cud, świątobliwy zadaje ofierze taką właśnie zawiklaną zagadkę. Poddany próbie nieszczęśnik musi pytanie usłyszeć i zrozumieć. Przeszkodą nie do pokonania jest tu bariera językowa, a głuche postaci są szczęśliwie wolne od takich problemów. Idąc dalej tym tropem, nietrudno jest się domyślić, że użycia *Enigmy* podczas walki jest przedsięwzięciem co najmniej problematycznym, jeśli nie z góry skazanym na porażkę.

Świątobliwy musi wykonać test *wiary* przeciwny do *Sprytu* ofiary. Jeśli *Spryt* zwycięży, cud zawodzi. Z drugiej strony, jeżeli cudotwórca wygra, ofiara traci zainteresowanie dla wszystkiego, czym się do tej pory zajmowała, i bierze się za poszukiwanie odpowiedzi. Zdaje sobie sprawę, że jest przy nim człowiek, która zadał mu pytanie, ale rozwiązywanie zagadki totalnie ją absorbuje, ignoruje więc zupełnie otoczenie, a ze stanu głębokiego zamyślenia może ją wyrwać jedynie bezpośredni atak.

Gdy czas trwania cudu dobiega końca, ofiara odzyskuje panowanie nad własnym umysłem, nie tracąc pamięci tego, co się wydarzyło, gdy zmagala się z zagadką.

GNIW

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda / poziom *wiary*

Zasięg: własna osoba

Większość bóstw ma przynajmniej jedną cechę wspólną: kiedy się wkurzą, robi się **naprawdę** nieprzyjemnie.

O świątobliwych można powiedzieć to samo. Przez większość czasu to pokojowo nastawieni ludzie, szczęśliwi, jeśli tylko znajdą jakąś skrzynkę albo pień, na którym mogliby stanąć i palnąć kazanko. Czasami jednak sytuacja wymyka się spod kontroli i słowa przestają wystarczać. W takim momencie należy schować Biblię, wyciągnąć gnata i zabrać się za kopanie czyjegoś tyłka.

Tego cudu w żadnym razie nie należy nadużywać. W końcu większość religii zabrania krzywdzić drugiego człowieka, nawet jeśli wydaje nam się, że czynimy to w dobrej sprawie. Jednak w chwilach, w których świątobliwemu kończą się policzki do nadstawiania, *Gniew* przydaje się jak znalazł.

By cud zadziałał, świątobliwy musi wykonać Zwykły (5) test *wiary* i zapłacić szton losu. Od koloru sztona zależy ile dodatkowych obrażeń zada następny udany atak cudotwórcy. W poniższej tabelce macie wszystko wyłożone jasno i przejrzysto, jak dla sześciolatków.

Działanie cudu utrzymuje się przez jedną rundę na każdy poziom *wiary* świątobliwego lub do chwili, w której sługa boży wreszcie w kogoś (lub coś) trafi. Nieudany atak nie zużywa cudu i świątobliwy może spróbować jeszcze raz w następnej akcji (zakładając, że czas trwania *Gniewu* nie dobiegł jeszcze końca).

Nawet siostra Cabrini ma czasami dość. Nadstawiała drugi policzek już tyle razy, że całkiem wyszło jej to bokiem. Teraz gotowa jest sprowadzić sprawiedliwy gniew boży na głowy głupców, którzy z nią zadarli. Dobra zakonnica wyciąga spod habitu wiernego Peacemakera i zaczyna zabawę. Rzuca za *wiarę* prosząc o *Gniew* i oczywiście bez trudu zdaje test. Ponieważ jej *wiara* wynosi 5, ma teraz pięć długich rund, by wykorzystać cud.

Gracz siostrzyczki Cabrini postanawia dać czadu i z uśmiechem wydaje niebieski szton. Odciąga kurek i strzela pierwszemu z łotrów prosto w klatę. Niestety, kulka trafia Panu Bogu w okno.

W następnej akcji Cabrini znowu strzela i tym razem już nie pudłuje. W zwykłych okolicznościach obrażenia z Peacemakera wynoszą 3k6, ale ta kulka zada 6k6. Aaaaa!

GNIW

Szton losu

Szton losu	Efekt
Biały	+1 kostka obrażeń
Czerwony	+2 kostki obrażeń
Niebieski	+3 kostki obrażeń
Legenda	+4 kostki obrażeń

INSPIRACJA

PT: 5

Szybkość: minutowe kazanie

Czas trwania: specjalny

Zasięg: specjalny

Zło żeruje na ludzkim strachu. Niewielu zdaje sobie z tego sprawę, ale świątobliwi chwytają prawdę szybciej niż inni. Wrodzona skłonność do czynienia dobra zwykle stawia ich twarzą w twarz ze stworami, które nie posiadają nawet rozpoznawalnego oblicza.

Gdy świątobliwemu, z bożą pomocą, uda się wyjść cało z podobnych przygód, jego opowieści zwykle umacniają ducha w zestrachanych słuchaczach.

To, co zaraz tu napiszemy, będzie dla ciebie brzmiało jak brednie, chyba że twój Szeryf pozwoli ci poczytać o strachu w **Przewodniku Szeryfa**, ale to nie szkodzi. Nie wahaj się wybrać tego cudu i wiedz, że powinieneś użyć go po pokonaniu jakiegoś wyjątkowo wrednej osobistości, by załęknieni ludkowie wzięli sobie do serca opowieść o dokonaniach i do-brych zamiarach posse.

Każdy sukces dodaje +2 do testów *bajania* mających zredukować Poziom Strachu. Świątobliwy musi palnąć kazanie od razu, nie może zachować premii z *Inspiracji* na następną okazję.

INTERPRETACJA WIZJI

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: chwila

Zasięg: własna osoba

Nic nie frustruje bardziej niż wizyta u wróżki, od której wychodzimy z głową pełną zupełnie niezrozumiałych przepowiedni. Niestety, taka już natura pro- roctw, że nawet osoba przepowiadająca przyszłość nie jest do końca pewna znaczenia wróżby. Jeśli jednak postać ma szczęście znać świątobliwego, który potrafi sprawić cud *Interpretacji wizji*, może liczyć na pomoc w rozszyfrowaniu zagadki.

Cudotwórca nie może skorzystać z tego cudu do objaśnienia własnych objawień, ale może pomóc innym. Cud nie objaśnia automatycznie znaczenia wizji. Byłoby za lekko. Zamiast tego pomaga postaci rozszyfrować symbole i powiązać je z odpowiednikami w świecie rzeczywistym. Za każdy sukces w teście *wiary* świątobliwy może rozszyfrować jeden z występujących we wróżbie symboli.

Aby taka sztuka się udała, cudotwórca musi usłyszeć wróżbę, jeśli nie osobiście, to przynajmniej z ust osoby, która ją zna. Wszelkie dane z drugiej ręki modyfikują test *wiary* o -2, chyba że wizja została bardzo dokładnie spisana. Próba rozszyfrowania wróżb i prorocत्व krążących w formie plotek i legend obciążona jest modyfikatorem -5 do testu *wiary*.

Tego cudu użyć można tylko raz na jednej wizji, wróżbie bądź prorocत्वie.

Jeśli tylko świątobliwemu nie przydarzy się niefart, efektem ubocznym cudu jest natychmiastowe i bez- błędne rozróżnienie prawdziwego objawienia od szarlatanerii, nawet jeżeli test się nie powiedzie.

JASKINIA LWÓW

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: wzrok

Choć na Dziwnym Zachodzie rzucanie męczenników lwom na pożarcie nie jest tak popularną rozrywką, jak drzewiej, w starożytnym Rzymie bywało, podró- żując po dzikich ostępach świątobliwy cały czas może się znaleźć w karcie dań jakiegoś drapieżnika. Na takie okazje nie ma jak cud *Jaskini lwów*. Pozwala on cu- dotwórcy okiełznać każdego dzikiego stwora.

Po udanym sprawieniu tego cudu, świątobliwy wy- biera jeden gatunek normalnych zwierząt, który ma akurat w zasięgu wzroku. Następnie może ułagodzić jedno stworzenie tego gatunku na każdy poziom po- siadanej *wiary*.

Pod wpływem cudu zwierzę rezygnuje z wszelkich form ataku. Jeśli okoliczności na to pozwalają, po prostu kładzie się i patrzy sobie na cudotwórcę, aż ten się nie oddali.

Gdy w teście *wiary* świątobliwy osiągnie przebicie, zwierzak będzie spełniał proste polecenia, jeśli tylko nie będą wiązać się z agresją. Na przykład, może przynieść w pysku jakiś niewielki przedmiot (albo nawet wielki przedmiot, w przypadku, powiedzmy, niedźwiedzia).

Za dwa przebicia świątobliwy dostaje ograniczoną możliwość porozumiewania się ze zwierzęciem przez czas trwania cudu. Spełnia ono wszelkie polecenia jak najlepiej potrafi, gotowe są nawet zaatakować wrogów świątobliwego. Choć, jak zwykle, żeby zaatakować istotę nadnaturalną zwierzak musi zdać test *jaj*, pod wpływem *Jaskini lwów* otrzymuje premię +2 do rzutu.

Choć ten cud działa tylko na normalne zwierzęta, nie wolno zapominać, że chodzi tu o nie wszystkie – także wezwane czy kontrolowane przez kogoś inne- go, za pomocą magii albo i nie.

JĘZYK GIĘTKI

PT: 7

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta / poziom *wiary*

Zasięg: własna osoba

Jak świątobliwy może szerzyć słowo boże, skoro nie potrafi przemówić do słuchających w ich języku? To proste: sięga po ten cud.

Udany test *wiary* pozwala świątobliwemu porozu- miewać się w nieznanym mu językach. Cud działa w obie strony, tłumacząc zarówno słowa cudotwórcy na mowę zrozumiałą dla słuchaczy i vice versa.

Giętki język sprawia, że słowa kapłana stają się zro- zumiałe dla wszystkich znajdujących się w zasięgu jego głosu, nawet jeśli mówią różnymi językami – na przy- kład świątobliwy przemawiając do publiczności złożo- nej z Japończyków, Hiszpanów i Apaczów będzie rów- nocześnie trafiał do wszystkich i wszystkich rozumiał.

Świątobliwy mający *Giętki język* dogada się nawet z osobami pozostającymi pod wpływem *cudu Babel*.

Niebiański tłumacz pracuje tylko dla cudotwórcy. Pozostali rozmówcy wciąż nie będą w stanie porozumieć się nawzajem.

Cud działa wyłącznie na istoty umiejące mówić w zwykłym znaczeniu tego słowa. Zawiedzie z pewnością przy wszelkich próbach porozumienia się ze zwierzętami i niegadatliwymi wynaturzeniami.

KONSEKRACJA PRZEDMIOTU

PT: 7

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: do następnego zachodu słońca

Zasięg: dotyk

Prawie każda religia na świecie ma przedmioty dla wyznawców wyjątkowe: krzyże, szaty liturgiczne, święte skryptury i tym podobne. *Konsekracja przedmiotu* pozwala świątobliwemu natchnąć tego typu fany na krótką chwilę odrobiną boskiej mocy.

Rodzaj przedmiotów, które mogą zostać poświęcone, zależy od wyznawanej przez świątobliwego religii – cud działa tylko na kłamoty związane z kultem. Przykładów można znaleźć mnóstwo: woda święcona, krucyfiksy, święte oleje, kadzidło i inne.

Postać nie może *Konsekrować* zwoju drutu kolczastego, chyba że jest wyznawcą, powiedzmy to sobie szczerze, dość osobliwej religii.

Poświęcanych przedmiotów używa się zazwyczaj przy okazji duchowej posługi albo religijnych ceremonii i rytuałów. *Konsekrowane przedmioty* dają premię +2 do testów *wiary* przy proszeniu o następujące cuda: *Urodzaj*, *Konsekracja broni*, *Egzorcyzm*, *Ochrona*, *Poświęcenie*. Bohater może cieszyć się premią tylko z jednego *Konsekrowanego przedmiotu* naraz.

Dodatkowo, słudzy ciemności czują się w towarzystwie przedmiotu nieswojo i będą go aktywnie unikać. Bezpośredni kontakt z *Konsekrowanym przedmiotem* jest dla każdej złej, nadnaturalnej istoty tak niezdolny, że powoduje utratę 1k6 punktów Tchu. Jeśli bazyla skropić wodą święconą lub nasmarować świętymi olejami, to będzie tracił po 1k6 Tchu przez dwie kolejne rundy.

Podobnie jak *Konsekracja broni*, ten cud działa tylko do następnego zachodu słońca, niezależnie od tego, jaki przedmiot został poświęcony. Na szczęście, by *Konsekrować przedmiot* nie trzeba wydawać żadnych sztonów losu, wystarczy udany test *wiary*.

KONSEKRACJA UZBROJENIA

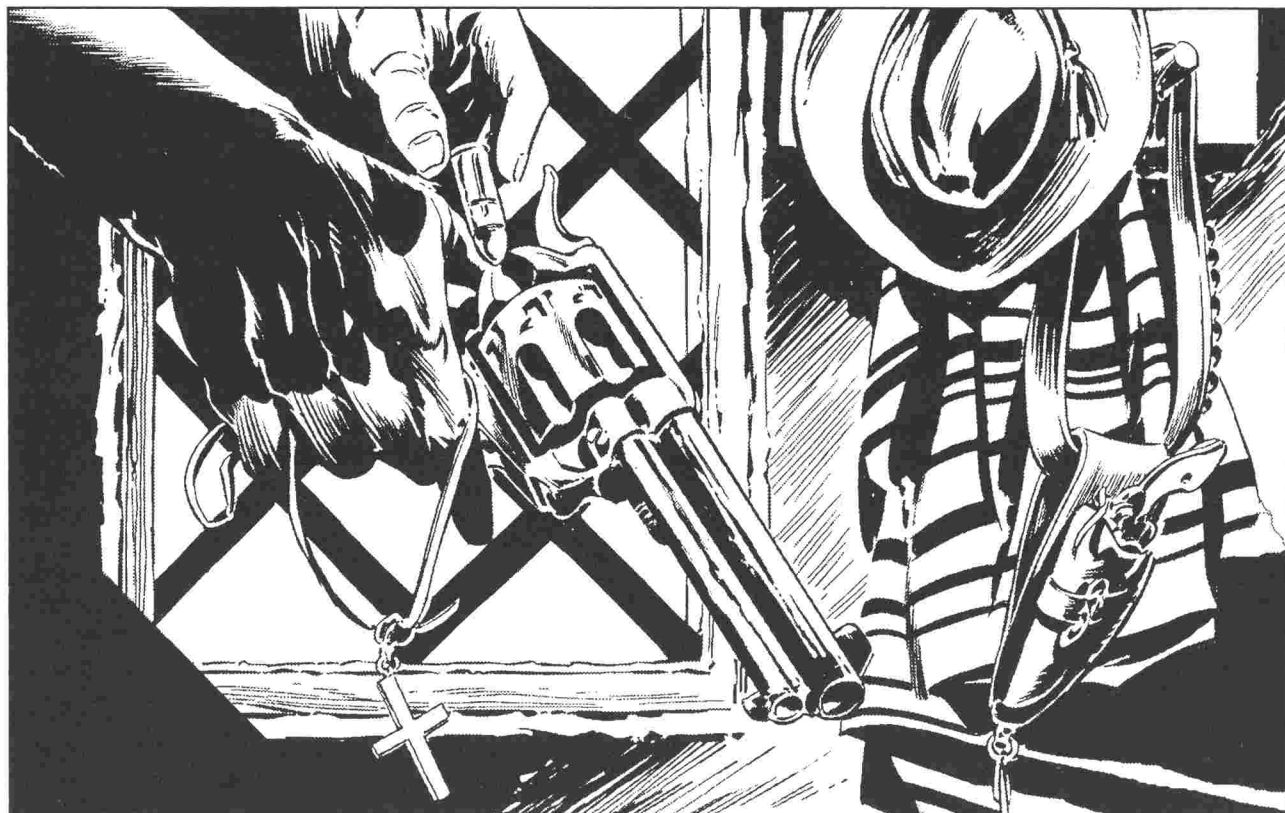
PT: 7

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: do następnego zachodu słońca

Zasięg: dotyk

W nieustającej walce z siłami zła, świątobliwy napotyka czasami na ludzi i bazyle, które, dzięki mocy swych mrocznych panów, odporne są na działanie



zwyczajnej broni. Choć niektóre relikty mogą je zranić, nie każdy mnich czy zakonnica trzyma na podobieństwo miecz Joanny D'Arc albo inny święty majcher.

Tak się szczęśliwie składa, że w razie pilnej potrzeby niektórzy ze świątobliwych mogą poprosić siły wyższe o moc poświęcenia na takie okazje nieco bardziej praktycznych narzędzi zagłady. By konsekrować broń, cudotwórca musi spędzić minutkę na cichej modlitwie, przy okazji namaszczać błogosławiony obiekt odrobiną wody święconej, świętych olejów lub czegoś podobnego. Następnie wydaje szton losu i wykonuje Poważny (7) test *wiary*. Wydany szton określa moc *Konsekracji* i nie można za jego pomocą modyfikować testu *wiary* – choć oczywiście świątobliwy może w tym celu wykorzystać inne sztony.

Biały szton: Broń zostaje poświęcona przeciwko jednej, konkretnej osobie lub stworowi, na przykład „sędziemu-wieszatelowi nawiedzającemu szlak pomiędzy Houston a Amarillo” lub „Potępieńcowi”. Jeśli tak przygotowanej broni użyć przeciwko innym sługom zła, nie okaże żadnych wyjątkowych właściwości.

Czerwony szton: Broń zostaje *Konsekrowana* przeciwko określonej osobie lub istot lub osób w konkretnym miejscu, na przykład: „wampirom w krypcie pod cmentarzem, do którego prowadzi prosta droga z katedry Świętej Marii.”

Niebieski szton: Jeśli wydany zostanie niebieski szton, broń działa na określony typ istot, na przykład „wilkołaki” lub „zmory”.

Jeśli świątobliwemu nie uda się test *wiary*, szton i tak trzeba wydać, nie warto więc dać się ponieść ułańskiej fantazji i *Konsekrować* każdą broń, która wpadnie w ręce. Prawdziwie godni słudzy niebios nie mają w zwyczaju nadużywać mocy swych patronów na wypadek, gdyby przydarzyło im się trafić na bazyla, którego nie można ustrzelić ze zwyczajnej spławy.

Konsekracja działa na jedną sztukę broni osobistej i trwa aż do następnego zachodu słońca, pamiętaj więc, że jeśli twój bohater spędzi cały dzień *Konsekrując* kulki, w nocy zostanie z niczym, bo efekt cudu zniknie wraz z ostatnimi promieniami słoneczka.

Broń naturalna, taka jak dłonie, stopy czy zęby, nie może zostać *Konsekrowana*. Zderzak parochodu, który zostanie użyty do staranowania hordy żywych trupów, poświęcić można bez problemu.

W przypadku broni palnej, by cud zadziałał, każdą pojedynczą kulkę trzeba poświęcić osobno. Świątobliwy może też poświęcić karabin, jeśli – oczywiście – zamierza używać go jako maczugi.

Jeśli to świątobliwemu na rękę, może poświęcić za jednym zamachem więcej niż jedną sztukę broni, pod warunkiem, że wszystkie będą podobnego rodzaju (kilka noży, kilka naboju, kilka strzał i tak dalej). W takim przypadku zwiększ poziom trudności cudu o +2 za każdy następny element święconego arsenału – poświęcenie trzech sztuk broni wymaga więc testu *wiary* o poziomie trudności równym 11.

Jeśli rzut się nie powiedzie, cały złom trzeba będzie święcić jeszcze raz.

Podczas trwania cudu błogosławiona broń i amunicja może ranić złowrogie stworzy zwyczajnie odporne na obrażenia. W szerokim wachlarzu takich kreatur znajdują się między innymi żywe trupy, sędziowie-wieszaciele, wilkołaki i wygrzebańcy.

Jeśli *Konsekrowanej* broni używają pastuchy z umiejętnością *wiara*, dostają dodatkową premię z nieba. Zadać obrażenia za pomocą święconego arsenału, wierni mogą dodać do sumy obrażeń wynik testu *wiary*.

Liczba sztuk broni *Konsekrowanej* przez jednego świątobliwego zależy od poziomu jego *wiary* – na przykład siostra Cabrini (*wiara* 4) może poświęcić jednego dnia najwyżej cztery sztuki broni lub kule. Nic nie stoi na przeszkodzie, świątobliwi *Konsekrowali* własną broń i oddawali do ilości obrażeń wynik testu własnej *wiary*.

Szeryf powinien pamiętać, że przeznaczeniem tego cudu nie jest tworzenie reliktyw. To nie takie łatwe – takiej sztuki bohaterowie nie mogą dokonać po prostu prosząc o mały cudzik. *Konsekracja broni* ma dać szybkie wsparcie w sytuacji, w której świątobliwy musi bezpośrednio zmagać się z wyjątkowo opornymi sługami Nieprzyjaciela.

MACHNIOM

PT: 7

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 10 jardów / poziom *wiary*

Świątobliwy zwykle chętnie przyjmuje na barki ciężar zmaganie się z całą nieprawością i złem tego świata, zdarza się jednak, że ktoś inny musi ponieść ten krzyż. Oczywiście, prawdziwie zawziętego męczennika taki drobniak nie powstrzyma przed podaniem cierpiącemu pomocnej dłoni – i nie tylko dłoni!

Machniom pozwala świątobliwemu na krótko podmienić wartość jednej ze swoich cech z cechą innego pastucha. Ta zamiana dotyczy się nie tylko rodzaju, ale także liczby kostek danej cechy.

Cud ma jednak kilka ograniczeń.

Po pierwsze, rodzaj kostki cechy u świątobliwego musi być lepszy (lub co najmniej równy) rodzajowi kostki drugiego uczestnika zamiany. Jeśli jest ten sam, cecha świątobliwego musi mieć wyższy poziom.

Po drugie, cud nie przeniesie żadnych modyfikatorów, ani pozytywnych, ani negatywnych, należących do uczestniczących w zamianie postaci (wyjątkiem jest tu *Nadnaturalna cecha*).

MEDIACJA

PT: przeciwny

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 10 stóp / poziom *wiary*

Zbyt często zdarza się, że dobrych ludzi ponoszą nerwy. To, co z początku jest tylko ostrą wymianą



zdań, kończy się w samo południe na głównej ulicy miasteczka albo zamienia się w popisy tańca na linie z nieboszczykiem w roli głównej.

Mediacja pozwala świętobliwemu uspokoić potencjalnie niebezpieczną sytuację. Ten cud przynosi efekt tylko, jeśli sprawić go zanim pierwsi zapalęcy zacząć robić dziury w powietrzu. Gdy już zrobi się gorąco, *Mediacja* na nic się nie przyda.

Podobnie jak *Ochrona*, *Mediacja* nie wymaga od świętobliwego testu *wiary* sprawdzającego, czy cud wypalił. Wystarczy, że bohater zadeklaruje gotowość do użycia cudu i zużyje na to kartę akcji. Efekty będą się utrzymywały aż do rozpoczęcia następnej rundy.

W tym czasie każda znajdująca się w zasięgu cudu osoba, która próbowałaby podjąć jakieś agresywne działanie, musi pokonać świętobliwego w teście *Ducha* przeciwstawnym do jego *wiary*. Jeżeli wygra, może robić, co jej się żywnie podoba; jeśli jednak przegra, to aż do rozpoczęcia następnej rundy staje się niezdolna do jakichkolwiek agresywnych zachowań.

Cud działa na wszystkie osoby w zasięgu, zarówno wrogów świętobliwego, jak i jego przyjaciół, a nawet jego samego. Niebiosy zsyłają go przeciw, by umożliwić znalezienie pokojowego wyjścia z parszywej sytuacji, nie zaś, aby dać posse fory w czasie strzelaniny!

Niefartowny dobroczyńca może stwierdzić, że znalazł się pomiędzy dwoma upartymi jak osły rewolwerowcami w chwili, w której zaczynają pluć do siebie ołowiem. Czasami trudno jest być tym dobrym.

Cud ten działa tylko na ludzi – do tej kategorii zaliczamy też wygrzebańców. Inne rodzaje nieumarłych i wszelkie wynaturzenia, w tym kontrolujący akurat wygrzebańca manitou, są na *mediację* niewrażliwe.

MĘCZEŃSTWO

PT: 5

Szybkość: 1 (zwiewanie)

Czas trwania: trwały

Zasięg: wzrok

Tradycja cierpienia za wiarę sięga czasów biblijnych. Świętobliwi bohaterowie Dziwnego Zachodu nie są od tego, żeby łamać taki stary, dobry obyczaj, mają więc na okazje, w których nie mogą zasłonić towarzysza własnym ciałem, cud *Męczeństwa*.

Dzięki *Męczeństwu* można przyjąć na siebie obrażenia normalnie przeznaczone dla kogoś innego. Zasięg nie gra roli. Wystarczy, że świętobliwy będzie widział potencjalną ofiarę przemocy.

Cudotwórca musi uczynić cud dokładnie w momencie, w którym zadawane są obrażenia – po fakcie męczeństwo jest już psu na buty. Czyli dochodzimy do tego, że aby przysłużyć się w ten sposób bliźniemu, należy skorzystać ze zwiewania.

Męczennik może przyjąć za jednym razem tylko jedną ranę – z wyjątkiem sytuacji, w których ofiara otrzymała rozległe obrażenia, np. na skutek wybuchu. Wtedy, i tylko wtedy, na świętobliwego przecho-
dzą obrażenia ze wszystkich lokacji.

Udane sprawienie cudu powoduje, że męczennik otrzymuje obrażenia przeznaczone dla ofiary. Lokacja trafienia i liczba obrażeń pozostają wprawdzie bez zmian, ale przy obliczaniu liczby ran należy wziąć pod uwagę Rozmiar cudotwórcy, jeśli jest różny od Rozmiaru ofiary.

Cud przenosi kompletne obrażenia wraz z efektami ubocznymi. Świętobliwy otrzymuje kolejne poziomy ran, traci Dech i musi rzucać na szok. Wraz z raną wędrują też dodatki, w rodzaju jadu grzechotnika, jeśli ofiara została ukąszona przez gadzinę, a dzielny sługa boży zdecydował się przyjąć jej cierpienie na siebie. Skutki nadnaturalne, jak na przykład ugryzienie likantropa lub obrażenia od kanta, świętobliwy może zanegować wykonując Poważny (7) test *wiary*. Jeśli ten się nie powiedzie, nasz męczennik zaliczy pełną gamę nieprzyjemności.

No i wreszcie, jeśli cudotwórcy przydarzy się niefart, obrażenia i cała reszta przytrafia się zarówno jemu, jak i nieszczęsnej ofierze ataku.

MIKOSIEDZIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 5 rund / poziom *wiary*

Zasięg: własna osoba

Pakować się w strzelaninę będąc uzbrojonym jedynie w solidny kij z hikory to marny pomysł – no, chyba że

pilno ci zapukać do nieba bram. Niestety, gnaty mają niebezpieczną tendencję do zabijania ludzi na śmierć, więc wielu świątobliwych wystrzega się ich jak diabła święconej wody – mam nadzieję, że to porównanie cię nie obraża.

Miłosierdzie umożliwia świątobliwemu użycie śmiercionośnej broni (w rodzaju gnatów i spluw) w mniej śmiercionośny sposób. Dzięki niemu obrażenia od kul świątobliwego są traktowane jak obrażenia w walce wręcz.

Oznacza to, że bohater normalnie zlicza punkty obrażeń wynikające ze statystyk broni, a od wyniku odejmuje rezultat testu *Wigoru* trafionej osoby. To, co zostanie, odlicza się od Tchu postrzelonego typu.

Cud ten działa na każdą broń, jakiej świątobliwy użyje podczas jego trwania. Jedynym wyjątkiem są tu gadzety szalonych naukowców – żadne *Miłosierdzie* nie pomoże, gdy w grę wchodzi dzieła szatana. Świątobliwy może zakończyć działanie cudu w dowolnym momencie – to na wypadek, gdyby sprawy zaczęły niespodzianie przybierać nieciekawą obrót.

NAŁOŻENIE RĄK

PT: specjalny

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Świątobliwi uzdrowiciele służyli ludzkości od najdawniejszych czasów. Nigdy jednak nie było na nich takiego popytu jak dziś.

Świątobliwy może wykorzystać ten cud, by leczyć bliźnich (ale nie siebie) z ran i innych przypadłości. Problem w tym, że jeśli uzdrowiciel nie wykaże się prawdziwą pobożnością, sam będzie musiał przyjąć na siebie ciężar trapiących pacjenta dolegliwości.

Bazowy poziom trudności dla ran podany jest w tabelce obok. Użyj PT dla najpoważniejszej rany, jaką odniósł pacjent – trudność dla „okaleczenia” stosuje się w przypadkach odciętych kończyn, chorób, ślepoty i przy wyjątkowo paskudnych dolegliwościach. Okaleczonych trzewi ani czerepu nie da się posklejać za pomocą cudu *Nałożenia rąk*. Do truposzy należy się zabierać od innej strony.

Żaden świątobliwy nie jest w stanie wycisnąć z tego cudu tyle, żeby zawrócić na ten świat kogoś, kto odszedł już na łono Abrahama. Taki wyczyn wymaga znacznie większego nakładu sił i środków. Nie można też w cudowny sposób wyleczyć ran nieumarłego, na przykład wygrzebanca. Jeśli pastuch wydał już ostatnie tchnienie, to podpada pod zupełnie inny paragraf.

W czasie *Nakładania rąk* świątobliwy odczuwa ból pacjenta, tak więc musi odjąć od testu *wiary* modyfikator ran lezonej osoby. Jak zwykle liczy się tylko modyfikator od najcięższej rany, więc jeśli świątobliwy sam zarwał poważniejsze obrażenia niż pacjent, martwi się tylko własnym bólem.

Jeśli uzdrowicielowi się uda, ranny zostaje całkowicie uleczony. Tak jest, znikają wszystkie rany na całym ciele. Przez najbliższą godzinę pacjent cierpi jeszcze modyfikatory od ran (nowo uleczone ciało jest jeszcze zesztywniałe, a blizny nie do końca wygojone), ale nie jest już dłużej uważany za rannego.

Problem w tym, że jeśli uzdrowicielowi nie uda się test *wiary*, to pacjent dalej cierpi, a uzdrowiciel zostaje pokarany przypadłościami, które jeszcze przed chwilą próbował uleczyć. Jeżeli w grę wchodzi obrażenia fizyczne, świątobliwy otrzymuje ranę odpowiadającą najpoważniejszej ranie pacjenta, na odpowiedniej lokacji – na przykład, jeśli pacjent cierpiał od ciężkiej rany lewej ręki, cudotwórca też dostanie ciężką ranę lewej ręki, ale drobniejsze obrażenia pacjenta już się na nim nie odbijają.

TRUDNOŚĆ UZDRAWIANIA

Poziom ran	PT
Dech	3
Lekka	5
Poważna	7
Ciężka	9
Krytyczna	11
Okaleczenie	13

NAPOMNIENIE

PT: przeciwny

Szybkość: 1

Czas trwania: chwila

Zasięg: własna osoba

Nikt nie chce znaleźć się na celowniku prawdziwie fanatycznego kaznodziei, gdy ten jest w nastroju na płomienne kazanie. Pod taką presją ugnie się nawet najtwardszy rewolwerowiec. Jako że na Zachodzie spotkać można wyjątkowo rogate dusze, *Napomnienie* daje świątobliwemu nadnaturalną siłę perswazji, która przydaje się, gdy kończą się rozsądne argumenty.

Napomnienie pozwala cudotwórcy użyć umiejętności *wiara* zamiast umiejętności *zastraszenie* w czasie próby woli, której zasady znajdziesz w *Podręczniku gracza*.

Czyniąc ten cud, świątobliwy wykonuje test *wiary* przeciwny do *jaj* przeciwnika. Wszelkie modyfikatory, które normalnie zastosowałby do *Zastraszania*, przenoszą się również na *wiarę*. Jeśli świątobliwy zwycięży w teście, ofiarę traktuje się, jakby przegrała w zwyczajnej próbie woli, czyli, w zależności od skali sukcesu świątobliwego, staje się zdenerwowana, rozproszona, a nawet załamuje się pod ciężarem swoich grzechów.

NIEZBADANE ŚCIEŻKI

PT: 7

Szybkość: 1 runda

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: własna osoba

Jest takie dobrze znane powiedzenie, że „Niezbadane są ścieżki Pańskie”. Dzięki temu cudowi ścieżki niektórych świątobliwych mogą być równie niepojęte!

Za pomocą *Niezbadanych ścieżek* bohater może przechodzić nawet litą skałę jak przez powietrze. Prosząc o cud, świątobliwy musi skoncentrować się na obszarze, przez który chce przeniknąć.

Cud nie czyni świątobliwego niematerialnym, nie zmienia też stanu skupienia obiektu, przez który prowadzi droga bożego sługi. Cudotwórca czyniący *Niezbadane ścieżki* jest wciąż podatny na wszelkie fizyczne ataki.

Jeśli świątobliwy osiągnie sukces w teście *wiary*, może przenikać przez drewniane ściany i budynki. Osiągnąwszy przebicie, tej samej sztuki dokonać może z kamiennymi budowlami, a dwa przebicia pozwalają przenikać nawet przez przeszkody z litego metalu. Świątobliwy może wykorzystać ten cud do uwolnienia się z łańcuchów, kajdan i tym podobnych.

Cud działa tylko przez jedną rundę. Jeśli w najgorszym możliwym momencie cudotwórca skończy się czas, staje się trwałym dodatkiem do ściany i za parę tysięcy lat ma szansę awansować na oryginalną skamielinę.

OBRAZ I PODOBIENSTWO

PT: specjalny

Szybkość: 1 runda

Czas trwania: 1 runda / poziom *wiary*

Zasięg: 100 jardów / poziom *wiary*

Dobrych ludzi zawsze jest za mało, a ostatnio to można ich ze świecą szukać. Po Dziwnym Zachodzie pałęta się tyle wynaturzeń, kultystów i innych plu-gastw, że czasami dobrze by było być w dwóch miejscach naraz. Choć dla wielu hombres wydaje się to być czczym gadaniem, świątobliwi to nie są tacy zwykli bohaterowie.

Obraz i podobieństwo pozwala cudotwórcy stworzyć dokładną duchową kopię samego siebie. Kiedy świątobliwy prosi o cud, jego bliźniak może pojawić się w dowolnym miejscu w jego zasięgu, ale pod jednym warunkiem – pomiędzy bohaterem a kopią nie może być kontaktu wzrokowego.

Rozdzielać ich może wzniesienie, budynek, a nawet wyjątkowo nieprzenikniona zasłona nocy. Mogą nawet stać o krok od siebie, jeśli tylko pomiędzy nimi jest ściana, przez którą nie mogą się zobaczyć. W momencie, w którym pojawi się choćby możliwość kontaktu wzrokowego pomiędzy bliźniakami, cud przestaje działać.

Kopii stworzonej przez *Obraz i podobieństwo* nie da się odróżnić od oryginału. Świątobliwy może widzieć, słyszeć, a nawet mówić przez swój obraz. Niestety, jest niematerialny i nie może w żaden sposób

oddziaływać na świat fizyczny. Jeśli jednak cudotwórca osiągnie w teście *wiary* przynajmniej jedno przebicie, może czynić przez swojego sobowtóra cuda *Męczeństwa*, *Ochrony*, *Ofiary*, *Pokajania* i *Wspomożenia*, jeśli, oczywiście, ma je w repertuarze.

Dzielenie uwagi między dwa różne miejsca jest trudne – nawet dla bogobojnego i dobrego jak płatek cioci Edny cudotwórcy – od wszystkich testów cech i umiejętności wykonywanych w czasie trwania cudu odejmuje on -2.

Jeśli zacznie robić się gorąco i Szeryf zadecyduje, że wypadaloby już przejść na rundy, świątobliwy testuje swą *Szybkość* (zmodyfikowaną o -2 oczywiście) i, jak zwykle, ciągnie karty. Na każdej akcji musi jednak zdecydować, czy działa on, czy jego kopia – w obie strony nie da rady ciągnąć wózka. Może oczywiście działać na przemian ze swoim bliźniakiem, jeśli tylko ma więcej kart w rundzie.

Wreszcie, kopia jest całkowicie niewrażliwa na wszelkie próby fizycznego ataku – nawet podejmowane przez inne istoty niematerialne, na przykład wygrzebańców z mocą *Widma*.

No i jeśli świątobliwy użyje przez swojego bliźniaka *Męczeństwa*, sam otrzymuje przeniesione mocą cudu rany. Jedyne magiczne ataki, które mogą zadziałać na świątobliwego przez jego kopię to te, wpływające na umysł.

OCHRONA

PT: przeciwny

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: własna osoba

Cudem wspólnym dla wszystkich zachodnich religii jest cud *Ochrony*. Odzwierciedla on zaufanie i wiarę wyznawców w to, że ich bóg – lub też bogowie – ochronią swą trzódkę przed atakami złych mocy. Każda postać mająca przynajmniej jeden poziom *wiary* może skorzystać z tego cudu, prezentując święty symbol religii lub w inny sposób powołując się na moc swojego boga. Jak wspominaliśmy w *Podręczniku gracza*, jeśli twoja postać wyznaje animistyczną religię Indian, nie może liczyć na *Ochronę*, nieważne ile by miała poziomów *wiary*. Indiańskie duchy też czynią przysługi, ale tej akurat nie.

Każdy przeciwnik reprezentujący zło pochodzenia nadnaturalnego musi wykonać test *Ducha* przeciwny do *wiary* bohatera. Jeśli przegra, nie może dotknąć postaci ani w żaden **bezpośredni** sposób uczynić jej krzywdy. Wciąż może przewrócić półkę z książkami, pod którą nieopatrznie stoi świątobliwy, ale nie może wygarnąć z gnata, odpalić kanta ani użyć specjalnych zdolności, póki nie wygra duchowego pojedynku.

Cud ten nie pomaga towarzyszący świątobliwego, którzy mogą w każdej chwili znaleźć się na celowniku ciemnego typa. Prawdziwie rycerscy bohaterowie

pozostający pod *Ochroną* zwykle mogą pomóc, stając pomiędzy swoimi bezbronnymi przyjaciółmi a strasznym potworem. Z tym lepiej jednak uważać. W chwili, w której cud nagle przestanie działać, „pomiędzy” robi się zwykle bardzo gorąco i nieciekawie.

Bogobojne postaci nie powinny za bardzo polegać na tym cudzie, bo w duchowym pojedynku pomiędzy świętym a bestią zwycięzcy zmieniają się szybko i niespodziewanie. A stwory, na które działa *Ochrona*, potrzebują zwykle zaledwie jednej szansy, by zakończyć spotkanie na swoją korzyść. Ostatecznie i w krwawych strzępach.

OFIARA

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: trwały

Zasięg: wzrok

Ponoszenie ofiar dla bliźnich jest fundamentem większości religii. Świątobliwy czyniący ten cud prosi Niebiosy o możliwość przekazanie jednego ze swych sztonów losu, bez konieczności ponoszenia dodatkowej opłaty według standardowego kursu „dwa za jednego”.

Świątobliwy może obdarować sztonem zarówno współwyznawcę, jak i osobę niewierzącą, chyba że światopogląd beneficjenta w sposób drastyczny odbiega od tego, w co wierzy świątobliwy (jeśli, dajmy na to, jest wręczym wyznawcą zła).

Nieudany test *wiary* oznacza po prostu, że szton nie zmienia właściciela.

OKAZANIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 10 rund / poziom *wiary*

Zasięg: własna osoba

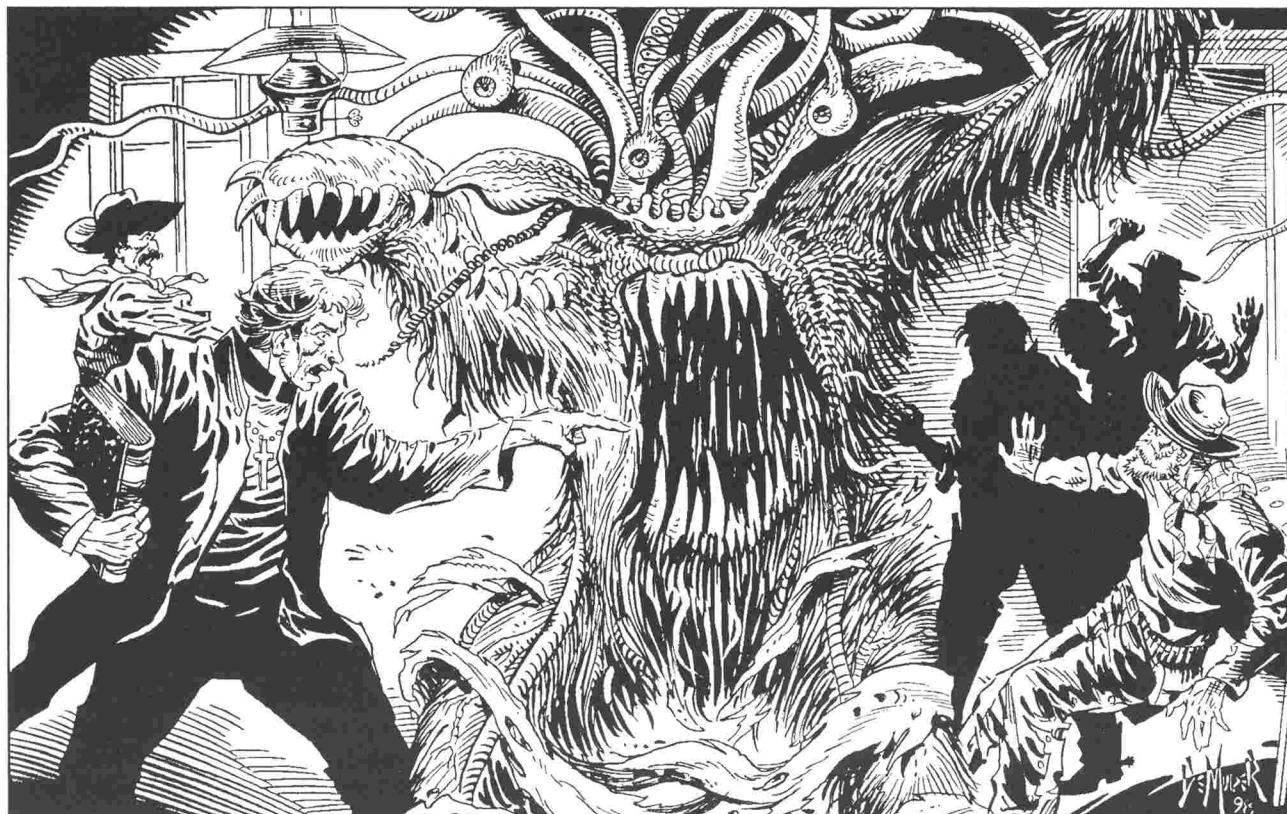
Zło ukrywa się pod wszelkimi postaciami – i zapewniamy was, że na Dziwnym Zachodzie ich wachlarz jest naprawdę szeroki. Bez pomocy z góry łatwowierne ludziska mogą łatwo dać się zażyć z mańki.

Okazanie pomaga w odsłonięciu prawdziwego oblicza zła, niezależnie od tego, jak głęboko i starannie by się ukryło.

Udane sprawienie tego cudu daje postaci świątobliwego premię +5 do wszystkich testów *Spostrzegawczości* przy próbach dostrzeżenia ukrytej lub rozszyfrowania tożsamości przebranej osoby. Premię stosuje się nawet wtedy, gdy wręczny typ korzysta z magii (jak, na przykład, kanty *Człowiek-widmo* lub *Kameleon*) próbując ukryć swą prawdziwą naturę.

Każde przebicie w teście *wiary* daje cudotwórcy dodatkowe +2 do wyżej wymienionej premii.

Cud *Okazania* pomaga też spostrzec ukryte lub zamaskowane wynaturzenia, na przykład istoty z pustyni. Cudotwórca z łatwością wypatrzy i wygrzebanca – niezależnie od tego, jaką perfumą by się nie skropił, aby ukryć swą obmierzłą naturę!



Jak długo działa *Okazanie*, świętobliwemu wystarczy jeden sukces w przeciwnym teście odpowiedniej cechy bądź też umiejętności, by przejrzeć na wylot przebranie lub dostrzec zamaskowanego stwora.

OPATRZNOŚĆ

PT: 5

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: własna osoba

Od czasu do czasu każdy potrzebuje kogoś, kto by nad nim czuwał. Świętobliwi bohaterowie są naturalnie predestynowani do spełniania tej posługi dla ludzi w ciężkich opałach. I kiedy przychodzi czas zaopiekować się trzódką, dobrze mieć trochę boskiej ręki w postaci tego cudu.

Aby uczynić cud, świętobliwy musi wyznaczyć osobę lub miejsce, które ma być strzeżone. Nie może wyznaczyć samego siebie, nie ma jednak przeciwwskazań, by *Opatrzność* zaopiekowała się jego kościołem, a nawet obozowiskiem, w którym spędza noc.

Opatrzność może mieć dwa różne efekty, a za każdy sukces uzyskany w teście *wiary*, świętobliwy może wybrać jeden z nich. Jeśli więc będzie miał sukces i przebicie, bohater otrzyma pełny wachlarz płynących z cudu korzyści, ale jako że żadnego efektu nie można wybrać więcej niż raz, nadliczbowe przebicia są tracone. A oto jak działa cud.



Po pierwsze, bohater dostaje premię +5 do testów *Spostrzegawczości*, wykonywanych w celu uniknięcia zaskoczenia. Wszelkie inne testy *Spostrzegawczości* wykonywane są normalnie, premia obowiązuje tylko wtedy, kiedy ktoś usiłuje chronionego cudem bohatera zaskoczyć.

Po drugie, jak długo *Opatrzność* czuwa nad pastuchem, ten może obejść się bez snu. Za każdą nieprzespaną w ten sposób noc otrzymuje modyfikator -1 do wszystkich testów cech i umiejętności, chyba że znajdzie przynajmniej cztery godziny na odpocznik. Modyfikator obowiązuje póki nie odeśpi ośmiu godzin, jak pan bóg przykazał.

OSTATNIE NAMASZCZENIE

PT: 5

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: trwały

Zasięg: 1 jard

Gdy koleś już odwali kitę, powinien mieć choć na tyle przyzwoitości, żeby więcej nie wstawać. Ostatnio jednak aż nazbyt często zdarza się, że zmarli łąją po próżnicy, przysparzając tylko od pioruna problemów żyjącym. A widok cioteczki Edny w charakterze zombie z piekła rodem ma fatalny wpływ na morale.

Gdy nad dopiero co uśmierconym ciałem lub nad świeżym grobem odprawi się *Ostatnie namaszczenie*, nie trzeba się już więcej przejmować możliwością spontanicznej rezurekcji trupka. Jeśli tylko cud sprawiono w ciągu 12 godzin od śmierci, nie ma szans, żeby szacowny zmarły wrócił pod postacią zombie, wampira, ducha, wygrzebanca czy jakiegokolwiek innego nieumarłego.

Za pomocą *Ostatniego namaszczenia* można również zakończyć żalosną egzystencję powstałego z grobu ciała – jeśli tylko jakoś przekona się bazyla, żeby leżał spokojnie przez minutkę potrzebną na odprawienie stosownych modłów. Niestety, przeciwko prawdziwym wygrzebancom cud nie jest aż tak fenomenalnie skuteczny i sprawia tylko, że odejmują -2 do wszystkich testów cech i umiejętności przez 1 minutę na każdy poziom *wiary* świętobliwego.

Nie trzeba geniusza, żeby pojąć, iż cud ten nie znajduje zastosowania w walce – chyba że mowa o starciu z wyjątkowo poowoolnyymi wynaaatuuurzeeniaami.

OSŁEPIENIE

PT: przeciwny (patrz tekst)

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda / 2 poziomy wiary

Zasięg: 10 jardów

Czasami trzeba, aby grzesznik posmakował bożego gniewu i odmienił swoją czarną duszę. A czasami należy osłepić jakieś wynaturzenie z piekła rodem, aby bohater mógł zakraść się od tyłu i przygrzmoczyć mu

w parszywy łeb! Po tym wstępie zapewne nie zdziwi cię informacja, że przeznaczeniem tego cudu jest oślepienie przeciwników.

Potraktowany *Oślepieniem* przeciwnik musi wykonać test *Wigoru*, by na czas trwania cudu nie stracić wzroku. PT testu *Wigoru* zależy od wyniku testu *wiary* świątobliwego – szczegóły znajdziesz w znajdującej się poniżej tabelce.

Oślepiiony przeciwnik odejmuje -6 wszystkich testów cech i umiejętności, w których wzrok gra istotną rolę. Dodatkowo ma też modyfikator -4 do ataków dystansowych (opartych na *rzucaniu* albo *strzelaniu*), co, razem wzięte, daje -10 i sprawia, że kulki lecą Panu Bogu w okno.

Zaćma utrzymuje się przez 1 rundę na każde 2 poziomy *wiary* świątobliwego (i nie zapominaj o złotej zasadzie – zaokrąglamy zawsze w dół!)

Cud ten działa przeciwko istotom, które nie polegają szczególnie na wzroku. Do ich grona śmiało można zaliczyć grzechotniki z Mojawy, kleszcze priowe, piekielne nietoperze i krwiokrzewy.

Nieumarły poszukiwacz upiorytu usiłuje przyłożyć Siostrze Cabrini zardzewiałym kilofem, który uprzednio wyciągnął z rany zięjącej na własnym grzbiecie. Dobra Siostrzyczka postanawia *Oślepić* wynaturzonego górnika i bez zwłoki obraca zamiar w czyn. Udaje jej się osiągnąć w teście *wiary* równe 10 – sukces! Żywy trup musi teraz wykonać test *Wigoru* o trudności równej 7, albo straci wzrok. Szczęśliwie dla Siostry Cabrini test nie wychodzi. Zakonnica ma całe 5 punktów *wiary*, nieumarły gwarek ślepie więc na dwie pełne rundy. Bez zbędnych ceregieli i przydługich pożegnań, siostrzyczka bierze nogi za pas, aby móc walczyć w dobrej sprawie jeszcze przy innej okazji.

OŚLEPIENIE

Test wiary	PT testu Wigoru
5	3
7	5
9	7
11	9
13+	11

PANACEUM

PT: specjalny

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Na Dziwnym Zachodzie mamy do czynienia z prawdziwą plagą chorób, zatruc i wszelkich dolegliwości. Jak gdyby naturalne problemy, w rodzaju cholery czy jadowitych węży, nie były dość parszywe, Pomsta otworzyła własny kramik z zarazą.

Nałożenie rąk może przynieść cierpiącemu ulgę w chorobie, ale wykorzystane w ten sposób jest szalenie trudne i niebezpieczne dla uzdrowiciela! *Panaceum* daje świątobliwym do ręki broń przeciwko chorobom, truciznom i infekcjom – zwyczajnym i niezwykłym.

Cudem tym można uleczyć każdy rodzaj choroby, niezależnie od jej pochodzenia. Oczywiście, nawet z bożą pomocą trudniej jest walczyć z przypadkościami nadnaturalnymi niż naturalnymi. Poziom trudności cudu jest oparty właśnie na pochodzeniu choroby i wyszczególniony w tabelce poniżej.

Panaceum sprawdza się równie dobrze w usuwaniu skutków zatruc i infekcji. Zarówno przy jednych, jak i przy drugich obowiązuje ten sam PT, niezależnie od źródła dolegliwości.

Cud działa także na pasożyty, w tym kleszcze priowe. Wydaje się więc, że *Panaceum* leczy wszystko, jak Cudowna Pigułka Doktora Stevensa – ale zdarzają się przypadki klątw lub opętania, które objawami do złudzenia przypominają chorobę i wtedy należy sięgnąć po inne środki.

Cud nie wyleczy też, niestety, żadnych ran, ani zranionych w normalny sposób, ani spowodowanych trucizną czy chorobą. Aby wyleczyć obrażenia niezbędne jest zastosowanie innych metod, czy to magicznych, czy też najzupełniej zwyczajnych.

Panaceum przynosi skutek tylko na żywym pacjencie. Nie przywróci życia osobie, która zmarła na skutek choroby, otrucia czy infekcji.

Postacie mające zawałę chorobsko, mogą zostać z chorobsko wyleczone, ale muszą wykupić je za punkty nagrody.

Inaczej niż w przypadku *Nałożenia rąk*, nieudany test *wiary* nie powoduje, iż uzdrowiciel łapie przypadłość, która gnębi pacjenta. Dzieje się tak wtedy, kiedy trafi mu się niefart!

Jak większość leczniczych cudów, *Panaceum* nie działa na wygrzebańców, choć może usuwać przypadłości, zesłane przez moc *Choroby*.

PANACEUM

Dolegliwość	PT
Naturalna choroba (cholera, tyfus itp.)	5
Infekcje	7
Trucizny	9
Pasożyty lub choroby pochodzenia nadnaturalnego	11

PANICERZ PRAWOŚCI

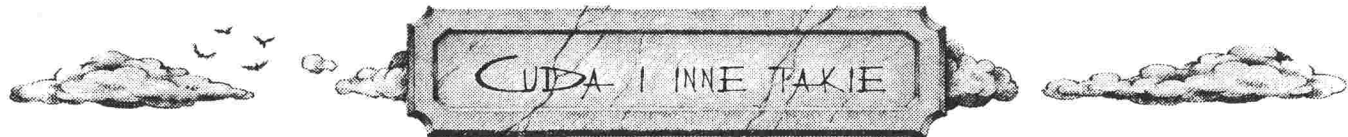
PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: własna osoba

Ostatnio mamy na świecie solidny niedobór dobrych ludzi. Częścią problemu jest fakt, że dobrych



w końcu dopadają źli – nie mówiąc już o brzydkich. Rozumiejąc, jak trudno jest walczyć o słuszną sprawę przebywając pod przykryciem z sześciu stóp czarnej ziemi, bóg jest skłonny ofiarować świątobliwym bohaterom odrobinę wsparcia.

Ten cud ofiarowuje bohaterowi zabezpieczenie przed ranami. Rezultat testu *wiary*, wykonywanego przy proszeniu o *Pancerz prawości*, odejmuje się od każdego obrażenia, jakie otrzyma w tej rundzie. Z pozostałych punktów obrażeń normalnie wylicza się liczbę zadanych ran.

Pancerz prawości chroni przed każdym rodzajem obrażeń, na który świątobliwy jest narażony w ciągu rundy. Dodatkowe efekty ataku, które występują normalnie, jeśli cel zostanie zraniony (np. trucizna grzechotnika) nie zachodzą, jeśli tylko *Pancerz prawości* wyparował dość, by chroniona nim osoba nie odniosła ani jednej rany.

Rany, które przeszły przez *Pancerz*, powodują normalną utratę Tchu, jednakże, w przypadku obrażeń odniesionych w walce wręcz, które normalnie skutkują wyłącznie utratą Tchu, wartość pancerza dodaje się do testu *Wigoru*.

 Wielebny Harding osłonił się *Pancerzem prawości*, uzyskując w teście wiary równe 9 punktów. Tak się złożyło, że atakuje go właśnie dwóch bandziorów. Pierwszy rozwała mu krzesło na głowie, zadając 14 punktów obrażeń. Pancerz pomniejsza te obrażenia o 9 punktów, pozostawiając marne 5 – za mało, by zadać wielebnemu chociażby jeden poziom ran. Drugi podlec wyciąga armatę i pakuje kulkę w świątobliwy kałdun. Obrażenia z tego ataku wynoszą 18 punktów, co – po odjęciu 9 za *Pancerz prawości* – zostawia wielebnemu do przełknięcia jedną ranę w korpus.

PIEŚŃ BOJOWA

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: specjalny

Zasięg: zasięg głosu

Gdy trzeba podnieść posse na duchu i poprawić podupadające morale, nie ma nic lepszego niż porywająca duszę muzyka. Z pomocą tego cudu (i śpiewu na całe gardło) cudotwórca zapewnia słuchaczom więcej, niż tylko skoczną przygrywkę.

Skutecznie wywołana *Pieśń bojowa* sprawia, że w sercach słuchających wzbiera odwaga. Za każdy sukces w teście *wiary* podczas proszenia o cud świątobliwy może wybrać jeden z trzech poniższych efektów. Jeśli świątobliwy uzyska więc trzy sukcesy, słuchający będą cieszyć się wszystkimi płynącymi z cudu korzyściami.

Po pierwsze, *Pieśń bojowa* pozwala dodać 2 punkty do wszystkich testów *jaj sprzymierzeńcom*

i towarzyszom świątobliwego. Po drugie, cud wzbu-
dza u bohaterów ducha bojowego, co skutkuje premią +2 do testów *walki*. I wreszcie, po trzecie, pieśń pozwala żołnierzom boga unieść się ponad sprawy doczesne, jak fizyczny ból. Wszyscy pozostający pod działaniem cudu mogą zignorować ujemne modyfikatory z jednego poziomu ran, dokładnie tak, jakby mieli przewagę gruboskórny. Efekt ten nie kumuluje się z innymi zdolnościami ani efektami podobnego rodzaju.

Proszący nie może wybrać żadnego z efektów więcej niż raz na cud, tak więc uzyskanie więcej niż trzech sukcesów nie ma znaczenia.

Cud działa na kapłana oraz na tyle wybranych przez niego osób, ile ma poziomów *wiary*. Wybrańcy muszą przy tym usłyszeć *Pieśń* – pastuchy o kiepskim słuchu muszą wykonać Banalny (3) test *Spostrzegawczości*, aby skorzystać na cudzie, głusi jak pień nie mają zaś nawet takiej szansy. Szczęśliwie, słuchacze nie muszą rozumieć ani rozróżniać słów pieśni.

Efekty pieśni bojowej utrzymują się tak długo, jak długo świątobliwy śpiewa. Jeśli ktoś go uciszy, albo też nawali mu gardziółko, efekty cudu przyskają.

Cudotwórca może bez problemu produkować się wokalnie przez 5 minut. Po każdych kolejnych 5 minutach śpiewak musi wykonać test *Wigoru*, albo zamilknąć. Trudność tego testu zaczyna się od Banalnej (3) i wzrasta za każdą próbą o 1. Gdy rzut się nie powiedzie, śpiew cichnie i cud się kończy.

Proszący może uczestniczyć w walce lub robić cokolwiek, co nie przeszkadza mu śpiewać. Oczywiście, wypływając sobie płuca na chwałę Pana nie można przy okazji prosić o inne cuda.

Należy zaznaczyć, że bohaterowie mogą czerpać korzyści tylko z jednej *Pieśni bojowej* na raz. Jest różnica pomiędzy dobrą pieśnią a kakofonią i Niebiosą aż nadto ją rozumieją.

POBŁOGOSŁAWI!

PT: 7

Szybkość: 1 minuta

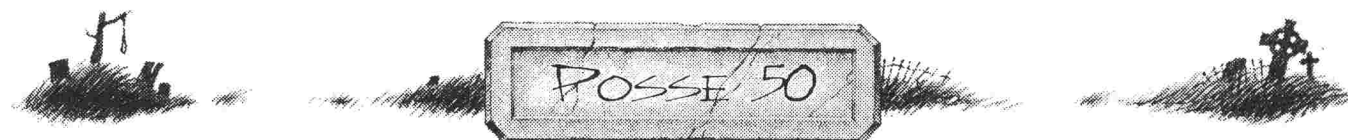
Czas trwania: aż do następnego zachodu słońca

Zasięg: 10 jardów

Nic tak nie poprawia samopoczucia uzbrojonych po zęby awanturników, jak dobre błogosławieństwo w starym stylu. Ten cud daje posse na drogę odrobinę bożej pomocy.

Świątobliwy może *Pobłogosławić* jedną osobę na każdy posiadany poziom *wiary*. Wszystkie mające zostać pobłogosławione postaci muszą w momencie proszenia o cud znajdować się w jego zasięgu. Proszący może również wskazać jako beneficjenta cudu siebie samego.

Pobłogosławić można jedynie wyznawców swojej religii. W przypadku innowierców cud po prostu nie działa, choć jeśli równocześnie świątobliwy wskaże



członków własnej wiary, bez problemu otrzymają oni płynące z cudu korzyści.

Udane przywołanie *Pobłogosław!* daje każdej pozostającej pod wpływem cudu postaci premię +1 do wszystkich testów *jaj*, aż do następnego zachodu słońca.

Co więcej, pierwszy poziom ran, jaki otrzyma *Pobłogosławiona* postać, zostanie automatycznie wy-mazany. Traktuj to tak, jakby bohater użył białego sztona losu w celu obniżenia skali obrażeń (lub ich zniwelowania).

Jeśli na skutek tego pierwszego ataku postać odniosła więcej niż jeden poziom ran, płynąca z cudu protekcja obniży rany o jeden. Jeżeli w herosa weszło kilka ran na raz – na przykład w wyniku eksplozji – gracz może wybrać, której z nich chciałby uniknąć.

Bohater może korzystać tylko z jednego *Pobłogosław!* naraz. Każde następne błogosławieństwo, uży-nione w czasie działania pierwszego, bezapelacyjnie zawodzi.

Cud będzie działał tylko do następnego zachodu słońca. Jeśli w tym czasie postać nie skorzysta z jego efektów, te po prostu przepadną chwilą zakończenia działania cudu.



POKAJANIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 5 jardów

Korzystający z tego cudu świętobliwy sięga do mocy swego boskiego patrona, by na krótko oszołomić przeciwnika. Sposób, w jaki się objawia, zależy od świętobliwego i jego religii. Nawiedzony kaznodzieja może rykiem godnym rozsierzonego buhaja nakazać „Ukorz się!”, podczas gdy osobie mniej krzykliwego wyznania wystarczy zaledwie delikatne dotknięcie lub subtelny ruch dłonią.

Jeśli sprawiono cud, przeciwnik jest w szoku i traci następną akcję w rundzie. Za każde przebicie osiągnięte w teście *wiary* osoba potraktowana *Pokajaniem* traci kolejną akcję. Jeśli w ten sposób skończą mu się karty, kolejne przebiccia idą na marne.

Kolejne próby zażycia tym cudem tej samej osoby jednego dnia są daleko trudniejsze niż pierwsza. Za każdym razem, kiedy cudotwórca chce powtórzyć efekt, odejmuje -5 do testu *wiary*.

Pokajanie działa tylko na ludzi i wynaturzenia będące w stanie zrozumieć intencje świętobliwego.

POKRZEPIENIE

PT: specjalny

Szybkość: 1

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Po Dziwnym Zachodzie pętają się stwory tak koszmarnie, że na sam ich widok można się postarzyć

o rok. Niejeden odważniacza kofijnął na zawał w czasie kontaktu z takim draństwem!

A widok najszybszej spluwy na zachód od Missisipi, która bierze nogi za pas i znika w momencie, w którym jest posse najbardziej potrzebna, bywa na prawdę żenujący.

Szczęśliwie, mając na podorędziu ten cud, świętobliwy może pomóc towarzyszym przezwyciężyć efekty zawalonego testu *jaj*. Wystarczy pokrzepiający uścisk ramienia, kilka dodających odwagi słów i odrobina boskiej pomocy.

Aby skutecznie sprawić cud *Pokrzepienia*, świętobliwy musi dotknąć bohatera, któremu nie powiódł się test *jaj*.

Poziomy trudności cudu jest tożsamy z poziomem Terroru będącego przyczyną nieudanego testu potwora.

Jeśli *Pokrzepienie* się powiedzie, dalsze konsekwencje nieudanego rzutu zostają anulowane – postać przestaje, dajmy na to, uciekać i może wrócić do walki. Anulowaniu ulegają także wszelkie negatywne modyfikatory spowodowane pechowym testem.

Niestety, cud nie przywraca Tchu utraconego na skutek strachu ani też nie cofa starzenia. Nie zwróci też *wiary*, temu, kto ją ze strachu postradał.

Fobie, których źródłem jest Tabela Cykora dają się odpędzić tylko wtedy, gdy *Pokrzepienie* zostało sprawione w tej samej rundzie, w której postać oblała test *jaj*.

Atak serca spowodowany pechowym rzutem na Tabeli Cykora wymaga osobnego omówienia. Choć *Pokrzepienie* nie przywróci utraconego *Wigoru*, może uspokoić skołatane serce i uratować życie zawałowca. Innymi słowy, udane użycie cudu zapobiega śmierci na skutek ataku serca spowodowanego przez nieudany test *jaj*.

Świątobliwy nie może w żaden sposób *Pokrzepić* samego siebie. Jest to równie bezproduktywne jak wymienianie z samym sobą uścisków dłoni.

POŚWIĘCENIE

PT: 11

Szybkość: 1 tydzień

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Świątobliwy może poprosić boga o uświęcenie kawałka ziemi, tak, aby złe istoty naruszające spokój świętego miejsca cierpiały nieznośne męki.

By uczynić ten cud, świątobliwy musi spędzić okrągły tydzień w miejscu, które ma zostać *Poświęcone*. Kiedy rytuał zostanie spełniony, okrągły obszar o promieniu równym 10 razy *wiara* cudotwórcy w jardach (jak na przykład kościół, cmentarz lub coś w tym rodzaju) nabiera niezwyklej mocy, stając się miejscem świętym.

Gdy na poświęconą ziemię wejdzie jakiś zły stwór, w każdej rundzie musi wykonać *Niesamowity* (11) test *Ducha*. Jeśli go obleje, zaczyna dymić i skwierczeć jak skwarka na patelni, tracąc przy tym Dech równy różnicy w teście. Obrażenia te należy traktować jako magiczne, więc odnoszą je istoty nieumarłe oraz wszelkie wynaturzenia.

Na wygrzebańców *Poświęcenie* działa tylko wtedy, kiedy leżce trzymas manitou. Jeśli truposz sam jest sobie sterem, żeglarzem i okrętem, to niezależnie od tego, jaki by z niego nie był kawał drania, jest podły zwyczajnie, po ludzku i jako taki spokojnie może stąpać po poświęconej ziemi.

ROZPOGODZENIE

PT: 5

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: trwale

Zasięg: 1 mila / poziom *wiary*

Nie masz kropli dżdzu, która uszłaby uwadze Niebios, ni burzy, co szaleje bez boskiego przyzwolenia. Nad prawami natury absolutną władzę dzierżą siły wyższe.

Dzięki temu cudowi świątobliwy może bez przeszkód poprosić swojego patrona o drobną pomoc w dziedzinie meteorologii.

Cud *Rozpogodzenia* pozwala na zmianę pogody w okolicy, w której został sprawiony. Umożliwia złagodzenie surowej aury o jeden stopień w pobliskiej tabeli na każdy sukces w teście *wiary*, wykonywanym przez świątobliwego w czasie próśby cud.

Cudotwórca może też poprosić o gorszą pogodę, ale taką petycję przeforsować już trudniej – pogoda pogarsza się o jeden stopień na każde dwa sukcesy w teście *wiary*.

Jeśli, na przykład, mamy bezchmurne niebo, za dwa sukcesy możemy w części zasnuć je chmurami. Wywołanie mżawki wymaga przesunięcia pogody o dwa stopnie w tabeli, a do tego niezbędne są cztery sukcesy w teście *wiary*.

Ponadto, najgorsza pogoda, jaką cudotwórca może wywołać z pomocą tego cudu, to ulewa. Rozpętnianie burzy wymaga poważniejszej interwencji sił wyższych.

Rozpogodzenie to bardzo wymagający cud. Za każdą kolejną (po pierwszej) próbę wpłynięcia na pogodę podczas jednego dnia, cudotwórca dostaje -2 do testów *wiary*.

ROZPOGODZENIE

Pogoda

Bezchmurne niebo

Chmury

Mżawka

Deszcz

Ulewa

Burza

Burza z piorunami

Nawałnica

ROZPROSZENIE

PT: specjalny

Szybkość: 1 runda

Czas trwania: chwilowo

Zasięg: 10 jardów

W plugawym repertuarze sług Zła znajduje się cały wachlarz paskudnych czarów i klątw, które – jak większość paskudztw pozostawionych samym sobie – im dłużej działają, tym więcej rzeczy psują. By zapobiec takim przypadkom, świątobliwy może wykorzystać daną mu przez Niebiosą moc do rozproszenia działających efektów magicznych.

Cud działa na kanty i czary czarnej magii, trwające dłużej, niż chwilowo, nie ma jednak wpływu na moce działające natychmiastowo, w rodzaju *Przydzuszenia*. Dodatkowo, na *Rozproszenie* odporne są też czary mające działanie trwałe, takie jak np. *Pomocna dłoń*. Jeśli pojawiają się wątpliwości, czy konkretny kant lub czar czarnej magii da się *Rozproszyć*, ostateczna decyzja należy do Szeryfa.

W tabeli „Trudność *Rozproszenia*” podaliśmy poziomy trudności testu *wiary*, jaki musi zdać świątobliwy, by sprawić ten cud. Trudność owa zależy od poziomu umiejętności kanciarza lub też czarownika odpowiedzialnego za rozpraszaną czar.

Jeśli świątobliwy bohater z powodzeniem uczyni cud *Rozproszenia*, efekty złowrogiego czaru natychmiast znikają.

TRUDNOŚĆ ROZPROSZENIA

Poziom kantowania lub czaru czarnej magii	PT
1	3
2	5
3	7
4	9
5+	11

SALOMONOWY SĄD

PT: 7

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: chwilowo

Zasięg: wzrok

Większość bogobojnych mieszkańców Dziwnego Zachodu zwraca się do swoich świątobliwych po duchową pomoc i radę. A do kogo zwracają się świątobliwi? No przecież wiesz, do kogo.

Każdy, komu kiedyś przyszło się zmierzyć z trudnym wyborem, wie, jak ważne jest ograniczenie marginesu błędu. Ten cud pozwala świątobliwemu wyeliminować kilka złych rozwiązań z całego gąszczy możliwości.

Za każdy sukces uzyskany przez cudotwórcę w teście wiary, Szeryf wskazuje jedno niewłaściwe wyjście z sytuacji lub niedobry wybór. Jeśli świątobliwy waha się pomiędzy dwoma rozwiązaniami, odwołanie się do *Salomonowego sądu* pozwala wybrać lepsze.

Bohater może skorzystać z tego cudu tylko wtedy, kiedy jego dylemat ma liczbę rozwiązań nie większą niż wartość jego wiary. Ponadto, musi rozumieć i rozróżniać opcje wyboru, przed którymi stoi, no i musi się wśród nich znajdować ta właściwa.

Na przykład, jeśli bohater właśnie zjawił się w mieście i znalazł zamordowanego pastucha, *Salomonowy sąd* nic mu nie pomoże – potencjalnych morderców i motywów jest po prostu zbyt wiele, a on nie wie nawet, kogo podejrzewać! Z drugiej strony, jeśli przeprowadzi w tej sprawie śledztwo i zawęży krąg podejrzanych do kilku osób, z bożą pomocą wskaże wśród nich mordercę.

Co najważniejsze, tego cudu można użyć tylko raz w ciągu przygody!

SKOŃCZONO HONORU

PT: przeciwny

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: 1 dzień / poziom wiary

Zasięg: 10 jardów

Nie ma nic gorszego, niż ściemnianie księdzu (oczywiście, Padre, przysięgam na grób mojej matki, że nigdy już nie tknę ani kropli diabelskiego napitku!). Trzeba mieć serce z kamienia i żołądek z żelaza, żeby spojrzeć słudze bożemu w twarz i wcisnąć mu

kit prosto w oczy. Jeśli już ktoś gotów jest się na to zdobyć, ten cud potrafi skruszyć każdy kamień i rozmiękczyć najtwardsze żelazo.

Chcąc uczynić cud, świątobliwy musi uciąć sobie z delikwentem pogawędkę trwającą przynajmniej minutę. Musi to być rozmowa, w której prawo głosu mają obie strony, a nie kazanie o potępieniu!

Gdzieś podczas tej pogawędki świątobliwy musi wydusić z rozmówcy konkretną obietnicę. Może to być cokolwiek, od „przysięgam nie kłąć już więcej” aż po „możesz liczyć na mój rewolwer, ojcze”. Obietnica nie może jednak być zupełnie nierealna – po co obiecywać gwiazdkę z nieba, skoro i tak nikt jej nie dostanie (choć to nie do końca prawda – sobie o tym poczytać w rozdziale szóstym).

Gdy już delikwent z własnej, nie do końca przymuszonej woli, złoży obietnicę, świątobliwy wykonuje stosowny test. Jeśli wygra, jego rozmówca musi dołożyć wszelkich starań, by przyrzeczenie spełnić, i to kierując się duchem wypowiedzianych słów, a nie ich literą.

No właśnie. Nie ma tu mowy o żadnych gierkach słownych. Ważna jest intencja, nawet jeśli pozostaje w sprzeczności z zamiarami przyrzekającego (który może przecież próbować zarzucić świątobliwemu pacanowi ładne kłamstewko, żeby ten się tylko odczepił).

Przy okazji, Szeryfie, mamy tu do czynienia z sytuacją, która aż się prosi, by ją odegrać od początku do





końca. Nie zostawiaj takich rzeczy kościom. Spraw, żeby grający świątobliwego napoił się trochę, żeby wydobyć swoją obietnicę!

Aby cud zadziałał, świątobliwy musi pokonać rozmówcę w teście *wiary* przeciwnym do jego *Ducha*. Jeśli mu się uda, przyrzeczenie musi zostać dotrzymane.

Nie ma sposobu, żeby znajdująca się pod działaniem cudu osoba uchyliła się od spełnienia podjętego wobec cudotwórcy zobowiązania, chyba że obiecała coś, co stoi w jawnej sprzeczności z jej przekonaniami i kodeksem moralnym. Ten cud ma wydobywać z ludzi ich lepsze ja, a nie zamieniać w bezwolne sługi świątobliwego. Oczywiście, spełnieniu obietnicy wciąż mogą zapobiec inni ludzie i wypadki losowe.

Teoretycznie świątobliwy nigdy nie poprosiłby nikogo o czyn uwłaczający godności sługi bożego, a tym bardziej nie wykorzystałby cudu do przymuszenia do podobnego bezceństwa. Jeśli jednak tak się stanie, cud najzwyczajniej w świecie odmówi posłuszeństwa. W interesie Stwórcy nie leży zmuszanie ludzi do grzechu.

Słowo *honoru* nie wiąże w nieskończoność. Taka sztuczka zbyt ingerowałaby w wolną wolę daną przez boga każdej myślącej istocie. Cud działa przez jeden dzień na każdy poziom *wiary* świątobliwego.

W tym konkretnym przypadku „dzień” oznacza następną jutrzeńkę. Jeśli przyrzeczenie zostało złożone o północy świątobliwemu o *wierze* równej 1 (takich nędznych amatorów jest jednak na szczęście wyjątkowo mało), cud traci moc już po marnych kilku godzinach.

Świątobliwi najczęściej używają *Słowa honoru*, by namówić osobników o niebezpiecznych skłonnościach, by na jakiś czas odpuścił innym. To niezły sposób na przerwanie wendetty, choćby na krótko.

Słowo honoru przydaje się też, kiedy świątobliwemu potrzeba kilku dodatkowych par rąk, a boi się, że ochotnicy w krytycznym momencie stracą ochotę. Pamiętaj jednak, że niewiele dobrych sług bożych użyje tego cudu do wpłatania choćby i ciemnego typu w niebezpieczną sytuację (w takich przypadkach cud może po prostu zawieść).

SPACER PO WODZIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: specjalny

Nie każdy sługa Niebios potrafi sprawić, by rozstąpiły się wody Morza Czerwonego, a nawet Rio Grande czy innej większej kałuży. Co niestety nie znaczy, że od czasu do czasu nie musi się pilnie na drugą stronę takiej kałuży przedostać. Ten cud pozwala dokonać tej sztuki na nieco inny, choć nie mniej spektakularny sposób.

Udane sprawienie cudu daje świątobliwemu zdolność chodzenia po wodzie. Cudotwórca może spacerować po srebrzystej tafli jak po suchym lądzie, niezależnie, czy na miejsce wędrówki wybrał górskie jezioro, rwącą rzekę czy morze podczas sztormu.

Ponadto, świątobliwy znający cud *Spaceru po wodzie* może taką samą moc dać współwyznawcom. By sztuka się udała, każdy znajdujący się pod działaniem cudu musi wykonać Poważny (7) test własnej *wiary*. Jeśli mu się uda, może chodzić po wodzie jakby sam był cudotwórcą. Oczywiście nie otrzymuje możliwości sprawiania cudu – zwyczajnie cieszy się jego efektami.

Świątobliwy może obdarzyć *Spacerem po wodzie* jedną osobę na każdy poziom *wiary* i musi widzieć tego, kto ma zaraz doświadczyć cudu.

SPOKOJNY SEN

PT: 7

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: 1 godzina / poziom *wiary*

Zasięg: dotyk

Nawet największy heros musi od czasu do czasu uciąć sobie drzemkę, a przykre doświadczenie uczy, że sen nie zawsze jest spokojny i bezpieczny. Pewnie, że jeśli świątobliwy ma dość czasu, może *Poświęcić* miejsce spoczynku i w ten sposób zabezpieczyć je przed siłami zła. Niestety, taka operacja zabiera tydzień czasu, więc opcja z *Poświęceniem* nie wchodzi w rachubę, gdy okoliczności zmuszają do spędzenia nocy w podejrzanej okolicy.

Spokojny sen to taki mały, krótkotrwały cud ochronny, którym świątobliwy może obłożyć kawałek ziemi wystarczający do postawienia kilku łóżek. Cud powstrzymuje nadnaturalne sługi zła przed wkroczeniem na chroniony obszar. Nie jest tak potężny jak *Poświęcenie* no i nie działa trwale, ale aby go sprawić, potrzeba tyle czasu, ile zabiera świątobliwemu zwykła, codzienna modlitwa wieczorna.

Cud chroni kolistą obszar o średnicy nie większej niż 15 stóp. Każda nadnaturalna istota próbująca naruszyć chronione miejsce zatrzymuje się na jednej rundę. *Spokojny sen* działa też na istoty wezwane lub stworzone za pomocą magii. W wypadku próby wtargnięcia, cudotwórca natychmiast się budzi, w pełni świadomy zagrożenia i gotowy do działania. Niepotrzebne są żadne testy zaskoczenia ani *Spostrzegawczości*.

Po pierwszej rundzie istota może wtargnąć na chroniony obszar, jeśli uda się jej Ciężki (9) test *Ducha*. Jeżeli choćby jednemu słudze zła uda się taka sztuka, cud automatycznie przestaje działać.

Spokojny sen nie daje żadnej ochrony przed zwykłymi zagrożeniami w rodzaju zirytowanych Indian, wściekłych misiów grizzly, a nawet kultystów o czarnych sercach. Na wypadek takiego spotkania lepiej trzymać gnata pod poduszką.



SPOKÓJ DUCHA

PT: specjalny

Szybkość: 1 tydzień

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Cud ten leczy z wszelkiego typu demencji niezależnie, co by było ich źródłem. Może nawet wyleczyć demencje wzięte jako zawady w procesie tworzenia postaci, ale pozbycie się ich wciąż musi zostać opłacone punktami nagrody. Wygrzebańcze zawady o charakterze psychologicznym również nie oprą się działaniu *Spokoju ducha*, ale i w tym przypadku pacjent musi za ich usunięcie wybulić pełny koszt w brzęczącej nagrodzie.

Jednorazowo można tym cudem uleczyć tylko jedną demencję, ponadto świątobliwy może prosić o ten cud dla tej samej osoby tylko raz w miesiącu.

Bazowe poziomy trudności leczenia demencji znajdują się w poniższej tabeli. Trudność opiera się na względnej uciążliwości choroby umysłowej, określanej przez Szeryfa. Podaliśmy przykłady po to, by pomóc Szeryfowi podjąć trafną decyzję.

Usunięcie wygrzebańczej zawady jest trudniejsze niż naprostowanie mózgu śmiertelnika, odpowiada bowiem za nią manitou. Za każdym udanym użyciem *Pokoju ducha* obniż wartość wygrzebańczej zawady o 1 punkt.

TRUDNOŚĆ SPOKOJU DUCHA

Demencja

Zawada warta 1 punkt; mamrotanie, ekscentryczne zachowanie, lekkie omamy	5
Zawada warta 2 punkty; patologiczne roztargnienie, pomniejsze fobie	7
Zawada warta 3 punkty; paranoja, cięższe omamy	9
Zawada warta 4 punkty; poważne fobie, mania depresyjna	11
Zawada warta 5 punktów; schizofrenia, niekontrolowany pociąg do złego, każda z wygrzebańczych zawał	13

SPOWIEDŹ

PT: 5

Szybkość: 1 runda

Czas trwania: 1 minuta / poziom wiary

Zasięg: 10 stóp

Kłamać księdzu to trochę tak, jakby kłamać własnej matce. Ludziska często mają z tym problemy, a jeśli już się do tego posuwają, nie wychodzi im to na zdrowie. Jeśli świątobliwy zna w dodatku ten cud, że zamydląc mu oczy jest nawet trudniej niż zwykle.

Prosząc o cud *Spowiedzi*, świątobliwy wybiera jedną osobę. Gdy Bóg go wysłucha, osoba ta będzie miała ciężki orzech do zgryzienia, jeśli tylko powzięła niecny zamiar oszukania kaznodziei.

Za każdym razem, kiedy typ będzie próbował skłamać świątobliwemu prosto w oczy, musi pokonać go w teście *Ducha* przeciwnym do wiary świętego męża. Za każde przebicie w pierwszym teście wiary świątobliwy dostaje premię +2 do testów przeciwnych.

Jeśli wskazana osoba przegra, nie może ot, po prostu, skłamać, choć może próbować ukryć prawdę za sprytną zasłoną słownych uników, przemilczeń i nie-domówień. Jeżeli przytrafi się jej niefart, ze łzami w oczach wyłoży wszystko od początku do końca.

SPRAWDZIAN WIARY

PT: 9

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: własna osoba

Mówią, że wiara czyni cuda. Dobrze mówią. Świątobliwy, który ma dostęp do *Sprawdzianu wiary*, wie, że nawet jeśli wiara nie rozwiązuje wszelkich problemów, to dzięki niej łatwiej je przelknąć.

Udany *Sprawdzian wiary* pozwala zastąpić cechą *Duch* dowolną inną cechą na potrzeby jednego testu, czy to samej cechy, czy umiejętności – jeżeli tylko ten test będzie miał miejsce w tej samej rundzie.

Wielebny Harding stoi przed zdecydowanym na wszystko pistolerem, który trzyma lufę wielkiego gnatu przy głowie zakładniczki. Wielebny chciałby wystrzelić broń z ręki bandziora. Choć jako żołnierz Chrystusa dobry pastor nie raz już używał spluwy, ale nawet dla niego to trudny strzał. Umiejętność *strzelanie: rewolwery* wielbego Hardinga wynosi 5k8. Szczęśliwie, jego *Duch* liczy się w kostkach dwunastościennych. Starając się zwiększyć swoje szanse, Wielebny prosi o *Sprawdzian wiary* i zostaje wysłuchany, dzięki czemu może na jedną akcję zamienić rodzaj kostki *Ducha* z kostkami *Zręczności*. To pozwala mu rzucić za jedno trafienie 5k12 i znacznie zwiększa szanse na uratowanie zakładniczki.

ŚWIATŁOŚĆ

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: własna osoba

Ciemności zawsze sprzyjały złu. Pod osłoną nocy czai się zepsucie, gotowe w każdej chwili dopaść bogu ducha winnych ludzi. *Światłość* rozprasza ciemności i oświetla okolicę łagodnym i przyjaznym światłem.

Cud oświetla teren o promieniu 10 stóp od świątobliwego rozproszonym blaskiem, o sile światła dziennego. Wydaje się on padać gdzieś z góry, ale nie można jednoznacznie określić jego źródła. Na oświetlonym w ten sposób obszarze nie ma miejsca dla żadnych cieni.



Wszelkie testu *szukania* wykonywane w czasie i zasięgu działania cudu mają premię +2, zaś od wszelkich testów *skradania* odejmuje się -5. Mocno utrudnia to życie kanciarzom lubiącym korzystać z kanta *Człowiek-widmo*.

Najważniejsze jest jednak to, że jeśli świątobliwy uzyska przebicie w teście *wiary*, nadnaturalne zło stworzy, znajdujące się na obszarze działania światłości, będą miały -2 do wszystkich testów cech i umiejętności. Dodatkowo, jeżeli zaatakują spoza oświetlonego obszaru, od wszelkich rzutów odejmować będą -1.

ŚWIĘTE SZATY

PT: 5

Szybkość: 2

Czas trwania: 10 minut / poziom *wiary*

Zasięg: dotyk

Święte szaty dają kompletną ochronę przeciwko skrajnym temperaturom – zarówno zimnu, jak i gorącu. Postać, na którą działa ten cud, nie odczuwa dyskomfortu ani od szalejących płomieni, ani od zabójczego chłodu.

Choć cud pozwala ignorować efekty nawet najstraszniejszych temperatur, nie daje żadnej osłony przed skutkami ubocznymi ich występowania. Na przykład, choć chroniona nim osoba może bezpiecznie przejść przez płonący dom, a płomień nawet jej nie lisną, to gryzący dym wciąż odbiera jej Dech.

Cud jest mniej skuteczny przeciwko magicznemu gorącu i zimnu, powodowanemu, na przykład, przez kant *Odmrożenie*. W takich przypadkach, Święte szaty zapewniają odpowiednik 1 poziomu osłony przeciwko wszelkim obrażeniom. Jeśli efektem magicznego zimna bądź też ciepła jest jedynie utrata Tchu, cud chroni przed nią całkowicie. W innych przypadkach, osobie pod wpływem cudu pozostaje zacisnąć zęby i cierpieć.

Cudotwórca może obdarować *Świętymi szatami* jedną osobę na każdy sukces uzyskany w teście *wiary*.

TYLKO SPOKÓJ

PT: 5

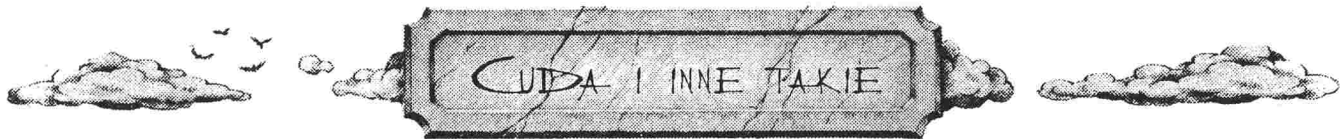
Szybkość: 1

Czas trwania: 5 minut / poziom *wiary*

Zasięg: 5 stóp

Punkt widzenia każdej osoby jest skrzywiony przez jej przekonania i przyzwyczajenia. Niestety, takie łuski na oczach zaciemniają światło prawdy i mogą doprowadzić do nieroztropnych czynów. Cud ten pozwala świątobliwemu pomóc bliźnim w dostrzeżeniu sytuacji taką, jaka jest naprawdę, bez niepotrzebnych zabarwień.

By cud mógł się spełnić, bohater musi mieć co najmniej minutę czasu i okazję do przetłumaczenia wybranej osobie paru rzeczy w spokojny i racjonalny sposób. Po minucie wykonuje test *wiary*, przeciwstawny do *Ducha rozmówcy*. Jeśli test się



CUDA I INNE TAKIE

powiedzie, może usunąć skutek jednej umysłowej zawady. Za każde przebicie może uciszyć kolejną zawadę.

Pod pojęciem „umysłowe” rozumiemy zawady, które zmuszają postać do działania w określony sposób. Uparci bohaterowie na krótko zaczynają myśleć racjonalnie i słuchać cudzych argumentów, mściwi odkładają wendettę na później, a lubieżnicy dochodzą do wniosku, że myśleć można zawartością czaszki, a nie spodni (albo spódnicy).

Poza tym zawady działają normalnie.

Na przykład, jeśli *Tylko spokój* zostanie użyty do tymczasowego przełamania naturalnych odruchów cykora, cud usztywni mu kręgosłup na tyle, żeby przez jakiś czas postępował odważnie, ale ludziska i tak będą o nim myśleli jako o śmierzącym tchórze. Wciąż będzie odejmował -2 od prób *perswazji* w stosunku do osób odnoszących się do cykorów z pogardą.

Na krótką metę cudu tego można też użyć do pokonania *demencji*, prawdziwą pomoc może w tym wypadku przynieść jednak tylko *Spokój ducha*.

Zasady religijne to nie zawady, nie można więc potraktować ich tym cudem. Buddysta pozostanie pacyfistą, niezależnie od tego, jak wysoko rzucisz w teście *wiary*.

Cud ogranicza fakt, że nie można wpłynąć nim na jedną osobę częściej niż raz dziennie.

UKOJENIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 5 rund / poziom *wiary*

Zasięg: dotyk

Dobrzy ludzi nie lubią patrzeć na cierpienie blźnich.

Ukojenie pozwala świętobliwemu zbawić od bólu cierpiącą osobę. Podobnie jak w przypadku *Nałożenia rąk*, cudotwórca nie może *ukoić* własnego cierpienia.

Jeśli cud zostanie użyty z powodzeniem, eliminuje wszystkie modyfikatory od ran, dokuczające ranemu. Nie leczy jednak obrażeń, a jedynie uśmierza powodowany przez nie ból.

Póki cud działa, znajdująca się pod jego wpływem osoba nie odczuwa zadawanego jej bólu i jeśli zostanie ranna, może czasowo zignorować powodowany przez obrażenia modyfikator. Gdy czas trwania *Ukojenia* się kończy, ból wraca i ranny odejmuje od testów wartość zależną od najpoważniejszej ze swoich ran.

UKRYCIE

PT: 7

Szybkość: 1

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: 1 jard / poziom *wiary*

Niezależnie od tego, jak bardzo odważny (lub głupi) jest bohater, zawsze przychodzi czas, w którym

dyskrecja okazuje się niezbędna. Świętobliwy, który posiada w swym repertuarze *Ukrycie*, potrafi skłonić siły wyższe, by skryły jego i jego towarzyszy przed oczyma nieprzyjaciół.

By cud mógł się powieść, bohater (i każdy, kto ma być objęty jego działaniem) musi w jakiś sposób spróbować się ukryć. Kryjówka nie musi być najlepsza na świecie, ale próba powinna być uczciwa – zaćknięcie maskującego liścia laurowego za ucho na pewno nie wystarczy.

Za każdy uzyskany w teście *wiary* sukces, świętobliwy może *Ukryć* siebie lub jednego z towarzyszy znajdujących się w zasięgu cudu.

Jeśli nieprzyjaźnie nastawiona postać lub istota chce wyczuć obecność *Ukrytych* bohaterów, musi wykonać test *Spostrzegawczości* przeciwstawny do *wiary* świętobliwego. Do testu doliczają się wszelkie modyfikatory *Spostrzegawczości*. Jeśli w czasie próby o cud świętobliwy miał dodatkowe sukcesy, za każdy z nich może dodać +2 do wyniku w teście przeciwstawnym. Osoby życzliwe świętobliwemu i jego kompanom nie mają żadnych problemów z przejrzaniem ich *Ukrycia*.

Każdy przeciwnik może podjąć tylko jedną próbę dostrzeżenia *Ukrytych* bohaterów. Jeśli przegra, nie zauważy ich, póki *Ukrycie* będzie działało. Jeżeli beneficjenci cudu opuszczą swoje kryjówki, zaczną się głośno zachowywać lub spróbują kogoś zaatakować, efekt *Ukrycia* zniknie natychmiast.

URODZAJ

PT: 5

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: specjalny

Zasięg: zasięg wzroku

Pewien mądry mąż powiedział kiedyś, że nie samym chlebem człowiek żyje, ale bez chleba też piorunem odwali kitę. Dzięki mocy tego cudu świętobliwy może zadbać o bardziej przyziemne potrzeby swojej trzódki.

Udane sprawienie cudu *Urodzaju* zwiększa plon zbierany z jednego pola. Może ono mieć obszar dziesięciu akrów na każdy poziom *wiary* świętobliwego.

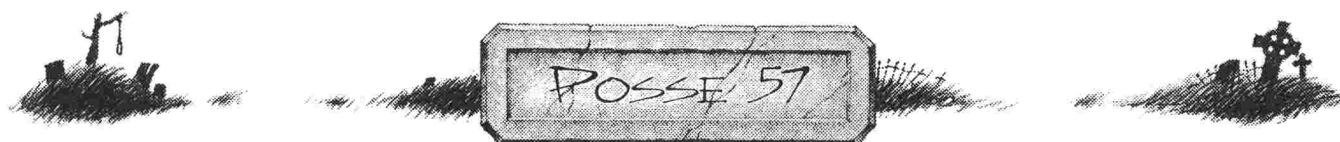
Zebrane z pola plony są bogatsze o 10% za każdy sukces, jaki świętobliwy osiągnie w standardowym teście *wiary*. Efekty *Urodzaju* widać przy najbliższych zbiorach, niezależnie do pory roku, w jakiej cud został sprawiony.

Jedną okolicę można wspomóc cudem tylko raz na zbiory. Ponadto, jeśli to samo pole zostanie wzmocnione przez kilku różnych świętobliwych, na wegetację wpłynie tylko najmocniejszy z cudów *Urodzaju*.

WĘZÓWKADANIE

PT: 7

Szybkość: 1





Czas trwania: 5 rund / poziom *wiary*

Zasięg: dotyk

Żaden szanujący się świętobliwy nie może się obejść bez solidnego kostura. Nie tylko daje on ulgę zmęczonym podczas długich wędrówek po pograniczu plecom, ale także znakomicie sprawdza się jako dosadna wskazówka dla zagubionych dusz. Ten cud pozwala świętobliwemu zamienić wiernego towarzysza wędrówek w symbol bożego gniewu.

Aby go uczynić, bohater musi mieć na podorędziu zacy kawał kija, długości co najmniej trzonka od siekiery. Gdy zachodzi potrzeba, wzywając imienia Pańskiego, cudotwórca rzuca kijem o ziemię. *Wężowładanie* na czas trwania cudu zamienia drewno w żywego węża. Świętobliwy może w każdej chwili przywrócić kosturowi naturalną formę, podnosząc gada gołą ręką.

Jeśli w teście *wiary* cudotwórca osiągnie tylko jeden sukces, wąż jest zwykłym, niejadowitym gadem, pozbawionym jakichkolwiek niezwykłych cech. No, oczywiście poza tą, że jeszcze przed chwilą był najzupełniej normalnym kawałkiem drewna, pozbawionym jakichkolwiek niezwykłych cech.

Jeżeli bohater uzyska przebicie w teście *wiary*, powstała gadzina należy do jadowitych – najczęściej kij zmienia się w grzechotnika, choć przy odrobinie szczęścia może się przytrafić cokolwiek.

Ale i tak, niezależnie od gatunku, profil i zdolności węża są takie same jak u grzechotnika. Świętobliwi

bohaterowie powinni pamiętać, że ukąszenie jadowitego węża może być zabójcze i używać tego cudu z pełną rozważą.

Wąż wykonuje polecenia stwórcy najlepiej, jak potrafi. Bohater nie musi ich nawet wypowiadać – rozumieją się z wężem bez słów. Niestety, gady nie są inteligentne, więc mogą zrozumieć tylko najprostsze polecenia.

Inaczej niż w przypadku większości zwierząt przyzwanych za pomocą magii, węże stworzone tym cudem nie muszą wykonywać testu *jaj*, jeśli mają zaatakować istotę nadnaturalną.

Profile obu rodzajów węży, powoływanych do życia przez cud *Wężowładania*, prezentujemy poniżej.

NIEJADOWITY WĄŻ

Najczęściej jest to średniej wielkości wąż-dusiciel (na przykład sześcio- lub siedmiostopowy boa albo pyton).

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 2k8, Sz: 3k8, Wig: 2k4, Zr: 1k4

Walka: duszenie 3k8.

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

Rozmiar: 3

Zdolności specjalne: Miazdżenie: Jeśli wężowi uda się atak na głowę lub trzewia ofiary nie większej od człowieka, owija się wokół niej uściskiem żelaznych splotów, powodując utratę 1k4 Tchu na początku

każdej rundy. Ofiara może wypłacać się z opresji, pokonując węża w przeciwnym teście *Sily*.

JADOWITY WĄŻ

Jadowite węże to najczęściej grzechotniki, kobry i żmije.

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

Walka: wręcz 4k6

cechy umysłowe: Cha: 1k6, D: 1k4, Spo: 2k10, Spt: 1k4, W: 1k4

Zastraszanie 2k6

Rozmiar: 2

Terror: 3

Zdolności specjalne:

Ugryzienie: Siła

Trucizna: Jeśli wąż ugryzie swoją ofiarę i zada jej przynajmniej jedną ranę, automatycznie wstrzykuje jej śmiertelną truciznę. Ofiara musi natychmiast wykonać Zwykły (5) test *Wigoru*. Jeśli test się powiedzie, okolica ugryzienia boleśnie obrzmiewa i przez 1k6 dni jest bezwładna. Jeśli test się nie uda, nieszczęśnik natychmiast traci przytomność i w ciągu 1k6 godzin umiera, chyba, że ktoś fachowo opatrzy ukąszenie. Fachowość oznacza udany Ciężki (9) test *medycyny*: *jakiegokolwiek*.

WIECZERZA

PT: 5

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Nieważne, ile zła czai się dookoła, człowiek musi jeść. Umrzeć z głodu można z równym powodzeniem, jak od rany postrzałowej, – o czym większość kandydatów na bohaterów zdaje się zapominać. Świętobliwy, który ma dostęp do tego cudu to koło ratunkowe dla posse zagubionego w głuszy, z dala od cywilizacji i aprowizacji.

Wieczerza pozwala pomnożyć posiadane racje żywnościowe. By sprawić cud *Wieczery* świętobliwy musi mieć ilość dość jedzenia, by nakarmić jedną osobę. Jeśli nie ma zarcia, nie ma cudu.

Każdy sukces w teście *wiary* świętobliwego podwaja posiadaną ilość żywności

Na przykład, sukces i dwa przebicia zamienią jeden skromny posiłek w ucztę dla ośmiu osób, a jeden sukces zamieni dwie racje żywnościowe w cztery.

Niestety, żywności stworzonej tym sposobem nie można przechowywać, musi więc zostać zjedzona tego samego dnia. Wszelkie pozostałości po *Wieczery* psują się dokumentnie po następnym wschodzie słońca.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by świętobliwy znający cud *Manny z nieba* pomnażał pożywienie uzyskane za jego pomocą.

WSKAZÓWKA

PT: 5

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: specjalny

Zasięg: specjalny

Niewielu ludzi błędziłoby, gdyby w potrzebie miało ze sobą wytrawnego trapera lub zwiadowcę. Dzięki *Wskazówce* świętobliwy zawsze może liczyć na przewodnika – z tą różnicą, że siły wyższe lepiej znają każdy szlak, niż najsprawniejszy nawet indiański tropiciel.

Cud ten ma dwójakie zastosowanie. Po pierwsze, pozwala cudotwórcy odnajdywać zgubione przedmioty, a po drugie może mu wskazać drogę do poszukiwanego miejsca.

Gdy *Wskazówki* używać przy szukaniu zguby, jej czas trwania wynosi 1 minutę na poziom *wiary*, a zasięg 10 jardów na tenże. Jeśli stanie się cud, a przedmiot znajduje się w jego zasięgu, świętobliwy znajduje doń drogę jak po sznurku.

Aby wykorzystać cud do odnalezienia przedmiotu, świętobliwy musi mieć w głowie dobry obraz tego, czego szuka. Jeśli nigdy nie widział zguby, musi przynajmniej zdobyć jej dokładny opis, a i tak w podobnych przypadkach odejmuje -5 do testu *wiary* przy proszeniu o cud.

Za pomocą *Wskazówki* nie można odnaleźć przypadkowego przedmiotu, na przykład „rewolweru” albo „broni, która zabije wynaturzenie grasujące



w Pagosie". Obiekt musi być dokładnie nazwany, jak „Peacemaker szeryfa Conroya” albo „strzała zrobiona przez szamana Kroczącego W Cieniu”.

Cud ten działa niezależnie od barier i skrytek, które dzielą świątobliwego od poszukiwanej rzeczy. Ręka boska wskazuje cudotwórcy, jak ominąć przeszkodę w rodzaju murów lub rozpadlin, jeśli tylko okręży na drogę mieści się w zasięgu cudu.

Cudotwórca bardziej czuje niż wie, gdzie znajduje się poszukiwany obiekt, tak więc w przypadku, gdyby *Wskazówka* się skończyła, zanim go odnajdzie, będzie znał ogólny kierunek, w którym powinien się udać, ale nic więcej.

Cudotwórca może też skorzystać z drugiego zastosowania *Wskazówki*, dzięki któremu zaprowadzi go ona do wybranego miejsca.

Użyty w tym celu cud ma praktycznie nieograniczone zasięg i czas trwania równy jeden dzień. Jedynym ograniczeniem *Wskazówki* jest warunek, że poszukiwane miejsce musi znajdować się na starej, dobrej Matce Ziemi.

Świątobliwy musi dokładnie wiedzieć, dokąd chce się udać, może być to jednak miejsce, o którym tylko słyszał, punkt na mapie lub miejsce przeznaczenia określone w dowolny, inny sposób. Cud bezbłędnie odnajduje każdą lokację, jeśli jej obszar jest nie mniejszy niż sto jardów kwadratowych.

Miejsce musi być rzeczywistą lokacją, w rozumieniu geograficznym – jak, na przykład, miasteczko, wodospady Wichita i tym podobne. Cud automatycznie zlokalizować położenie jakiegoś przedmiotu lub miejsce pobytu osoby: „kryjówka, w której Czarnobrody zakopał swój skarb” albo „w okolicy szesciostrzałowców Dzikiego Billa” – nieważne, jak bardzo usiłowałby ukryć swój prawdziwy zamiar w sprytnie ułożonej prośbie, bóg rozpozna ukryte intencje.

Tak jak w przypadku pierwszego zastosowania *Wskazówki*, cudotwórca raczej czuje niż wie, gdzie powinien się udać, by trafić do celu. Każdego dnia cud należy czynić na nowo, by prowadził świątobliwego.

Jeśli cudotwórca przytrafi się niefort w teście *wiary*, przedmiot lub miejsce pozostają na zawsze przed nim ukryte i nigdy nie uzyska już *Wskazówki*, jak je odnaleźć.

WSPOMOŻENIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotykalny

To słabsza wersja *Nałożenia rąk*, dobra na okazje, w których pomoc świątobliwego potrzebna jest na przysłowiowe zapalenie płuc. Cud natychmiast przywraca pacjentowi 1k6 Tchu za każdy sukces (pamiętaj o przerzucaniu asów!). Jako że świątobliwym

obcy jest wszelki egoizm i dbałość o własną skórę w obliczu ważniejszych spraw, nie można *Wspomóc* samego siebie.

Na wygrzebanców *Wspomożenie* nie działa.

WYŚWIĘCENIE

PT: 7

Szybkość: 1 godzina

Czas trwania: specjalny

Zasięg: specjalny

W dzisiejszych czasach świat pełen jest sług Nieprzyjaciela, im większe więc wsparcie będzie miał świątobliwy na podporządku, tym lepiej. *Wyświęcenie* pozwala cudotwórcy brać rekruta do walki o dobrą sprawę, zarówno na krótko, jak i na dłużej.

Cud ten ma dwa zastosowania. Po pierwsze, można go użyć, by przekazać współwyznawcy ograniczoną zdolność czynienia cudów. Po drugie, *Wyświęcenie* pomoże postaciom, które zdecydowały się dźwigać swój krzyż i dołączyć do grona bożych wybrańców.

Aby dać drugiej osobie możliwość prośnienia o boską pomoc, świątobliwy musi wpięć wybrać jeden ze znanych sobie cudów. Bohater uzyskujący taką łaskę musi być tego samego wyznania, co świątobliwy, i musi mieć co najmniej jeden poziom umiejętności *wiary*.

Za każdy sukces, osiągnięty przez świątobliwego w teście *wiary*, bohater otrzymuje jedną sposobność sprawienia cudu, którym został obdarowany. Ma pełny dostęp do wszystkich dawanych przez cud możliwości, ale prosi o niego używając własnej *wiary*. Każda prośba o cud, nawet taka, która się nie powiodła, traktowana jest jak wykorzystanie danej sposobności – strzeżcie się więc, o ludzie małej wiary!

Choć postać może naraz pozostawać pod działaniem tylko jednego *Wyświęcenia*, świątobliwy *Wyświęci* tyle osób, ile mu się żywnie podoba. Jest w tym jednak haczyk – za każdego obdarowanego cudem delikwenta, świątobliwy odejmuje -2 do własnych testów *wiary* wykonywanych przy okazji prośnienia o cuda, które przed chwilą rozdał. Gdy obdarowany wykorzysta już swój limit cudotwórstwa, modyfikator ten natychmiast znika. Cuda, których świątobliwy nikomu akurat nie ofiarował, pozostają wolne od tego efektu.



103

Wyświęcenie użyte na drugi sposób wspomaga bohatera w trudnej próbie zostania świątobliwym. Szeryf zna wszystkie pikantne szczegóły wymaganego postępowania, a na czas świętej misji *Wyświęcona* postać otrzymuje premię +1 do testów *wiary* i *Ducha*. Za użycie cudu w tak zbożnym celu świątobliwy nie cierpi żadnych uszczerbków.

WYTRWAŁOŚĆ

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 2 rundy / poziom wiary

Zasięg: własna osoba

Historia zna mnóstwo przypadków, kiedy świętobliwi cierpieli straszliwe męki z rąk wrogów ich wiary. Męczennicy wszystkich religii ze stoickim spokojem wytrzymywali tortury, które ludzi mniejszego ducha dawno powaliłyby na kolana.

Wytrwałość sprawia, iż cudotwórca nie traci Tchu z powodu otrzymywanych ran. Pozwala to beneficjentowi cudu toczyć bój o dobrą sprawę mimo ciężkich obrażeń na ciele.

Nie zapobiega on, niestety, ranom, ani ich skutkom, czyli modyfikatorom – niweluje tylko stratę Tchu. Nie chroni też przed utratą Tchu spowodowaną przez kanty, czary czarnej magii i specjalne zdolności bazyli.

WYZWOLENIE

PT: 5

Szybkość: 1 runda

Czas trwania: chwila

Zasięg: dotyk

Jest takie stare twierdzenie, które mówi, że prawda cię wyzwoli. Cóż, więzienia pełne są typków, którzy gniją sobie, spokojnie czekając, aż prawda podrzuci im piłę do metalu albo wysadzi ściany mamra. Na szczęście, w przypadku świętobliwych prawda dostaje od sił wyższych mały impuls do działania.

Ten cud rozluźnia pęta, rozpinają kajdany i otwiera drzwi, za którymi więziony jest świętobliwy. Każdy sukces w teście wiary pozwala na pozbycie się jednej krępującej przeszkody. Oczywiście, nie ma żadnego powodu, żeby postać nie mogła prosić o cud kilka razy, jeśli jej oprawcy poświęcili pętaniu służby bożego szczególnie dużo uwagi.

W zamierzeniu, **Wyzwolenie** ma służyć do oswobodzenia dobrych ludzi z niewoli. Może wprowadzić otwierac wszelkie drzwi i zamki, ale jest to już o wiele trudniejsze. Przy każdej próbie pokonania zamknięcia, które nie krępuje świętobliwego, do testu wiary odejmuje się -5. Poza tym, cudotwórca może podjąć tylko jedną taką próbę dziennie.

ZĄB ZA ZĄB

PT: specjalny

Szybkość: 1 (zwiewanie)

Czas trwania: trwały

Zasięg: wzrok

Wielu świętobliwych uważa, że jeśli dobry chrześcijanin zostanie uderzony w jeden policzek, powinien nadstawić drugi. Czasami kończy się tym, że słuchający takich rad obrywają po głbie z obu stron. Dlatego też drugą popularną wśród trzódki maksymą jest „oko za oko, ząb za ząb”. Ten cud wyraźnie faworyzuje tę drugą postawę.

Ząb za ząb sprawia, że osoba, która zraniła świętobliwego, sama zostaje zraniona. Odniesiona w ten

sposób rana jest identyczna z tąadaną słudze bożemu.

Boska sprawiedliwość zostaje wymierzona jedynie za ostatnią otrzymaną ranę i dotka osoby lub istoty, która zraniła cudotwórcę (jeśli świętobliwy w jakiś sposób otrzymał kilka ran na skutek jednego ataku, cud odda je wszystkie, jak należy).

By użyć tego cudu, świętobliwy musi wpięrw zostać przez kogoś zraniony. Oczywiście, jeśli nie przeżyje ataku, nie zdoła poprosić o boską pomoc. **Ząb za ząb** nie może być sprawiony, zanim rana nie zostanie zadana – i nie pomogą tu żadne karty trzymane w rękawie.

Kiedy już świętobliwy oberwie jak należy, musi poświęcić najwyższą posiadaną kartę akcji (i, jak zwykle, karta z rękawa liczy się właśnie jako najwyższa). Jeśli wszystkie akcje bohaterowi wyszły, nie może cudować. A w następnej rundzie będzie już za późno na sprawiedliwość.

Cud oddaje dokładnie taką samą ranę, jakiej doświadczył świętobliwy, więc jeśli nasz bogobojny spryciarz wykorzysta sztony losu do zmniejszenia uszczerbku na zdrowiu, sprawiedliwym będzie, jeżeli jego przeciwnik również oberwie ze zmieszonego kalibru.

Ząb za ząb zwraca rany, a nie obrażenia – różnica Rozmiaru pomiędzy świętobliwym a jego wrogiem nie ma tu więc najmniejszego znaczenia.

Wreszcie, **Ząb za ząb** może zostać zastosowany tylko raz na każdą ranę.



Wielebny Harding znalazł się w paskudnej sytuacji, uwięziony w kanionie wraz z wyjątkowo natarczywym grzechotnikiem z Mojave. Potwór wymierza mu okrutny cios macką, zadając krytyczną ranę (4 poziomy) w bebechy. Naszemu wielebnemu udaje się jednak ustać na nogach i prosi Boga o wymierzenie sprawiedliwości – **Ząb za ząb**. Pan Zastępów słyszy jego wołanie i w sprawiedliwym gniewie wypłaca grzechotnikowi cztery poziomy ran, miażdżąc obłeśne trzewia wynaturzenia.

ŹRÓDKO

PT: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta / poziom wiary

Zasięg: dotyk

Gdy posse przypadkiem znajdzie się na pustyni lub bezkresnej prerii, zwykle bardziej potrzebuje wody, niż słów mądrości czy kazania o bożym miłosierdziu. W końcu coś warta jest wskazówka od Boga, jeżeli pastuch umrze z pragnienia, nim zdoła ją rozszyfrować?

Ten cud pozwala świętobliwemu wywołać wodę z głębi ziemi. Nieważne, czy jest po środku pustyni Mojave, czy w skalnych rozpadlinach Sierra Nevada, **Źródło** wywołuje strumień czystej, świeżej wody,

wolnej od zanieczyszczeń, zdatnej do picia i – w cudowny sposób – orzeźwiającej!

Woda tryska z ziemi w całkiem niezłym tempie – jakieś 10 galonów na minutę. Jeśli sprzyja temu rzeźba terenu, zbiera się w efektownej kałuży i pozostaje tam, póki wyparuje lub ktoś jej stamtąd nie zabierze. Oczywiście, sucha, pełna szczelin ziemia może wchłonać cudowną wodę, więc jeżeli bohaterowie są spragnieni, niech się lepiej pośpieszą.

WYMYŚLANIE NOWYCH CUDÓW

Pomimo starań i najlepszych chęci na pewno nie udało nam się ująć w tej książce każdego cudu, o jaki proszą lub mogą poprosić świątobliwi (tak samo lista religii daleka jest od zamknięcia). Może przyjąć taka chwila, że zechcesz wymyślić dla swojej postaci jakiś mały cud lub dwa. W porządku. Przecież to znaczy, że myślisz o swoim bohaterze i wkładasz w grę wiele starania. A to nawet lepiej niż w porządku.

Gdy już zdecydujesz, że chciałbyś stworzyć nowy cud, pogadaj o tym ze swoim Szeryfem.

Pamiętaj, że niezależnie od tego, co ty wykombinujesz, ostatnie słowo należy do niego, więc lepiej usłyszeć je od razu.

Przy tworzeniu cudu niewiele jest ograniczeń. W końcu jak sama nazwa wskazuje, to cuda, nie?

RODZAJ I RÓWNOWAŻA

Moce, jakich świątobliwym używają ich boscy zwierzchnicy, mają najczęściej naturę defensywną. Dzieje się tak nie dlatego, że siły wyższe nie potrafią zapewnić swoim wyznawcom ciężkiej artylerii. Potrafią, jak cholera. Mówimy tu o siłach, które powołały do życia cały ten pokręcony wszechświat! Chodzi tu raczej o sprawy wolnej woli i nieskrępowanego wyboru. Choć bóg pomaga, świątobliwy musi sam staczać swoje bitwy.

Ludzkość musi stawić czoło siłom Zła własnymi siłami. Niebios są bardziej niż chętne wyrównać trochę szanse ludzi, ale nie mogą przeciągać struny, bo przeważenie szali na ich korzyść kłóciłoby się z koncepcją wolnej woli.

Z tego samego powodu, dla którego sługi boże nie władają potężną magią bojową, moc z Niebios przychodzi zwykle w małych porcjach.

W rezultacie większość cudów jest zorientowanych na leczenie i ochronę wiernych. Co nie znaczy, że nie ma innych mocy. Na poprzednich stronach znajdziesz mnóstwo przykładów najrozmaitszych.

Ponadto, niezależnie od powodowanego efektu, cuda działają w bardziej subtelny sposób, niż kanty kanciarzy czy czary czarnej magii, z których korzystają kultyści.

No dobra, cały ten wywód można zamknąć w stwierdzeniu, że cud pozwalający świątobliwemu



ciskać piorunami to nie jest dobry cud. Pogłównij trochę i wymyśl bardziej twórczy sposób wykorzystania boskiej mocy. Na dłuższą metę będzie to nie tylko ciekawsze, ale sprawi ci większą satysfakcję.

WEWNĘTRZNA MECHANIKA CUDU

Teraz, kiedy już obmyśliłeś śliczny nowy cudzik lub dar, tą trudniejszą część zadania masz z głowy. Zostało tylko jakoś ożenić pomysł z zasadami **Martwych Ziemi**.

POZIOM TRUDNOŚCI

Wszystkie cuda oparte są na umiejętności *wiara* świątobliwego. Podstawowa trudność sprawienia cudu jest Zwykła (5), choć poważniejsze efekty będą wymagały pokonania Poważnej (7) trudności, a przy naprawdę mocnych cudach niezbędny jest Ciężki (9) test *wiary*.

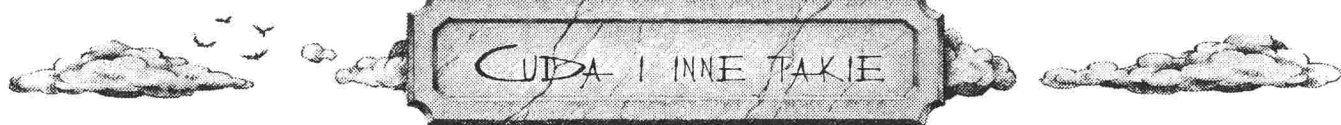


Rozdział 6

Jeśli cud wydaje ci się wyrastać ponad tę skalę, to pewnie nie jest wcale cudem, tylko czymś jeszcze potężniejszym. Co może być potężniejszego od boskiego cudu? Dowiesz się tego z rozdziału szóstego, jeśli uzyskasz pozwolenie Szeryfa, by tam zajrzeć – to Ziemia Niczyja, brachu.

ZASIĘG

Bazowym zasięgiem większości cudów jest 5 jardów razy poziom umiejętności *wiara* świątobliwego.



CUDA I INNE TAKIE

Cuda leczące zwykle wymagają, by świętobliwy dotknął beneficjenta, a cuda ochronne mogą mieć większy niż zazwyczaj zasięg – powiedzmy 10, a nawet więcej jardów na poziom *wiary*. Oczywiście jest, że zasięg efektów poprawiających wrodzone zdolności cudotwórcy jest ograniczony do jego własnej osoby.

CZAS TRWANIA

Czas trwania oparty jest na działaniu cudu i wywoływanym przezeń efekcie. Niektóre cuda, jak na przykład *Ofiara*, działają natychmiast, w jednej chwili. Zadziałały i tyle.

Cuda leczące powinny zwykle przynosić trwały efekt, w przeciwnym bowiem przypadku po upływie czasu trwania cudu pacjentowi znów otworzyłyby się rany, a tego przecież byśmy nie chcieli. Dobra zasada w przypadku innych cudów brzmi: im mocniejszy efekt, tym krócej trwa.

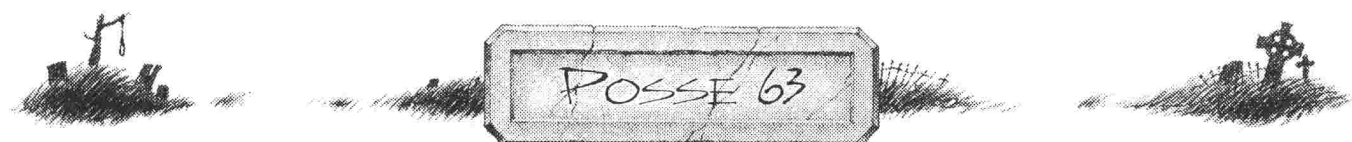
EFEKTY

Efekty są ograniczone jedynie polem twojej wyobraźni i rodzajem cudu. Przy określaniu ich mocy możesz sięgnąć do cudów przedstawionych w niniejszej książce. Jeśli dobrze poszukasz, pewnie znajdziesz coś, na czym będziesz mógł oprzeć działanie swojej kreacji.

SZERYFOWIE

Twój Szeryf jest w tym procesie ważną osobą, albowiem to od niego zależy, co jest dozwolone, a co nie. Jeśli to, co wysmażyłeś, mu się nie spodoba, będziesz musiał przysiąc i dostosować swój cud – czy też dar – zgodnie z sugestiami prowadzącego.

Pamiętaj o uświęconej regule: OSTATNIE SŁOWO NALEŻY DO SZERYFA.



RODZIAŁ

CUDA

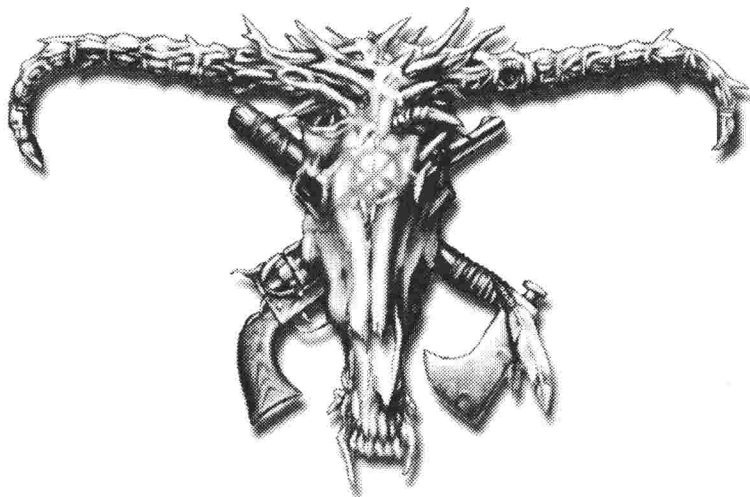
Cud	PT	Szybkość	Czas trwania	Zasięg	Działanie
Anielskie skrzydła	5	1	Koncentracja	10 jardów/wiara	Pozwala uniknąć przykrych skutków upadku.
Babel	5	1	5 rund/wiara	10 rund /wiara	W zasięgu cudu każde słowo zamienia się w bełkot.
Boża forteca	7	1 minuta	1 godzina/wiara	Dotyk	Wzmacnia konstrukcje, gadzety i pojazdy.
Boża pięść	5	1	1 minuta	Własna osoba	Zwiększa tymczasowo siłę cudotwórcy.
Boża ruletka	5	1	Trwały	Własna osoba	Bohater może grać o sztony losu.
Broń z ręki	3	1	3 rundy	5 jardów/wiara	Zmniejsza jedną z umiejętności przeciwnika.
Całopalenie	7	2	Chwila	Dotyk	Palne przedmioty wybuchają płomieniem.
Cenzura	Specjalny	1 (Zwiewanie)	Chwila	5 jardów/wiara	Zwiększa trudność odpalenia kanta.
Derwiz	7	1	1 runda/wiara	Własna osoba	Daje wielkie możliwości bojowe.
Duchowy kuksaniec	7	1	Chwila	5 stóp/wiara	Niewidzialna moc uderza w nieprzyjaciela.
Dzieła szatana	7	2	Koncentracja	Własna osoba	Gadzety nie działają na świątobliwego.
Dziękczynienie	5	1	Trwały	Dotyk	Oczyszcza wodę i pożywienie.
Egzorcyzm	Specjalny	8 godzin	Trwały	1 jard	Wygania ducha z opętanej osoby.
Empatia	7	2	Koncentracja	5 jardów/wiara	Pozwala wyczuć emocje drugiej osoby.
Enigma	Przeciwstawny	1 runda	1 runda/wiara	5 jardów	Zajmuje uwagę celu nierozwiązywalną zagadką.
Gniew	5	1	1 runda/wiara	Własna osoba	Pozwala użyć sztona losu do zwiększenia obrażeń.
Inspiracja	5	1 minuta	Specjalny	Specjalny	Zwiększa szanse obniżenia strachu za pomocą <i>bajania</i> .
Interpretacja wizji	5	1	Chwila	Własna osoba	Pomaga zrozumieć symbolikę wizji.
Jaskinia lwów	5	1	Koncentracja	Wzrok	Dzikie zwierzęta potulniejają.
Język gietki	7	1	1 minuta/wiara	Własna osoba	Pozwala mówić obcymi językami i je rozumieć.
Konsekracja przedmiotu	7	1 minuta	Zachód słońca	Dotyk	Nadaje przedmiotowi świętą moc.
Konsekracja uzbrojenia	7	1 minuta	Zachód słońca	Dotyk	Czyni broń zdolną ranić nienaturalne stwory.
Machniom	7	1	1 runda	10 jard/wiara	Pozwala zamienić się cechą z innym bohaterem.
Mediacja	Przeciwstawny	1	1 runda	10 stóp/wiara	Pomaga ukoić potencjalnie niebezpieczną sytuację.
Męczeństwo	5	1 (Zwiewanie)	Trwały	Wzrok	Pozwala przyjąć obrażenia zadane przyjacielowi.
Miłosierdzie	5	1	5 rund/wiara	Własna osoba	Pozwala użyć morderczej broni w mniej śmiercionośny sposób.
Nałożenie rąk	Specjalny	1 minuta	Trwały	Dotyk	Leczy rannych (nie można leczyć siebie).
Napomnienie	Przeciwstawny	1	Chwila	Własna osoba	Pozwala zastąpić <i>Zastraszanie wiarą</i> .
Niezbadane ścieżki	7	1 runda	1 runda	Własna osoba	Pozwala przenikać przez obiekty materialne.
Obraz i podobieństwo	Specjalny	1 runda	1 runda/wiara	100 jardów/wiara	Pozwala świątobliwemu stworzyć kopię własnej osoby.

RODZIAŁ

CUDA

Cud	PT	Szybkość	Czas trwania	Zasięg	Działanie
Ochrona	Przeciwstawny	1	1 runda	Własna osoba	Chroni przed nadnaturalnym złem.
Ofiara	5	1	Trwały	Wzrok	Pozwala na przekazanie sztona losu.
Okazanie	5	1	10 rund/wiara	Własna osoba	Wykrywa schowanych lub przebranych nieprzyjaciół.
Opatrzność	5	1 minuta	Koncentracja	Własna osoba	Czyni bohatera bardziej czujnym.
Ostatnie namaszczenie	5	1 minuta	Trwały	1 jard	Sprawia, że zmarli nie wracają.
Oślepienie	Przeciwstawny	1	1 runda/wiara przez 2	10 jardów	Tymczasowo oślepia przeciwnika.
Panaceum	Specjalny	1 minuta	Trwały	Dotyk	Zwalcza chorobę i truciznę.
Pancerz prawości	5	1	1 runda	Własna osoba	Odejmuje wynik testu od otrzymanych w rundzie obrażeń.
Pieśń bojowa	5	1	Specjalny	Słuch	Podnosi towarzyszy na duchu.
Pobłogosław!	7	1 minuta	Zachód słońca	10 jardów	Błogosławi współwynawcom.
Pokajanie	5	1	1 runda	5 jardów	Ogłusza przeciwnika.
Pokrzepienie	Specjalny	1	Trwały	Dotyk	Pomaga towarzyszom, którzy spalili test jaj.
Poświęcenie	11	1 tydzień	Trwały	Dotyk	Tworzy święte miejsce.
Rozpogodzenie	1	1 minuta	Trwały	1 mila/wiara	Manipuluje pogodą w zasięgu cudu.
Rozproszenie	Specjalny	1 runda	Chwila	10 jardów	Rozprasza działanie magii.
Salomonowy sąd	7	1 minuta	Chwila	Wzrok	Pomaga podjąć decyzję.
Słowo honoru	Przeciwstawny	1 minuta	1 dzień/wiara	10 jardów	Wymusza dotrzymanie złożonego świątobliwemu przyrzeczenia.
Spacer po wodzie	5	1	Koncentracja	Specjalny	Daje zdolność chodzenia po wodzie.
Spokojny sen	7	10 minut	1 godzina/wiara	Dotyk	Tworzy tymczasową barierę przeciw złu.
Spokój ducha	Specjalny	1 tydzień	Trwały	Dotyk	Leczy z demencji.
Spowiedź	5	1 runda	1 minuta/wiara	10 stóp	Uniemożliwia okłamanie świątobliwego.
Sprawdzian wiary	9	1	1 runda	Własna osoba	Pozwala zastąpić dowolną cechę <i>Duchem</i> .
Światłość	5	1	Koncentracja	Własna osoba	Tworzy 10-stopowy krąg światła.
Święte szaty	5	2	10 minut/wiara	Dotyk	Daje ochronę przed ogniem i mrozem.
Tylko spokój	Przeciwstawny	1 minuta	5 minut/wiara	5 stóp	Tymczasowo pozwala zignorować efekty umysłowej zawady.
Ukojenie	5	1	5 rund/wiara	Dotyk	Pozwala na ukojenie cierpienia.
Ukrycie	7	1	Koncentracja	1 jard/wiara	Ukrywa cudotwórcę i jego przyjaciół przed oczami prześladowców.
Urodzaj	5	1 minuta	Specjalny	Wzrok	Zwiększa zbiory.
Wężowładanie	7	1	5 rund/wiara	Dotyk	Pozwala zamienić kij w węża.
Wieczerza	5	1 minuta	Trwały	Dotyk	Pozwala rozmnożyć żywność.
Wskazówka	5	10 minut	Specjalny	Specjalny	Znajduje zagubione przedmioty i drogę do odległych miejsc.
Wspomożenie	5	1	Trwały	Dotyk	Przywraca utracony Dech.
Wyświęcenie	7	1 godzina	Specjalny	Specjalny	Obdarowuje cudem lub wyświęca nowego świątobliwego.
Wytrwałość	5	1	2 rundy/wiara	Własna osoba	Cudotwórca może zignorować utratę Tchu.
Wyzwolenie	5	1 runda	Chwila	Dotyk	Otwiera zamki i rozluźnia pęta.
Ząb za ząb	Specjalny	1 (Zwiewanie)	Trwały	Wzrok	Oddaje otrzymane rany przeciwnikowi.
Źródło	5	1	1 minuta/wiara	Dotyk	Ma rozkaz świątobliwego, woda tryska z suchej ziemi.





ROZDZIAK CZWARTY: DARY NIEBIOS



Niektórzy świątobliwi najwyraźniej zostali naznaczeni przez siły wyższe. Niebiańska moc manifestuje się przez nich w każdej chwili. Tacy szczęściarze nie muszą modlić się o boskie zmiłowanie za każdym razem, kiedy znajdują się w opałach – mają *dar*!

CZYM JEST DAR?

Dary są tym, co wyróżnia świątobliwy ludek z reszty zwykłych wiernych. Podobnie jak cuda, dary to manifestacja boskiej mocy. Jednak pomiędzy cudami a darami istnieje kilka istotnych różnic. Generalnie, dar wpływa tylko na postać będącą w jego posiadaniu. Może dać bohaterowi premię podczas kontaktów z innymi postaciami, ale niezwykle rzadko będzie oddziaływał na nie bezpośrednio.

Ponadto, inaczej niż cuda, dary nie wymagają testu *wiary*. Zapewniają boże wsparcie o każdej porze dnia i nocy, bez konieczności zanoszenia modłów czy prośb.

ZYSKYWANIE DARÓW

Za każdym razem, kiedy świątobliwy ma okazję otrzymać kolejny cud, może zamiast tego wybrać dar. Wyboru może dokonać już podczas tworzenia postaci, a także za każdym razem, kiedy kupuje cud po podniesieniu umiejętności (*wiary* lub *zawodowstwa: teologii*).

I tak samo jak cud, może kupić dar za nagrodę bez podnoszenia umiejętności. Koszt i wszystkie wymagania, to jest poświęcony czas i test *wiary*, pozostają takie same.

Pamiętaj, że świątobliwy, który wybiera dar, czyni to kosztem cudu. Nie dostaje się obydwu na raz – cudotwórca musi wybrać jedno, albo drugie.

UŻYWANIE DARÓW

Jeśli postać otrzymała dar, działa on zawsze, bez przerwy i bez konieczności wykonywania testu *wiary*.

To jedna z najlepszych stron darów. Świątobliwy nie musi się przejmować, że rzut pójdzie nie tak i plan spali na panewce. Jeśli mielibyśmy jakoś scharakteryzować dary, to chyba niezłym wyjściem byłoby określenie ich jako przewag otrzymanych od boga.

Ogólnie rzecz biorąc, dary są znacznie słabsze od cudów. Mała to jednak cena za pewność i komfort, jakie zapewniają.

DARY

Przy darach, inaczej niż przy cudach, nie podajemy zwyczajowej rozpiski – zasięgu, czasu trwania i podobnych rzeczy. Wszystkie dary dotyczą świątobliwego i działają trwale. Ponieważ nie trzeba o nie prosić, nie wymagają poświęcenia akcji i niepotrzebny jest przy nich Poziom Trudności. Prościej już się nie da.

Reszta aspektów każdego daru podana jest w jego opisie.

ANIOŁ STRÓŻ

Niektórzy ludzie mówią, że czuwa nad nimi anioł stróż. Gdy takie stwierdzenie pada z ust świątobliwego, jego słowa wcale nie muszą być przerośnię! Ktoś naprawdę pilnuje, by nie stała mu się krzywda.

Siły wyższe sprzyjają świątobliwemu, który walczy w dobrej sprawie i tępi wrogów *wiary*. A że są,



koniec końców, wszechwiedzące, zdają sobie sprawę, że bohater nie może skutecznie tępić wrogów, którzy z bezpiecznej odległości szpikują go ołowiem.

By wyrównać szanse, postać objęta z tym darem otrzymuje wyjątkową ochronę. Wszystkie testy *strzelania*, których celem jest świętobliwy, wykonywane są z modyfikatorem -2. Sumuje się go z wszystkimi innymi modyfikatorami trafienia.

Postać korzysta z takiej ochrony nawet jeśli ktoś pociąga za spust rewolweru przystawionego do jej głowy. W takim wypadku strzelający wciąż musi sprawdzić, czy trafił (z modyfikatorem -2). Jeśli test nie wyjdzie, broń nie chce strzelać lub zdarza coś, co uniemożliwia wystrzelenia mózgu bohatera na orbitę. Pan Bóg kule nosi – albo i nie nosi, jak nie chce.

CHARYZMATYCZNY

Od charyzmatycznej postaci aż bije blask wiary. Ludzie lgną do niej w naturalny sposób i równie naturalnie uznają jej autorytet.

To, w jaki sposób ten dar się objawia, zależy od natury świętobliwego. Miła i przyjazna osoba staje się jeszcze bardziej lubiana, a nawiedzony kaznodzieja zdaje się ciskać gromy na niepoprawnych grzeszników.

Niezależnie od tego, jak cud się manifestuje, dodaje w +2 do wszystkich umiejętności opartych na *Charyzmie* w kontaktach z ludźmi, a także niektórymi istotami o wątpliwym człowieczeństwie, na przykład wygrzebańcami i nosferatu.

Premia ta nie obowiązuje przy testach *Charyzmy* wykonywanych przeciwko zwierzętom i bazyłom, w których człowieka nie da się rozpoznać nawet przy dużej dozie dobrej woli.

DŁUGOWIECZNOŚĆ

Biorąc pod uwagę, ile na Dziwnym Zachodzie jest potworności i że diabelskie stwory wyglądają zza każdego rogu, można by pomyśleć, że najmniejszym zmartwieniem jest tu śmierć ze starości.

Nie zmienia to jednak faktu, że dni każdego śmiertelnika – nawet najbardziej świętobliwego – są policzone. I kiedy wszystkie upłyną, święty Piotr zadzwoni kluczami i przyjdzie pożegnać się ze światem. Jednak bohaterom mającym ten dar, Niebiosa odliczają dni dwa razy wolniej. Za każde dwa lata bohaterowi przybywa rok. Teraz zła wiadomość dla old timerów – dar działa tylko od chwili, w której postać go otrzyma, więc jeśli pastor w sile wieku będzie mógł chwalić Pana jeszcze przez długie lata, to stojącemu nad grobem kaznodziei niewiele pomogą darowane dni życia.

Długowieczność jest też dobrą ochroną przeciwko magicznym atakom postarzającym, zmniejszając o połowę ich skuteczność.

DUCHOWY OLBRZYM

Świątobliwi to osoby wielkie duchem i silne wiarą. Niestety, ich ciała są zwykle dalekie od doskonałości i nie dorównują w tym względzie duszom. Ten dar pozwala świętobliwemu odwołać się do wielkiej wiary tam, gdzie zawodzi wielkość ciała.

Świątobliwy obdarzony tą zdolnością może dodać +1 do swojego Rozmiaru na okoliczność obliczania liczby otrzymanych ran. Jego ciało nie zmienia przy tym ani wyglądu, ani rozmiaru – zwiększa się jedynie zdolność znoszenia obrażeń.

Dar nie wpływa w żaden sposób na cechy fizyczne postaci.

Jako osoba przeciętnego wzrostu i budowy, wielebny Harding miałby Rozmiar równy 6, ale jest *Duchowym olbrzymem*, dodaje do Rozmiaru +1 (choć tylko na okoliczność zranienia). Tak więc, żeby zadać wielebnemu ranę, atak musiałby wyrządzić mu 7 punktów obrażeń, zamiast zwykłych 6. Idąc dalej w tę stronę, atak zadający 13 punktów obrażeń spowoduje jedynie ranę lekką.

JĘZYKI

Jedną z największych bolączek każdego misjonarza jest bariera językowa. To bardzo frustrujące, przebyć pół świata po to, żeby skończyć w garnku z gulaszem tylko dlatego, że nie umie się powiedzieć w lokalnym narzeczu: „Jestem trujący!”.

Świątobliwy z darem *Języków* ma naturalny talent lingwistyczny. Dar ten pozwala na podstawową komunikację z dowolnym przedstawicielem rodzaju ludzkiego.

Za każdym razem, kiedy bohater chce przekazać informację osobie, która nie włada żadnym ze znanych mu języków, musi wykonać Poważny (7) test *Charyzmy*. Jeśli rzut się powiedzie, może przekazać wyrażoną w prostych słowach prośbę lub wiadomość. Przykładowa konwersacja mogłaby się składać ze zdań w rodzaju „Jestem głodny”, „Potrzebuję pomocy” albo „Kto tu rządzi?”.

I tak samo, jeśli świętobliwy próbuje zrozumieć osobę mówiącą w obcym języku – wykonuje Poważny (7) test *Sprytu*. Sukces pozwala mu załapać podstawowy sens wypowiedzi. Jeśli, na przykład, wojownik Siuksów mówi (w siu) „W jaskini mieszka diabelski nietoperz” świętobliwy zrozumie tylko, że to miejsce jest niebezpieczne. Znacznie wiadomości dotarło, choć po drodze zatarły się wszelkie szczegóły.

Dar *Języków* pozwala przekazywać jedynie najprostsze informacje – świętobliwy nie może korzystać z niego, by wyłożyć dzikim zasady wiary. Zapewniane przez dar komunikacyjne minimum wystarcza jednak zazwyczaj, by uniknąć groźnych nieporozumień.

LWIE SERCE

Nie każdego łatwo przestraszyć. Daj takiemu odważniasze niebiańskie wsparcie i nawet Mściciele we własnej osobie nie skłoniliby go do ucieczki. Oczywiście, na Dziwnym Zachodzie najdłużej zwykle żyją ci, którzy najszybciej podają tyły, ale to już inna historia.

Wraz z tym darem, świątobliwy otrzymuje premię +2 do wszystkich testów *jaj*. Nieważne, czy rzuca kośćmi, by oprzeć się lodowatemu spojrzeniu rewolwerowca czy terrorowi powodowanemu przez jakieś pokręcone wynaturzenie. Bohater zachowuje się, jakby zamiast jaj miał kule armatnie.

Dodatkowo, ten dar łagodzi efekt testu *jaj*, zawalonego w obliczu abominacji lub strasznej sceny. Szeryf odejmuje pięć punktów od rzutu na „Tabeli Cykora” – jego wynik nie może jednak nigdy wynieść mniej niż 1. Jeśli nie miałeś *jaj*, brachu, to się dygasz, czy chcesz, czy nie.

MANNA Z NIEBA

Są ludzie, którzy w głuszy czują się jak ryby w wodzie. Potrafią żywić się sosnowymi szyszkami i spać w wygrzebanych w śniegu jamach. Niestety, nie wszyscy są tak twardzi. Jeśli koleje losu zagnają bohatera tam, gdzie diabeł mówi dobranoc, ten dar zapewni mu aprowizację.

Gdy postać przebywa z dala od cywilizacji, nie musi martwić się o jedzenie. Żarcie samo do niej przychodzi. Mogą być to kąski znoszone przez zwierzątka, dziecinnie łatwa do zdobycia dziczyzna, albo nawet dosłownie rozumiana „manna z nieba”.

MĄDROŚĆ

Legenda mówi, że kiedy Salomonowi ofiarowano spełnienie dowolnego życzenia, ze wszystkich rzeczy na świecie wybrał dar *Mądrości*. Wiele świątobliwych poczyniło podobny wybór i żaden nie narzekał.

Bohater dostaje +2 do wszystkich testów opartych na *Sprycie* i *Wiedzy*. Modyfikator obowiązuje zarówno przy testowaniu cech, jak i powiązanych z nimi umiejętności. Pośród rozlicznych zastosowań, dar ten szczególnie przydaje się bohaterom, którzy planują często zdzierać sobie gardło w religijnych debatach.

NIEZKOMNY

Postać obdarzona tym darem jest urodzonym męczennikiem. Potrafi skryć się za pancerzem wiary i do pewnego stopnia ignorować fizyczny ból.

Zignorować może jednak nie więcej, niż 2 poziomy modyfikatorów wynikających z ran. Oczywiście wciąż cierpi inne skutki zranienia, jak utratę Tchu czy szok.

Zdolność ta sumuje się z innymi efektami o podobnym działaniu, jak przewaga gruboskórny czy wygrzebancza odporność na ból.



ODPORNY

Bohater z tym darem nigdy się nie poci ani nie dostaje dreszczy – przynajmniej nie z zimna. Niezależnie, czy wystawiony zostanie na palące słońce pustyni Mojave, czy na przejmujący chłód burzy śnieżnej w Górach Skalistych, Niebiosy dbają o to, by pogoda nie doskwierała mu za bardzo.

Bohater nie odczuwa zimna, póki słupek rtęci nie spadnie poniżej 0 stopni Celsjusza. Jeśli zrobi się jeszcze chłodniej, każdego dnia musi wykonywać Zwykły (5) test *przetrvania* w środowisku, w którym się znajduje – w przeciwnym wypadku straci 1k4 punkty Tchu razy różnica w teście. Poziom trudności testu wzrasta o +1 za każde 5 stopni poniżej temperatury zamarzania (0 Celsjusza).

Cudotwórca nie cierpi też od upału, chyba że temperatura podniesie się powyżej 40 stopni Celsjusza. Jeśli jednak wpadnie już w takie piekło, musi codziennie wykonywać Zwykły (5) test *przetrvania*, podobnie jak w poprzednim przypadku. I podobnie jak tam, PT testu wzrasta o +1 za każde 5 stopni powyżej 40 stopni Celsjusza. Niepowodzenie kończy się analogiczną utratą Tchu, jak w przypadku przemarznięcia.

Jeśli bohaterowi przydarzy się niefart w teście *przetrvania* podczas opierania się efektom ekstremalnej aury, musi, jak każdy inny pastuch, wykonać test *Wigoru*, by sprawdzić, czy nie dostał odmrożeń lub udaru (w zależności od temperatury). Jednak nawet tu ma fory, bo poziom trudności tego testu jest Zwykły (5).

ODPORNY NA MAGIĘ

Jedną z najstraszniejszych broni w bogatym arsenale sług Ciemności jest czarna magia. Czary przychodzą im z łatwością i są mordercze – nic przyjemnego. *Odporna na magię* postać cieszy się wyjątkową ochroną przed plugawymi sztuczkami Nieprzyjaciela. Świątobliwi posiadający ten dar to urodzeni łowcy czarownic.

Moc daru sprawia, że od wszystkich testów czarnej magii, wymierzonej przeciwko bohaterowi, odejmuje się -4. A jako że gracze nie powinni wiedzieć za dużo o możliwościach swych przeciwników, niech im wystarczy informacja, że to nieliczne utrudnienie!

Odporni na magię nabywają też naturalnej odporności na kanty. Choć nie jest ona aż tak skuteczna, jak to się ma z czarnoksięstwem, kantujący świątobliwego odejmują od rzutów -2.

Modyfikator należy uwzględnić przy każdej próbie zaczarowania świątobliwego – nawet jeśli magia ma potencjalnie dobroczynny charakter. Daru nie da się wyłączać wedle własnego widzimisie.

Odporny na magię nie wpływa w żaden sposób na trudność cudów ani indiańskich przysług, nie przeszkadza też w rzucaniu czarów na osoby trzecie.

ODZYSKIWANIE SIŁ

Każdy wie, że siły wyższe nie pozwalają świątobliwym używać cudów do leczenia ich własnych dolegliwości. Doczesne cierpienie bardzo pomaga w pozbyciu się demona Pychy. Co wcale nie oznacza, że świątobliwi muszą być dożywotnimi członkami klubu zdrowych inaczej.

Dzięki temu darowi świątobliwy zdrowieje znacznie szybciej niż normalny człowiek. Postać może wykonywać testy zdrowienia raz na 3 dni, a nie raz na pięć. Dodatkowo, do wszystkich testów związanych z wyлизywaniem się z ran bohater otrzymuje premię +2.

OPARCIE W BOGU

Nie każdy świątobliwy ma wprowadzić anioła stróża, który pilnuje jego pleców, ale każdy ma niezachwianą wiarę, że dobry bóg nie pozwoli go skrzywdzić. Ten dar to dowód na to, że nie jest ona tak całkiem bezpodstawną.

Oparcie w bogu pozwala postaci używać umiejętności *wiara* w obronie własnej, zastępując nią *unik* lub *walkę*. Za każdym razem, kiedy próbuje uniknąć trafienia, postępuje zgodnie z normalnymi procedurami dotyczącymi aktywnej obrony, z tą różnicą, że zamiast *uniku* czy *walki* testuje swoją *wiarę*.

Naturalnie, jak to zwykle przy aktywnej obronie bywa, by skorzystać z tego daru postać musi poświęcić najwyższą ze swoich kart akcji. No i jak zawsze, karta trzymana w rękawie jest uważana za najwyższą.

OSTOJA WIARY

Są ludzie o wierze tak silnej, że promieniają nią, czym latarnia morska. Taka aura świętości sprawia, że ich towarzyszą łatwiej znosić trudy, stawiać czoło niebezpieczeństwom i nawet, kiedy kroczą ciemną doliną, zła się nie ulękną.

Jeśli nie zapoznałeś się z rozdziałem o strachu w *Przewodniku Szeryfa*, następne akapity mogą być dla ciebie cokolwiek niejasne, ale nie przejmuj się, miej ufność w Panu i czytaj dalej.

Aura pobożności obniża o 2 Poziom Strachu wokół świątobliwego. Dar działa w promieniu 1 jarda na każdy poziom posiadanej przez niego umiejętności *wiara*. Pamiętaj przy tym, że Poziom Strachu nie może nigdy spaść poniżej zera.

Jeśli nasza ostoja znajdzie się w miłym i ciepłym miejscu, w którym strach nie zagląda nikomu w oczy, dar nie działa.

Niestety, zmiana Poziomu Strachu nie jest trwała. Utrzymuje się tylko tak długo, jak długo świątobliwy jest w okolicy. Wraz z jego odejściem, zło podnosi swój ohydny łeb.

Ponieważ, jak to wyłożyliśmy w poprzednim akapicie, strach nie obniża się na trwałe, ten dar nie wpływa w żaden sposób na poziom trudności

testów *bajania*, który określa się na podstawie stałego Poziomu Strachu, a nie jego tymczasowo obniżonej wartości. Oczywiście, otaczająca świątobliwość aura pomaga w *bajaniu*. Poczucie bezpieczeństwa, promieniujące od bożego sługi, daje postaci +2 do rzutu.

POKORNY

Większość religii wskazuje potulność i pokorę jako cnoty, które warto pielęgnować. Świątobliwy, który otrzymał ten dar, poznał wartość głębokiej pokory. Pożegnał się całkowicie z grzechem pychy, wykluczając to uczucie ze swego serca.

Taki świątobliwy jest całkowicie odporny na próby *zastraszania*, *blefu* i *obśmiewania*.

Jeśli postać pada ofiarą podobnego ataku, możesz automatycznie uznać, że w przeciwnym teście osiągnął remis. Jego przeciwnik nie musi nawet rzucać kośćmi – po prostu traci akcję na bezskutecznych próbach!

Z drugiej strony, postać mająca ten dar sama nie może używać *zastraszania*, *blefu* ani *obśmiewania*. Jej pokorna natura po prostu nie pozwala na takie postępowanie.

PROROKOWANIE

Nie zaszkodzi wiedzieć, co czai się za następnym rogiem. W dzisiejszych czasach, gdy po zaułkach siedzą istoty żywcem wyjęte z najgorszych koszmarów, taka wiedza bywa szczególnie przydatna! Niestety, zwykli ludzie nie mają szans zajrzeć za róg, chyba że użyją lusterka.

Nie na darmo jednak Stwórca jest wszechwiedzący – od czasu do czasu może uchylić dla świątobliwemu rąbka materii czasu i pozwolić mu zerknąć w przyszłość.

Raz w ciągu przygody świątobliwy może poprosić o proroczą wizję. Nie musi przy tym niczego testować, ale musi poświęcić 1k8 godzin na modlitwę i medytację. Po upływie tego czasu ma objawienie dotyczące czegoś, co dopiero ma nastąpić. Szczegóły przyszłości ukryte są starannie za misterną symboliką objawienia.

Takie wizje mogą ostrzegać przed zagrożeniem, a nawet dawać wskazówki, jak go uniknąć lub przezwyciężyć. To, jakie dokładnie informacje otrzyma świątobliwy, pozostaje w gestii Szeryfa.

Interpretacja proroctwa należy już do bohatera. Inny świątobliwy może mu pomóc, czyniąc cud *Interpretacji wizji*, ale pamiętaj – nie wolno go stosować do własnych objawień.

PRZESTROGI

Choć posiadający ten dar świątobliwy nie jest prorokiem, od czasu do czasu miewa wizje przyszłości. Czuwająca nad nim opatrność daje mu mistyczną sijkę w bok za każdym razem, kiedy ma się wydarzyć

coś potencjalnie niebezpiecznego. Niektórzy ładują się w kłopoty tak często, że od boskich napomnień mają zebra całe w sińcach!

Za każdym razem, gdy bohater jest o krok od sytuacji grożącej tragicznymi konsekwencjami, Szeryf powinien kazać mu wykonać Poważny (7) test *wiary*. Jeśli rzut się powiedzie, postać dotknie przeczucia, że oto stoi w obliczu zagrożenia. Oblany test oznacza, że pozostanie nieświadoma, jak pierwszy lepszy pastuch.

Aby utrzymać gracza w napięciu i niepewności, Szeryf powinien kilkakrotnie zlecać testy *wiary* w przypadkowych momentach sesji. W ten sposób gracz nie będzie miał pewności, że znajduje się w niebezpieczeństwie, jeśli tylko Szeryf kaze mu sięgnąć po kostki.

PRZYJACIEL ZWIERZĄT

Są tacy, którzy wolą towarzystwo zwierząt od towarzystwa ludzi, a biorąc pod uwagę, co uchodzi czasem za człowieka, trudno mieć im za złe takie preferencje. Są też ludzie, których zwierzęta lubią bardziej niż innych. Najczęściej są nimi świątobliwi, gdyż boże stworzenia potrafią wyczuć dobroć, która umyka ludzkim oczom.

Bohater z tym darem ma premię +2 do wszystkich testów umiejętności opartych na *Charyzmie* przy kontaktach ze zwierzętami. Dostaje też +2 do *jeździectwa*, *powożenia* i *medycyny: weterynarii*.



REKA BOSKA

Jeśli bohater ma Niebiosą po swojej stronie, może wyjść cało z wielu opresji, w których inni przepadliby już na starcie. W **Martwych Ziemiach** może nawet oszukać kapryśną dłoń przeznaczenia – ale tylko trochę.

Postać, którą chroni *Ręka boska*, może wydawać sztony losu nawet jeśli przytrafi się jej niefart.

Oznacza to, że jeżeli bohater zdoła tak zamieszać kostkami, by jedynki nie stanowiły już większości wyników, unika niefartu! A jeśli rzuci wystarczająco dobrze, może mu nawet wyjść test, który jeszcze przed chwilą miał być katastrofalny w skutkach.

Z drugiej strony, jeśli pomimo wydania sztonów jedynki wciąż straszą z większości leżących na stole kostek, nieważne, jak dobrze rzucił na pozostałych kościach, ma niefart, aż piszczy!

SAMODyscyPLINA

Wyznawcy niektórych religii, zwłaszcza pochodzących z nasyconego mistycyzmem Dalekiego Wschodu (nie mamy tu na myśli Filadelfii!), starają się zgłębić sztukę panowania umysłu nad śmiertelnym ciałem. Osiągnąwszy w tej materii sukces, mogą ignorować potrzeby związane z bytowaniem doczesnym i skoncentrować się na poszukiwaniu duchowej czystości. Korzyści z tego całego ambarasu są całkiem wymierne, bo mistycy potrafią dokonywać rzeczy wręcz niebywałych!



Świątobliwy posiadający ten dar w pełni kontroluje swoje ciało. Potrafi obywać się bez wody, pokarmu, a nawet powietrza znacznie dłużej niż normalny pastuch.

Pierwsza korzyść z *Samodyscypliny* jest taka, że bohater może na dłuższy czas zrezygnować z jedzenia i picia i nie dopadnie go wycieńczenie z głodu i pragnienia. Utrata Tchu spowodowana przymusowym (albo i dobrowolnym) postem jest opóźniona o tyle dni, ile wynosi wartość *wiary* świątobliwego. Gdy ten okres upłynie, wystarczy, że postać zacznie normalnie jeść i pić, a nie poniesie żadnych konsekwencji.

Drugą sztuką, którą opanowują mistrzowie *Samodyscypliny*, jest kontrola nad oddychaniem. Za każdym razem, kiedy świątobliwy traci Dech na skutek braku powietrza, dzieli stratę przez dwa. Ta zasada obowiązuje również jeśli zostanie powieszony albo się topi.

Wreszcie, świątobliwy potrafi wyciszyć swoje procesy życiowe tak bardzo, że dla przypadkowego obserwatora będzie wyglądał jak martwy. Ten efekt można utrzymać przez jedną minutę na każdy poziom *wiary*. Każdy, kto będzie w tym czasie badał udającego zdechłą biedronkę świątobliwego, musi wykonać test dowolnej *medycyny* przeciwny do *wiary* postaci.

SILNA WOLA

Świątobliwy obdarzony tym darem tak mocno trwa w swych przekonaniach, że nawet muł wygląda przy nim na oportunistę. Posiadanie *Silnej woli* niekoniecznie oznacza bycie upartym. To tylko umiejętność opierania się niepożądanym wpływom. Osobę o *Silnej woli* równie trudno przekonać prośbą, jak i groźbą.

Bohater dostaje premię +2 do odparcia prób *zastraszania*, *perswazji*, *blefu* i *obśmiewania*. Próby wywarcia magicznego wpływu na wolę lub postępowanie postaci obłożone są modyfikatorem wynoszącym -2.

UMIKOWANY

Niektórzy świątobliwi cieszą się u swego boskiego zwierzchnika specjalnymi przywilejami. Tacy szczęściarze zawsze wydają się mieć większego farta, niż reszta bożej trzódki.

Postać posiadająca ten dar dostaje na początku każdej sesji dodatkowo jeden biały szton losu. Musi go zużyć w czasie tego spotkania i nie można go zachować na potem.

Ponadto, sztona nie można zamienić na punkt nagrody, reprezentuje on bowiem tylko odrobinę bożej pomocy, udzielanej w chwili, w której jest najbardziej potrzebna.

Dlatego właśnie dodatkowego sztonu można użyć do poprawienia wyniku dowolnego testu cechy lub umiejętności, a także by uniknąć obrażeń. Inaczej niż w przypadku sztonów wygranych w *Bożej ruletce*,

można wydać go na dowolny efekt wymagający zużycia sztonu – jak *Konsekracja broni* lub *Urodzony pod skrwawionym księżycem*.

WITALNOŚĆ

Pogranicze to nienajlepsze miejsce, by prowadzić zdrowy tryb życia. Tyfus i cholera trafiły na prerie wraz z wozami pierwszych osadników. I jakby tego było mało, dziś mamy do czynienia z różnymi chorobami pochodzenia nadnaturalnego. Jak tak dalej pójdzie, to na północ od meksykańskiej granicy nie będzie się można napić wody, z obawy przed zarażeniem!

Świątobliwi zawsze byli wrażliwi na potrzeby bliźnich – także cierpiących na nieuleczalne, a przy tym paskudnie zaraźliwe choroby. Dobrze, że siły wyższe radzą sobie z zarazkami nie gorzej niż z wynaturzeniami wielkości parowozu.

Świątobliwy obdarzony *Witalnością* jest niewiarygodnie odporny na wszelkie choroby i infekcje. Otrzymuje premię +5 do wszystkich testów cech i umiejętności, od których zależy przezwyciężenie naturalnej choroby lub oparcie się zarażeniu.

Bohater dostaje nawet szanse na zwalczenie efektów chorób nadnaturalnych. Przeciwno świństwu w rodzaju *Likantropii*, do odparcia której wymagany jest test *Wigoru*, postać otrzymuje pełną premię: +5 do rzutu.

Wyjątkowo zajadłe choroby, przed którymi zwykły śmiertelnik nie może się bronić, też nie są dla świątobliwego stuprocentowo zabójcze. By się im oprzeć, sługa boży musi zdać Ciężki (9) test *Wigoru*. Nie otrzymuje do niego żadnej premii – ale przynajmniej dostaje szansę, której innym poskąpio.

ZROZUMIENIE

Czasami świątobliwemu dane jest ujrzeć więcej, niż innym ludziom. Z jego oczu spadają łuski i widzi świat takim, jakim jest w istocie, bez uprzedzeń i fałszu, zaciemniających spojrzenie zwykłych śmiertelników. Być może potrafi wejrzeć w prawdziwą naturę

otaczających go rzeczy, albo Niebios obdarzyły go nadzwyczajną intuicją.

Niezależnie od źródła tej mocy, postać otrzymuje premię +2 do wszystkich testów *Spostrzegawczości*. Należy ją doliczać nie tylko do testów cechy, ale również do wszystkich umiejętności ze *Spostrzegawczością* związanych, jak *przenikliwość* czy *szukanie*. Ten modyfikator kumuluje się z bonusami uzyskiwanymi dzięki przewagom w rodzaju bystry lub dobry słuch.

ZAPAK

Są świątobliwi, którzy uważają, że dobrze wykonana praca jest odzwierciedleniem ich pobożności i wiary w bożą moc. Tacy zapaleńcy równym zaangażowaniem poświęcają się codziennym zajęciom, jak i pełnieniu niebiańskiej posługi.

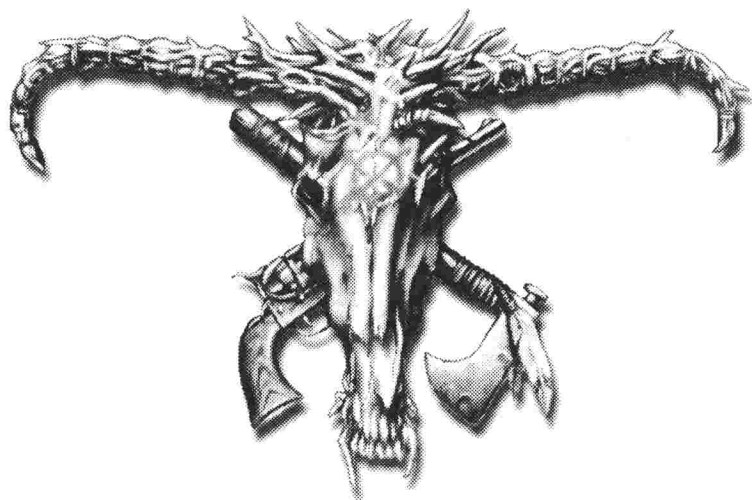
Na początku każdej sesji pełen *Zapału* świątobliwy może wybrać jedną umiejętność. Przez całe spotkanie będzie dodawał +2 do związanych z nią testów. Ograniczenie jest tylko jedno – nie można wskazać umiejętności *wiara*. To przecież właśnie z niej bierze się cały zapak!

Tworzenie nowych darów

Dary różnią się trochę od cudów. Jako że działają ciągle, nie mają przypisanego Poziomu Trudności i nie potrzebują czasu trwania. Działają tylko na świątobliwego, więc nie mają zasięgu. Tak naprawdę, jedyną rzeczą, którą trzeba się przejmować podczas wymyślania nowego daru, jest sam efekt.

Dobrze jest założyć, że dar przynosi mniejsze efekty niż cud o podobnym działaniu. Jest to uzasadnione faktem, że korzyści z daru są ciągłe. Przykładowo, udane sprawienie cudu *Okazania* daje premię +5 do testów *Spostrzegawczości*, a w przypadku daru *Zrozumienia* analogiczna premia wynosi tylko +2. Tylko, że *Okazanie* działa zaledwie przez 1 rundę na każdy poziom *wiary* świątobliwego, a ze *Zrozumienia* bohater korzysta zawsze.





ROZDZIAK PIĄTY: NIEPRZYJACIELE WIARY



Cóż, bracia, chyba aż nadto rozpisaliśmy się na temat niezwykłych zdolności, które Dobry Bóg powierzył w wasze ręce. Wiecie już, jakiej broni i jakich narzędzi możecie użyć w walce z rozmaitymi sługami Nieprzyjaciela. Jednak zanim jeszcze osiodłacie rumaka i pogalopujecie na krucjatę, lepiej nauczcie się odróżniać ofiary od prześladowców.

W dzisiejszych czasach pełno jest rzeczy, które napawają strachem. Wynaturzenia pełzają na brzuchu, biegają na czterech łapach, a nawet chodzą na dwóch nogach, podobnie jak ludzie.

Jednak daleko bardziej groźni są ci, którzy świadomie współpracują z Nieprzyjacielem. To na pozór zwykli ludzie, tacy jak ty, ja, ciocia Edna czy sympatyczny kupiec z faktorii – różnica tkwi w tym, że sprzedali swoje nieśmiertelne dusze siłom zła, atakującym nasz świat.

To oni są prawdziwym zagrożeniem i to oni powinni budzić strach. Każdy wie, że żywe trupy są pomiotem szatana, ale nikt nie podejrzewa o szatańskie sprawki miasteczkowej nauczycielki.

ZWYKLI LUDZIE

Najczęstszym błędem świątobliwych jest to, że patrzą na drzewa, a nie widzą lasu. Tak bardzo absorbują ich dzieło wykorzeniania małego, codziennego zła, że kiedy wielkie zło podnosi łeb, są zaskoczeni i niezdolni do skutecznego przeciwdziałania.

Grzech jest grzechem, to pewne, a jako jeden z bożych wybrańców musisz prowadzić wiernych po wąskiej i trudnej ścieżce prawości. Ale zostałeś też powołany, by walczyć w dobrej sprawie, by spoglądać

Złu prosto w kaprawę ślepie i by pogonić je prosto do Piekła, z którego przyszło!

Jeśli będziesz zajęty besztaniem właściciela saloonu za obrazę moralności, jakiej dopuszczają się bywalcy jego przybytku, możesz przeoczyć czającego się w mroku mordercę. Niewątpliwie obowiązkiem świątobliwego jest wskazywanie wiernym drogi do zbawienia, ale pamiętaj przypowieść o Słońcu i Wietrze.

Pewnego dnia Słońce i Wiatr objiali się beztrząsco, rozmawiając o napotkanym człowieku, ubranym w ciężki płaszcz.

Wiatr rzekł do Słońca:

– Pójdę o zakład, że uda mi się zerwać z niego kaptur szybciej niż tobie!

Słońce powiedziało tylko:

– Pożyjemy, zobaczymy.

Bo Słońce zawsze było pewne siebie i lubiło wyzwanie.

No i się zaczęło. Wiatr dał na człowieka ile miał siły, starając się zerwać z niego odzienie. Ale im mocniej Wiatr dmuchał, tym szczelniej człeczyna otulała się płaszczem.

Wreszcie, Wiatr zirytowany i zmęczony dał sobie spokój.

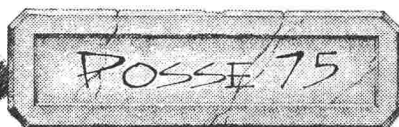
– Nigdy nie zdejmie tego pioruńskiego płaszcza! – powiedział, dysząc ciężko.

Wtedy do roboty zabrało się Słońce. Zaczęło tak przypiekać człowieka złocistym ciepłkiem, aż ten poczuł się niby słonecznik na polach Kansas.

Minęło mało-wiele czasu, a mężczyzna rozpiął płaszcz i zdjął go z grzbietu, by lepiej znieść upał.

Wiatr długo nie mógł pozbierać szczęki z podłogi.

Słońce było cwane i wiedziało, że ludzie są przekorni. Im bardziej ich naciskasz, tym bardziej oni



oddają nacisk. Ale jeśli przemówić do nich łagodną perswazją, chętnie uczynią, jak zechcesz.

Dobry przykład i życzliwe słowo zwykle działają skuteczniej, niż pełne gniewu kazanie. Sprawdza się to szczególnie w przypadku ludzi o charakterach dość mocnych, by podnieść miecz i na chwałę Pana ruszyć do walki z sługami Zła.

Oczywiście, w świecie, w którym pełno jest awanturników i malkontentów, w dodatku uzbrojonych po zęby i szybkich w pociąganiu za spust, niemal na pewno przydarzy się konieczność wystąpienia przeciwko nim z czymś więcej niż tylko łagodnym napomnieniem. W takich przypadkach, zaklinam was, okazujcie tyle wyrozumiałości i miłosierdzia, ile tylko zdołacie. Jeśli już musicie użyć mocy boskiej przeciwko waszym bliźnim, czyńcie to z rozważą.

BLĄDZĄCY

Mamy też typy, które wymagają szczególnej uwagi świątobliwego. Ci nieszczęśnicy kumają się z Nieprzyjacielem – ale mogą wcale, ale to wcale, nie zdać sobie z tego sprawy!

KANCIARZE

Pierwszymi w tym stadzie czarnych owiec są nowomodni czarnoksiężnicy, lubiący nazywać się kanciarzami. Częściej niż rzadziej, są oni tylko niewinnymi ofiarami, które w sidła Nieprzyjaciela zwała obietnica łatwej potęgi, i nie zdają sobie sprawy, że wybrana ścieżka prowadzi prosto do piekła. Trudno karać ich za to, że dali się uwieść mocy. Tu, na Pograniczu, każda przewaga jest na wagę złota, a raczej, w cenie krwi.

Pośród mniej tolerancyjnych sług bożych kanciarze cieszą się reputacją znieprawionych agentów Zła. Takie podejście bywa jednak nieroztropne. Przez umysłową ciasnotę łatwo odmówić miejsca w niebiańskich szeregach całemu regimentowi cennych sprzymierzeńców.

Kanciarze są ulepieni z twardej gliny. Ludzie, którzy potrafią zmusić demona do uległości siłą woli. To twardziele jakich mało! Zapewniam was, bracia, że właśnie takich wojowników potrzebujecie przy swoim boku w walce o słuszną sprawę!

Uważajcie jednak. Magicy są równie przebiegli, jak wędrowni sprzedawcy eliksirów, od których wzięli nazwę. Nie dajcie się zwieść ich uładowanym słówkom i fałszywym zapewnieniom dożgonnej przyjaźni! Nieważne, jakby go nie nazywać, czarnoksiężstwo wymaga układów z demonami, nawet jeśli w tym przypadku mówi się o nich jokery!

Pod cierpliwym przewodnictwem mądrego i pobożnego mentora, nawet najbardziej zatwardziały kanciarz może jednak zejść z drogi grzechu.

W walce przeciwko kanciarzom najlepiej polegać na krępkim kiju z hikory i mocnym ramieniu. Niewielu sztukmistrzów potrafi walczyć jak na mężczyzn

przystało, a większość nie poradziłaby sobie nawet z kulawym indykiem.

WYGRZEBANCY

Są również tacy, których sługi boże traktują z daleko większą nieufnością, a samo ich wspomnienie budzi niechęć. Niemal każdy stawia ich w równym rzędzie z wynaturzeniami. Mówię tu o wygrzebańcach, zmarłych, którzy żyją wśród nas!

Bez wątpienia, te stwory to obraza boska. Złowroga magia podtrzymuje namiastkę życia w ciałach, które wedle praw naturalnych i boskich dawno powinny być już martwe.

Zanim jednak osądzisz takie istoty, pamiętaj, że dusza uwięziona w gnijącej skorupie nie wybierała swego losu. Jest bezsilnym narzędziem w rękach Zła, które nawiedziło Ziemię.

Sługacy Mścicielom demon może wykorzystywać wygrzebańcze ciało ku najgorszym celom, ale uwięziona w ciele osoba znajduje się w sytuacji bez wyjścia, nie mogąc udać się tam, gdzie dotrzeć powinna. Dla człowieka wierzącego taki los jest wprawdzie znacznie gorszy od śmierci, ale pamiętaj, że może też oznaczać drugą szansę dla grzesznika, który za życia nie zdążył odkupić swych niecznych czynów!

Wiedźcie, bracia, że wygrzebańcy wymagają od nas szczególnej uwagi. Ci, którzy za życia byli wierni boskim przykazaniom, czują się niesprawiedliwie pokarani i potrzebują duchowego wsparcia. Grzesznik bez sumienia może okazać się kolejną owieczką, która odłączyła się od stada i potrzebuje tylko łagodnego napomnienia, by doń powrócić.

Jeśli jednak potępieniec jest zatwardziałym sługą Nieprzyjaciela, jedyne, co możecie dla niego zrobić, to wysłać go na wieczny spoczynek – po raz drugi i ostatni.

Wielu nieumarłych posiada moce, przy których błędna umiejętność normalnych ludzi, są więc śmiertelnie niebezpiecznymi przeciwnikami, nawet dla sługi bożego.

Na szczęście, wiele spośród zsyłanych nam przez niebiosa cudów chroni nas przed nadnaturalnym złem i doskonale sprawdza się przeciwko wygrzebańcom. To wspaniała broń w walce z żywymi trupami.

Najlepszym jednak radą jest w tym wypadku zapobiegliwość. Jeśli nie wstaną z grobu, nie będzie potrzeby na powrót ich tam umieszczać.

I z czymkolwiek byś się nie spotkał, pamiętaj, że wszystko, co dzieje się na tej ziemi, jest częścią większego, boskiego planu!

NIEPODPRAWNI GRZESZNICY

Opowiedziałem wam o zagubionych duszach wędrujących po padole łez w poszukiwaniu przewodnika, który mógłby poprowadzić je do zbawienia. Czas teraz porozmawiać o prawdziwych pachołkach

szatana – tych, dla których nie ma już ani nadziei, ani miłosierdzia.

Jak to być może? By otrzymać rozgrzeszenie, najpierw trzeba o nie poprosić. Czarne jak smoła dusze niepoprawnych grzeszników nie czują potrzeby zbawienia. Wybrały własną drogę i podążają nią bez oglądania się wstecz.

Są rakiem toczącym nasz świat. Jeśli pozwolimy mu się rozrastać, będzie się mnożyć i wkrótce pożre całe dzieło stworzenia tak, że w końcu pozostanie tylko martwa, przegniła tkanka.

WYNATURZENIA

Istnieje na świecie czyste nasienie Zła, stwory powołane do życia po to, by dławić nadzieję i podkopywać wiarę. Istnieją po to, by zadawać ból. Nie wolno ci wątpić o głębi ich zepsucia. Jest absolutne.

Gdy zwykły śmiertelnik ujrzy coś takiego, na usta ciśnie mu się pytanie: „Jak coś tak koszmarnego może w ogóle istnieć?”

Otóż to. Odpowiedź jest tylko jedna: Nie może! Na nas, bożych wybrańcach, ciąży dany przez Niebios obowiązek zwalczania takich istot. Nigdy nie ustawajcie w tym dziele!

Zostaliście wybrani spośród setek innych, by występować przeciwko sługom Zła. Świątobliwym ofiarowano moc i władzę, której potwory nie mogą się oprzeć, jak jasno dowodzą tego liczne cuda i dary.

Wypatrujcie więc wynaturzeń i eliminujcie je! Pozwolić żyć takiemu, to skazać jego ofiary na strach i cierpienie!

Do kogo, jak nie do nas, bezsilni ludzie mogą zwrócić się o pomoc? Żaden sługa Ciemności nie może uciec przed karzącym mieczem Niebios!

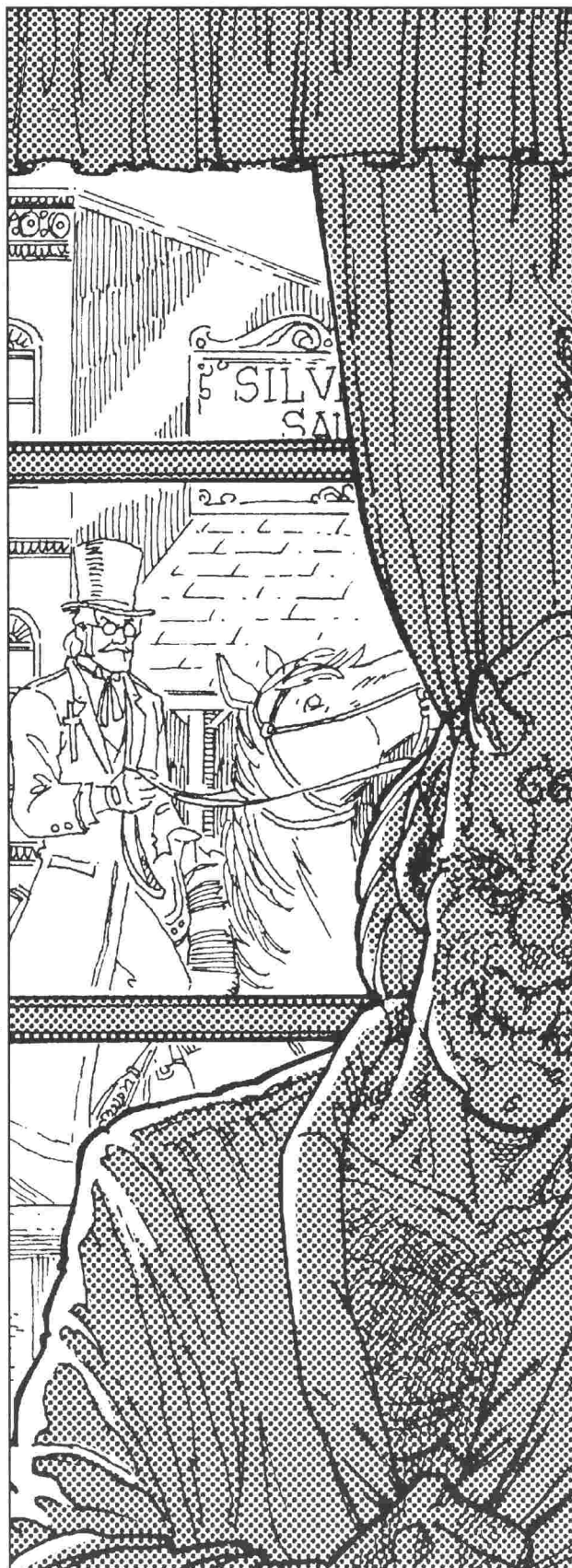
Dano nam potężną broń przeciwko tym istotom, będącym jawny występkiem wobec Boga i natury. Najpotężniejsze z czynionych przez nas cudów są przeznaczone właśnie do walki z nimi.

Nie wolno zapominać, że potwory są potężne – potężniejsze, niż można to sobie wyobrazić. Zanim staniecie do walki, dowiedzcie się o nich jak najwięcej. Wejście do jaskini lwów zawiązanymi oczami niemal na pewno skończy się dla was tragicznie.

Jednak gdy przyjdzie właściwa chwila, nie lękajcie się rzucić złu wyzwania, macie bowiem za sobą całą moc Niebios! Odegnajcie strach, bo jeśli przyjdzie wam paść w boju z Nieprzyjacielem, będziecie śpiewać psalmy u boku Pana Naszego na wieki wieków!

KULTYŚCI

W człeku czystego serca większą nawet niż wynaturzenia odrazę budzą dzieci światłości, które dobrowolnie zeszyły na złą drogę. W dzisiejszych czasach wielu ludzi zwraca się ku Ciemności w poszukiwaniu mocy i władzy, której nie posiadają zwykli śmiertelnicy. Czynią tak wiedząc doskonale, że zaprzędają się Złu.



Zapytacie, czym różnią się od tak zwanych kanciarzy? Ano tym, że karciani sztukmistrze nie rozumieją w pełni swojego błędu, a ci zdrajcy dobrowolnie odtrącają rękę Pana, wyciągniętą do nich w geście pojednania i przebaczenia. Wybrali drogę podłości i zła. Zawarli plugawy pakt z siłami zniszczenia w zamian za moc i władzę.

Kim więc są ci przeklętnicy, wciąż starający się pokrzyżować plany sług prawości?

To kultyści, ludzie z własnego wyboru oddający część złu. Dobrowolnie sprzymierzili się z diabłem i stali się w ten sposób największym zagrożeniem dla niebieskiej trzódki.

Wyznawcy szatana wciąż próbują wypaczyć poglądy swych bliźnich, podkopać ich wiarę i poprowadzić ku potępieniu. Te węże w ludzkiej skórze ukrywają się między nami, w biały dzień czając się za plecami prawowiernych!

Najplugawsi czarnoksiężnicy nie mają rogów i nie przypominają pokrytych łuską potworów, kryjących się pod łóżkiem. Znamienia Bestii, które noszą, nie widać gołym okiem, choć ich dusze są w oczywisty sposób skażone i wypaczone przez zło. Takie potwory przywdziewają maskę dobrodusznego farmera lub uśmiechniętego sklepikarza!

Ale jak odsiać ziarno od plew? Fałsz zawsze był najsilniejszą bronią w rękach naszego wroga. Nie jest naszym zadaniem bezustannie obserwować i wieczne podejrzwanie bliźnich, a służyć im i prowadzić po wąskiej ścieżce prawości.

I oto, bracia, jest okrutna prawda: ludzie, o zbawienie których walczyliśmy z taką zaciętością, mogą być już, z własnego wyboru, straceni! Odstępcy stanowią najpotężniejsze chyba narzędzie w rękach Nieprzyjaciela. Mają moc kruszenia nadziei i zabijania wiary we wrodzoną dobroć drzemiącą w duszy każdego z nas.

Wielu spośród naszych braci jęło pilnie studiować okultyzm, by tym lepiej rozpoznać chwasty i tym pewniej je wytępić. Takiej wiedzy nie wolno lekceważyć, bo większość kultów chętnie korzysta z okultystycznych atrybutów. Księgi, artefakty, a nawet pozostałości po bluźnierczym rytuale mogą dać wykształconemu słudze bożemu pojęcie o naturze i sposobach działania kultu.

Jednak nawet najwięksi zwolennicy tej metody zgadzają się, że w nazbyt długim spoglądaniu w Otchłań

tkwi śmiertelne niebezpieczeństwo. Dla tych spośród nas, którzy obawiają się, że plugawa wiedza skazi ich czyste dusze, istnieją też inne, mniej kontrowersyjne sposoby rozpoznawania zła. Uważna i głęboka analiza stosunków panujących w społeczności może ujawnić działalność sług szatana.

Nadmierna nieufność wobec obcych może oznaczać, że grupa ma jakiś nieczysty sekret. Sługa prawości może znaleźć się w miasteczku kontrolowanym przez kult pod subtelną lub niemal otwartą obserwacją.

Wyznawcy Zła zwykle używają tajemnych sposobów porozumiewania się. Czynią to na rozmaite sposoby – czy to szepcząc na uboczu krótkie polecenia, czy pisząc do siebie zaszyfrowane listy. Uważny obserwator zwykle potrafi dostrzec ten drugi obieg informacji, nawet jeśli nie jest w stanie pojąć ich znaczenia.

Analiza wzajemnych stosunków mieszkańców również może naprowadzić na ślad działalności kultu. W miasteczkach istnieje hierarchia, porządek wartości. Na szczycie drabiny siedzą bogaci i wpływowi, a biedota i nedorajdy dyndają gdzieś przy jej końcu.

Uważnie przypatrując się osobom obdarzonym największym autorytetem, mądry obserwator może dowiedzieć się, kto tak naprawdę rządzi w miasteczku. Jeśli źródło tej władzy nie jest w jakiś sposób uzasadnione, to już pewna wskazówka, że należy bacznie się rzeczy przyjrzeć. Być może nie dzieje się nic niedobrego, ale strzeżonego Pan Bóg strzeże.

Najważniejsza rzecz, o której jako słudzy Niebios musimy pamiętać, to fakt, że choć zadaniem naszym jest wypatrywać Nieprzyjaciela, nie wolno pozwolić, by w następnie naszych czynów cierpieli niewinni. Poszukuj sług ciemności, ale czyni to mądrze i bądź cierpliwy. Nie śpiesz się z wydawaniem sądu. Fałszywe oskarżenie jest równie szkodliwe dla dzieła bożego, jak niesprytniejszy plan wysmażony przez Nieprzyjaciela!

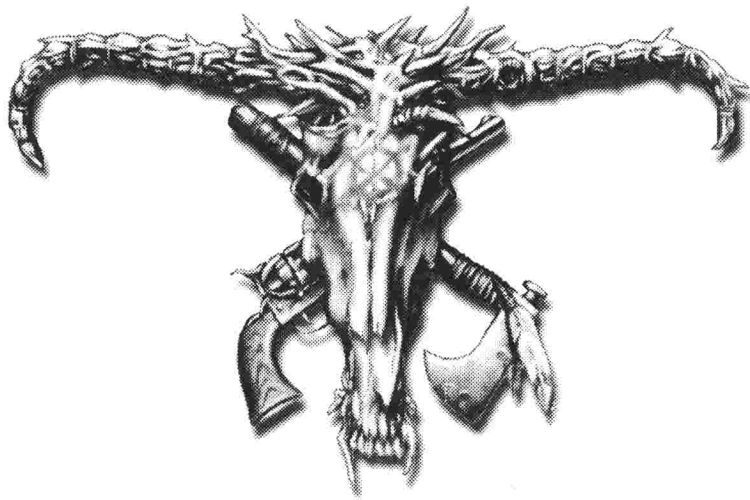
Bo prawdą jest, że jeśli pozwolimy podejrzeniom i wątpliwościom wziąć górę nad zdrowym rozsądkiem, przegramy jeszcze zanim walka się rozpocznie. Niech waszą bronią będzie dzielność i honor, bo tego Zło obawia się najbardziej. Dobra Księga nie mówi nic o tym, że bogobojni wierni muszą być frajerami i głupkami. Jeśli wąż zmiażdży ci piętę, ty musisz zmiażdżyć mu głowę.

A nic nie nadaje się do miażdżenia lepiej, niż dobry, staromodny kij z hikory!

ZIEMIA NICZYJA







ROZDZIAŁ SZÓSTY: BOSKIE INTERWENCJE



Chcąc wyrównać szanse w walce z siłami ciemności, świątobliwi w potrzebie mogą poprosić o cud. Jednak, jak wie każdy weteran Dziwnego Zachodu, czasami nawet cud nie wystarczy.

W tym rozdziale opowiemy ci o ciężkiej artylerii świątobliwych – broni o zgoła biblijnym kalibrze. Dowiesz się, w jaki sposób postać może ją zdobyć i co się dzieje, gdy przychodzi czas wyciągnąć bożą armatę z kabury.

KASKA BOSKA

Świątobliwy, który dokonuje wielkich czynów w imię swojego boskiego zwierzchnika, może liczyć na to, że jego poświęcenie zostanie mu w Niebie policzone. Niebiosy patrzą na niego przychylniej i chętniej udzielają mu specjalnej pomocy, gdy jest ona niezbędna. Ale, jak się pewnie domyślasz, wszechmocna istota ma raczej duże wymagania co do wielkich czynów.

Choć pokonanie grzechotnika z Mojave może wydawać się przeciętnemu pastuchowi czynem tak wielkim, że szkoda gadać, wobec wieczności jest sprawą raczej trywialną. Choć w takiej walce boski zwierzchnik może zapewnić świątobliwemu wsparcie w postaci cudów, jeśli wziąć pod uwagę niebiańską perspektywę, taki czyn to małe piwo.

O wiele większą uwagę Niebiosy zwrócą na obniżenie Poziomu Strachu. Oczywiście częścią podobnego zadania jest pokonanie sługi Mścicieli, ale to nie wystarczy – świątobliwy musi ponieść w świat opowieść o triumfie Dobra nad Złem i o tym, że Dobro wygrało nie tylko tę jedną bitwę, ale z całą pewnością

zwycięży i w toczącej się właśnie wojnie. Coś takiego nie tylko staje kością w gardle siłom ciemności, ale równocześnie pokrzepia na duchu wiernych.

Za taki wyczyn Niebiosy są naprawdę wdzięczne. A wdzięczność sił wyższych to rzecz nie do pogardzenia!

Za każdym razem, kiedy świątobliwy gra aktywną rolę w całym procesie obniżania Poziomu Strachu, otrzymuje Gwiazdkę z Nieba. Przez „granie aktywnej roli” rozumiemy nie tylko uczestnictwo w pokonaniu sługi ciemnych mocy, ale także w *bajaniu*, dzięki któremu maleje strach. Nie wystarczy po prostu zdać relację z tego, co się działo. Bóg spodziewa się od swojego sługi osobistego zaangażowania w walkę o dobrą sprawę!

Za każdym razem, gdy świątobliwy otrzyma Gwiazdkę z Nieba, gracz powinien odnotować ten fakt na karcie postaci. Bohater może mieć więcej niż jedną Gwiazdkę, pod warunkiem oczywiście, że częściej brał udział w obniżaniu Poziomu Strachu. Tak naprawdę zdarza się (choć nader rzadko), że prawdziwie heroiczny sługa boży ma na podorędziu kilka Gwiazdek, z których może w razie potrzeby korzystać.

UŻYWANIE GWIAZDKI Z NIEBA

O osobistą interwencję Pana Boga prosić mogą jedynie najwierniejsi z wiernych. Na mechanikę gry przekłada się to w ten sposób, że aby użyć Gwiazdki z Nieba, postać musi mieć przynajmniej 6 poziomów *wiary*. Świątobliwy będzie wprawdzie dostawał Gwiazdki nawet, jeśli poziom jego *wiary* wynosi mniej niż 6, ale dopóki nie dobieje do szóstki, nie wolno mu ich użyć.



BOSKA INTERWENCJA

Innym zastosowaniem Gwiazdki jest wezwanie boskiej interwencji. Tak właśnie: otrzymuje się pomoc prosto z nieba.

Gdy świątobliwy prosi o interwencję, wykracza daleko poza granice, w jakich mieszczą się zsyłane wier-nym cuda. Z osobistą pomocą Boga, bohater może kazać roztopić się wodom jeziora, sprowadzić na wrogów kolumnę niebieskiego ognia, a nawet wrócić życie zmarłym.

Tak krzykliwy pokaz boskiej mocy może się wyda-wać zaprzeczeniem całej koncepcji wiary, która opie-ra się przecież na przekonaniu o istnieniu rzeczach niewidzialnych i niepoznawalnych. I dlatego na takie przedstawienia Niebiosa decydują się tylko w najo-statniejszej ostateczności. Bóg zsyła moc takiej miary wyłącznie swojemu ulubionemu słudze, co do które-go będzie miał pewność, że ów jej nie nadużyje.

Prosząc o boską interwencję, świątobliwy musi wy-dać Gwiazdkę z Nieba. To warunek podstawowy, od którego wyjątków nie ma. Jeśli nie dysponuje Gwiazd-ką, może sobie darować błagania. Po uiszczeniu tej opłaty, postać wybiera interwencję, jakiej potrzebuje, i zaczyna się robić ciekawie.

Tak jak i w poprzednim przypadku, wydanie Gwiazdki nie wymaga karty akcji, ale interwencja ma swoją szybkość i trzeba to wziąć pod uwagę (szczegóły znaj-dziesz w opisach konkretnych interwencji na następ-nych stronach).

Kiedy już świątobliwy zapłacił za interwencję, musi wykonać niezwykle trudny test *wiary*, by sprowadzić boską moc. Wydanie Gwiazdki daje postaci jedynie szansę, a to, czy bohater ją wykorzysta, zależy wy-lącznie od siły jego *wiary*.

Postać musi zwycięsko wyjść z testu *wiary* o nieba-gatelnym Poziomie Trudności – dla większości inter-wencji wynosi on 11 i więcej. By sobie pomóc, moż-na wydać sztony losu dowolnego koloru. Nie można jednak wpływać na wynik testy w inny sposób (na przykład wykorzystując kanty w rodzaju *Małych stawek* lub *Podbijania bębenka*). Świątobliwy musi po-konać poziom trudności dzięki sile własnej *wary* i zdobytym sztonom.

Jeśli test jest udany, interwencja działa jak nale-ży. Jeżeli się nie powiedzie, nici z pomocy i żegnaj Gwiazdko.

Jeśli w tym arcyważnym rzucie świątobliwemu przytrafi się niefart, za tak jawny brak *wiary* traci do-datkową Gwiazdkę. Jeżeli żadnej już nie ma, to mu się upiekło.

Nim poprosicie o cud takiej miary, dobrze zasta-nówcie się, czy warto.

Raz użyta, niezależnie od tego w jaki sposób, Gwiazdka z Nieba znika, podobnie jak znikają użyte sztony losu i punkty nagrody.

Pierwszym zastosowaniem Gwiazdki jest możli-wość uzyskania jednorazowego dostępu do cudu (ale nie daru), którego postać nie posiada. Wykorzystanie w ten sposób bożej łaski nie zabiera akcji, ale samo sprawienie cudu wymaga już posiadanie odpowie-dniej kiedy kart.

Gwiazdka z Nieba nie zwalnia też od wykonania normalnego testu *wiary*, który, rzecz jasna, można poprawić za pomocą sztonów losu.

Wielebny Harding zorientował się właśnie, że miasteczko, do którego trafił, opanowały wilkołaki. Niestety, nie tylko zabrakło mu srebrnych kul, ale w repertuarze jego cudów nie ma *Konsekracji broni*.

Sytuacją można by było uznać za krytyczną. Jednak ostatnio udało mu się zdobyć Gwiazdkę z Nieba i postanawia za jej pomocą uzyskać do-stęp do *Konsekracji*. W teście *wiary* wypada 8, wydaje jeszcze cenny czerwony szton i poświęca ulubiony trzonek od siekiery przeciwko wszyst-kim terroryzującym miasteczko wilkołakom.

INTERWENCJE

Poza indywidualnym opisem, każda interwencja ma cztery cechy (co czyni je – przynajmniej do pewnego stopnia – podobnymi do normalnych cudów, do których dostęp ma każdy świętobliwy).

PT to poziom trudności testu *wiary*, jaki musi przejść bohater, by interwencja mogła zadziałać. Tak jak w przypadku cudów, do testu można dodać *wiarę* osoby, na którą interwencja ma działać, jeśli tylko jest współwyznawcą świętobliwego, a odejmuje się od niego *wiarę* wyznawców innych religii.

Szybkość oznacza liczbę akcji, które należy poświęcić na wywołanie interwencji.

Czas trwania to okres, przez który interwencja działa.

Zasięg to maksymalny dystans, na jakim manifestuje się boska moc.

DRUGA SZANSA

PT: 11

Szybkość: 1

Czas trwania: specjalny

Zasięg: własna osoba

Po fakcie wszystko wydaje się proste. Szkoda, że bohater nie może uczyć się na niepopołnionych błędach. Tak już, niestety, świat został pomyślany. Ale mając drugą szansę, postać może być mądra jeszcze przed szkodą.

Gdy świętobliwy prosi o tę interwencję, jego boski zwierchnik zwraca bieg czasu. Nagina go tylko troszeczkę, ale to zwykle wystarczy, żeby bohater naprawił jakieś paskudne faux pas. Czas można cofnąć o jedną rundę, plus jedną za każdą dodatkową Gwiazdkę.

Ta interwencja wpływa na wszystko dookoła – nie tylko na świętobliwego i jego posse, ale także na wrogów. Wszystkie akcje podjęte w cofniętych rundach oraz efekty zostają anulowane i nawet śmierć musi wypuścić ze szponów swój łup, jeśli oczywiście zgon nastąpił podczas chwil cofniętych mocą *drugiej szansy*.

Świętobliwy może na każdy punkt posiadanej *wiary* wybrać jedną osobę, która zachowa pełną świadomość tego, co się stało, by tym sposobem zmienić podjęte decyzje.

EKSKOMUNIKACJA

PT: 9

Szybkość: 1

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Niektórzy grzesznicy to przypadki niemal beznaziejne. Kaznodzieja może zedrzyć sobie gardło prawiąc im o nawróceniu i żalu za grzechy, a tym w głowie nawet nie postanie pomysł, by odmienić swe życie. Wielu piekielników nosi ze sobą spluwy, noże, albo i co gorszego, aż za dobrze wiedząc przy tym, jak ich używać. Mogą unikać ziemskiej sprawiedliwości – ale nawet najbardziej niepokorni grzesznicy





w końcu pójdą po rozum do głowy, kiedy oświeci ich palący ogień jedynej prawdy.

Większości świątobliwym religia nie pozwala eliminować takich mętów, zabraniając im jednocześnie przechodzić obojętnie obok bezwzględnych morderców i pozostawiać trzódkę na ich pastwę. *Ekskomunika* pozwala bohaterowi ostrzec niewinne owieczki, że oto czai się wśród nich wilk. Ta interwencja naznacza osobę, przeciwko której została użyta – ludzie nie widzą tego znaku, ale w jakiś sposób zdają sobie sprawę z jego istnienia.

Każdy, kto spotka *Ekskomunikowanego*, natychmiast czuje, że powinien się strzec. W obecności takiej osoby ludzie czują niewyjaśniony, ale wyraźny niepokój. Nawet zwierzęta zachowują się wobec niej wrogo lub starają się jej unikać, a małe dzieci dostają na jej widok histerii, jakby zobaczyły potwora.

Naznaczony grzesznik odejmuje ponadto 2 za każdy sukces osiągnięty przez świątobliwego w teście wiary od wszystkich testów *perswazji*.

Jedynym sposobem na zdjęcie *Ekskomunikacji* jest przekonanie świątobliwego, który ją nałożył (lub innego cudotwórcy tej samej religii), że naznaczona osoba szczerze i uczciwie żałuje za grzechy. W takich wypadkach świątobliwy zwykle każe delikwentowi spełnić jakiś dobry uczynek lub wysłać go na świętą misję, by dowiódł szczerości swych zapewnienia, ale nie jest to bezwzględny warunek odpuszczenia.

Gdy już świątobliwy jest całkowicie przekonany, że skrucha złoceńcy nie jest udawana, może zdjąć *Ekskomunikę* – nie potrzeba przy tym żadnych rzutów.

Takiej kary nie nakłada się lekko myślnie. Morderstwo i całkowity brak żalu za wyrządzone zło to absolutne minimum, które może narazić na tak poważne konsekwencje.

KOMUNIA

PT: 13

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: 1 runda / 2 poziomy wiary

Zasięg: specjalny

Wiedza to potęga – a boski zwierzchnik świątobliwego ma i jednego, i drugiego pod dostatkiem. Bohaterowi od czasu do czasu udaje się skorzystać z bożej mądrości, ale większość sił wyższych woli trzymać język za zębami.

Ta interwencja pozwala pociągnąć Pana Boga za język.

Dzięki niej bohater może zadać swemu boskiemu zwierzchnikowi jedno, jedyne pytanie. Jako że Bóg jest w zasadzie wszechwiedzący, pewnie będzie znał właściwą odpowiedź. Oczywiście istota boska zawsze odpowie zgodnie z prawdą – o jakimkolwiek fałszu nie ma tu mowy. Problem w tym, że trzeba zadać właściwe pytanie.

Jeśli bohater oczekuje odpowiedzi przeczącej lub twierdzącej, Bóg potwierdzi lub zaprzeczy. Odpowiedzi wymagające głębszej analizy tematu są już trochę bardziej kłopotliwe.

Mieszkańcy Niebios nie lubią wyrażać się w prostych słowach, nawet jeśli rozmawiają ze swoimi ulubieńcami. To wszystko wiąże się jakoś tam z „wielką tajemnicą wiary”, która Boga jak najbardziej obowiązuje.

Jeśli na pytanie świątobliwego nie można odpowiedzieć tak lub nie, zamiast zwyczajnej odpowiedzi boski zwierzchnik zsyła swemu słudze objawienie. I, jak to zwykle przy objawieniach bywa, sens kryje się w gąszczu metafor, których interpretacja należy już do bohatera.

To może się wydawać nieuczciwe. Po co wydawać cenną Gwiazdkę z Nieba, skoro można wykorzystać dar *Proroctwa*? Cóż, ta interwencja pozwala bohaterowi dokładnie sprecyzować, jakiej informacji potrzebuje. *Proroctwo* dostarcza tylko takiej wiedzy, jaką boski zwierzchnik jest akurat w nastroju przekazać. Ponadto, jeśli odpowiedź da się zamknąć w prostym „tak” lub „nie”, jest ona gwarantowana!

KRUCJATA

PT: 11

Szybkość: 1 dzień

Czas trwania: 1 dzień / poziom wiary

Zasięg: 5 jardów / poziom wiary

Wojna z siłami ciemności nie ustaje nigdy, ale bohaterowie nie mogą walczyć na wszystkich jej frontach. Jasne, posse może wyciągnąć ziemniaki z ognia dla miasteczkowych leniuchów, ale banda uzbrojonych po zęby dobroczyńców nie zawsze znajduje się we właściwym miejscu i o właściwym czasie. A czasami jest tak źle, że nawet najtwardszy zespół rewolwerowców sam nic nie poradzi. Ta interwencja pomaga wiernym wyrównać szanse w walce o dobrą sprawę.

Krucjata pozwala świętobliwemu wyposażać grupę najzupełniej zwyczajnych ludzi w nadzwyczajne umiejętności bojowe i w wolę potrzebną do ich wykorzystania. Interwencja działa tylko na współwyznawców świętobliwego, ale za to na całą ich bandę – konkretnie, na 10 za każdy poziom posiadanej przez bohatera umiejętności *wiara*. Ludzie mający znaleźć się pod działaniem interwencji muszą przebywać w jej zasięgu przez ostatnią z dwudziestu czterech godzin potrzebnych na jej wymodlenie, ale potem mogą bez utraty nowo nabytych zdolności poleżeć, gdzie ich oczy poniosą. Świętobliwy musi też palnąć kandydatom na bohaterów stosowne kazanko i napełnić ich serca boskim natchnieniem niezbędnym do wypełnienia świętej misji.

Na czas trwania *Krucjaty* każdy pozostający pod jej wpływem dostaje +2 do wszystkich testów cech i umiejętności, jeśli mają tylko bezpośredni związek ze sprawą, dla której Niebiosy zgodziły się interweniować.

Bo aby *Krucjata* mogła przynieść efekty, musi mieć swój cel. Grupa winna mierzyć się z potężnym wrogiem lub co najmniej poszukiwać Świętego Graala. Zwykle celem *Krucjaty* bywa walka z nadnaturalnym zagrożeniem, ale jest wcale możliwym skrzyknięcie bandy krzyżowców, by pozbyć się terroryzujących miasteczko bandziorów.

Jeśli świętobliwy ogłosi *Krucjatę* bez wskazania konkretnego i godnego celu, interwencja zawodzi automatycznie. W innym przypadku efekt utrzymuje się, póki cel nie zostanie spełniony albo nie upłynie czas jej trwania, cokolwiek nastąpi wcześniej.

MURY JERYCHA

PT: 13

Szybkość: 1 godzina

Czas trwania: chwilowy

Zasięg: 100 jardów

Dawno temu mury miasta Jerycha upadły, gdy ktoś zagrał na trąbce. No dobra, może to i uproszczenie, ale przynajmniej wiadomo, o co chodzi. Czasami dzieło ludzkich rąk toczy wrzód zła i jedynym wyjściem z sytuacji jest wyrwanie go z korzeniami. Ta interwencja sprowadza sprawiedliwy gniew Niebios na budynki i inne obiekty nieożywione.

Mury Jerycha działają na jeden nieożywiony obiekt o podstawie nie większej niż 10 stóp kwadratowych na każdy poziom *wiary* świętobliwego. Bohater może

wybrać mniejszy cel, ale tylko jeden, tak więc nawet jeśli chce zrównać z ziemią nawiedzony wychodek, nie może wykorzystać rezerwy mocy, by zatrzeć fundamentami pobliskiej nawiedzonej chlewni.

Działanie tej interwencji nie ogranicza się li tylko do budynków. *Mury Jerycha* dobrze sprawdzają się przy rozwalaniu okrętów, pociągów, parochodów a nawet latających gadżetów i wszelkich innych pojazdów – choć najlepiej działają na budowle.

Budynom interwencja zadaje 2k20 punktów uszkodzeń za każdy poziom umiejętności *wiara* świętobliwego. Każda dodatkowo wydana Gwiazdka obniża Oslonę celu o 1 poziom.

Pojazdom, okrętom, gadżetom i podobnym celom *Mury Jerycha* zadają tylko 1k12 punktów uszkodzeń na każdy poziom *wiary*. I, tak samo jak w przypadku budynków, można wydawać dodatkowe Gwiazdki, by obniżyć Oslonę.

Rzeczy obdarzone jakąkolwiek formą życia (wliczając w o wynaturzenia – nawet te nieumarłe) są na działanie tej interwencji całkowicie odporne. Nie wolno jednak zapominać, że walące się mury, wybuchające kotły parowe i tonące statki mają nieprzyjemną tendencję do siania wokół zniszczenia i mogą spowodować pewne straty. Określenie ich dokładnych rozmiarów należy do Szeryfa.

Uszkodzenia budowli opisane są dokładnie w dodatku **Smith & Robards**, ale nawet jeśli nie posiadasz tej znakomitej pozycji, niezbędne informacje znajdziesz w poniższej tabelce, w której podaliśmy, ile uszkodzeń może wytrzymać dany budynek. Jeśli bohater używa interwencji przeciwko gadżetowi, Szeryf powinien znakomicie wiedzieć, jak bardzo trzeba uszkodzić maszynę, by przestała brykać.

Poniższe zestawienie obejmuje różne typy ścian, informując, jak są odporne i jak bardzo trzeba się starać, by zniszczyć partię o wymiarach 10 na 10 stóp. Wytrzymałość materiału to liczba uszkodzeń, które ściana wytrzyma zanim się nie zawali. Podane wartości różnią się trochę od tych, które można znaleźć w katalogu Smitha i Robardsa (ich dane traktują o wybijaniu w ścianie dwustopowej dziury). Ale mówimy tu nie o jakiejś marnej kuli armatniej, ale boskim kopniaku!

MURY JERYCHA

Materiał	Oslona	Wytrzymałość
Ściana szopy		
lub drewnianej chaty	1	100
Gruba ściana z bali	2	100
Ściana z cegieł	3	100
Potężny, kamienny mur	4	100

NADANIE MOCY

PT: 13

Szybkość: 1 miesiąc

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Nie zastanawiałeś się czasem, w jaki sposób powstają „święte” relikty? Prawda jest taka, że pojawiają się w rezultacie działania sił wyższych. Niektóre są wykuwane w ogniu wielkich wydarzeń, w powstaniu innych decyduje boski kaprys i wola. Ale bywa, że prawdziwe oddany wyznawca może uprosić boskiego zwierzchnika o pozostawienie na jakimś przedmiocie śladu boskiej ingerencji i części niebieskiej mocy.

Nadanie mocy pozwala świątobliwemu wykorzystać ingerencje siły wyższej do stworzenia pomniejszego, ale na zawsze już poświęconego reliktu. Sam przedmiot nie musi być w żaden sposób wyjątkowy – rzeczom codziennego użytku można *Nadać moc* równie łatwo, co kłatom owianym legendą. Jeśli jednak świątobliwy wybierze przedmiot mający specjalne znaczenie dla jego religii, może dodać +2 przy teście *wiary* podczas proszenia o interwencję.

Jeżeli prośba zostanie wysłuchana, z przedmiotem związany zostanie jeden cud bądź dar, z którego mocy korzystać będzie posiadacz obiektu. Świątobliwy nie musi znać tego cudu czy daru, ale jeśli go nie ma, to odejmuje -2 do wspomnianego już testu *wiary*.

Bohater może zamknąć w przedmiocie dodatkowe cuda i dary – jeden za każdą dodatkowo wydaną Gwiazdkę z Nieba. Można tego dokonać tylko w chwili uzyskania interwencji. Jeśli cud czy dar ma zostać dodany później, cały proces trzeba będzie powtarzać.

Gdy już moc zostanie nadana, by ją wykorzystać, użytkownik musi wykonać normalny test *wiary*, dokładnie tak, jak przy sprawianiu cudu. Za każdym razem trzeba też ponieść wszelkie dodatkowe koszty, w rodzaju sztonu losu niezbędnego przy *Konsekracji broni*. Przedmiot, któremu *Nadano moc* daru, działa na właściciela stale. W tym przypadku żadne testy nie są potrzebne.

Siły wyższe wolą, żeby dana przez nie moc pozostała w rękach wiernych – a najlepiej świątobliwych wiernych. Jeśli bohater chce, by z przedmiotu mogła korzystać osoba nie będąca świątobliwym, odejmuje dodatkowe -2 od rzutu za *wiarę*, od którego zależy, czy prośba o interwencję zostanie wysłuchana. Gdyby zechciał umożliwić używanie zaklętego w przedmiocie cudu osobom będącym innego wyznania, *Nadanie mocy* będzie go kosztowało dodatkową Gwiazdkę. Te koszty się kumulują, tak więc jeśli przedmiot ma być użyteczny dla innowierców nie będących równocześnie świątobliwymi, należy wydać dodatkową Gwiazdkę i zdać test *wiary* pomniejszony o -2.

No dobra, wiemy, że strasznie namieszaliśmy z tymi modyfikatorami i kosztami. Ale poniżej znajdziesz tabelkę, w której masz wszystko ładnie wyłożone. I pamiętaj, że Gwiazdka z Nieba jest niezbędna, żeby postać w ogóle mogła poprosić o *Nadanie mocy*.

NADANIE MOCY

Sytuacja	Modyfikator lub koszt
Przedmiot ma znaczenie dla religii świątobliwego	+2 do testu
Bohater nie posiada wybranego cudu / daru	-2 do testu
Z przedmiotu będą mogli korzystać nie tylko świątobliwi	-2 do testu
Każdy dodatkowy cud lub dar	+1 Gwiazdka
Z przedmiotu będą mogli korzystać innowiercy	+1 Gwiazdka

OBRONA

PT: 9

Szybkość: 1

Czas trwania: specjalny

Zasięg: własna osoba

Większość świątobliwych bohaterów czuje silną potrzebę chronienia innych przed niebezpieczeństwem. Czasami bohater sam potrzebuje jednak obrony – ta interwencja zapewnia ochronę, najlepszą z możliwych.

Obrona prowokuje boskiego zwierzchnika, by ten wmieszał się w sprawy tego świata i uchronił kogoś od krzywdy. Jeśli test *wiary* wypadł pomyślnie, siły wyższe chronią postać przed ranami. Przez kolejne trzy rundy nie można jej zadać absolutnie żadnych obrażeń, niezależnie od ich źródła. Nie może też utracić Tchu.



Postać może oberwać serią z Gatlinga, rzucić się w przepaść oblana płonąca naftą i trzymając naręczce spoconych lasek dynamitu, a włos nie spadnie jej z głowy.

Interwencja zapobiega też działaniu szkodliwej magii. Co to dokładnie jest szkodliwa magia, zależy już od Szeryfa, ale można ogólnie powiedzieć, że każdy efekt, który unieruchamia, osłabia lub wpływa na wolną wolę postaci, jest potencjalnie szkodliwy i jako taki negowany przez *Obronę*.

Nietykalność znika wraz z końcem trzeciej rundy, chyba że bohaterowi wyjdzie Zwykły (5) test *wiary*, w którym to wypadku interwencja działa przez następne trzy rundy. I tak co trzy kolejne rundy, postać może próbować podtrzymać swą *wiarą* działanie *Obrony* z tym, że do PT każdego kolejnego testu idzie w górę o +2 (modyfikator się sumuje). Kiedy już boska ochrona przestanie działać, wraz z nią znika wszystko, co zadawałoby świętobliwemu obrażenia w sposób ciągły (jak kwas, płonąca nafta czy trucizna).

OGNISTY DESZCZ

PT: 11

Szybkość: 2 rundy

Czas trwania: chwilowy

Zasięg: 100 jardów

Do najważniejszych zadań świętobliwego należy oczyszczanie świata z całego plugawego łajdactwa, które ostatnio wylazło na ziemię. Porządne kazanie o wiecznym potępieniu, płaczu i zgrzytaniu zębów może wystraszyć kongregację jak diabli, ale tylko porcja prawdziwego gniewu bożego pomoże w wysłaniu diabłów z powrotem w piekielne czeluści.

Ta interwencja zsyła święty, oczyszczający ogień, wystarczająco gorący, by usmażyć na skwarek każdą istotę, która miała pecha znaleźć się na jego drodze. Obszar, na którym pada *Ognisty deszcz*, to koło o średnicy jednego jarda na każdy poziom *wiary* świętobliwego. Wbrew nazwie, płomienie nie spadają z nieba, a zdają się wybuchać spontanicznie, tak więc nie chroni przed nimi żadna osłona.

Nawet jeśli ogień płonie w zamkniętej przestrzeni (jak na przykład dom czy nawet trumna), niczego więcej mu nie trzeba. Tak naprawdę, *Ognisty deszcz* płonąłby nawet pod wodą. Płomienie boskiego gniewu nie wymagają tlenu ani żadnego paliwa.

Świątobliwy może nawet wpływać na wielkość i kształt gorejącego obszaru – na przykład, płomienie mogą obejmować most, ale nie wychodzić poza jego brzegi. Jeśli tylko *Ognisty deszcz* nie wykracza poza obszar działania, będzie płonął tak, jak zechce tego postać.

Każda znajdująca się w płomieniach istota odnosi natychmiast 1k12 obrażeń na każde trzy poziomy *wiary* świętobliwego, i to na każdej lokacji. Jeśli więc *Ognisty deszcz* pada na wezwanie kaznodziei o wierze równej 6, będzie zadawał 2k12 obrażeń

wszystkiemu, co miało pecha znaleźć się na drodze. Przed zarem nie chroni żadna osłona.

Zaproszone przez *Ogień piekielny* pożary płoną normalnie.

PLAGA

PT: 13

Szybkość: 1 dzień

Czas trwania: 1 dzień / poziom *wiary*

Zasięg: Specjalny

Czasami w miasteczku panują tak bezbożne porządki, że mieszkańcom przydałoby się małe napomnienie. Nie ważne, jak cierpliwie świętobliwy prosi i jak surowo grozi, miejscowi są głusi na wszelkie argumenty. Lub, co gorsza, starają się zamknąć słudze bożemu usta. Na zachód od Pecos są takie miejsca, że bijący od nich smród grzechu zabija gęsi w locie! Gdy świętobliwy znajdzie się przypadkiem w dzisiejszej Sodomie czy Gomorze, ma obowiązek ukazać miejscowym ogrom ich błędów, a jeśli to nie pomoże, siłą ukrócić występki.

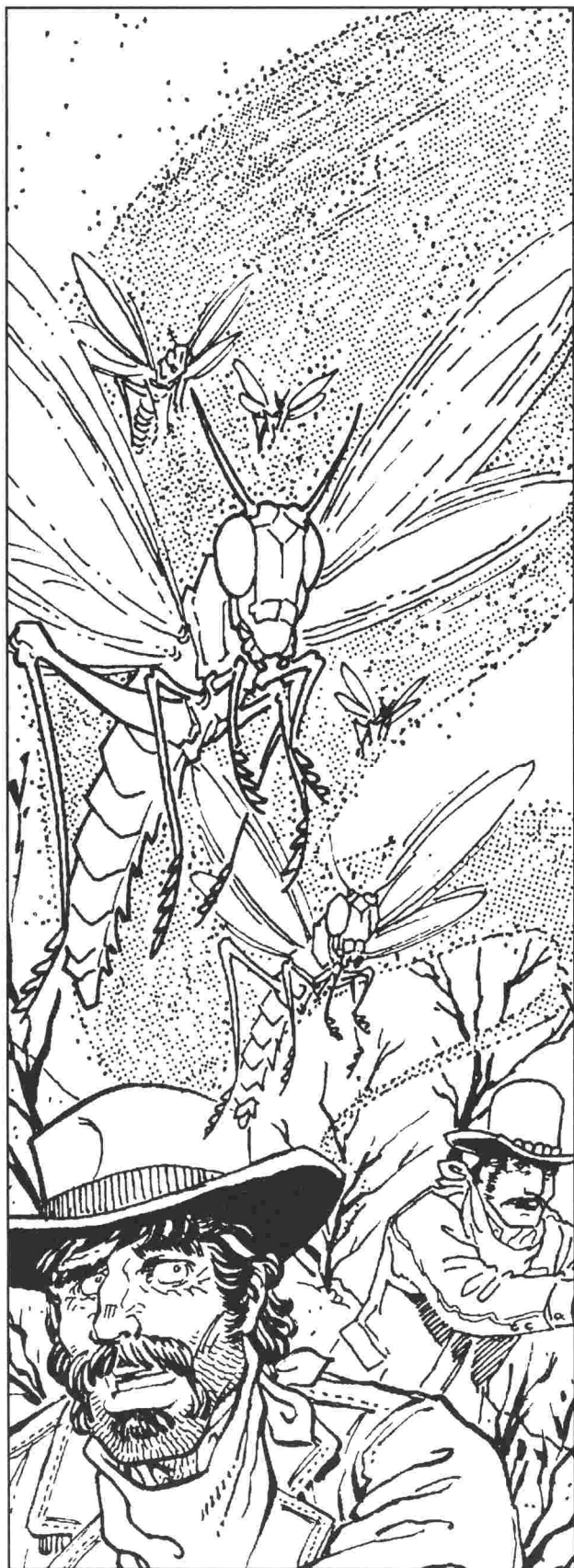
Plaga sprowadza gniew boży na całą okolicę. Objawia się on w jak najbardziej odczuwalny i, co tu dużo mówić, dość paskudny sposób. Interwencja działa na obszarze szerokości 1 mili na każdy punkt umiejętności *wiara* świętobliwego. Bohater może ograniczyć obszar działania *Plagi*, aby ukarani zostali tylko ci, którzy na karę naprawdę zasługują. Może nawet wytyczyć granice interwencji tak, by boska sprawiedliwość omijała określone miejsca, ale sztukę taką da się sprawić tylko zanim *Plaga* spanie na głowy grzeszników. Powszechnie stosowanym w takich przypadkach sposobem jest oznajmienie bogobojnym mieszkańcom miasteczka, by uczynili święty znak na drzwiach swoich domów.

Świątobliwy musi spędzić przynajmniej dzień w okolicy, którą ma nawiedzić *Plaga*. Wygłasza w tym czasie kazania przeciwko niegodziwości i haniebnym drwinom z praw ludzkich i boskich oraz ostrzega grzeszników przed strasznymi konsekwencjami ich postępowania. Gdy dzień już upłynie, na miasteczko spada *Plaga*, chyba że poruszeni słowami kaznodziei mieszkańcy szczerze postanowią naprawić wyrządzone zło lub świętobliwy uzna, że jednak nie pora na boży gniew.

Gdy interwencja się rozpoczyna, świętobliwy może ją w każdej chwili przerwać lub poczekać, aż upłynie jej czas. Nie ma innego sposobu powstrzymania *Plagi*.

Plaga może przybrać rozmaite formy – wypisaliśmy tylko znane z Biblii. Masz wolną rękę w doskazywaniu podanych dalej przykładów do własnych potrzeb, możesz też pobawić się w wymyślanie oryginalnych plag.

Skutki tej interwencji są straszne, nie należy więc lekką ręką zsyłać jej na zaludnioną okolicę. Świątobliwy powinien starannie rozważyć możliwe rezultaty



gniewu bożego, zwłaszcza, jeśli istnieje szansa, że ucierpią niewinni.

Ciemność: Na czas trwania *Plagi* okolicę spowija mrok. Światło słoneczne jest tak słumione, że nawet w samo południe będzie szaro jakby właśnie zapadł zmrok. Każdy, kto trafi do takiego miejsca, musi wykonać Zwykły (5) test *jaj*, by w ogóle przekroczyć granice ciemności.

Robactwo: Okolica zostaje opanowana przez stada szczurów, hordy kruków, setki niejadowitych węży i zab oraz wielkie, paskudne ropuchy. To tałatajstwo panoszy się w każdym domu, zagrodzie i szopie. Po trafi dostać się do najlepiej nawet zabezpieczonego jedzenia, wody pitnej i odzieży (szczególnym upodobaniem darząc puste buty).

Szkodniki unicestwiają w tej sposób 10% zapasów żywności na każdy dzień trwania *Plagi*. Zjadają zawartość spiżarni, niszczą zbiory i płoszą inwentarz. Takie towarzystwo skutecznie odstrasza też większość gości.

Szarańcza: Na lokalne uprawy spadają chmury ogromnych, latających owadów, które pożerają wszelkie zbiory. Szarańcza niszczy 5% upraw w każdym dniu trwania interwencji. Efekty tej *Plagi* mają działanie długofalowe, najbardziej zaś odczuwalne są na przednówku, kiedy żywność staje się szczególnie cenna.

Zaraza: Należący do mieszkańców inwentarz zapada na szczególnie wredną chorobę. Ludzie są na nią odporni, ale straty w zwierzętach hodowlanych okazują się bardzo bolesne. Każdego dnia z powodu choroby umiera 5% pogłowia zwierzyny. Te bydłatka, które przeżyją, noszą na swych ciałach znaki zarazy aż do końca interwencji. Nikt przy zdrowych zmysłach nie kupi zwierząt, na których ciele widać otwarte rany! Choroba, wraz z wszelkimi objawami i skutkami, utrzymuje się przez cały czas trwania *Plagi*, nawet jeśli zwierzęta zostaną wyprowadzone na „zdrowe” tereny, nie jest jednak zaraźliwa.

Woda w krew: Cała nadająca się do picia woda zamienia się w gęstą, szkarłatną krew. Jak łatwo się domyślić, ciecz ta nie nadaje się do picia – przynajmniej dla normalnych ludzi. Choć przepływające przez okolicę rzeki barwią się czerwienią, po opuszczeniu terytorium *Plagi* ich wody wraca do dawnej postaci. Można dowozić wodę spoza objętych interwencją terenów, ale nawet ona już następnego dnia zamienia się w krew.

POKUTA

PT: 11

Szybkość: 1 godzina

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Kieszeń każdego wygrzebanca zawsze pełna jest twardych orzechów do zgryzienia. Nieszczęsnym, uwięzionym w gnijącym ciele duszom nie tylko odmówiono zasłużonego (i wiecznego) odpoczynku,

ale też muszą dzielić swą do niedawna śmiertelną powłokę z demonem z najgłębszych czeluści ognistej otchłani!

Ich walka o utrzymanie kontroli nad samym sobą nigdy się nie kończy. A kiedy zostają w niej pobici, konsekwencje dotyczą wszystkich dookoła.

Za pomocą *Pokuty* świętobliwy może pomóc wygrzebancowi odzyskać utracone punkty Dominacji. Nie ma jednak czegoś takiego jak wymuszona *Pokuta* – ta interwencja działa tylko kiedy wygrzebaniec dobrowolnie się jej podda. Marne są szanse, żeby manitou pożałował swych plugawych czynów, kiedy akurat trzyma lejce ciała.

Wygrzebaniec natychmiast wykonuje test Dominacji przeciwko swojemu demonowi. Do jego wyniku może dodać sumę, jaką świętobliwy uzyskał w teście *wiary*, gdy prosił o *Pokutę*. Do tego dolicza się jeszcze premię za posiadane punkty Dominacji. Jeśli pokutnik zwycięży, przejmuje całkowitą kontrolę nad ciałem!

Inaczej niż w przypadku normalnych zmagania o Dominację, jeśli to manitou wyjdzie z *Pokuty* zwycięsko, nie dostaje żadnych punktów.

Świętobliwy wygrzebaniec może poprosić o tę interwencję dla samego siebie.

POTOP

PT: 13

Szybkość: 1 godzina

Czas trwania: 1 godzina / poziom *wiary*

Zasięg: własna osoba

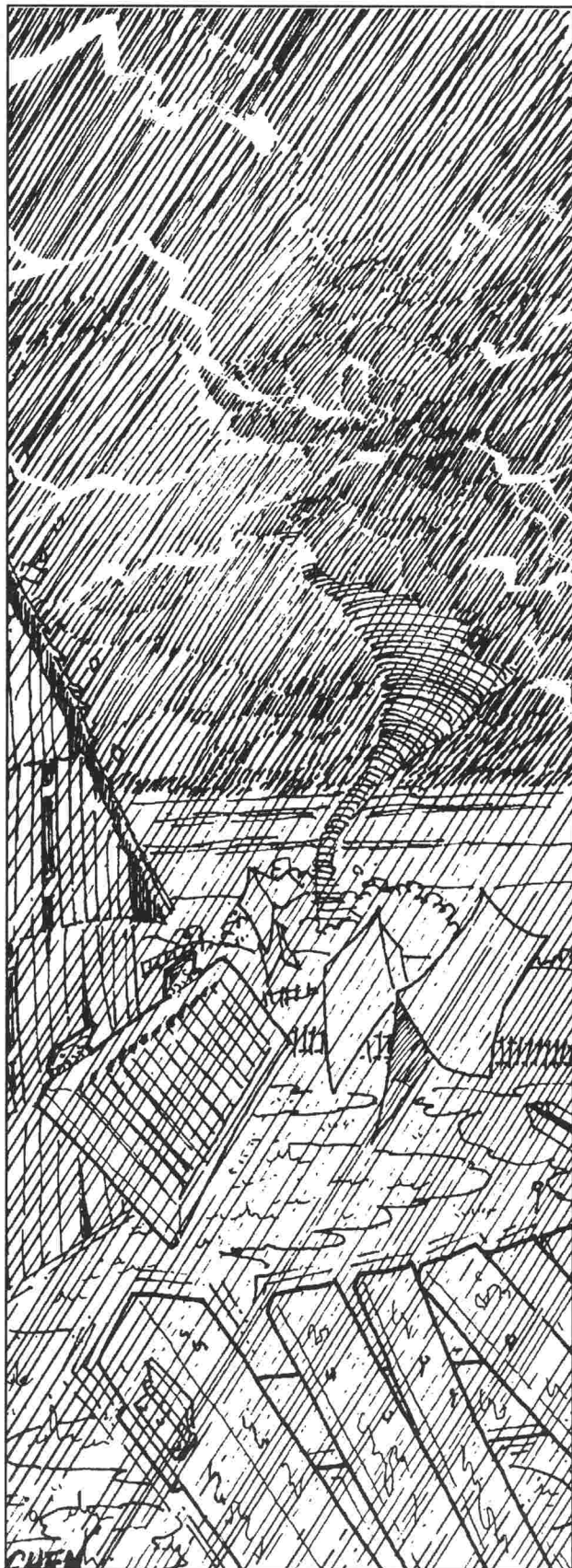
Woda zawsze była najlepszym remedium na zalegające na tym świecie nieczystości. Nawet najbardziej niechłujny pastuch funduje sobie kąpiel zanim w sobotni wieczór wybierze się do miasteczka. Ale jeśli miejsce skażone jest złem, by usunąć skażenie nie wystarczy wylać na nią kilka galonów czystej wody.

Ta interwencja wywołuje burzę o iście biblijnej sile, by oczyścić ziemię z plugastwa. Centrum nawalnicy znajduje się tam, gdzie świętobliwy, a jej skutki odczuwalne są na obszarze o promieniu wynoszącym ćwierć mili na każdy poziom *wiary* postaci.

Ziemię chłoszczą strugi deszczu, biją w nią pioruny, a wiatr zdaje się wyrwać duszę.

Deszcz leje bez przerwy przez cały czas trwania interwencji, wylewając na okolicę 1 cal wody razy *wiara* świętobliwego na godzinę. Ulewa powoduje gwałtowne podnoszenie się poziomu wody i powódzie na nisko położonych obszarach. Jeśli świętobliwy nie jest pływakiem najwyższej klasy, powinien dwa razy zastanowić się, nim poprosi o *Potop* stojąc w zagłębieniu.

Wicher wieje z prędkością dwudziestu mil na godzinę, plus pięć mil na każdy poziom *wiary* bohatera. Taka wichura praktycznie uniemożliwia latającym stworzeniom lot i nie oszczędza budynków. Przy 40 milach na godzinę rwą się namioty i sznury na bielinę, drewniane budowle tracą dachy przy prędkości



70 mil. Powyżej 100 mil na godzinę drewniane budynki ulegają zniszczeniu i tylko domy z kamienia opierają się nawałnicy.

Postaci wystawione na działanie wiatru, którego prędkość wynosi 75 mil, otrzymują 1k4 obrażeń na minutę od latających wszędzie śmieci. Te obrażenia wzrastają o 1k4 za każde 5 mil, o które prędkość wiatru przekroczy 75 mil na godzinę. Po zsumowaniu obrażeń i określeniu ran, dla każdej należy osobno rzucić za lokację.

Ulewny deszcz i straszliwy wichur zwykle wystarczą, żeby większość ludzi nie wyściubiła nosa z domów, a ci głupcy, którzy nie mają dość rozumu, żeby się gdzieś schronić, otrzymują niepowtarzalną okazję bycia porażonym przez piorun. Za każde 10 spędzonych na zewnątrz minut postać musi wykonać test *Ducha*. Nie ma on żadnego PT, ale jeśli przytrafi się w nim niefart, durny pastuch obrywa w trzewia 3k10 gorących obrażeń.

Jak z tego wynika, nie jest to interwencja, o którą prosi się stojąc pośrodku pustyni.

ROZJEMCA

PT: 11

Szybkość: 2

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: własna osoba

Nie, ta interwencja wcale nie dotyczy colta Peacemakera ani żadnego innego świętego sześciopalcowca. Dość jest na świecie rozgorączkowanych głupców, noszących broń. Skoro aż tylu rewolwerowców szuka okazji do zwady i tylu żołnierzy gotowych jest strzelać do wroga, jakie szanse ma miłość bliźniego? Nażbyt często strzelanina zaczyna się, zanim ktoś roztropny zdoła powiedzieć choćby słowo, które rozładowałoby sytuację. Ta interwencja wymusza jednak na uczestnikach zajścia krótki i niespodziewany rozejm, nieważne, jak bardzo rozbudziliby już w sobie instynkt zabójcy.

Na obszarze wokół świątobliwego, o promieniu 10 jardów na każdy poziom jego *wiary*, właściwie nie można skutecznie mordować – *Rozjemca* daje każdej żywej istocie potężne 5 poziomów Oslony, dzięki czemu użycie jakiegokolwiek broni właściwie mija się z celem.

Oczywiście zawsze znajdzie się jakiś obłąkany maniack, który na takie okazje trzyma za pazuchą parę lasek dynamitu i paczkę zapalek. Ale to, że ma bombę, wcale nie oznacza, że może jej użyć. W końcu mowa tu nie o byle zawieszeniu broni, ale prawdziwej boskiej interwencji!

W każdej rundzie, w której znajdująca się pod działaniem *Rozjemcy* osoba spróbuje podjąć agresywną akcję (dowolną), musi wykonać test *Ducha* o Poziomie Trudności równym wynikowi, jaki świątobliwy osiągnął w teście *wiary* podczas proszenia o interwencję. Jeśli wygra, może zrobić co mu się

żywnie podoba – ale jeżeli przegra, stoi jak słup i ślika cieknie mu po brodzie.

Efekt utrzymuje się tak długo, jak długo świątobliwy jest w stanie utrzymać koncentrację. Nadzieja w tym, że jest to czas wystarczający, by znaleźć pokojowe rozwiązanie konfliktu.

Próby uzyskiwania za pomocą *Rozjemcy* przewagi nad przeciwnikiem zwykle zawodzą. Nawet próby uzyskania lepszej pozycji do strzału czy oddalenia się poza zasięg interwencji wymagają testu *Ducha*. Pamiętaj, że podtrzymujący rozejm świątobliwy może podejmować jedynie najprostsze działania, a każda próba podjęcia akcji wymagającej testu cechy bądź umiejętności natychmiast kończy działanie interwencji.

ROZSTĄPIENIE WÓD

PT: 9

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: 20 minut / poziom *wiary*

Zasięg: 20 jardów / poziom *wiary*

Biorąc pod uwagę klimat w tej gorętszej części Zachodu, brak mostów raczej nie jest palącym problemem. Zdarza się jednak czasem, że posse pilnie potrzebuje przeprawić się przez wodę, a nigdzie nie widać promu.

Jak sama nazwa wskazuje, *Rozstąpienie wód* sprawia, że wody się rozstępują. Interwencja skutkuje w przypadku zbiorników wodnych o szerokości nie przekraczającej 10 jardów na każdy punkt *wiary* świątobliwego. Głębokość zbiornika nie może być większa niż zasięg interwencji.

Choć *Rozstąpienie wód* zaczyna działać już po 10 minutach niezbędnych do wyproszenia interwencji, aby wody całkowicie się rozstały, potrzeba dodatkowo 5 minut na każde 10 jardów ich szerokości. Proces zaczyna się od miejsca, w którym stoi świątobliwy, i postępuje aż do drugiego brzegu. Dno, nad którym rozstała się woda, staje się suche i może utrzymać ciężar nawet w pełni załadowanych wozów, choć nierówności i głazy mogą utrudnić, a nawet uniemożliwić przejazd.

Świątobliwy może zakończyć *Rozstąpienie wód* w dowolnym momencie. Gdy to uczyni, lub gdy skończy się czas trwania interwencji, woda wlewa się z powrotem zgodnie z prawami fizyki, poczynając od miejsca, w którym zaczęła się rozstępować. Fale postępują z prędkością 10 jardów na 30 sekund.

Woda wypełnia opuszczoną przestrzeń z ogromną siłą, natychmiast zatapiając (a jeśli była odpowiednio głęboka, miażdżąc ciśnieniem) wszystko, co miało szczęście znaleźć się w tym czasie na jej drodze.

SCHODY DO NIEBA

PT: 11

Szybkość: 1

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: 5 jardów

Bywa, że bohater nie może się już doczekać, kiedy wstąpi na złote schody i pójdzie nimi, kroczyć po kroczeniu, aż do samego nieba. Czasami Bóg pomaga mu się dostać na górę jeszcze przed czasem. Jeśli prośba o tę interwencję zostanie wysłuchana, świętobliwy (i ewentualnie paru jego kumpli) mogą w razie potrzeby wspinać się na kilka stopni niebiańskich schodków.

Świątobliwy i tyłu jego towarzyszy, ile wynosi poziom jego *wiary* pomniejszony o jeden, otrzymuje zdolność latania. No cóż, może „latanie” to trochę za mocne słowo jak na ten rodzaj przemieszczania się... Poddani działaniu *Schodów do nieba* mogą poruszać się w płaszczyźnie poziomej w Tempie równym 6, a w płaszczyźnie pionowej powolutku obniżać się lub unosić w Tempie 1.

Wzlatując ku niebu, postaci muszą pozostać w pełni skoncentrowane na pokonywaniu przestrzeni. Walka, strzelanie, czynienie cudów czy robienie kantów nie wchodzi w grę – oczywiście jeśli nie chcą polecieć w dół!

Cała grupa musi znajdować się w promieniu 5 jardów od świętobliwego. Wszelkie próby „wypłynięcia” poza ten obszar zawodzą. Naturalnie, postać może zostać wypchnięta lub wyciągnięta z zasięgu interwencji. Pechowcy, którzy tracą podczas lotu koncentrację, szybko zaznajamiają się z twardymi prawami grawitacji.

Będąc pod wpływem tej interwencji, postaci wydają jakby chodzący lub stały w powietrzu, ale w ich włosach i ubraniach widać delikatne podmuchy wiatru, choćby nawet akurat nic nie wiało.

SKARANIE BOSKIE

PT: 7

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwila

Zasięg: 10 jardów / poziom wiary

Chodząc po tej ziemi istoty ludzkie tak uciążliwe i niepoprawne, że świętobliwemu nie pozostaje nic innego, jak zrezygnować z nadstawienia policzka i wbić im do głowy trochę pokory. A nic tak nie temperuje grzesznika, jak słuszną porcją bożego gniewu.

To jedna z najłatwiejszych do przywołania interwencji. Wystarczy, że bohater wyda Gwiazdkę, wykona stosowny test *wiary* i poprosi boga, by ten słusznie pokarał jednego z przeciwników znajdujących się w zasięgu. Większość świętobliwych prosi o *Skaranie boskie* ile sił w płucach. W końcu, jaki pożytek nauki, skoro ofiara nie będzie wiedziała, co i dlaczego ją trafiło?

Choć sama interwencja jest niewidoczna, jej efektem nic nie brakuje. Cel traci tyle Tchu, ile świętobliwy uzyskał punktów w teście *wiary*. Jeśli to wystarczy, by sprowadzić Dech skaranego do zera, pada na ziemię jak ścięty i traci przytomność.

Jeżeli utrzyma się na nogach, jest automatycznie w szoku i traci wszystkie akcje (łącznie ze schowaną

w rękawie) w tej rundzie. Na początku następnej rundy może spróbować się otrząsnąć wykonując Ciężki (9) test *Wigoru*.

Nawet kiedy ofiara już się otrząśnie, jest mocno rozbita wewnętrznie. Przez 1 rundę na każdy poziom *wiary* świętobliwego odejmuje -2 do wszystkich testów cech i umiejętności. Czas liczy się od rundy, w której zdała swój test *Wigoru*.

Skaranie boskie daje świętobliwemu możliwość uniknięcia rozlewu krwi w sytuacjach, w których zdawałoby się, że nic już nie powstrzyma rewolwerów przed wyskoczeniem z kabur. Głupek, który oberwał fangę od boga, najczęściej podwija ogon i zwiewa – oczywiście jeśli nie leży na płask i nie patrzy ze zdziwieniem w niebo.

TOWARZYSZ

PT: 13

Szybkość: 1 godzina

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Pastuch nie zawsze może skrzyknąć posse, ale to nie znaczy, że nie potrzebuje kogoś, kto pilnowałby jego pleców. Samotny bohater ma tendencje do szybkiej zmiany profesji – na samotnego trupa. *Towarzysz* tworzy więc pomiędzy bohaterem a zwierzęciem. Na powstałą w ten sposób przyjaźń można liczyć zawsze i wszędzie.

Świątobliwy musi wpięty znaleźć zwierzę, które chciałby mieć za *Towarzysza*. Następnie przez godzinę prosi o boską interwencję. Jeśli ktoś mu w tym czasie będzie przeszkadzał, Poziom Trudności wzrasta do 15!

Zanim moc boska nie zacznie działać, zwierzę nie ma żadnych powodów, by jakoś szczególnie traktować bohatera, tak więc lepiej, żeby świętobliwy zapewnił sobie sympatię, albo przynajmniej obojętność dzikiego stworzenia. W rozwiązaniu tej kwestii na pewno przyda się cud *Jaskini lwów*. Oczywiście, podczas *Stowarzyszania* ze sobą kurczaka problem jest o wiele mniej palący, niż jeśli interwencja miałaby dotyczyć niedźwiedzia grizzly.

Z boską pomocą można zaprzyjaźnić się z każdym normalnym zwierzęciem, ale istoty nadnaturalne są na działania interwencji odporne. Ponadto, można wytworzyć więź z tylko jednym zwierzęciem naraz i nie można z jej dobrowolnie zrezygnować – taką przyjaźń przerwać może chyba tylko śmierć.

Świątobliwy może porozumiewać się ze swoim *Towarzyszem* w najprostszych kwestiach. Nie mogą sobie pogadać o filozofii ani powspominać szczęśliwego dzieciństwa, ale potrafią sobie nawzajem wytłumaczyć, o co im akurat chodzi. Choć ta komunikacja musi odbywać się na dystans, na który możliwa byłaby rozmowa, by przekazać myśli *Towarzysze* nie muszą uciekać się do słów.

Towarzysz spełnia polecenia świętobliwego jak najlepiej potrafi, na ile tylko pozwala mu wrodzony

Spryt. Zwierzę jest całkowicie oddane swojemu przyjacielowi i bez wahania stanie dla niego do walki, a nawet odda za niego życie. Nie musi przy tym wykonywać żadnych testów *jaj*, jeśli tylko świątobliwy zdaje swoje testy.

Wielkie lub niebezpieczne zwierzęta, jak pumy, wilki lub niedźwiedzie, są zwykle niemile widziane w skupiskach ludzkich, a to najprawdopodobniej ze względu na ich ekstrawaganckie nawyki kulinarne. Jeśli bohater zaprzyjaźni się z drapieżcą, niech się lepiej postara go gdzieś bezpiecznie zakamuflować, gdy wybiera się między ludzi.

Profile zwierząt znajdziesz w **Przewodniku Szeryfa** oraz w dodatku **Łotry, stwory i potwory**.

Pustej prerii!

USCHNIĘCIE KOŃCZYNY

PT: 11

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 miesiąc / poziom *wiary*

Zasięg: 1 jard / poziom *wiary*

Są ludzie tak przeżarci zgnilizną, że piętno Kaina obnoszą niczym medal. Ci zwyrodnialcy chodzą napuszeni niczym pawie i pławią się w swoim zepsuciu. Życie nie ma dla nich wartości i nie mają oporów przed wysyłaniem sług bożych na tamten świat.

Choć miłosierdzie jest jedną z największych cnót, świątobliwy musi żyć wystarczająco długo, by móc je dowodnie okazać. Gdy przychodzi mu się zmierzyć z zimnokrwistymi mordercami najgorszego pokroju, czasem musi sięgnąć po drastyczne środki obronne.

Uschnięcie kończyny karze łotra w sposób szczególnie dotkliwy. Roztropnie użyte może też uratować świątobliwemu życie. Interwencja ta działa tylko na ludzi (w tym wygrzebańców).

Osobie, przeciw której użyto interwencji, usycha jedna z kończyn. Pod terminem „kończyna” rozumiemy rękę lub nogę – głowa nie jest kończyną, robaczkę! Status dotkniętej interwencją części ciała natychmiast spada do okaleczonej. Poziomów ran nie można zniwelować za pomocą sztonów losu.

Ze względu na naturę *Uschnięcia*, ofiara nie traci Tchu ani nie krwawi, ale musi wykonać normalny test Szoku.

Cel może spróbować uniknąć efektu interwencji wydając niebieski szton losu. Jeśli się na to zdecyduje, musi wygrać w teście *Wigoru* przeciwstawnym do *wiary* świątobliwego. Zwycięstwo zapobiega *Uschnięciu*, ale postać i tak traci wszystkie pozostałe w tej rundzie akcje. W przypadku przegranej, kończyna usycha i staje się bezużyteczna.

Uschnięcie kończyny utrzymuje się przez miesiąc na każdy poziom *wiary* świątobliwego, który o nie prosił. Jeśli cudotwórca zechce, może w każdej chwili przerwać działanie interwencji i przywrócić grzesznikowi zdrowie.

Jeżeli zwyrodnialec zabije świątobliwego, który wymierzył mu słuszną karę, efekty *Uschnięcia* utrzymują

się póki nie zostaną zdjęte przez innego świątobliwego tej samej religii za pomocą cudu *Nałożenia rąk*. Taki numer jednak raczej nie przejdzie, bo każda świątobliwa osoba natychmiast rozpozna w kalectwie działanie sił wyższych.

Pomijając zastosowania w czasie walki, interwencja ta służy najczęściej do karania niegodziwców. Nauczenie łotra pokory to pierwszy krok w sprowadzeniu go na właściwą drogę. Rozwiązania, które nie wymagają rozlewu krwi, są dla sług bożych najlepsze. Rewolwerowiec, który zyskał już sławę (i narobił sobie wrogów), zwykle szybko myśli o nawróceniu, gdy jego prawa ręka staje się sucha i bezwładna!

UZDRAWIAJĄCY DOTYK

PT: 11

Szybkość: 30 minut

Czas trwania: 5 minut / poziom *wiary*

Zasięg: Dotyk

Bohaterowie mają skłonność do obrywania. Są w tym nawet tak niewiarygodnie dobrzy, że świątobliwy nie nadąza z leczeniem ich ran. Biorąc pod uwagę aktualne proporcje liczby dzielnych bohaterów do wynaturzeń i innych ulubieńców sił zła, im szybciej świątobliwy będzie w stanie przywrócić herosów do stanu używalności, tym lepiej. Ta interwencja zamienia proszącego o nią sługę bożego w uzdrowiciela o umiejętnościach, których pozazdrościłby każdy łapiduch.

Obdarzony *Uzdrowiającym dotykiem* świątobliwy może leczyć rany przez łagodne dotknięcie i odmówienie nad cierpiącym krótkiej modlitwy. Prośba o interwencję zabiera 30 minut, ale samo leczenie idzie już o wiele szybciej. Bohater może wyleczyć człowieka ze wszystkich ran w przeciągu minuty. Tak właśnie – trwa dokładnie jedną minutę, niezależnie, czy pacjent jest tylko lekko ranny, czy cierpi od 4 ran krytycznych.

Oprócz zablizniania wszystkich ran, interwencja leczy też z wszelkich naturalnych chorób i usuwa efekty trucizn.

Niestety, *Uzdrowiający dotyk* nie skutkuje przeciwko chorobom i truciznom pochodzenia nadnaturalnego, nie pomaga też na żadne klątwy ani czary.

Używając tej interwencji świątobliwy nie ryzykuje przejścia na siebie ran pacjenta, tak jak w przypadku *Nałożenia rąk*, nie musi też się przejmować modyfikatorami od ran leczonych osób.

WSKRZESZENIE

PT: 13

Szybkość: 3 godziny

Czas trwania: Trwały

Zasięg: Dotyk

Nieważne, jak szybki jest rewolwerowiec, w końcu zawsze trafi na kogoś szybszego od siebie. I nieważne,

z jakim oddaniem świątobliwy nie strzegłby swojej trzódki, nie da rady upilnować każdego. W końcu ktoś oberwie i kopnie w kalendarz, nim nadejdzie jego czas. Wobec wynaturzeń kryjących się w każdym cień, Dobro nie może sobie pozwolić na stratę choćby jednego bohatera. Ta interwencja daje drugą szansę tym, którzy przedwcześnie odeszli.

Jak sama nazwa wskazuje, *Wskrzeszenie* pozwala zmarłej osobie powstać z martwych. Taki szczęściarz powraca zza grobu jak nowy, rześki i wypoczęty. Wszystkie rany na jego ciele znikają i wraca mu cały Dech. Eks-zmarły na zawsze jednak będzie już nosił bliznę po ranie, która wysłała go na tamten świat, aby pamiętać, że mimo wszystko jest śmiertelny.

Sługa boży może przywrócić do życia osobę, która zmarła nie dalej jak tyle dni temu, ile wynosi poziom jego wiary. Po tym czasie, zamiast *Wskrzeszenia* lepiej udzielić *Ostatniego namaszczenia*, bo jeśli koleś wstanie jednak z grobu to – no cóż, wystarczy powiedzieć, że lepiej żeby posse miało naładowane spluwy.

Zwrócenie duszy spoza granic śmierci to niełatwa sprawa, a dokonanie tej samej sztuki z duszą innowiercy jest nawet trudniejsze. Inaczej niż w przypadku większości cudów i interwencji, świątobliwy nie może doliczyć sobie do testu wiary premii równej wierze wskrzeszanego współwyznawcy – ale wciąż odejmuje tę wartość, jeśli próbuje ożywić wyznawcę innej religii. Niebiosy nie lubią rozstawać się ze swymi wiernymi – niezależnie, kto chciałby zabrać ich z powrotem na ziemię!

Jeśli komuś przyjdzie do głowy wskrzeszać zombie, niech się lepiej nie trudi – dusza żywego trupa jest już dawno stracona i interwencja nie przyniesie efektu. Inaczej jest jednak w przypadku wygrzebanców – jeśli przed upływem wyznaczonego czasu świątobliwy poprosi o *Wskrzeszenie* wygrzebanego kolegi, manitou ucieka z krzykiem i biedny frajer z trudem, bo z trudem, ale wraca do najprawdziwszego życia.

ZWĄTPIENIE

PT: 11

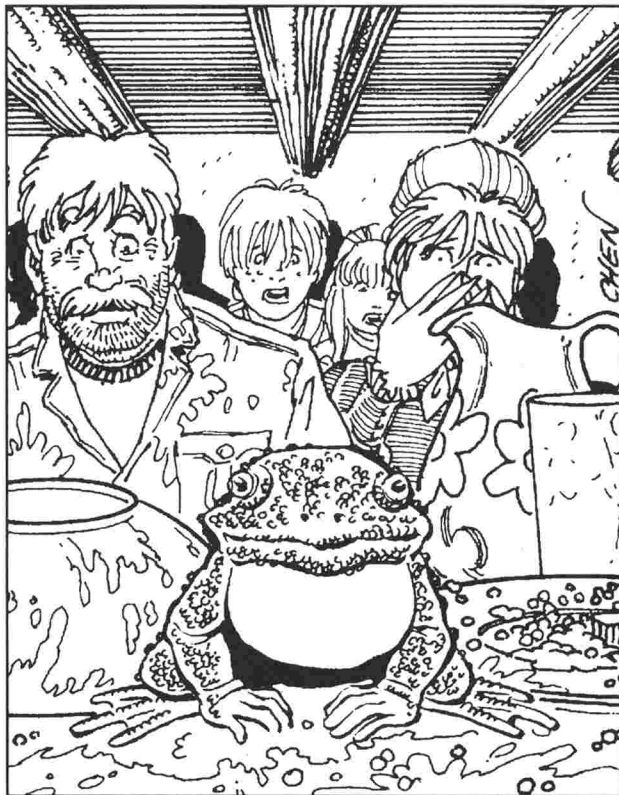
Szybkość: 1

Czas trwania: 1 godzina

Zasięg: 5 jardów / poziom wiary

Sprzeciwić się Johnowi Wesleyowi Hardinowi, gdy ten trzyma w rękach swoje spluwy, to już nawet nie jest odwaga – to zwykła głupota. Bycie dobrym wcale nie oznacza bycia głupim, a moce Niebieskie nie rekrutują półgłówków do walki o słuszną sprawę. Mimo to żaden szanujący się świątobliwy bohater nie będzie siedział z założonymi rękami i patrzył, jak zło się panoszy, tylko dlatego, że przeciwstawiając się mu ryzykuje zdrowie i życie.

Na szczęście jest *Zwątpienie*. Ta interwencja pomaga przyciąć ciemne typy do rozsądnych rozmiarów.



Gdy na ofiarę zsyłane jest *Zwątpienie*, świątobliwy wybiera jedną umiejętność, z której wąpiący nie będzie mógł korzystać przez godzinę. Tyczy się to wszelkich specjalności – tak więc rewolwerowiec, który *Zwątpił* w swoje strzelanie, traci na jedną godzinę wszystkie poziomy strzelania: rewolwery, strzelby, automaty, karabiny i z czego by tam jeszcze lubił sobie postrzelać. To piorunsko ciężka zawada!

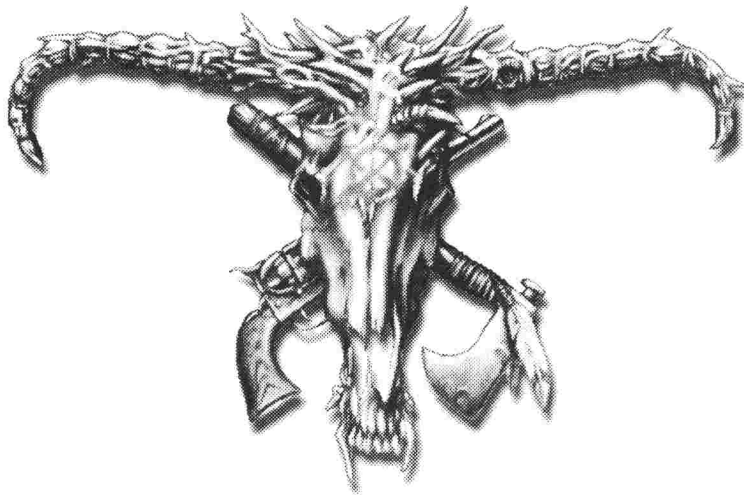
Potraktowana interwencją osoba może dokonywać testów niefachowych, ale biorąc uwagę ich trudność, marna to pociecha.

Postać może znajdować się pod wpływem tylko jednego *Zwątpienia* naraz.

Tworzenie nowych interwencji

Jeśli wymyślisz dla swojej postaci nową interwencję, albo dwie, to świetnie. Ograniczeniem dla twojej wyobraźni jest tu właściwie tylko zdrowy rozsądek, ale zanim już się na dobre przyzwyczaisz do jakiegoś pomysłu, skonsultuj się lepiej z Szeryfem. W przypadku interwencji konsultacja jest niezbędna, gdyż ich kaliber daleko przerasta zwykłe cuda, z jakimi najczęściej ma do czynienia twój bohater. I pamiętaj, o czym mówiliśmy już wcześniej: **OSTATNIE SŁOWO ZAWSZE NALEŻY DO SZERYFA!**





ROZDZIAK SIÓDMY: ŚWIĘTE RELIKTY



Wiesz już, że korzystając z boskiej interwencji *Nadania mocy* świątobliwy może natchnąć przedmiot częstką boskiej potęgi. Przedmioty takie niewątpliwie są godne uwagi, ale w porównaniu z prawdziwymi relikdami wypadają raczej blado.

NOWE RELIKTY

Oto kilka prawdziwie świętych reliktyw, które tylko czekają na swego znalazcę. Zanim jednak zaczniesz się ślinić myśląc, co też ci przygotowaliśmy, wstrzymaj konie! Te relikty to przedmioty zgoła mityczne. Fantów tak sławnych i obdarzonych tak potężną mocą nie wygrywa się na miasteczkowej loterii. Nie, miśter, jeśli twój bohater zechce położyć łapę na jednym z tych cudeniek, czeka go diablo trudna misja, zanim choćby ustali, gdzie relik *może* się znajdować. I pewnym jak dwa a dwa cztery jest, że węszy za nim wielu innych kandydatów do niezemskiej nagrody.

DRZAZGA Z PRAWDZIEGO KRZYŻA

Dawno temu, w średniowieczu, na każdym kroku roiło się od szarlatanów handlujących odłamkami z krzyża, na którym umarł Chrystus. Oczywiście, większość z tych cwaniaków wciskała fałszywki, ale aż do dziś krąży po świecie sporo najzupełniej autentycznych kawałków krzyża.

Większość z nich to tylko drobne drzazgi starego, suchego jak pieprz drewna. Niektóre splamiła krew cierpiącego na krzyżu Jezusa i w tych właśnie drzemią niezwykle moce.

Moc: Właściciel reliktu może leczyć przez *Nalożenie rąk* nawet jeśli nie jest świątobliwym. Oczywiście,

nic nie zwalnia go od testu *wiary*, wraz z wszelkimi konsekwencjami. Świątobliwy mający przy sobie Drzazgę z prawdziwego krzyża może odprawiając *Nalożenie rąk* zignorować modyfikatory wynikające z poziomu ran pacjenta.

Ponadto, właściciel dostaje premię +2 do testów *wiary* wymaganych przy okazji korzystania z cudu *Ochrony*.

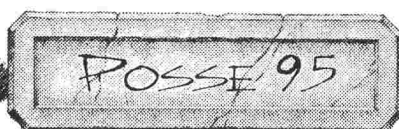
Skaza: Ze względu na swą szczególną naturę, drewno z krzyża świętego jest użyteczne jedynie w rękach chrześcijan. Jeśli właściciel reliktu nie wyznaje wiary chrześcijańskiej, nie może za jego pomocom sprawniać cudu *Nalożenia rąk* (choć nic nie stoi na przeszkodzie, by czynił go sam, jeśli jest świątobliwym innej religii i ma *Nalożenie rąk* w swoim repertuarze). Dodatkowo, nie-chrześcijanie nie otrzymują żadnej premii korzystając z cudu *Ochrony*.

GOLEM

Na długo zanim dr Helstromme zbudował swojego pierwszego mechanicznego człowieka, własną wersję automata stworzył mąż wielkiej pobożności, uczony w świętych pismach. Różnica w konstrukcji była taka, że jako materiału użył on gliny, a nie metalu, zaś twór swój nazwał golemem. Imię świętego męża zaginęło w pomrokach czasu, ale legenda o jego dziele trwa. Golem był straszliwą maszyną do zabijania, niewrażliwą na ciosy, a sam jego widok budził strach w sercach wrogów.

Oczywiście było to jeszcze zanim wymyślono Wielką Pięćdziesiątkę Sharpa, ale nawet dziś z golema byłby kawał twardego skurczybyka.

Sztucznego człowieka może stworzyć jedynie wierny wyznawca judaistycznej sekty kabalistów – nikt poza nimi nie pamięta, w jaki sposób powołać glinianego



olbrzyma do życia. Legenda mówi, że golem, który przemierzał uliczki Pragi, wciąż istnieje. Jeśli jednak ktoś go odnajdzie, zobaczy tylko martwą, glinianą figurę.

Moce: By zbudzić istotę do życia, postać musi wykonać Niewiarygodny (13) test zawodowstwa: *teologii*. Na dodatek, jeśli nie jest kabalistą, ma do tego testu karę -5. Musi też zmienić napis na czole golema z „meth” na „emeth” – meth oznacza „śmierć”, a emeth „prawda”.

Po przebudzeniu istoty, można jej wydać pojedynczy rozkaz. Golem będzie aktywny, póki nie wypełni zadania. Złożoność polecenia nie gra właściwie roli, ale osoby żądające od żywej statuy spełniania skomplikowanych zadań powinny się strzec – golem jest podatny na wpływy manitou. Gdy wyda się polecenie, nie można cofnąć wypowiedzianych słów bez dezaktywowania golema, co wymaga zamazania napisu na jego czole tak, aby ponownie przybrał formę „meth”. Każda kolejna próba przebudzenia istoty powoduje, że bohater odejmuje do testu zawodowstwa: *teologii* kolejne -1.

Skaza: Za każdy dzień, w którym golem stąpa po matce ziemi, ten, kto go ożywił, musi wykonać Banałny (3) test *Ducha*. Jeśli test się nie powiedzie, golem dostaje się pod wpływ manitou. Jako że człowiek z gliny ma potężną moc, manitou nie mogą całkowicie przejąć nad nim kontroli, a jedynie sprawić, by opacznie wykonywał wydane mu rozkazy. Manitou zmieniają sens poleceń w możliwie najbardziej destrukcyjny sposób.

PROFIL

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

4k12+2, Zr: 2k4

Walka: wręcz 5k6.

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

1k4, W: 1k4

Rozmiar: 7

Zdolności specjalne:

Pancerz: Glinianą powłokę golema naprawdę trudno jest uszkodzić, daje mu więc 4 poziomy osłony na wszystkich lokacjach.

Odporność: Golem jest odporny na utratę Tchu, chyba że jej przyczyną jest atak magiczny. Nie działa na niego również większość ataków umysłowych (w tym magicznych). Absolutnie bezużyteczne są przeciw golemowi *zastraszanie*, *obśmiewanie*, *perswazja* i tym podobne sztuczki.

KOSMYK SAMSONA

Samson był słynnym mocarzem, którego czyny opisano w Starym Testamencie. Powiadali, że sekret jego niezwykłej siły był zaklęty we włosach. Tak długo, jak nie ścinał grzywy, nie opuszczała go moc.

A miał ją niemałą! Samson był dość silny, by zabić lwy gołymi rękami, a jego ostatnim wielkim

wyczynem było zburzenie świątyni, w której przewrócił marmurowe kolumny.

Niestety, Samson miał słabość do pięknych pań, a jedna z nich, Dalila, zgadła się z jego wrogami. Miała też śliczną, błyszczącą parę nożyczek. Cała ta historia opisana jest w Dobrej Księdze, a na użytek niniejszej książki wystarczy powiedzieć, że obciąła Samsonowi włosy do gołej skóry i wydała wrogom.

Strata Samsona to dla kogoś innego czysty zysk. Wszystko wskazuje na to, że kilka kosmyków z jego czupryny krążyło latami po świecie, przechodząc z ręk do rąk i w ostatnich czasach znowu wypłynęło. Bohater, który posiada taki kosmyk, stanie się tak silny, że największy cyrkowy siłacz będzie przy nim wyglądał jak malowana ciotuchna (jeśli wiecie, co mamy na myśli).

Moce: Bohater noszący ze sobą kosmyk włosów Samsona cieszy się olbrzymim przyrostem *Siły*. Rośnie ona o dwa rodzaje kości, aż do maksimum wynoszącego k12+4. Ponadto bohater dostaje też przewagę członków z żelaza i twardej, obie na poziomie 3.

Skaza: Jeśli postać utraci włosy Samsona, jej siła spadnie do normalnego poziomu. Ponadto, kosmyki są mniej efektywne w rękach osób nie będących Żydami (Samson był starozakonny). Tacy bohaterowie dostają premię w postaci jednego rodzaju kości *Siły* i jednego poziomu obu dawanych przez relikw przewag.

LASKA MOJŻESZA

Niektórzy żołnierze boga potrafią zamienić najzupełniej zwyczajny trzonek siekiery we wściekłego grzechotnika, jednak nikt nie doszedł w tym do takiej wprawy, jak ongiś Mojżesz. Wąż z jego laski potrafił wrębać całe gniazdo innych jadowitych bestyj i nawet przy tym nie beknął!

No cóż, nie jest szczególnie prawdopodobnym, że kawałek drewna przetrwał parę tysięcy lat, albo i więcej – ale nieprawdopodobne wcale nie znaczy niemożliwe. Tak czy owak, jedno jest pewne. Jeśli nie ma już oryginalnej laski, komuś udało się stworzyć pioruńsko dobrą podróbkę.

Laska mierzy niemal sześć stóp długości, a gruba jest na ponad trzy cale. Jak dotąd trafiła się tylko jedna sztuka tego osobliwego drąga, znajdująca się obecnie w posiadaniu wędrownego kaznodziei, ostatnio widzianego w okolicy fortu Bridger w Wyoming.

Moce: Rzucona na ziemię, laska zamieni się w wielką, jadowitą kobrę, jeśli tylko jej właścicielowi uda się Zwykły (5) test *wiary*. Szczęśliwy posiadacz relikw może przerwać działanie magii w dowolnej chwili, podnosząc węża, który natychmiast obróci się na powrót w laskę.

Wąż wypełnia polecenia właściciela i jest przy tym wcale pojętny – inteligencją nie ustępuje mądrymu psu. Jest odporny na strach i nie musi nigdy wykonywać testów *jaj*. Profil stwora znajdziecie dalej.

Skaza: Tego reliktu używać może wyłącznie osoba z przewagą mistyczna przeszłość: świątobliwy. Ponadto, jeśli gad zostanie zabity, relikty ulegnie zniszczeniu.

JADOWITY WĄŻ

Wąż jest długi na niemal siedem stóp i przypomina kobrę, z tą różnicą, że jego skóra ma barwę ciemnobrązową.

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 1k8, Sz: 4k12+2, Wig: 2k8, Zr: 1k4

Walka: wręcz 5k8.

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

Rozmiar: 3

Terror: 5

Zdolności specjalne:

Ugryzienie: Siła.

Trucizna: Jeśli wąż ugryzie ofiarę i zada jej przynajmniej jedną ranę, automatycznie wstrzykuje jej śmiertelną truciznę. Ofiara musi natychmiast wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli test się powiedzie, okolica ugryzienia boleśnie nabrzmiewa i przez 1k6 dni jest bezwładna. Jeżeli test się nie uda, nieszczęśnik natychmiast traci przytomność i w ciągu 2k10 minut umiera, chyba że ktoś fachowo opatrzy ukąszenie. Fachowość oznacza udany Ciężki (9) test dowolnej *medycyny*: *jakiegokolwiek*.

OSTRZE DUCHÓW

Te obosieczne miecze najczęściej znajdują się w rękach beduińskich plemion mieszkających hen, za Wielką Wodą. Na szczęście dla herosów, którzy nie mają ochoty moczyć sobie stópek w Atlantyku, kilka sztuk trafiło do Ameryki.

Taki miecz nie jest szczególnie ostry ani też szczególnie ozdobny – przypadkowy właściciel najczęściej chętnie pozbywa się go w zamian za porządną, kawaleryjską szablę. Prawdziwa siła tej broni nie leży w jej właściwościach bojowych, a w mocy przepędzania wrogich duchów. Wykonując rytualny taniec symbolizujący walkę, postać jest w stanie przegnać złe, nadnaturalne stwory.

Moc: Duchowego ostrza można używać w charakterze szabli, z tą różnicą, że zadaje tylko S+2k6 obrażeń. Prawdziwa moc tkwi w ochronnych właściwościach broni.

Właściciel któregoś z niezwykłych mieczy może z jego pomocą sprawić krótkotrwały cud *Poświęcenia*. Aby to uczynić, należy poświęcić jedną godzinę na odtańczenie skomplikowanego rytualnego tańca. Taniec się uda, jeśli powiedzie się również oparty na *Sprawności* test *zawodowstwa: teologii* o Zwykłym (5) poziomie trudności. Jeśli ktoś przerwie tancerzowi wygibasy, musi zaczynać je od początku. Udań *Poświęcenie* utrzymuje się do następnego wschodu słońca na

obszarze koła o promieniu 30 stóp i środka w miejscu, w którym bohater tańczył.

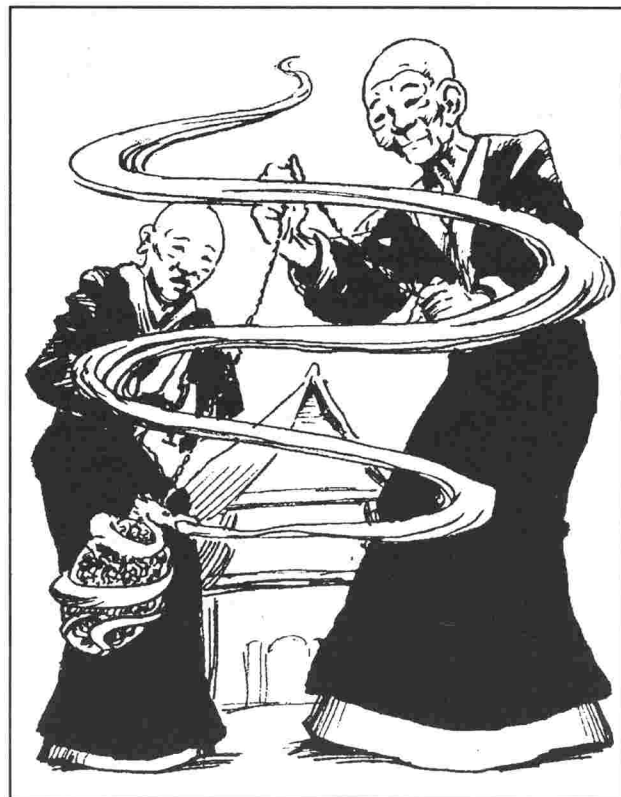
Ostrza można użyć od odprowadzenia egzorcyzmów, a konkretnie, sprawienia cudu *Egzorcyzmu*. Aby wypędzić duchy, właściciel miecza musi przejść Ciężki (9) test *zawodowstwa: teologii* oparty na *Sprawności*. Po dwudziestominutowym tańcu z mieczem, postać może użyć *egzorcyzmu* nawet, jeśli jest to cud dla niej niedostępny. Jeżeli już zna *Egzorcyzm*, dostaje premię +2 w przeciwnym teście wiary, który jest częścią cudu.

Skaza: Brak, ale mało kto potrafi odprawić ceremonialny taniec niezbędny do zbudzenia mocy miecza. Jeśli bohater używający duchowego ostrza nie jest muzułmaninem, odejmuje -6 od testów *zawodowstwa: teologii* wykonywanych podczas przywoływania cudów za pomocą reliktu.

ŚWIĘTA KADZIELNICA

Wiele obrządków religijnych posilkuje się w czasie ceremonii i medytacji słodko pachnących dymem. Niektóre korzystają nawet z pachnących oparów do ochrony przed złymi duchami i istotami o podobnej proveniencji. Święte kadzielnice przydają się właśnie w przypadku agresji złych duchów, co – zważywszy na stan rzeczy na Dziwnym Zachodzie – jest o wiele użyteczniejsze, niż trochę dymu podczas modlitwy.

Wygląd i budowa kadzielnicy jest zależna od religii, dla potrzeb której ją stworzono, zawsze jest jednak niewielka i łatwa do transportowania. Ostatnio



jest duży popyt na urządzonka do robienia świątobliwej zadymy.

Moc: Kiedy w kadzielnicy płoną wonności, wydobywa się z niej słodki dym, działający jak cud *Spokojny sen*. Dym chroni okrągły obszar o średnicy 20 stóp, którego centrum znajduje się oczywiście tam, gdzie kadzielnica. Do osiągnięcia efektu nie potrzeba żadnych specjalnych kadzideł – każde się nada. Jedna porcja będzie płonąć w kadzielnicy przez 1k4 godziny.

Skaza: Brak. Trzeba jednak pamiętać, że te sprytne, małe relikty najlepiej sprawdzają się w zamkniętych pomieszczeniach, bo na zewnątrz nawet lekki powiew wiatru może osłabić działanie cudu i każda istota, która znajdzie się pod jego wpływem, będzie miała modyfikator +2 do swojego testu *Ducha*. Mocny wiatr czyni świętą kadzielnicę zupełnie bezużyteczną.

ŚWIĘTY GRAAL

Tak, właśnie. Chodzi o prawdziwy Graal: szklaniczkę, z której Jezus Chrystus popijał w czasie Ostatniej Wieczerzy.

Mówią, że niejaki król Artur razem z okrągłą paczką koleśi strawili mnóstwo czasu na poszukiwaniach

tego reliktu. Po dziś dzień można spotkać ludzi, którzy całe życia tracą w pogoni za świętym naczyniem.

Sam Graal pojawia się w różnych postaciach. Czasami jest złotym kielichem ozdobionym klejnotami o niebywalej wprost wartości, podczas gdy innymi razami wygląda jak prosty, drewniany kubek. Jest to prawdopodobnie jeden z powodów, dla których tak trudno drania zlokalizować.

Moce: Każdy, kto napije się z Graala, zostaje natychmiast uleczony z wszelkich ran, chorób i innych dolegliwości, również umysłowych, jak demencje czy fobie. Zawad wyleczonych cudowną mocą Graal nie trzeba wykupywać za punkty nagrody!

Kielich zawiera w sobie moce *Nałożenia rąk*, *Ukojenia umysłu* i *Panaceum*. Aby z nich skorzystać, nie trzeba niczego testować, cuda działają automatycznie.

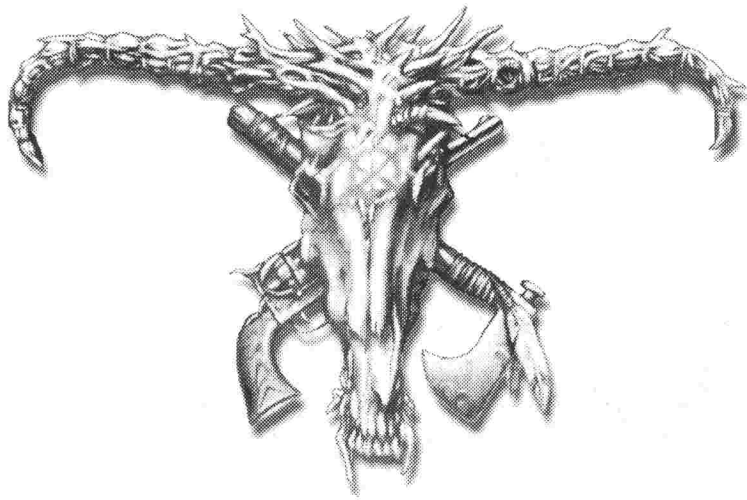
Skaza: Nikt nie może zostać szczęśliwym posiadaczem Graala. Każdego dnia, właściciel cudownego kielicha musi pociągnąć kartę. Jeśli pokaże się złośliwa twarz jokera, Graal znika, niezależnie od tego, jak dokładnie byłby schowany, i pojawia się w nowym miejscu, aby tam nieść nadzieję i wzmacniać wiarę.



BIURO SZERYFA







ROZDZIAK ÓSMY: PROWADZENIE ŚWIĄTOBLIWYCH



Dobranie się do tyłka świątobliwego bohatera to dla Szeryfa nie lada zadanie. Nie lękaj się jednak – jak zwykle jesteśmy tu po to, by ci pomóc. W tym rozdziale zajmiemy się fatalnymi plamami, jakie na duszy i ciele świątobliwego może pozostawić grzech, poradzimy ci, co zrobić z bohaterem, który popadł w niełaskę u swojego patrona, damy też kilka wskazówek, jak wykorzystywać wizje i przepowiednie.

ZMAGANIA Z GRZECHEM

Zacznijmy od tematu, który nie schodzi ludziom z ust: od grzechu. Wprawdzie każdemu od czasu do czasu przydarza się zgrzeszyć, ale świątobliwi bohaterowie powinni unikać występku niczym zirytowanego skunksa w upalny, letni dzień!

Kanciarzom sen z powiek spędzają sprzężenia zwrotne, szaleni naukowcy zawsze są zaledwie o krok od ludzi w białych kitlach i kaftana bezpieczeństwa, a wygrzebańcy trzymają pod czaszką złego manitou – świątobliwym wystarczy, że będą się przyzwocić zachowywać.

Niewielka zawada, nieprawdaż?

Dla większości to faktycznie małe piwo i jak tylko potrafią utrzymać kręgosłup moralny w pozycji pionowej, nie mają powodów do zmartwień.

Zawsze są jednak tacy, którzy nie potrafią trzymać paluchów z dala od puszek z ciasteczkami.

Jak wspomnieliśmy, kanciarzom, szalonym naukowcom i innym takim przypisaliśmy odpowiednie zasady, by utrzymać ich w ryzach. Z drugiej strony, świątobliwi muszą jedynie dbać o nieskazitelny

charakter. Dlatego Szeryf – to znaczy ty, no chyba, że zajrzałeś tu nielegalnie – powinien postarać się bardzo, by wymóc na postaci szacunek do własnej wiary.

Właśnie ty musisz wyręczać Wszechmogącego – czy do kogo tam modli się świątobliwy – zsyłając kary na grzeszników. Oznacza to, że powinieneś uważnie przyglądać się, czy bohaterowie nie depczą przykazań swojej religii.

Po pierwsze, upewnij się, że zarówno ty, jak i gracz, macie jasny pogląd na wymagania, jakie dana religia stawia swoim wybrańcom. Nieglupim pomysłem jest poświęcenie chwilki czasu i obgadanie, jakie to zachowanie wymagałoby rzutu w „Tabeli grzeszenia”. W ten sposób, kiedy postać zacznie brykać, nie będzie zaskoczona, gdy Niebiosy przetrzepią jej zadek świętą laską pasterską.

ZACHOWUJ SIĘ!

Jak już ci zapewne wiadomo, za każdym razem, gdy świątobliwy bohater złamie którąś z zasad swej religii, musi wykonać test *Ducha* o PT podanym w „Tabeli grzeszenia”. Jeśli test się nie powiedzie, biedak utraci jeden poziom *wiary* – w innym przypadku ujdzie mu na sucho.

Niby proste, jasne i oczywiste, ale problem w tym, że większość świątobliwych bohaterów ma solidnie wyśrubowanego *Ducha*. Rezultat jest taki, że postaciom, które powinny najjaśniej świecić przykładem, najłatwiej uchodzą najpaskudniejsze postęпки. Żeby zaradzić temu małąkemu nieporozumieniu, odrobinkę poprawiliśmy zasady związane z grzeszeniem i utratą wiary.





Za każdym razem, gdy świętobliwy splami się grzechem, jego bóg na jakiś czas odmawia mu wsparcia (w wymiernej postaci cudów i darów). Na jaki czas konkretnie, zależy od tego, jak bardzo postać zgrzeszyła – ale nawet krótkie odarcie z łaski prowokuje do chwili zadumy i daje szansę na powrót do szeregu wiernych.

W poniższej tabelce wypisaliśmy wam trudności testów utraty *wiary* i czas, na jaki bóg pozostaje głuchy na prośby zbłąkanej owieczki.

ZBRODNIĄ I KARĄ

Ciężar grzechu	PT	Czas niełaski
Lekki	5	1 godzina
Ciężki	9	1 dzień
Śmiertelny	11	1 tydzień

Na skutek grzesznych postępów, tymczasowy dostęp do cudów może stracić jedynie świętobliwy. Gdy zakazaną granicę przekraczają inni wierzący, ryzykują oni wyłącznie utratę *wiary* i wejściem w konflikt z lokalnym wymiarem sprawiedliwości.

NADUŻYWANIE BOSKICH MOCY

Pewnie nie stanowi to problemu w twojej grze, jeśli jednak do czegoś takiego dochodzi, problem jest raczej poważny. Gdy świętobliwy korzysta z cudu lub

daru, świadomie łamiąc nakazy swojej religii, popełnia grzech, i to co najmniej ciężki.

I tak należy to postrzegać niezależnie od tego, czy bohater sam jest winnym, czy jedynie współ winnym występkowi.

Jeżeli cudotwórca świadomie wykorzysta w grzesznych zamiarach interwencję, potraktuj to jak grzech śmiertelny. Dodatkowo, postać traci jeszcze jedną Gwiazdkę z Nieba, jeśli takową posiada.

Niebiosa są surowe dla osobników urągających im w ten sposób!

CUDA

Skoro o cudach ma być mowa, przypuścimy cię do tajemnicy, której nie znają nawet najbardziej świętobliwi: powiem ci, jak to dzieje, że cuda naprawdę działają.

W poprzednich rozdziałach tej książki opowiadaliśmy, jak to Niebiosy unikają bezpośredniej ingerencji w ziemskie wydarzenia. Podobnie, cuda ani dary nie pochodzą bezpośrednio od patronującego świętobliwemu boga, nieważne jak bardzo bohater chciałby, aby tak było.

Bóg postępuje subtelniej – najzwyczajniej w świecie otwiera świętobliwemu połączenie z Krainą Wiecznych Łowów, po czym pomaga ukształtować jej

energię w celu uzyskania pożądanego efektu. A to z kolei oznacza, że świątobliwi czerpią swoją moc z tego samego miejsca, co kanciarze, szaleni naukowcy, szamani i, co gorsza, wynaturzenia oraz czaroksięźnicy.

Naturalnie, niebiosy chronią bohatera przed fatalnymi skutkami ubocznymi, jakie dotknąć mogą pozostałe postaci, korzystające z energii zaświatów. Wpływ siły wyższej wyklucza jakąkolwiek ingerencję manitou w proces czynienia cudu.

To właśnie dlatego świątobliwi nie muszą się martwić sprzężeniem zwrotnym, demencją ani podobnymi zagrożeniami. Choć ich moc pochodzi z Krainy Wiecznych Łowów, to przeklęte manitou nie maczają w niej swoich mrocznych paluchów – a siły wyższe dbają o to, by świątobliwi unikali kontaktu z demonami.

Ofiarowując cudotwórcom dostęp do mocy Krainy Wiecznych Łowów, Niebiosy nie naruszają delikatnej równowagi sił, a jedynie wyrównują szanse swoich sług, dając im przewagę, jaką cieszą się ich przeciwnicy.

Czy to czyni cuda mniej „świętymi”? Ani o włos, ponieważ magiczna energia zaświatów nie jest ani dobra, ani zła – jest tylko narzędziem i liczy się tylko sposób jej użycia.

Z kolei boskie interwencje są prawdziwymi manifestacjami mocy wzywanej siły wyższej. Efekt nie pochodzi z Krainy Wiecznych Łowów, ale od boga osobliście. I to jest powód, dla którego zdarzają się tak niezmiernie rzadko.

Interweniując, niebiosy muszą aktywnie zaangażować w sprawy tego świata. A to jest coś, czego Wszechmogący (pod jakimkolwiek imieniem by się go nie czytało) w zasadzie nie lubi. Interes musi się kręcić bez jego udziału, a ludzie muszą polegać na sobie – w końcu po to mają wolną wolę, by brać odpowiedzialność za swe uczynki.

MISJA

Istnieje kilka powodów, dla których świątobliwy lub inna postać może otrzymać misję. Po pierwsze, jest ona niezbędna, jeśli postać chce zyskać (lub odzyskać) przewagę mistyczna przeszłość: świątobliwy. Tak samo pechowcy, na których nałożono ekskomunikę zwykle muszą się na nią wyprawić, by uwolnić się od przykrych efektów boskiej interwencji. Ty, jako Szeryf, możesz z powodzeniem wykorzystać misję jako tło przygody.

Niezależnie od powodów, dla których bohater wyrusza na świętą wyprawę, aby wypełnić cel, postać musi poznać jej szczegóły. Przekazanie niezbędnych informacji można zaaranżować na kilka sposobów, w zależności od tego, z jakiej przyczyny bohater zapragnął dokonać dzieła bożego.

ODZYSKANIE UTRACONEJ WIARY

Świątobliwy, który utracił wszystkie poziomy umiejętności *wiara*, musi podjąć się misji, by odzyskać moc czynienia cudów. Warunkiem jej rozpoczęcia jest wybulenie 5 punktów nagrody na odzyskanie 1 poziomu utraconej *wiary*.

Gdy już bohater uczyni pierwszy krok, musi się jeszcze dowiedzieć, co Wszechmogący dlań przygotował. Płatanie się po Dziwnym Zachodzie w nadziei natknięcia się na jakieś boże dzieło do spełnienia jest może dobrym sposobem na dorobienie się dziur w zelówkach, ale do niczego więcej nie doprowadzi. Drogi są dwie: trzeba odnaleźć innego świątobliwego tego samego wyznania (powinien być to mentor bohatera bądź ktoś o randze kościelnej 5 lub wyższej – nie wystarczy pierwszy lepszy, wymachujący Biblią fanatyk), albo pomodlić się o boskie objawienie.

Jeśli nasz bohater woli poznać szczegóły misji z ust śmiertelnika, ten może mu pomóc coś znaleźć. Zwierzchnik poinformuje go, gdzie – mniej więcej – musi się udać i co powinien czynić. Tobie posłuży zaś za doskonale narzędzie do przekazania istotnych informacji.

Ta metoda jest o tyle dla świątobliwego korzystna, że mentor może służyć mu radą lub konkretną pomocą – bohaterom, podejmującym misję w celu zyskania lub odzyskania statusu świątobliwego, wyjątkowo przydaje się cud *Wyświęcenia*.

Drugim sposobem na rozpoczęcie misji jest zesłane przez niebiosy objawienie. Taką wskazówkę dość trudno otrzymać – znacznie łatwiej jest skorzystać z chętniej do pomocy świątobliwej postaci, ale nie każdy pastuch ma stadko religijnych autorytetów na wyciągnięcie ręki.

Aby użyć tej metody, postać musi przez trzy dni pościć i medytować. Jeśli bohater ma dostęp do cudu *Postu* (najpewniej nie ma, bo inaczej po co ta cała szopka z misją?) może go tu wykorzystać. W innym przypadku, po prostu będzie tracił po 2 punkty Tchu przez trzy kolejne dni. Pod koniec tego okresu musi wykonać Poważny (7) test *wiary* (pamiętając o premii za poszczenie, jeśli takowa mu przysługuje). Sukces oznacza, że ma objawienie, w którym niebiosy dadzą mu wskazówki, co ma czynić, by spełnić misję. Brak sukcesu to kolejne trzy dni głodówki.

MISJA SKRUCHY

Każda postać wystarczająco parszywa, by zostać naznaczoną piętnem Kaina przez interweniującą siłę wyższą, zjada pewnie na śniadanie wiadro grzechotników i jeszcze się obliżuje. Ale nawet najtwardszy hombre potrzebuje drugiego człowieka. Aby zdjąć *Ekskomunikę*, czarna jak smoła dusza musi skruszeć, a jej właściciel tę skruchę odpowiednio okazać.

Marne są szanse, iż grzesznik tak nędzny, że same niebiosy pokarały go sprawiedliwym gniewem, ma jakąś *wiarę* – a nawet jeśli, to niespecjalnie może liczyć na objawienie, w którym pozna szczegóły misji.

Misje skruchy można rozpocząć wyłącznie przez odnalezienie odpowiedniego świątobliwego (dowolnej religii). Tak jak w powyższym przypadku, ten świątobliwy nie może być koleżką z posse.

Święty mąż od razu wie, po co przyszedł do niego poszukujący misji bohater i może mu przekazać wszelkie szczegóły oraz informacje gdzie, co i jak. Ponadto udzieli mu pewnie odrobiny wsparcia duchowego i da dobrą radę.

Postać w misji skruchy musi udowodnić szczerą chęć uczynienia pokuty i żal za grzechy, nie może więc liczyć na taryfę ulgową. Nawet jeśli bohater spełni misję, a w głębi serca wcale nie żałuje tego, co zrobił, ekskomunika nie zostaje zdjęta i misja kończy się niepowodzeniem.

Wszchemogącego nie da się wykiwać.

POZOSTAŁE MISJE

Jeśli zdecydujesz się wykorzystać misję jedynie jako tło lub zawiązek przygody, tylko od ciebie zależy, czy sposób spełnienia bożego dzieła ukaże bohaterom głos z niebios czy świątobliwy statysta.

Okolicznością, w której przydaje się misja, jest potrzeba specjalnej boskiej interwencji, nie opisanej

w niniejszej książce. Powiedzmy, na przykład, że towarzysz świątobliwego złapał w jakiejś paskudnej przygodzie likantropię. W czasie gorącej modlitwy o pomoc, świątobliwy bohater dowiaduje się, że aby klątwa straciła moc, muszą wraz z resztą posse spełnić świętą misję. Jeśli tego dokonają, ich przyjaciel ozdrowieje; jeżeli im się nie uda, cóż, warto zainwestować w solidny kaganiec!

PRZEBIEG MISJI

Sednem i sensem każdej misji powinno być wpojenie bohaterowi zasad cnotliwego postępowania (a w przypadku misji skruchy – okazanie mu ogromu jego błędu). Dokładnie określenie tego, co dobre, a co złe, różni się w zależności od religii, lecz niektóre postawy są prawie zawsze postrzegane w pozytywnym świetle. Nietrudno domyślić się, że chodzi tu o poświęcenie, obronę słabszych i bezinteresowną uczciwość.

Choć misja powinna skupiać się na zachowaniu bohatera, nie musi pozostawać tylko ćwiczeniem z odgrywania postaci. Wystarczy, że osnujesz wątek wokół szlachetnego czynu, jakiego bohater musi dokonać, by pojednać się z Wszchemogącym.

Najczęściej zdarza się, że misja, na którą wyruszył bohater, to tylko środek służący do wpłątania go w sytuację, w których okaże się niezbitcie, jak z aczonym jest człowiekiem. Jest to szczególnie powszechne w przypadku skruszonych grzeszników, pragnących powrócić na drogę prawości, jako że oni mają najwięcej do udowodnienia.

Weźmy taki przykład: bohater zostaje wysłany, by pomóc młodej wdowie z dziećciem w ciężkiej przeprawie przez góry, za którymi znajduje się dom wybudowany na niedawno zdobytych terenach przez jej świętej pamięci małżonka. W takim scenariuszu znajdzie się miejsce na niezłą akcję, ale i wiele okazji, przy których bohater będzie mógł udowodnić swą prawość i cnotę.

Wracając do naszego przykładu z młodą wdową, bohater może dowiedzieć się, że jej mąż żyje, ale jest podłym gwałtownikiem i oprawcą, od którego uciekła, ratując siebie i dziecko. Co gorsza, typek wyruszył w pogoń za żoną i niedługo ich dopadnie. I to jest właśnie właściwa pora, by bohater podjął słuszną decyzję.

Gdy misja zostanie spełniona (i bohater dostanie kilka lekcji), powinien się w jakiś sposób zorientować, że to już koniec. Może się zdarzyć też, że bohater źle zinterpretuje wskazówki i zajmie się czymś głupim – wtedy świątobliwy, który wysłał naszego herosa na misję, objaśni sprawę i każe wrócić do przerwanej dzieła (lub objawienie ukaże się po raz kolejny).

Skruszeni grzesznicy mogą powrócić do świątobliwego, będącego ich łącznikiem z Panem Bogiem, i dostąpić oczyszczenia z win. Ci, którzy cierpią od



piętna *Ekskomuniki*, zostają uwolnieni od ciężaru klątwy.

Bohaterowie, którzy pragną zostać świątobliwymi, zdobywają stosowną przewagę, a powracający do łask odzyskują dawny status. W obu przypadkach bohater w dodatku do cudu *Ochrony* (czy też innego, w zależności od wyznawanej wiary) otrzymuje jeden cud lub dar. Następnie postać dostaje jeden cud w każdym kolejnym tygodniu, aż ich liczba będzie równa poziomowi wyższej z umiejętności *wiara* bądź *zawodowość: teologia*.

WIZJE I OBJAWIENIA

Wymyślenie dobrego objawienia to prawdziwa sztuka. Odpowiednio skonstruowane, może dodać twojej grze głębi i stworzyć napięcie. Gracze mogą wykorzystać zawarte w nim wskazówki do rozwiązania trudnej przygody. Pomoże ci zbudować nastrój tajemnicy i wrażenie obecności sił nie z tego świata. Nawet jeśli żaden z twoich pastuchów nie ma związków z zaświatami, wystarczy zesać proroczy sen i cieszyć się korzyściami płynącymi z objawienia.

Musisz jednak uważać. Jeśli zbyt hojnie uchylisz rąbka tajemnicy, możesz zepsuć niespodziankę i ukiecić intrygę, nad wymyśleniem której spędziłeś tak wiele czasu. Z kolei, jeżeli udzielisz zbyt skąpych informacji, gracze poczują się oszukani.

Na szczęście, żądania objawienia wcale nie muszą cię zaskoczyć. Jeśli masz w posse świątobliwego z darem *Prorokowania*, szamana z *Wizją przyszłości* czy kanciarza zagrywającego *Przeczcucie*, możesz się spodziewać, że w pewnym momencie przygody poproszą o prorocstwo. Uzbrojony w taką wiedzę, będziesz w stanie przygotować sobie wizję przy okazji przygotowywania samego scenariusza.

WYCIĄGNĄĆ KRYSZTAŁOWĄ KULĘ

Gdy w twoim posse znajdzie się bohater, który umie korzystać z nadnaturalnej pomocy, powinieneś być wciąż przygotowanym do jej udzielenia.

Niektóre zdolności, jak dar: w czepku urodzony lub cud *Prorokowania*, pozwalają na uzyskanie objawienia tylko raz na sesję, więc wystarczy, jak przygotujesz jedną czy dwie wizje i masz problem z głowy.

Gorzej jest z kanciarzkim *Przeczcuciem* i szamańską *Wizją przeszłości* – te można przywoływać do znużenia. Musisz więc radzić sobie z nimi na kilka sposobów.

Po pierwsze, możesz po prostu powtórzyć wizję, informując przy tym bohatera, że póki przyszłość się nie rozstrzygnie, musi zadowolić się tym, co już raz dostał – na razie niczego nowego się nie dowie. To najprostsza metoda, idealna, żeby wbić upartemu graczowi do głowy, iż rozwiązanie przygody polega



nie tylko na użyciu specjalnych zdolności postaci, ale i własnej makówki.

Drugi sposób to rozszerzenie pierwszej wizji, wzbogacenie jej o nowe elementy. Jest to wygodne z punktu widzenia Szeryfa, gdyż szanse zepsucia w ten sposób przygody są niewielkie, a umiejętnie zaprezentowane wizje dadzą całości smaczku.

No i wreszcie pozostaje opcja wymyślania zupełnie nowego objawienia. To najtrudniejsza metoda, zarezerwowana dla Szeryfów o nerwach jak postronki. Wymaga opracowania na szybko nowej wizji i przedstawienia jej w sposób nie zdradzający jakiegoś ważnego szczegółu, który powinien pozostać ukryty przed oczami graczy.

PRZYGOTOWANIE OBJAWIENIA

Najpierw pogadajmy o tym, jak przygotować się na wizjonerów działających znienacka – sprytnych pastuchów mających *Przeczcucia* albo lubiących spoglądać na *Wizję przyszłości*. Tacy mogą zażądać, byś pocił się nad objawieniem więcej niż raz w ciągu przygody. Jeśli masz w posse tylko jednostrzałowych proroków, to sytuację powinieneś opanować bez trudu, choć na wszelki wypadek wspomnimy o tym później.

Najważniejsze w wizji jest uczynienie jej zagadkową i zagmatwaną. Jeśli udzielisz prostej odpowiedzi na pytanie gracza, do kosza pójdzie sporo twojej pracy i w dodatku najpewniej zepsujesz mu zabawę.

SURREALISTYCZNA ENCHILADA

Teraz, kiedy wybrałeś kluczowe elementy scenariusza i przyporządkowałeś im symbole, jesteś gotów, by stworzyć wizję. Złożenie tego wszystkiego do kupy może zaowocować czymś takim:

Widzisz grupę elegancko ubranych ludzi, zasiadających do wystawnego posiłku. Niektórzy jedzą za pomocą wyszukanych srebrnych sztućców, inni mają zaś jedynie proste drewniane łyżki i widelce. Przed każdym z biesiadników stoi duża, okrągła szklanka, pełna białego wina. Przy stole kręcą się służący, pilnując, by żadna nie pozostała pusta.

Nagle do pokoju wdziera się człowiek w brudnym kożuchu. Zmierzwione, długie włosy opadają mu na twarz. Powoli zaczyna okrążać stół.

Gdy któryś z kelnerów nalewa wino do szklanki, zatrzymuje się nad biesiadnikiem używającym drewnianych sztućców, odbiera mu siłą talerz i łapczywie pożera zawartość. Napadnięty natychmiast pada na blat stołu, zaczyna jęczeć i charczeć – w tym momencie rozpoznajesz w nim jedną z ofiar brutalnych ataków, jakie miały ostatnio miejsce w okolicy. Wreszcie służący (wyglądający dokładnie jak następna ofiara potwora) podchodzi do obdartusa i pyta: „Kto za to wszystko zapłaci, proszę pana?”. Mężczyzna w wełnianej kapocie odpowiada warknięciem, po czym rzuca się na służącego z pięściami. Na tym wizja się kończy.

W tej wizji agresywny przybysz reprezentuje wilkołaka. Nosi kożuch i rzuca się chciwie na jedzenie – wilk w owczej skórce.

Napada on wyłącznie biesiadników jedzących drewnianymi sztućcami – pozostali są chronieni przez trzymane w dłoniach srebro.

Wreszcie, okrągłe szklanki symbolizują księżyc. Gdy szklanka się napenia, mężczyzna atakuje. Pewnie, że ta ostatnia wskazówka jest raczej niejasna, ale pamiętajcie, że nie ma takiej rzeczy, jak darmowa wizja!

Niezależnie, jak to wygląda na pierwszy rzut oka, gracze wcale nie chcą, żebyś wypaplał im wszystko na dzień dobry. Zmuś ich szare komórki do pracy, a bohater o nadnaturalnych zdolnościach naprawdę poczuje, że ma z nich pożytek i uciechę.

Pomyśl o wizji jak o zakodowanej wiadomości. Zawiera ona potrzebne informacje, ale jeśli się jej nie rozgryzie, jest równie pożyteczna, co wyłyśnięte futro.

Wynotuj sobie kluczowe elementy scenariusza. Będzie to główne zagrożenie, czyhające na bohaterów, słabość czarnego charakteru i sama posse. Możesz też ująć inne rzeczy, np. miejsca, które muszą odwiedzić, specjalne wydarzenia oraz potencjalne ofiary zagrożenia.

Gdy już sobie to wszystko ustalisz, przyporządkuj każdemu elementowi symbol. To najważniejsza część pracy podczas układania wizji. Alegorie stanowią sedno zagadkowej wiadomości, jaką przekażesz bohaterowi.

Twoje posse niebawem znajdzie się, dajmy na to, w mieście terroryzowanym przez wilkołaka. Postanawiasz, że najważniejszymi elementami wizji będzie samo wynaturzenie (wilkołak), jego słaby punkt (srebro) oraz czas, kiedy uderza (pełnia księżyca).

SIMBOLE

Symbole są kluczem do porządnego objawienia. Jeśli chcesz znaleźć sensowną alegorię, zastanów się chwilę nad rzeczą, którą ma reprezentować. Pomyśl, co czyni ją wyjątkową i rozpoznawalną, a kiedy już to znajdziesz, nadaj temu odpowiedni kształt.

Jeśli spodziewasz się sytuacji, w której będziesz musiał przedstawić więcej niż jedną wizję, najlepiej przypisz prezentowanym elementom symboliczne przedmioty – jeśli zbyt popuścisz wodzy wyobraźni i zaczniesz wprowadzać alegoryczne zdarzenia czy zachowanie postaci, możesz mieć problemy z prezentowaniem kolejnych objawień, chyba że masz wprawę w wymyślaniu nowych na poczekaniu.

Unikaj oczywistych symboli, bo jeśli popełnisz ten błąd, równie dobrze możesz darować sobie całe szyfrowanie wizji. Z drugiej strony, użyjesz zbyt odległych skojarzeń, posse nigdy nie połąpie się, o co w wizji chodzi.

Każda posse jest inna i sztuka polega na takim zbilansowaniu zainteresowania i frustracji wynikłej z niemożności roszyfrowania komunikatu, jakie odpowiada twoim graczom. Można od czasu do czasu zastosować jakieś ekstremum, ale niech ci to nie wejdzie w krew.

WSZYSTKO RAZEM

Teraz, kiedy masz już odpowiednie dla scenariusza symbole, musisz poukładać je w krótki ciąg zdarzeń. Jako że w *Martwych Ziemiach* występuje silny pierwiastek grozy, im mroczniejsza będzie wizja, tym lepiej.



Nie tylko dostarczy posse punktów zaczepienia (jeśli gracze będą na tyle bystrzy, by je rozszyfrować), a dodatkowo pomoże zbudować nastrój!

A teraz to, co w wizji najlepsze: ciąg wydarzeń, o którym mówiliśmy przed chwilą wcale nie musi mieć wielkiego sensu! Jeśli tylko ukryty przekaz rządzi się własną logiką, wizja może odbiegać od normalności, podobnie jak to bywa w przypadku snów. To sprawia, że łatwo skłecić wizję dla wścibskiego kanciarza, który wyskakuje ci nagle z *Przecuciem*.

Naturalnie, zdarzenia muszą w jakiś sposób zawierać wiadomość, którą masz do przekazania. Poza tym masz wolną rękę.

WIZJE JEDNORAZOWE

Na samym początku obiecaliśmy, że jeszcze wrócimy do sprawy wizji dla postaci, które mogą prosić tylko o jednorazową pomoc z zaświatów. No i?

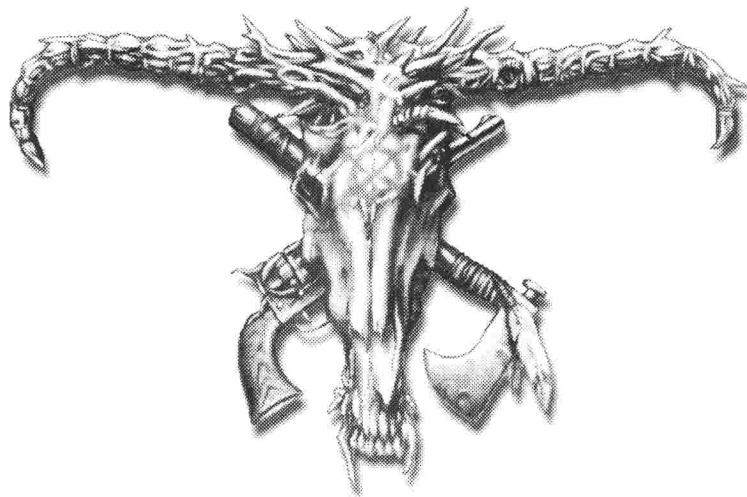
Jeśli doczytałeś tak daleko, masz już chyba pewne pojęcie, jak skłecić dla swojej posse wystarczająco zagadkowe objawienie.

Masz jednak tę przewagę, że możesz się lepiej przygotować i stworzyć obraz bardziej złożony, niż w przypadku wizji ekspresowych. Poszczególnym elementom możesz spokojnie przypisać określone wydarzenia i zachowania, co przyjdzie ci łatwiej, niż gdybyś skręcał coś na szybko. Możesz też zaszyfrować swój przekaz, wykorzystując synonimy, skojarzenia i grę słów. Pamiętaj jednak, by nie zapętlić się w labiryncie zagadek – wizja nie powinna być grą logiczną; ważne jest, by przedstawić ją jako surrealistyczne i nieuchwytnie dla logiki przeżycie.

Im bardziej zagmatwana jest wizja, tym większą radość bohaterowie będą mieli z jej rozszyfrowania. Nikt tak naprawdę nie chce, żeby główną nagrodę podano mu na talerzu – przynajmniej na dłuższą metę.







ROZDZIAK DZIEWIĄTY:

MISJA



Bry wieczór, ludziska! Teraz, kiedy już naczytaliście się o świętobliwych, a także o ich przeciwnościach – kultystach – nastał czas, by się przekonać, co się stanie, jeśli złe obróci się na gorsze.

Ten kawałek nie jest dla mięczaków, o nie! Ale w dzisiejszych czasach mięczak nie zajędzie daleko.

HISTORIA (DO CHWILI OBECNEJ)

Wielebny Ephraim Wickliffe był pozbawionym charyzmy wędrownym kaznodzieją, który kolejne lata życia spędzał podróżując po całym Zachodzie i namawiając przypadkowych słuchaczy do odrodzenia się w Chrystusie. Kazaniom Wickliffe'a brakowało ognia i pasji płynącej z głębokiej wiary, bo i sam pastor nigdy nie wierzył prawdziwie.

Wielebny wstąpił na ambonę w roku 1859, a uczynił to nie z potrzeby ducha, lecz dla pieniędzy. Gdy w 1863 roku przyszła Pomsta, nie ujrzał w niej zagrożenia, ale doskonałą okazję do ożywienia interesów. Skoro na świat wypełzło tyle zła, ludzie na pewno poszukają pocieszenia w Bogu, a co więcej, będą gotowi za to pocieszenie słono zapłacić.

Niestety, razem z Pomstą pojawili się świętobliwi, którzy podpierali kazania prawdziwymi cudami. Wickliffe nie potrafił czynić cudów, bo brakowało mu jednej, najważniejszej rzeczy – wiary. Wszędzie, gdzie się zjawiał, ludzie wątpili w jego słowa, widząc, że nie drzemie w nich iskra boża.

Popularność wielebnego gwałtownie spadała, na spotkania modlitewne przychodziło coraz mniej wiernych. Bez cudów cały interes prędzej czy później musiał runąć. Żądza pieniądza, której dotąd bez reszty oddawał się Wickliffe, została zastąpiona przez pożądanie cudownej mocy.

Już samo to niezdrowe pożądanie przekreślało szanse na odnalezienie prawdziwej wiary, ale równocześnie wzbudziło zainteresowanie sił innego rodzaju. Mściciele wiedzieli, że to świętobliwi są największym zagrożeniem dla ich ponurych planów i bezustannie szukali sposobów, by umniejszyć znaczenie i skompromitować sługi boże. Powolutku, kroczonek po kroczoneku, Mściciele wpływali na Wickliffe'a, szepcząc plugawe rady wprost do podatnego umysłu.

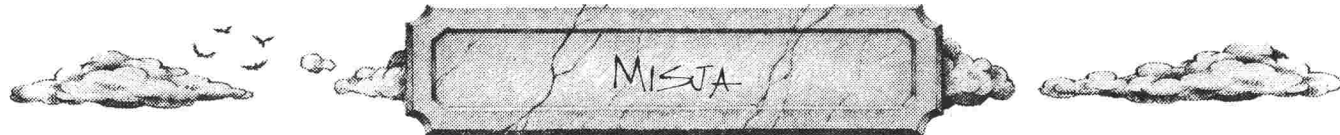
MOC Z CZELUŚCI

Mściciele poprowadzili Wickliffe'a do przeklętego reliktu – ozdobnego noża, który służył niegdyś jako narzędzie zbrodni w setkach rytualnych mordów i krwawych ofiar. Niedługo po tym, jak nóż dostał się w ręce wielebnego, wydarzyły się dwie rzeczy.

Po pierwsze, Wickliffe niespodziewanie odkrył, że jest w stanie czynić cuda – a przynajmniej coś w rodzaju cudów. Moc ograniczała się do umiejętności sprowadzania niejasnych wizji przyszłości, ale to wystarczyło, by pozyskać tak pożądane zaufanie wiernych.

Po drugie, myśli wielebnego zwróciły się ku złym czynom. Nigdy nie miał czystej duszy ani prawego charakteru, ale nagle zaczęło wyłazić z niego najgorsze. Odkrył też, że ilekroć poddaje się pokusie czynienia zła, jego moc wzrasta. Korzystał więc z tego,





dokonując straszliwych i wynaturzonych czynów. Im gorszych okropieństw się dopuszczał, tym większa była nagroda.

Działał ostrożnie, by żadna z ohydnych zbrodni nie wyszła na jaw. W rezultacie cieszył się wciąż rosnącą reputacją religijnego autorytetu.

Oczywiście gdy minęło dużo czasu, zaczął (błędnie) przypisywać nowo zdobyte moce dziwnemu nożowi, w którego posiadanie wszedł niewiele wcześniej. Tak naprawdę to jego czarne serce zapewniło mu przychyłność Mścicieli. Niezależnie jednak od źródła mocy, Wickliffe pożądał jej wciąż więcej i więcej. Zgłębiał tajniki okultyzmu i czytał zakazane księgi, wszystko po to, by odkryć nowe źródła magii.

UCZNIOWIE POSŁUSZEŃSTWA

Wickliffe trafił na ślad obrzędu zwanego Rytuałem Otwarcia, który stworzyłby wrota do innego wymiaru i dał mu dostęp do nieograniczonej mocy. Tak naprawdę odkrył, choć oczywiście nie miał o tym pojęcia, sposób umocnienia wpływów Mścicieli w naszym świecie.

Wrota wymagały jednak nie tylko prostych inkantacji i skromnej ofiary. Aby otworzyć portal, należało wprawdzie zbudować go w naszym świecie i przelać dla Mścicieli mnóstwo, naprawdę mnóstwo krwi.

Pastor zdawał sobie sprawę, że dzieło będzie wymagało nakładów daleko przerastających jego własne środki, zadbał więc, by zgromadzić trzódkę gorliwych wyznawców. Nazwał ich Uczniami Posłuszeństwa i głosił potrzebę bezwzględnego stosowania się do woli Niebios.

Oczywiście, Wickliffe, który kazał się teraz nazywać Prorokiem, był jedynym pośrednikiem woli, a przekazywał mu ją podobno każdej nocy „święty wysłannik samego Wszechmogącego”.

W ciągu kilku lat kult urosł do tego stopnia, że w jego szeregach znaleźć można było wszystkich – od prostych robotników po bogatych biznesmenów ze Wschodu.

Wickliffe wiedział, że nadszedł wreszcie czas, by dopełnić dzieła.

MISJA

Wielebny znalazł mało uczęszczany zakątek we wschodniej części terytorium Arizony i przeniósł się tam wraz z grupą najwierniejszych wyznawców, liczącą ponad 40 mężczyzn, kobiet i dzieci, odgradzając tym samym od świata, by „tym skuteczniej odsunąć od siebie pokusy, jakie niesie życie doczesne”.

Oczywiście, prawdziwym powodem przeprowadzki była chęć znalezienia się w cichym zakątku, w którym nikt nie będzie przeszkadzał w odprawianiu plugawych rytuałów.

Następnie Wickliffe nakazał wiernym zbudować „misję” ściśle według jego wskazówek. Zaprojektował

ją, posługując się magiczną formułą znalezioną w okultystycznych księgach. Niewielu wiernych (jeśli w ogóle jacyś) wiedziało, że tak naprawdę budują wielki portal do Krainy Wiecznych Łowów, a na pewno nikt nie podejrzewał, po co to robią.

OFIARA

Gdy „misja” dobiegła końca, Wickliffe powziął ostatnie kroki zmierzające do uwieńczenia wielkiego Rytuału Otwarcia. Używając wyrwanych z kontekstu i poprzekręcanych cytatów z Biblii, wmawiał trzódce, że ofiary z ludzi są nie tylko dopuszczalnym elementem wiary w jedyne Boga, ale ów nawet życzy sobie takich prezentów!

W ciągu kilku miesięcy zaczęło dziać się bardzo nie-dobrze. Wpiew ofiarami zbrodniczych praktyk padały wyłącznie dzieci, ale w końcu „wielebny” został zmuszony do zabijania starszych i bardziej użytecznych Uczniów. Wickliffe szybko się zorientował, że jeśli tak dalej pójdzie, to – nawet ograniczając się do minimum – zbyt szybko pozbędzie się wyznawców.

Biorąc pod uwagę, że założył osadę w okolicy, gdzie pięść, a tym bardziej lufa rewolweru stanowi prawo, znalezienie nowego źródła ofiar nie mogło być trudne.

I nie było. Pastor skontaktował się z ukrywającą się w okolicy bandą. Jej przywódca, Emile Bouchard, był dezerterskim z Legii Cudzoziemskiej i miał mniej skrupułów niż pijany padalec. Bouchard zgodził się dostarczać Uczniom niewolników w zamian za sowitą zapłatę w brzęczącej monecie.

Od chwili znalezienia rytualnego noża Wickliffe nie tylko zdołał zgromadzić nielichą fortunę, ale zdobył też wielu wyznawców, chętnie wspomagających go pieniędzmi, natychmiast przystał więc na warunki Boucharda. Płonąca w sercu karności chciwość dawno ustąpiła miejsca żądzy nadludzkiej mocy.

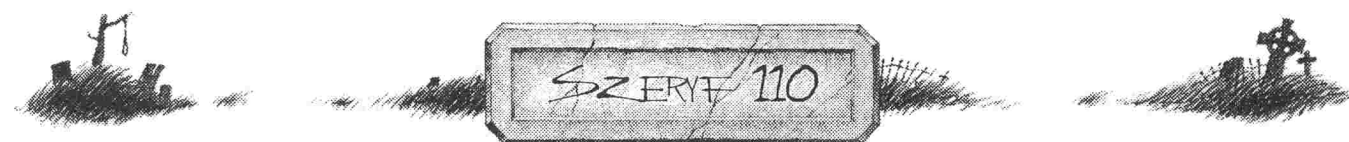
Przez prawie rok Bouchard zapewniał Wickliffe'owi stały dopływ ofiar, a moc wielebnego urosła w tym czasie do niewyobrażalnych rozmiarów. Z pomocą zdegenerowanego Francuza kult znalazł się na wyciągnięcie ręki od osiągnięcia celu.

I wtedy bandyci popełnili błąd, który miał ich drogo kosztować.

ODWET

W czasie jednego z napadów nieznani ludzie Boucharda porwali córkę Anaisa, wodza wojennego Apaczów. Indianie poszli za bandą rzezimieszków aż do misji Wickliffe'a, gdzie bandyci zostawili pojmanych nieszczęśników.

Przez jakiś czas Indianie obserwowali osadę Uczniów, nie udało im się jednak wypatrzeć córki wodza. Niestety, ich szaman doświadczył wizji, w której duchy powiedziały mu, że Indianka została już złożona w ofierze.



Szaman Anaisa odkrył też u Wickliffe'a nadnaturalne moce. Oznajmił wodzowi, że pastor musi zginąć, a jedynym, co może go zabić, jest rzecz mu najdroższa.

Tej nocy Apacze wkradli się do misji i wymordowali śpiących Uczniów – zarówno mężczyzn, jak i kobiety.

Wickliffe, ostrzeżony przez mrocznych panów, usiłował skryć się w skarbcu, wkrótce jednak dopadli go Indianie. Niestety, widząc otaczające pastora bogactwa, Anais opacznie zinterpretował słowa szamana i doszedł do wniosku, że największą namiętnością czarnoksiężnika były skarby doczesne.

Apacze roztopili znakomitą większość fortuny kultu i włali do gardła Wickliffe'a wrzące złoto. Sądząc, że wróg nie żyje, opuścili misję.

I tak oto misja trwa pośród piasków Arizony, pozornie pozbawiona wszelkiego życia, niczym spalona słońcem, pusta, ceglana skorupa.

Wickliffe wciąż jednak żyje. Choć Indianie zadali mu niewyobrażalne wprost cierpienia, Mściciele już dawno umieścili go wśród swych ulubionych sług, nie mają więc powodów, by pozwolić mu odejść przed ukończeniem piekielnego zadania. Złożywszy ofiarę z córki Anaisa, pastor nieomal doprowadził swe dzieło do końca – już tylko trzy ofiary dzielą go od zakończenia Rytułu Otwarcia, który przemieni pustynię Arizony w najprawdziwsze Martwe Ziemie.

Co miesiąc przedstawiciel kultu wyruszał do położonego o niemal cztery dni drogi na południowy zachód Tombstone, by odebrać i odpowiedzieć na ewentualne listy od współwyznawców ze wschodu. Od czasu jego ostatniej wizyty minęły już dobre dwa miesiące.

Posse może się wmieszać w awanturę na wiele sposobów. Świątobliwy członek drużyny może otrzymać od kościelnego hierarchy zadanie określenia natury i celów kultu. Bohaterowie mogą też zostać najęci przez byłych członków kultu, by oszukać zaginionych bliskich, lub przez wciąż czynnego Ucznia Posłuszeństwa, aby nawiązać ponowny kontakt z misją. Mało tego, ktoś z rodziny jednego z członków posse może mieć konszachty z kultem Wickliffe'a!

Jeśli wszystko zawiedzie, posse może trafić na opuszczoną misję przemierzając pustynię.

Choć scenariusz jest osadzony w Arizonie, chwilka pracy wystarczy, by przenieść go w jakikolwiek inny skrawek Zachodu. Potrzebujesz tylko jednego – oddalonego od wszelkiej cywilizacji miejsca pod misję.

WIELEBNY EPHRAIM WICKLIFFE

Ephraim Wickliffe powinien być martwy jak głąz. Nałykanie się roztopionego złota ma fatalny wpływ



na większość ludzi, nawet najbardziej upartych. Jednak konszachty Wickliffe'a z Mścicielami w jakiś sposób pozwoliły mu zachować pozory życia.

Wyróżnawszy kultystów i „zabiwszy” Wickliffe'a, Apacze jak najszybciej oddalili się od plugawej misji. Zwiewali tak szybko, że nawet nie zauważyli, iż nie udało im się na dobre wykończyć przekłętego kaznodziei. Skatowany przywódca kultu poczołgał się do kaplicy, w której oddawał cześć złym mocom. I tu wydobrzył.

Teraz czai się w tunelach wykopanych pod terenem misji, czatując na ofiary, których brakuje mu do ukończenia Rytuału Otwarcia i połączenia naszego świata z Krainą Wiecznych Łowów. Ofiary przybędą do niego w osobach członków posse.

Szczególną nienawiścią Wickliffe darzy świątobliwych. Kiedy tylko ma okazję, wykorzystuje przeciwko nim czarną magię. Cudotwórcy będą pierwszymi celami czarów *Przekleństwa* i *Nawiedzenia* (patrz dalej).

Wickliffe, który dawniej był przystojnym mężczyzną w średnim wieku, teraz oszpecony jest przez straszliwą zemstę, jakiej dokonał na nim Anais. Jego twarz, gardło i klatka piersiowa poznaczone są okropnymi oparzeniami, wywołanymi przez roztopione złoto, a w zębach i na skórze wciąż tkwią resztki metalu. Pozostała część zgromadzonej przez kult fortuny leży mu na okropnie poparzonej i zdeformowanej wątrobie!

W obecnej postaci Wickliffe jest prawdziwym sługą Zła. Powinien być gnijącym trupem, ale obsesja i moc Mścicieli podtrzymują go przy wynaturzonej parodii życia. Niezależnie od wyglądu, nie jest wygrzebaniec – choć posse w naiwności swojej może go za takiego wziąć. Mściciele uczynili Wickliffe'a czymś więcej, niż tylko nieumarłym.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k6, Sz: 4k8, Wig: 2k12+2, Zr: 2k4
Walka: nóż 5k6

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 4k10, Spo: 4k6, Spt 4k6, W: 3k8
Język: łacina 3k8, perswazja 5k10, przenikliwość 3k6, wykształcenie: okultyzm 5k8, zastraszanie 4k10, zawodowstwo: teologia 3k8

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 24

Terror: 11

Czarna magia: Gromy zagłady 2, Nawiedzenie 3, Ogłuszenie 3, Przekleństwo 2, Przestrzeżenie 3, Tropiciel 2, Zombi 4.

Specjalne zdolności:

Nóż: S+1k4

Odporność: Wickliffe jest niewrażliwy na wszelkie obrażenia, a magiczne ataki jedynie odbierają mu Dech. Zabić go można tylko i wyłącznie rytualnym nożem, o którym myśli, że jest źródłem jego plugawych mocy. Wystarczy jedna rana zadana krzemienym ostrzem w czerep lub korpus, aby natychmiast padł martwy, a jego ciało błyskawicznie zgniło.

Bajery czarnej magii:

Gromy zagłady: Panowie Wickliffe'a nie tylko uczynili go nieomalże nietykalnym, lecz dali mu dodatkową moc. Wielebny może wyciągać ze swej klatki piersiowej kawałki stopionego z ciałem złota i rzucać nimi we wrogów. Każdy z *Gromów* zawiera około uncji złota (jeśli trafionemu chce się grzebać w obrzydliwym zlepku).

Nawiedzenie: Czarownik może zesłać na ofiarę niezwykle realne koszmary (więcej na ten temat dowiesz się z fragmentów poświęconych koszmarnym snom, zsyłanym przez Wickliffe'a na postaci graczy).

Ogłuszenie: Ofiarę musi dotknąć obnażone ostrze noża. Czar ten można połączyć z normalnym atakiem.

Przekleństwo: Ofiara zapada na dziwną chorobę. Na jej ciele otwierają się rany, które opierają się wszelkim próbom diagnozy czy leczenia. Jedynym skutecznym lekiem jest cud *Panaceum*.

Przestrzeżenie: Wickliffe wywraca nienaturalnie białka oczu i przez czas trwania „proroctwa” bełkocze od rzeczy.

Tropienie: Czarownik musi trzymać w ręku oczy zabitego rytualnym nożem. W ciągu ostatnich lat Wickliffe zebrał ładnych kilka par oczu na okoliczność użycia tego czaru.

Zombi: Nóż może ożywić jedynie zabite nim osoby. Gdy przygoda się zaczyna, wszystkie leżą sobie na samiułtkim dnie studni.

RYTUALNY NÓŻ

Choć nóż Wickliffe'a jest dość dziwaczny, sam w sobie nie ma żadnej magicznej mocy. Pierwotnie był prostym kawałkiem ostrego krzemienia, używanym podczas rytualnych morderstw, ale przez stulecia kolejni właściciele dodali mu trochę sztyku.

Dziś splamione krwią setek ofiar krzemienne ostrze osadzone jest w ozdobnej złotej rękojeści. Jelec i głowica nabijane są drobnymi szlachetnymi kamieniami.

Wickliffe jest absolutnie przekonany, że sztylet to źródło jego niezwykłych mocy. Przez wszystkie lata trzymał go zawsze przy sobie, nosząc na szyi w specjalnej pochwie, nadającej mu kształt krucyfiks.

ROZDZIAK PIERWSZY:
Z DAŁA OD CYWILIZACJI

Osadą położoną najbliżej misji jest Pueblo Viejo, małe miasteczko na wschodnim obrzeżu Arizony. Leży o jakieś 50 mil na południe, a dotarcie do siedziby Wickliffe'a konno zabierze nieco więcej niż dzień.

PUEBLO VIEJO

Pueblo Viejo, Arizona – Poziom Strachu 0

Pueblo Viejo trudno wziąć za metropolię – żyje tu tylko 42 mieszkańców. Jedynym hotelem w mieście jest „The Grand”. Znajduje się w nim również jedyny w mieście saloon. W miasteczku jest również biuro szeryfa, ale ten pracuje na pół etatu.

W lokalnej faktorii członkowie posse mogą uzupełnić podstawowy ekwipunek, ale na pewno nie znajdą tu żadnych niepospolitych dóbr. Na większe zakupy i do stacji telegrafu trzeba jechać aż 80 mil na południowy zachód, do Tombstone.

Tubylcy nie wiedzą wiele ani o Uczniach, ani o samej misji. Minął już prawie rok odkąd Uczniowie ostatecznie wzięli rozwód z cywilizacją i od tamtej pory przejeżdżali tędy tylko czasami w drodze do Tombstone, skąd zabierali przesyłki lub wiadomości od wyznawców ze Wschodu.

PODRÓŻ

Gdy tylko posse opuszcza Pueblo Viejo, szybko zostawia za sobą ostatnie ślady bytności człowieka. Wyraźnie widać, że jeśli Wickliffe szukał izolacji i świętego spokoju, nie mógł wybrać lepiej. W ciągu godziny znikają wszelkie oznaki cywilizacji i bohaterowie zostają sami wobec surowej przyrody Arizony.

Podróż do misji nie obfituje w mrozące krew w żyłach wydarzenia – z jednym wyjątkiem: wczesnym popołudniem pierwszego dnia rozkaz wszystkim członkom posse wykonać Ciężki (9) test *Spostrzegawczości*.

Każda postać, której test się powiedzie, ma wrażenie, że posse jest obserwowana. Uzyskanie przebiccia pozwoli stwierdzić, że za grupą w bezpiecznej odległości skrada się kilku Indian, najprawdopodobniej Apaczów.

Indianie są częścią oddziału Anaisa tropiącego bandziorów Boucharda. Bohaterowie wzbudzili ich ciekawość, ale Apacze wolą obserwować ich z dystansu. Niezależnie, czy bohaterowie są świadomi towarzystwa, Anaïs i jego wojownicy mają na nich oko. Wszelkie próby nawiązania z Indianami kontaktu zawodzą. Wojownicy znikają jak duchy, jeszcze zanim posse zdąży się zbliżyć.

NAGRODA

Posse spostrzegła Anaisa i jego wojowników: po białym sztonie.

ROZDZIAK DRUGI:
JESTEŚCIE NA MIEJSCU

Misja Uczniów Posłuszeństwa – Poziom Strachu 3

Wczesnym przedpołudniem drugiego dnia wędrowki z Pueblo Viejo, posse dociera na miejsce.

MISJA

Misja to zespół budynków z suszonej na słońcu, glinianej cegły, złożony z pięciu elementów wkomponowanych w okrągły mur. Stan zabudowań nie zmienił się szczególnie od dwóch miesięcy, kiedy to wojownicy Anaisa urządzili rzeź Uczniów.

Dokładnie naprzeciw bramy stoi kaplica, a pozostałe cztery budynki są rozmieszczone w równych odstępach wzdłuż ośmiostopowego ogrodzenia. Pośrodku podwórza stoi kamienna studnia. Suche podmuchy niosącego piach wiatru delikatnie toczą po dziedzińcu kłęby wyschniętych krzaków.

Większość budynków jest otwarta, ma porozbijane okna i nosi ewidentne ślady pożaru. Na podwórzu leżą też naruszone przez padlinożerców pozostałości czterech Uczniów. Na ciałach wciąż można rozpoznać przyczyny przedwczesnego i raczej gwałtownego zgonu.

NARZĘDZIA ZBRODNI

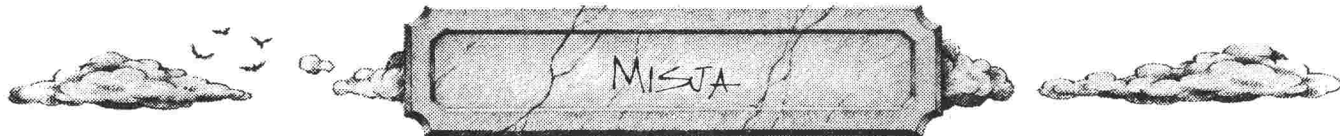
W ciałach wciąż tkwią resztki strzała, by nie wspomnieć o kulach karabinowych. Dodatkowo Banalny (3) test dowolnej *medycyny* odkryje, że zginęli głównie od ran zadanych prymitywną bronią. Postać, której powiedzie się Poważny (7) test *medycyny*, może określić, że zgony nastąpiły niecałe dwa miesiące temu.

OGNIKO

Banalny test (3) *szukania* pozwoli stwierdzić, że opodal wejścia do kaplicy ktoś palił wielkie ognisko. Choć minęły prawie dwa miesiące, ślady po ogniu są wciąż dobrze widoczne. Każdy, kto przyjrzy im się uważnie i zda Poważny (7) test *szukania* lub *tropienia*, znajdzie kilka obłych bryłek złota. To zastygłe krople roztopionego metalu, rozlane podczas „mordowania” Wickliffe’a.

LICZENIE CIAŁ

Jeśli któryś z bohaterów jest na tyle cwany, że porówna liczbę zabitych z liczbą łóżek, na których spano zaraz przed masakrą (można to stwierdzić, bo w obliczu ataku Indian rzadko kto ma czas i ochotę ścielić łóżko), zauważy drobną niezgodność. Brakuje jednego ciała – należącego zresztą do wielbego Wickliffe’a, choć tego akurat posse nie jest w stanie w żaden sposób stwierdzić.



MUR

Każda postać pragnąca zbadać szczyt okalającego misję muru, musi wykonać Zwykły (5) test *wspinania*. Niepowodzenie oznacza, że w ten sposób nie dostanie się na górę i czeka ją wykombinowanie czegoś innego. Gdy już jednak znajdzie się na szczycie, może przejść Poważny (7) test *Spostrzegawczości*. Jeśli ten się powiedzie, zauważy subtelnie wyryte wzdłuż krawędzi całego muru symbole.

Jeśli znaki obejrzy postać, której powiedzie się Zwykły (5) test *wykształcenia: okultyzmu*, odkryje, że jest to część ochronnego kręgu, po aktywacji powstrzymującego istoty nadnaturalne. Jednak aby w pełni przetłumaczyć i zrozumieć znaczenie wyrytych w szczycie muru napisów, potrzeba całodziennej pracy jednej osoby.

STUDNIA

Nawet jeśli w tej studni była kiedyś woda, dawno już wyschła. Każdy, kto przyjrzy się cembrowinie, szybko stwierdzi, że w najbliższej okolicy brak sprzętu do nabierania wody.

Jakieś 25 stóp w głąb studni jest zupełnie ciemno. Wrzucane do środka pochodnie czy płonące szmaty zaczynają syczeć, po czym gasną, nie pozwalając niczego dojrzeć.

Pastuchowi na tyle śmialemu, by osobiście pofatygować się na dół, niewątpliwie przyda się lina. Choć ściany są nierówne i od biedy można po nich schodzić, upadek zakończyłby się pewnie co najmniej połamaniem nóg.

Jeśli bohater zacznie opuszczać się na dół, po około 30 stopach odczuje wyraźny spadek temperatury – im niżej, tym większy. Na głębokości 50 stóp bohater będzie już ledwo widział wylot studni, zauważy też, że otaczające go ściany są zrobione z jakiegoś gładkiego, śliskiego kamienia. Wreszcie, po opuszczeniu się na 60 stóp, postać znajdzie się na szczycie stosu kości i gnijących resztek wszystkich ofiar Wickliffe'a, co spowoduje konieczność wykonania Ciężkiego (9) testu *jaj*. Jeśli ktoś będzie na tyle zdeterminowany, że posegreguje kości, doliczy się ponad pięćdziesięciu ofiar!

Pod stosem zwłok, na kamiennej podłodze, wyryty jest duży znak runiczny. Oczywiście przykryty jest piętnastopową warstwą trupów, więc trzeba prawdziwej determinacji, żeby go odnaleźć. Bohater, który zobaczy znak i zda Poważny (7) test *wykształcenia: okultyzmu*, rozpozna runę oznaczającą magiczny portal lub jakąś bramę.

To w studni właśnie ma się znaleźć przejście, które Wickliffe planuje otworzyć. Jednak póki rytuał nie zostanie zakończony, studnia pozostaje tylko głęboką dziurą w ziemi.

DORMITORIUM MĘŻCZYZN

Drzwi do tego parterowego budynku kołyszają się leniwie w rytm podmuchów wiatru. Większość okien dormitorium sforsowano z zewnątrz. Przy południowej ścianie budynku stoi sporo narzędzi, między innymi kilofy, łopaty, motyki i słusznych rozmiarów siekiera.

Wnętrze umeblowane jest nadzwyczaj skromnie. Przez środek budynku biegnie hol, a po jego obu stronach znajdują się duże izby. W każdej stoi żelazny piec, a wzdłuż ścian wiszą lampy. W izbach znajduje się po dziesięć prycz.

W nogach każdego pośłania stoi skrzynka, a w niej znajduje się skromny zbiór rzeczy osobistych, głównie ubrań roboczych. W każdej jest też broszura, w której opisano wierzenia Uczniów. Najłatwiej streścić je jako nakaz posłuszeństwa woli Niebios przekazywanej ustami Proroka Ephraima Wickliffe'a. Jest też wiele wzmianek o tym, że należy wyzbyc się przywiązania do dóbr materialnych i „skazanego na zepsucie ciała”.

Tak jak i na zewnątrz, w dormitorium widać ślady masakry. Znajdują się tu zwłoki ośmiu Uczniów – kilku zaszlachtowano we śnie, wciąż więc leżą w łóżkach.

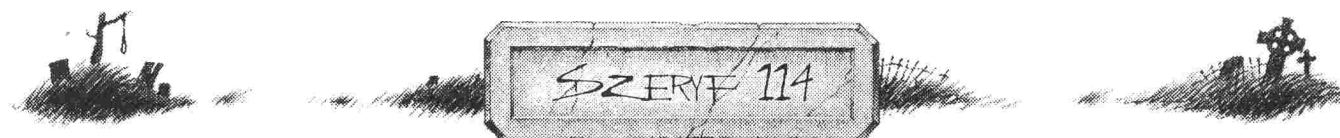
Choć w budynku jest 20 prycz, „lokatorów” najwyraźniej miało tylko 11. Pozostałe są ładnie pościelone i wyglądają, jakby od dłuższego czasu nikt ich nie używał. To prycze Uczniów, których Wickliffe złożył w ofierze jeszcze zanim dobił targu z Bouchardelem. Jeśli postaci obejrzą sobie zawartość przykurzonych skrzynek należących do tych nieszczęśników, znajdą wszystkie ich rzeczy, poukładane w należytym porządku.

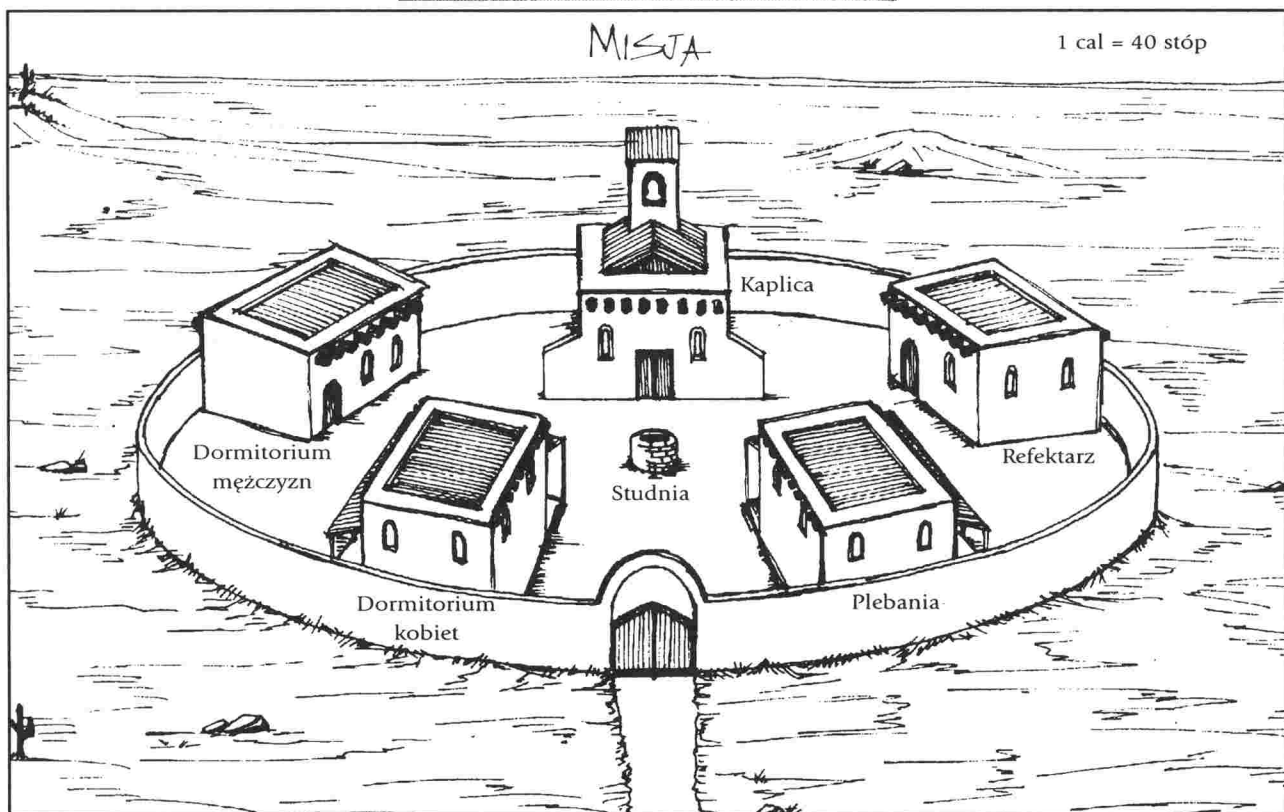
Każdy członek posse, który przyjrzy się uważnie pękatemu piecykowi w północnej izbie, powinien wykonać Niewiarygodny (11) test *szukania*. Jeśli ma umiejętność *tropienie*, może zamiast tego spróbować swoich sił w Ciężkim (9) jej teście. Udany rzut pozwoli dostrzec porysowaną wokół nóżek pieca podłogę.

Metodą prób i błędów można dojść do tego, że piecyk da się przesunąć do przodu. Taki wyczyn wymaga Ciężkiego (9) testu *Sily*, ale za każdego pomocnika postać dostaje +2 do rzutu. Kiedy już uda się poruszyć piec, bohater, któremu powiedzie się Poważny (7) test *szukania*, odnajdzie sprytnie zamaskowaną kłapę w podłodze. Kłapa przykrywa wejście prowadzące do sieci tuneli biegnących pod misją.

PLEBANIA

To najmniejszy z glinianych budynków tworzących misję. Przed masakrą był to prywatny zakątek Wickliffe'a. Teraz wielebny kryje się w wyrytych pod kompleksem tunelach.





Są tu tylko dwie izby: skrzyżowanie salonu z biblioteką oraz jadalnia. Choć okna są rozbite, jak większość na terenie misji, drzwi do plebanii zostały zamknięte.

Zgodnie z doktryną Wickliffe'a, w myśl której należy wyzbyć się chęci posiadania dóbr materialnych, wewnątrz urządzone jest iście po spartańsku. W obu pokojach na podłogach leżą maty, ale nie ma żadnych innych ozdób ani wygód.

W salonie stoi biurko i kilka krzeseł. Wzdłuż ścian stoją półki z książkami, w większości opracowaniami z dziedziny teologii. Na podłodze leży rozbita lampa – nafta zdążyła już dawno wyschnąć.

Znajdujące się w sypialni łóżko jest w nieładzie, tak jakby jego właściciel został znieczeka wyrwany ze snu przez atakujących, nie widać jednak innych oznak nieporządku. W szafie wisi kilka garniturów, a w stojącym w rogu kredensie można znaleźć parę osobistych drobiazgów i rzeczy codziennego użytku.

Nawet najbardziej drobiazgowo przeszukanie obu pomieszczeń nie ujawni niczego wartościowego.

Pod szafą w sypialni Wickliffe'a leży mała, szorstka mata. Nic nie wyróżnia jej spośród innych, rozrzuconych po różnych częściach budynku, jeśli jednak odsunąć szafę i zdjąć matę, każdy bohater przeszukujący to miejsce powinien wykonać Poważny (7) test *szukania*. Powodzenie oznacza, że posse znalazła kolejne wejście do tuneli.

BIBLIOTEKA WICKLIFFE'A

Pobieżny rzut okiem na książki zalegające na półkach Wickliffe'a daje wrażenie, że Prorok był teologiem dobrze obeznanym z boską materią. Jeśli jednak któryś z bohaterów zainteresuje się książkami bliżej, odkryje, że mniej więcej czwarta ich część to okultystyczne teksty ukryte w okładkach książek o tematyce religijnej. W większości tomów znajdują się wskazówki dotyczące wzywiania i kontrolowania istot nie z tego świata.

W środkowej szufladzie biurka postaci mogą znaleźć oprawny w skórę dziennik Wickliffe'a, wielebny jednak już dawno temu zaczął szyfrować zapiski tajemnym kodem, który sam wynalazł, przez co są teraz prawie niemożliwe do odczytania. Na stronach pamiętnika widnieją tylko niekończące się rzędy cyfr.

W rzeczywistości liczby stanowią odnośniki do konkretnych słów ułożonych wedle pozycji w poszczególnych wierszach Starego Testamentu. Postać może odcyfrować kod wykonując Niewiarygodny (11) test *wykształcenia: okultyzmu* lub Poważny (7) test *wykształcenia: teologii*.

Nawet jeśli test się powiedzie, odczytanie zapisków wymaga trzech dni ślęczenia nad stronicami z Biblią w rękę. Informacje zawarte w pamiętniku da się podzielić na trzy części, z których każdą można odczytać jednego dnia (oczywiście, jeśli kilku bohaterów



ma stosowne umiejętności, mogą pracować nad dwoma lub trzema częściami równocześnie).

W książce znajduje się opis upadku i ostatecznej deprawacji Ephraima Wickliffe'a, porozrzucany we fragmentach na przestrzeni zapisków z kilku lat. Wielebny zaszyfrował dziennik, by nikt nie odkrył przez przypadek jego strasznego sekretu. Wpisy kończą się na krótko zanim Wickliffe dobił ostatecznego targu z Bouchardem. Obsesyjne dążenie do wykonania planu nie pozostawiało już miejsca na sprawy tak przyziemne, jak mozolne zapisywanie własnych przemyśleń.

Jeśli chcesz poznać zawartość pamiętnika obląkanego Proroka, zajrzyj na koniec książki. Są tam fragmenty z każdej części, przedstawione w porządku chronologicznym. Oczywiście, istnieje też możliwość, że posse zaczniesz od końca pamiętnika. W takim przypadku pokazuj im fragmenty w odpowiedniej kolejności.

DORMITORIUM KOBIET

Budynek jest praktycznie identyczny z dormitorium mężczyzn, które zresztą stoi zaraz obok (nie żeby w obrębie misji cokolwiek stało w oddaleniu). Tak jak w przypadku bliźniaczego dormitorium, drzwi są szeroko otwarte i ledwo trzymają się na zawiasach, a większość okien jest rozbita.

Hol dzieli budynek na dwie izby. Znajdują się w nich w sumie 22 prycze. W każdej izbie stoi piec, a w nogach każdej pryczy – przykurzony kuferek.

Na podłodze leżą ciała ofiar indiańskiej masakry. Jest ich siedem, a z ran można wywnioskować, że zginęli w ten sam sposób, co inni Uczniowie.

Z 22 prycz znajdujących się w dormitorium tylko 8 było zajętych. Inne wyglądają na nieużywane (Wickliffe chętniej poświęcał kobiety niż mężczyzn). Tak jak w drugim budynku, zawartość kuferków przy nieużywanych pryczach jest skrzętnie poukładana, a ich wieka pokryte grubszą warstwą kurzu.

Piec w północnej izbie jest ruchomy, podobnie jak ten w dormitorium męskim. Jedyna różnica w tym, że trochę łatwiej go przesunąć, co obniża trudność testu *Siły do Poważnej* (7).

REFEKTARZ

Ten budynek, trochę mniejszy niż dormitoria, służył Uczniom zarówno za kuchnię, jak i za jadalnię (a Bóg jeden wie, co to za żarcie Wickliffe im serwował). Choć drzwi są otwarte, a wiele okien wyważonych, Indianie nie narobili w środku zbyt wielu szkód.

Środek największego pokoju zajęty jest przez długi stół i dostawione do niego ławy. W północnej znajduje się mała kuchenka z otwartym paleniskiem. Są też dwa mniejsze stoły służące do przygotowywania jedzenia, wielki kredens i kilka pojemników na żywność. Wydobywa się z nich teraz przejmujący smrodek pleśni i zgnilizny.

W rogu kuchni znajduje się ręczna pompa. W przeciwieństwie do umieszczonej w podwórzu studni, jest w niej woda i jeśli bohaterowie wyteżą trochę mięśnie, mogą uzupełnić zapasy.

W palenisku znajduje się stalowa, przykryta popiołem płyta. Każdy grzebiący się w spaleniznie pastuch powinien wykonać Ciężki (9) test *szukania*. Jeśli mu się powiedzie, dostrzeże zawiasy prowadzącej do tuneli klapy.

KAPLICA

Kaplica jest największym budynkiem misji; wznosi się na niemal dwadzieścia stóp. Gliniana ściana frontowa jest jeszcze wyższa i wisi na niej wielki dzwon. Podwójne drzwi do kaplicy są zamknięte, w przeciwieństwie do wejść do większości pozostałych budynków.

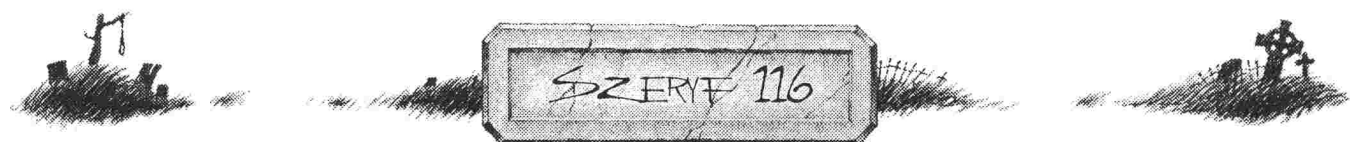
Za drzwiami znajduje się mały przedsionek. Po prawej stronie, przez otwór w dachu, zwiesza się sznur dzwonu. Na wprost, sklepione przejście prowadzi do nawy głównej. Z przedsionka można też wejść do trzech kaplic (dwóch po lewej i jednej po prawej), ale w każdej z nich znajduje się tylko ława i lichtarz na pojedynczą świecę.

Nawa główna zajmuje większą część budynku. Zabarwione krwią resztki rozbitych szyb nadają wpadającemu do pomieszczenia światłu nieprzyjemne, szkarłatne zabarwienie. Sufit jest wysoko sklepiony i podparty krokiewkami znajdującymi się 10 stóp nad podłogą. Ławki skierowane są ku ambonie w północnej części kościoła i tak rozstawione, by otwierało się pomiędzy nimi przejście od mównicy do drzwi.

Na tylnej ścianie wiszą ciężkie, czerwone kurtyny, zwieszając się od sufitu aż do samej podłogi. Każdy światłolubny lub człowiek obdarzony odrobiną zdrowego rozsądku zauważy, że w budynku nie ma żadnych symboli religijnych.

Jeśli któryś z bohaterów przeszuka kaplicę po prawej stronie przedsionka, powinien wykonać Zwykły (5) test *szukania*. Jeśli ten się powiedzie, postać znajdzie złotą dwudziestodolarówkę, wciśniętą pod jedną z wewnętrznych ścian. Odrobina pomyślowości zaowocuje być może odkryciem, że lichtarz nie siedzi w ścianie tak mocno, jak by się to na pierwszy rzut oka wydawało. Odciągnięcie świecznika-dźwigni otwiera sekretne drzwi prowadzące do skarbcza kultu. Niestety, Anais i jego wojownicy nakarmili już większością złota Wickliffe'a, tak że na podłodze leży tylko kilka monet. Razem do kupy będzie tego 120\$ w złocie, aczkolwiek porozpruwane torby wskazują, że kiedyś było tu dużo więcej pieniędzy.

W ambonie znajduje się kolejne tajne przejście, prowadzące z kaplicy do tuneli. Każda postać dokładnie badająca mównicę (i mająca szczęście zdać Poważny (7) test *szukania*) znajdzie wokół niej rysy



w podłodze. Chcąc dostać się do kłapy, należy obrócić ambonę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. W ten sposób kolejne wejście stanie otworem.

BEZPOŚREDNIA OKOLICA

Jeśli bohaterowie zdecydują się pobuszczać trochę po okolicy, szybko znajdą coś, co wygląda na osobne miejsce kultu, położone zaledwie około 150 jardów na zachód. Znajduje się ono na niewielkim wzgórzu wznoszącym się nad misją. Są tam cztery ławki i prymitywna ambona.

Każdy bohater badający miejsce kultu powinien wykonać Zwykły (5) test *Sprytu*. Jeśli mu się uda, zorientuje się, że ławki zwrócone są przeciwnie do ambony. Zarówno one, jak i sama mównica skierowane są w stronę misji.

Jeśli członek posze zbada okolicę na zachód od misji, znajdzie ścieżkę, jeżeli tylko powiedzie mu się Zwykły (5) test *szukania* lub Banalny (3) test *tropienia*. Drożka prowadzi do ukrytej w skałach jaskini, oddalonej od misji o jakąś milę. W ścianach jaskini osadzonych jest kilka par ciężkich, żelaznych kajdan.

Dalsze śledztwo, poparte udanym Ciężkim (9) testem *tropienia*, wskaże ślady koni przed wejściem do jaskini. Minęło zbyt dużo czasu, by można było określić liczbę zwierząt lub kierunek, w którym odjechały (to w tym miejscu Wickliffe i Bouchard dobijali interesu i wymieniali się towarami).

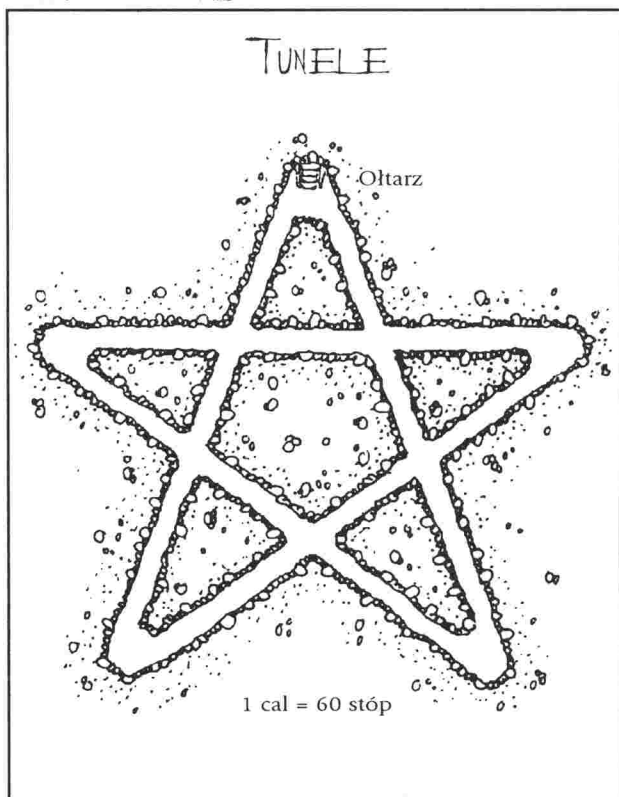
TUNELE

Wickliffe zmusił wyznawców, by zbudowali pod misją sieć tuneli, dokładając przy tym wyjątkowych starań, by jego plany były realizowane co do cala. Ułożenie tuneli jest najważniejszym elementem planu misji. To tu Uczniowie odprawiali plugawe obrzędy, niezbędne do skutecznego ukończenia Rytuału Otwarcia.

W każdym budynku znajduje się wejście do niewielkiego pomieszczenia pod spodem. Z każdego z tych pomieszczeń odbiegają dwa schodzące w dół korytarze. Tunele zostały wyłobione w ziemi i warstwach żwiru, nie widać w nich żadnych stempli, a podłoga jest wyłożona kamieniami. Korytarze prowadzą dość ostro w dół, gdzie się w końcu krzyżują. Tunele układają się tutaj w pentagon otaczający znajdującą się pośrodku dziedzińca studnię (do której z tego miejsca nie sposób się dostać).

W największe pomieszczeniu, położonym najbardziej na północ, pod kaplicą, znajduje się główny ołtarz. Po obu jego stronach stoją świeczniki, ale poza tym pomieszczenie jest puste (jedynym używanym podczas składania ofiar narzędziem był rytualny nóż Wickliffe'a).

Postać, której powiedzie się Zwykły (5) test *szukania*, zauważy znajdującą się u podnóża ołtarza rynnę. Wygląda na to, że rozlewana na ołtarzu



krwę sączyła się rowkami na sam dół, po czym spływała dalej, do rynny.

Przez środek podłogi każdego tunelu biegnie krwawa linia. Postać, której powiedzie się Banalny (3) test *tropienia*, może przejść po niej przez całe tunele, od ołtarza aż do pentagonu w najniższym punkcie kompleksu. Porowatość kamieni, którymi wyłożona została podłoga (i odrobina pomocy ze strony Mścicieli), sprawiła, że krew wsiąkła bardzo głęboko. Krwawej pręgi nie da się już z podłogi usunąć żadnym sposobem.

Nałożenie mapy tuneli na plan misji da obraz olbrzymiego pentagramu. Rozpozna go każda postać posiadająca umiejętność *wykształcenie: okultyzm* lub przynajmniej trzy poziomy *wykształcenia: teologii* bez potrzeby wykonywania jakichkolwiek rzutów. Pięcioramienna gwiazda używana jest do wzywania istot z innego świata lub otwierania międzywymiarowych bram. Oczywiście też, że pentagram, na który składają się zabudowania misji i tunele, jest ogromny – przynajmniej trzydzieści razy większy, niż zwykle rysowane przez czarnoksiężników.

NAGRODA

Rozszyfrowanie dziennika Wickliffe'a: po białym sztonie dla rozszyfrowujących.

Odnalezienie tuneli: po czerwonym sztonie.

Odkrycie okultystycznego znaczenia kompleksu: po czerwonym sztonie.



ROZDZIAŁ TRZECI:

DNI 1 I 2,

OCZEKIVANIE

Najprawdopodobniej bohaterowie poświęcą dzień lub dwa na badaniu okolicy i sprawieniu ofiarom masakry uczciwego pochówku. Pozwól szperać i węszyć ile im się żywnie spodoba.

Jeśli jednak bohaterom nie przyjdzie do głowy zrobić porządek ze zmarłymi, napomnij delikatnie świątobliwego albo postać, która w kulcie miała przyjaciela lub krewnego, że pozostawienie ciał na pastwę losu i padlinożerców to bardzo niechrześcijański uczynek. Zakopanie ciał zabierze członkom posse cały dzień (ziemia jest bardzo twarda i kamienista).

Gdy posse zjawia się w misji, Wickliffe kryje się w tunelach i po cichutku obserwuje. Nie chce w żadnym razie ryzykować wykrycia swej skromnej osoby, więc przy obserwacji posługuje się głównie czarem *Tropienia*. Jeśli jednak posse będzie ci się za bardzo rozlaźić, pozostaw dla bohaterów jakieś ślady obecności Wickliffe'a – to pomoże utrzymać ich uwagę na terenie misji.

Mając do dyspozycji tunele, wraz z ich rozlicznymi rozgałęzieniami, nieumarły wielebny z łatwością uniikał będzie bohaterów, póki nie nadejdzie czas ostatecznej konfrontacji. Postara się jak najdłużej utrzymać istnienie tuneli w tajemnicy.

Dopóki posse nie odkryje przejść w dormitoriach i na plebani, wychodząc i wchodząc do tuneli będzie korzystał z kaplicy i kuchni, bo te wejścia może zamknąć od wewnątrz.

Pierwszej nocy Wickliffe skorzysta z *Nawiedzenia*, zsyłając koszmara na świątobliwego (zajrzyj do sekcji poświęconej koszmaram Wickliffe'a). Jeśli w grupie jest więcej niż jeden cudotwórca, pozostałych obkłada *Przekleństwem*.

Gdyby bohaterom przyszło do głowy spać poza terenem misji, wielebny będzie tak długo zsyłał *Nawiedzenie*, jak długo będą pozostawali w jego zasięgu.

Nawet jeśli postaci przez kilka pierwszych nocy pozostaną w misji, zniechęceni koszmarami pewnie przeniosą się w końcu gdzieś indziej. Wickliffe nie przestanie jednak dręczyć swoich ofiar. Jego późniejsze zagrywki mogą mieć na celu zwabienie bohaterów na teren misji, gdzie planuje wykorzystać ich jako ostatnie ofiary niezbędne do odprawienia rytuału. Choć woli poruszać się nocą (tak jest straszniej!), wielebny nie odczuwa najmniejszego dyskomfortu w ciągu dnia, dlatego posse nie jest bezpieczna nawet w samo południe.

Jeśli bohaterom znudzi się wałęsanie po okolicy, spraw, aby odzyskali zainteresowanie. Mogą usłyszeć jak w środku nocy coś chrobcze pod podłogą. A może brat jednej z Uczennic się pojawi, szukając

siostry. Taki drobiazg może pomóc bohaterom wpasować zastaną sytuację w większą całość.

KOSZMARY

Nawet teraz, w głębi wypalonej duszy, Prorok zażądał boskiej mocy przez długi czas, jeszcze zanim poznał wynaturzone rytuały czarnej magii. W rezultacie szczególną przyjemność sprawia mu torturowanie świątobliwych.

Z początku sny mają tylko dręczyć bohatera. Ale w miarę upływu czasu Wickliffe zaczyna używać *Nawiedzenia*, by przekonać postać, że jej koszmary są w rzeczywistości wizją przyszłości, która musi się ziścić. Czyniąc tak, ma nadzieję zamieszać świątobliwemu w głowie i sprawić, by zawiódł w krytycznym momencie i odsunął uwagę towarzyszy od jedynej słabości Proroka.

Złe sny pojawiają się w określonej kolejności. Podczas pierwszej nocy spędzonej w misji bohater śni pierwszą część kosmaru, drugiej zaś na *Nawiedzenie* składają się części pierwsza i druga. Trzeciej nocy pojawiają się części pierwsza, druga i trzecia. I tak to trwa. Nie krępuj się manipulować upływem czasu, jeśli posse zacznie się niepokoić.

Przeczytaj śniącemu tekst kosmaru albo lepiej nawet – przedstaw mu wizję własnymi słowami.

KOSZMAR PIERWSZY

Budzi cię śmiech dziecka, otwierasz oczy i widzisz, że znajdujesz się w jednym z dormitoriów. Ostrożnie zbliżasz się do drzwi i wychodzisz na dziedziniec. Migoczący blask płonących na terenie misji pożarów rzuca chybotliwe cienie. Od czasu do czasu przez otwartą przestrzeń przemyka mroczna postać. Nie potrafisz jej zidentyfikować, ale wiesz, że to jeden z morderców.

Wokół leżą porozrzucane ciała pomordowanych Uczniów. Ich świeżo przelana krew lśni w rzuconym przez ogień świetle.

Nagle tuż za tobą rozlega się śmiech, zaskakując cię zupełnie. Odwracasz się i widzisz małą indiańską dziewczynkę ubraną w sukienkę i ściskającą w rękach lalkę. (To córka Anaissa).

Dziecko ucieka. Zatrzymuje się i przykuca przy ciele jednego z zabitych. Wciąż chichocząc, macza palce w czerwonej krwi.

Udaje ci się pokonać nienaturalny, senny bezwład i ruszasz ku dziewczynce. Łapiąc za sukienkę, odciągasz ją od ciała.

Dziecko odwraca się i spogląda ci prosto w oczy. Gardło ma głęboko podcięte, od ucha do ucha, ale mimo to wciąż się śmieje. Skóra małej Indianki jest blada, jakby ktoś pozbawił ją krwi. Trzymana w poplamionych krwią rączkach lalka ma taką samą ranę, jak jej mała właścicielka – głowa zabawki opada bezwładnie na bok.



KOSZMAR DRUGI

Dziecko wyrwa się z twojego uścisku i biegnie przez dziedziniec w kierunku kaplicy, ignorując twoje wołania.

Tam znowu przykłęka i zaczyna śpiewać rymowanąkę. Idziesz przez dziedziniec, nie zwracając uwagi na otaczającą cię rzeź. Z początku nie potrafisz zrozumieć słów dziewczynki, ale w miarę jak się przybliżasz, piosenka staje się zrozumiała.

– Tu jest wieża, a tu kościół.

Dziecko wstaje i podbiega do podwójnych drzwi kaplicy.

– Otwórz drzwi i policz gości!

Z tymi słowami otwiera drzwi na oścież. Spoglądasz do głównej nawy, oświetlonej tylko blaskiem płomieni filtrowanym przez potrzaskane i pokrwawione szkło w oknach. W szkarłatnym poblasku widzisz tuziny ciał zwieszających się z haków przytwierdzonych do krokwi. Większość ofiar jeszcze żyje, podrygując nogami w konwulsyjnych skurczach.

NAGRODA

Pogrzebanie zmarłych: po białym sztonie.

ROZDZIAŁ CZWARTY:

DZIEŃ 3,

MAMY TOWARZYSTWO!

Emile Bouchard wraz z grupką kompanów przybędzie do misji około południa trzeciego dnia (pamiętaj, że jeśli bohaterowie zachowują się, jakby mieli spodnie pełne mrówek, możesz tę kartę zagrać już drugiego dnia).

W bandzie jest dwóch oprychów na każdego członka posse. Bouchard natychmiast orientuje się, że misja nie jest już wyludniona – zakładając oczywiście, że bohaterowie dołożyli starań, by uprzątnąć miejsce rzezi.

Eks-legionista myśli, że posse to konkurencyjna banda hien. Zbliża się do misji ostrożnie, ale otwarcie. Próbuje wciągnąć bohaterów w rozmowę, zajmując ich uwagę, podczas gdy jego ludzie otaczają teren. Jeśli posse nie zechce wpuścić go do środka, każe kilku bandytom podejść od tyłu i wspiać się po murze, rozmawiając jednocześnie z obcymi przy bramie. Jeżeli ten plan zawiedzie, zorganizuje w nocy podstępny atak.

Kiedy Bouchard dojdzie do wniosku, że gang zdobył przewagę pozycyjną albo posse przejrzała jego plany, da znienacka sygnał do ataku. Każdy bohater musi wykonać Zwykły (5) test *Spostrzegawczości*, albo będzie zaskoczony, no chyba że wyraźnie spodziewał się po Bouchardzie najgorszego i miał broń gotową do strzału.

Gdy tylko wybuchnie strzelanina, bandyci rzucają się do otwartych budynków, wpadając do środka przez drzwi i okna, a stamtąd prowadząc ogień do każdego, kogo są w stanie dostrzec. W czasie bitwy Wickliffe łapie jednego z bandytów, który miał nieszczęście znaleźć się sam w budynku (nieważne którym, ważne tylko, żeby ofiara jeszcze żyła – ranny też może być). Wlece nieszczęśnika w głąb tuneli i składa z niego ofiarę na ołtarzu, przybliżając się o kolejny krok do ostatecznego triumfu.

Bandziory, podobnie jak większość tchórzliwych sadystów, nie potrafią znosić ran tak dzielnie, jak ich zadawać. Za każdym razem, gdy bandzior zostanie ranny, musi zdać Zwykły (5) test *jaj*, albo straci serce do dalszej walki i spróbuje zwać gdzie pieprz rośnie.

Jeśli bandyci zwyciężą, nie wszystko jeszcze skończone, bo nie zależy im na natychmiastowym pozbawieniu bohaterów życia. Choć gang Boucharda zwykle nie grzeszy miłosierdziem, przywódca będzie się starał wziąć członków posse żywcem, jeżeli to tylko będzie możliwe. Wydaje mu się, że mogą wiedzieć, gdzie Wickliffe ukrył swój skarb.

W takim przypadku daj bohaterom spore szanse na ucieczkę i na odwrócenie koła fortuny. Dobrze zaplanowana próba powinna się powieść, ale pamiętaj, że nie ma nic za darmo i posse musi się trochę wysilić.

Jeśli zaś strzelanina wypada wyraźnie na niekorzyść bandziorów, Bouchard rzuca broń i prosi bohaterów o litość. Obiecuje opowiedzieć o skarbie Wickliffe'a,





jeżeli tylko pozwolą mu wynieść skórę z rozróby. W tym momencie reszta gangu rezygnuje z dalszej walki i stara się dać nogę jak najdalej od feralnego miejsca.

Schwytany Bouchard oferuje pomoc w poszukiwaniu skarbu. Francuz jest pewien, że Uczniowie mieli gdzieś na terenie misji spory zapas złota, ale nie wie dokładnie gdzie. Uważa też, że Wickliffe mógł ukryć pieniądze w miejscu, którego nie znali inni członkowie kultu.

Opowiada, jak to Wickliffe płacił mu po 200\$ w złocie za każdego żywego jeńca. Prorok robił interesy opodal jaskini znajdującej się o milę na zachód od misji. Choć bandyci sprzedali wielebnemu około 30 jeńców, Bouchard ani wiedział, ani chciał wiedzieć, co się z nimi dalej dzieło.

Jeśli posse puści Boucharda wolno, ten odjedzie z zamiarem zebrania kompanów i ponowienia ataku z resztą gangu liczącego dwudziestu chłopów. Tym razem nie będzie brał jeńców!

Na schwytanego eks-legionistę Wickliffe będzie zsyłał *Nawiedzenie*. W miarę upływu czasu Bouchard opadnie paranoja. Zwidzi mu się, że oto przychodzą po niego duchy zamordowanych ofiar.

EMILE BOUCHARD

Bouchardowi, skazanemu przez francuski rząd za morderstwo i grabież, groziło co najmniej dożywocie na Wyspie Diabła. Wyzuty zupełnie z choćby cienia

honoru, lojalności czy dumy wybrał to, co w danym momencie wydawało mu się najlepszym wyjściem z nieciekawej sytuacji. Zgłosił się na ochotnika do Legii Cudzoziemskiej.

Żelazny wojskowy dryl niepomrotnie go męczył, ale wytrzymał, czekając tylko na okazję, by dać nogę i rozpocząć lepsze życie – takie, w którym miałby większą szansę na awans społeczny, a mniejszą na śmierć w imię republiki. Wreszcie, wysłany wraz z oddziałem na graniczną placówkę w północnym Meksyku, Bouchard spostrzegł dla siebie szansę. Wyknał się towarzyszącom podczas jednego z napadów na Upiorny Szlak i skierował na północ, ku praktycznie niezamieszkanym pustyniom wschodniej Arizony i zachodniego Nowego Meksyku.

Tam zbierał bandę złodziei i morderców. Jego banda składa się z ludzi zbyt słabych lub zbyt szalonych, by mogli znaleźć miejsce wśród Prześmiewców „Chichota” Ryana. Bouchard liczył na to, że zbuduje na pustkowiach Arizony prawdziwe bandyckie państwo, lecz jego gang był tylko kolejną, szczególnie rządzą krwi grupą rabujących karawany przestępców.

Wtedy właśnie były legionista natknął się na Uczniów Posłuszeństwa. Szybko wszedł w konszachty z ich Prorokiem – bandyci mieli dostarczać kultystom żywego towaru, za który Wickliffe zobowiązał się płacić złotem.

Choć Bouchardowi można wiele zarzucić, nie wypada nazwać go tępym opryskiem. Wiedział, że jego banda wolałaby zmasakrować Uczniów i splądrować ich skarbiec, uznał jednak, że nie warto zarzynać kury znoszącej złote jajka. Kult miał szansę stać się źródłem stałego dochodu gangu.

Układ przynosił obu stronom korzyści przez okrągły rok. W końcu bandyci Boucharda uprowadzili jeńców z indiańskiej wioski. Choć banda bez trudu umknęła wojownikom, pozwoliła tropić się aż do misji Uczniów.

Bouchard dowiedział się wkrótce o rzezi kultu i uznał, że pora przywłaszczyć sobie resztę skarbu Wickliffe’a – jeśli cokolwiek ocalało po Apaczach.

Emile Bouchard to brudny i niechlujny typ o przeciętnym wzroście i budowie, nie wyglądający wcale na zimnokrwistego mordercę, którym jest w istocie. Jest bardzo dumny z cienkich, sztywno nawoskowanych wąsików, które, jak sądzi, nadają mu zawiadacki wygląd. Na jego strój składają się resztki munduru Legii i najrozmaitsze elementy ubrania, które przez lata zagrabił.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 3k10, Sz: 4k12, Wig: 2k8, Zr: 2k8

Dobywanie 4k12, jeździectwo 5k8, skradanie 2k8, strzelanie: karabiny 3k10, strzelanie: rewolwery 6k10, uniki 3k8, walka: na noże 3k8, walka: na pięści 4k8, wspinanie 3k8

Cechy umysłowe: Cha: 1k10, D: 3k4, Spo: 4k8, Spt: 2k6, W: 2k4

Dowodzenie 2k10, przenikliwość 2k8, zastraszanie 3k10

Przewagi: Człowiek z żelaza (+6 Tchu), oburęczny, twardziel (+2 do testów szoku)

Zawady: Bandzior, chciwiec, padalec, wróg (Francuska Legia Cudzoziemska)

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 18

Klamoty: 2 Peacemakery, karabin Spencera, Derringer ukryty na plecach, nóż.

NAGRODA

Za pokonanie Boucharda i jego ludzi: po białym sztonie.

Za poznanie szczegółów układu Boucharda z Wickliffe: po białym sztonie.

ROZDZIAK PIĄTY: DZIEŃ 3, KOSZMARNA NOC.

Trzeciego dnia Wickliffe zaczyna się niepokoić, decyduje się więc przedsięwziąć nieco bardziej drastyczne kroki, by przekonać bohaterów, że pozostanie w misji może skończyć się dla nich długą, przewlekłą śmiercią.

KOSZMAR TRZECI

Gdy wpatrujesz się we wnętrze kościoła, słyszysz uderzenie dzwonu. Uderza po raz drugi, a ty na moment przenosisz się do kostnicy. Wraz z trzecim uderzeniem wkraczasz do przedsionka.

Powoli obracasz się w prawo, gdzie wisi sznur dzwonu. Zawiązano na nim szubieniczną pętlę. Zwisa z niej ciało, powoli obracając się w mroku.

Ostrożnie zbliżasz się do chwiejących się na sznurze zwłok. Gdy obracają się do ciebie, szkarłatny blask oświetla twarz trupa. Poznajesz ciało jednego z członków bandy Boucharda.

Wtem trup rozwiera nagle powieki i sięga ku tobie z martwymi dłońmi!

KOSZMAR SIĘ ZISZCZA

Za pomocą czaru *Zombi* Wickliffe ożywia bandytę, którego wcześniej schwytał i złożył w ofierze. Następnie używa *Nawiedzenia*, by zaszcześcić obraz trupa we śnie dręczonej bezustannie postaci (jak pisaliśmy wcześniej). Planuje jeszcze bardziej przerazić bohatera, sprawiając, że jego koszmary staną się rzeczywistością!

Prorok czeka, póki nie będzie okazji do użycia *Nawiedzenia*, po czym wypuszcza nieumarłego

bandziora z kryjówki w głębi tuneli. Zombi wychodzi przez klapę ukrytą w jednym z niezajętych budynków. Jeśli jakimś sposobem bohaterom udało się obstać całą misję, Wickliffe wyczekuje chwili, w której będzie mógł bezpiecznie poszczuć obcych zombim. Jeśli tylko nie ujawni tym istnienia tuneli, używa przejścia w kaplicy.

Gdyby wydostanie się przez kaplicę było niemożliwe, stwór wyjdzie na powierzchnię innym sekretnym przejściem i, starając nie rzucać się w oczy, przedostanie do kościoła. Gdy dostanie się do środka, wiąże sznur dzwonnicy w wisielczą pętlę i powoli, trzykrotnie bije w dzwon, po czym ukrywa się w izbie modlitewnej po prawej stronie (tej, w której są drzwi do skarbcza).

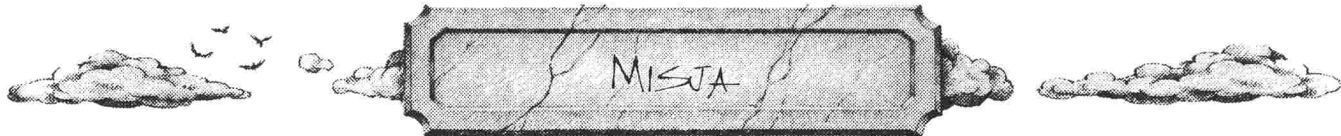
Następnie wyczekuje najodpowiedniejszej chwili i kiedy ta nadejdzie, wypada z pomieszczenia, atakując stojącego najbliżej. Nie zapomnij o testach zaskoczenia! Poza tym wszyscy członkowie posse powinni na widok żywego trupa wykonać Ciężkie (9) testy *jaj*. Męczona przez Wickliffe'a postać odejmuje od testu -2.

Choć w kaburze bandziora wciąż tkwi armata, z początku atakuje wręcz, próbując gryźć i bić rękami.

Po walce każdy, kto obejrzy sobie resztki zombiego i zda *Zwykły* (5) test *Sprytu*, rozpozna w nim jednego z bandytów, którzy dzień wcześniej zaatakowali misję.

W czasie zamieszania spowodowanego rozprawą ze sztywnym gościem Wickliffe wymyka się z tuneli





Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 2k6, Spo: 3k6, Spt: 1k6,
W: 1k6

Zastraszanie 3k6

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 16

Terror: 9

Specjalne zdolności:

Ugryzienie: S

Nieumarły

Klamoty: Colt Army .44, z pełnym bębenkiem.

NAGRODA

Wysłanie zombiaka na wieczny spoczynek: po białym sztonie dla walczących.

ROZDZIAK SZÓSTY:

DZIEŃ 4,

NIEPRZYJACIEL

MOJEGO NIEPRZYJACIELA...

Rankiem czwartego dnia prowadzonego przez posse śledztwa u bram misji pojawia się niewielka grupa Apaczów. Pozwól bohaterom na wykonanie Ciężkich (9) testów *Spostrzegawczości* zaraz po wschodzie słońca. Jeśli rzuty się powiodą, postaci widzi, jak wojownicy podnoszą się z kryjówek wśród okalającej kompleks budynków trawy. Jeżeli nikomu się nie uda, opisz, że wydaje im się, jakby Indianie pojawili się znikąd, za pomocą czarów.

Jeśli bandyci pojмали posse i ta jeszcze się nie uwolniła, Apacze przekradają się przez mur i uwalniają bohaterów. Następnie pomagają w unieszkodliwieniu gangu Boucharda, zaskarbiając sobie tym samym zaufanie, a przynajmniej szacunek drużyny.

W skład grupy na wojennej ścieżce wchodzi Anais i pięciu jego najlepszych wojowników. Wódz wysuwa się do przodu i woła.

– Nieprzyjacie moich nieprzyjaciół, chcę z wami rozmawiać! Nie żywię złych zamiarów, a w moich rękach nie ma broni! Przynoszę słowa przestrogi, których musicie wysłuchać! Wasz czas się kończy, a zły duch musi zostać powstrzymany!

Apacze obserwowali posse od chwili przybycia do osady kultu. Anais upewnił się, że bohaterowie nie są następną grupą Uczniów, którzy wrócili, by kontynuować dzieło zła. Po potyczce z gangiem Boucharda Apacze zorientowali się też, że nie mają do czynienia ze współnikami bandytów.

Anais wie, że posse musi zmierzyć się ze złem, wobec którego blakną drobne, ludzkie nieporozumienia

i próbuje uszczknąć kolejną samotną ofiarę. Jeśli Bouchard znajduje się w rękach posse, to wybór pada właśnie na niego. Używając czaru *Ogłuszenia* wielbny, pozbawia ofiarę przytomności, a następnie zaciąga do tuneli i zabija na ołtarzu.

Wickliffe może zaatakować nawet jeśli przy Bouchardzie pozostawiono strażnika, ale na pewno nie będzie ryzykował walki z więcej niż jednym przeciwnikiem. Gdy pokona strażnika, zabierze ogłuszonego bandytę, ale unieszkodliwioną postać zostawi w spokoju.

Jeśli posse miała pecha i trafiła w ręce bandytów, pojawienie się zombi da im idealną wręcz okazję do dania dyla.

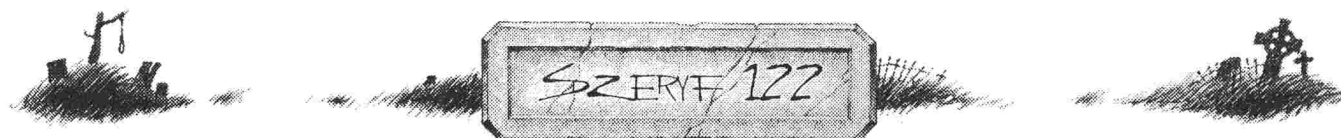
MARTWY BANDZIOR

Ożywiony bandyta jest typem o raczej nieprzyjemnej aparycji. Po dokonanych przez Wickliffe'a rytualnym morderstwie, na szyi i torsie klienta pozostały ślady w postaci otwartych ran. Rana szyi jest tak głęboka, że głowa trzyma się ciała chyba tylko na kręgosłupie! Umarlak jest błydy jak prześcieradło, bo wielbny wytoczył z niego, na potrzeby rytuału, niemal całą krew.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k8, Spr: 3k8, Sz: 1k10, Wig: 4k10,
Zr: 2k6

Skradanie 3k8, strzelanie: rewolwery 3k6, walka:
na pięchy 3k8



i dlatego zanim wyruszy w pościg za niedobitkami gangu, postanawia przekazać otrzymane od szamana ostrzeżenie.

Wódz opowiada bladym twarzom o napadzie Boucharda i odwecie Apaczów. Przybył, by ostrzec bohaterów, że jego szaman dręczą wizje, w których ukrywające się w misji zło nie daje się zgładzić. Oto co powie posse.

– To słowa szamana mojego szczepu. Zna on potężną magię i wie, co stało się w tym przeklętym miejscu. Musicie wysłuchać tych słów, a potem musicie je zrozumieć. Mi się to nie udało i dlatego zło wciąż jeszcze tkwi tutaj, niczym kolec w łapie wilka.

Powiedział mi, że wąż, który kiedyś pełzał po splugawionej ziemi, wciąż wiję się w jej trzewiach. Jeśli nie zostanie zabity, jego zło rozmnoży się i zakazi świat.

Zostaliście wybrani, by walczyć w tym miejscu z wężem. Nasze niepowodzenie sprawiło, że nie możemy wam pomóc inaczej, jak radą. Ale pamiętajcie, że w nieszczęściu rada jest cenna niczym woda pośrodku pustyni.

Jak wszystkie węże, ten też będzie się starał was zwieść – objawi wam tylko fałsz. Strzeże pilnie swego sekretu, ale hojnie obdarza kłamstwami. Uśmiercić go można tylko jego własnym zębem. Jeśli zawiedziecie, ucierni wielu ludzi.

Nie możemy dać wam nic więcej. Hańba naszej porażki przy pierwszej próbie pokonania zła skazuje nas na klęskę za każdym następnym razem. Zamiast tego, wraz z moimi wojownikami pójdę śladem bladych twarzy, którzy przywiedli mą córkę w to miejsce.

A wam, nieprzyjaciele moich nieprzyjaciół, życzę, by duchy dały zwycięstwo w nadchodzącej bitwie. Jeśli nie, niechaj chociaż dadzą wam śmierć godną wojowników.

Z tymi, cokolwiek niegramatycznymi słowami Apaczów opuszczają misję, znikając w zaroślach niczym cienie.

ANAIŚ

Anais, dumny wódz wojenny Apaczów Mimbrel, wie, że zło w misji wciąż żyje. Jego szaman powiedział mu jednak, że to nie on je zgładzi.

Wódz głęboko gardzi sobą, że pozwolił, by jego dziecko wykradziono z obozu. Nie pociesza go fakt, że w czasie, gdy gang Boucharda najechał obóz, sam Anais wraz z wojownikami byli daleko, na wojennej ścieżce. Odpowiedzialność i tak spada nie niego.

Co gorsza, Anais otrzymał szansę wymierzenia sprawiedliwości mordercy córki i, mimo starań, zmarł ją. Nie ma pojęcia, jak Wickliffe mógł przeżyć straszliwą karę, jaką wymierzili mu Indianie. Wie tylko, że morderca wciąż żyje.



Anais obnosi gorycz jak tarczę, a hańbę porażki niczym palące znamię. Poprowadził najlepszych wojowników do misji pod pretekstem odszukania tropów Boucharda. Ma nadzieję w jakiś sposób zaszkodzić Wickliffe'owi, ale nie chce zostać tu dłużej, obawiając się konsekwencji zignorowania przepowiedni szamana. To, że nie zrozumiał słów mędrca, wypełniło jego serce jeszcze większą goryczą.

Anais jest wysokim, trzydziestoparoletnim mężczyzną. Na jego ciele widać ślady wielu bitew, ale jego ruchy zdradzają zręczność doskonałego wojownika. Woli stawiać z wrogami do walki na noże, ale nie jest głupcem i wie, że czasem lepiej jest użyć karabinu.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k10, Spr: 2k12, Sz: 2k10, Wig: 3k8, Zr: 2k8

Jeździectwo 3k12, skradanie 5k12, strzelanie: karabiny 4k8, uniki 3k12, walka: na noże 6k12, walka: na pięchy 3k12, wspinaczka 5k12

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

Dowodzenie 2k8, jaja 3k10, tropienie 4k10, zastraszanie 3k8, znajomość terenu: Arizona 5k6

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: 18

Przewagi: Bystry, gruboskórny



Zawady: Ten obcy, zabobonny, zobowiązanie (wobec szczepu),

Klamoty: Winchester '76, nóż Bowie.

KOSZMAR CZWARTY

Unikając chwytu nieumarłego bandyty, wypadasz z powrotem na dziedziniec.

Nagle, dobiega cię potężny, władczy głos.

– Ukorz się! Zaraz obnażę przed tobą małość twojej słabej wiary!

Obok studni stoi złota postać, wznosząca ręce ku górze. Z wnętrza studni wydobywa się głuchy ryk, od którego drży ziemia.

– Nadchodzi czas, byś odrzucił fałszywego boga i nawrócił się na wiarę w Prawdziwych Panów. Posłuszeństwo prowadzi do zbawienia!

Ryk narasta i narasta, by wreszcie zamienić się w potężne crescendo. Ze studni tryska fontanna krwi, rozlewając się po dziedzińcu. W potokach czerwonej cieczy widzisz kości i resztki ciał.

Nagle zauważasz, że leży przed tobą złoty sztylet.

– Nie! – krzyczy postać.

Nie zważając na przestrogę, łapiesz za rękojeść.

Trzymając w ręku broń, odwracasz się. Widzisz pozostałych członków posse. Ruszasz w kierunku jednego z nich, a na twarz wypływa ci złowrogi uśmiech. Twój przyjaciel odsuwa się od ciebie w przerażeniu, z oczami wlepionymi w klingę wzniesionego sztyletu.

Śmiejąc się w głos, zatapiasz ostrze w ciele krzyczącego druha!

NAGRODA

Rozmówienie się z Indianami bez uciekania się do przemocy: biały szton dla rozmawiających.

ROZDZIAK SIÓDMY: TWARZĄ W TWARZ

W końcu, niezależnie od obrotu wydarzeń, dojdzie do konfrontacji Wickliffe'a i posse. Może się to stać na dwa sposoby. Bohaterowie mogą wysledzić i osaczyć Proroka, albo ten może uznać, że nadszedł czas, by spełnić Rytuał Otwarcia.

Jeśli posse wsiądzie wielebnemu na kark, ze wszystkich sił będzie unikał walki. Tunele są dosyć rozległe i łatwo w nich zgubić pościg – od centralnego pentagonu odbiega aż dziesięć korytarzy! Ponadto na górze jest dość kryjówek, by ukrywać się tak długo, aż prześladowcy zrezygnują, zmęczeni bezowocnymi poszukiwaniami. Prorok w żadnym wypadku nie ucieknie dalej niż do jaskini, w której odbierał jeńców od Boucharda.

Jeśli posse siedzi wielebnemu na karku, używa on czaru *Zombi* i animuje 1k6 zwłok ze studni. Wdrapanie

się na górę i zaatakowanie posse zabiera żywym trupom jakieś pięć minut. Żaden z umarlaków nie jest uzbrojony, więc nie powinny stanowić prawdziwego wyzwania dla bohaterów, ich atak da jednak Wickliffe'owi możliwość ucieczki.

Za każdym razem, kiedy posse osaczy wielebnego, ten próbuje uciec. Choć może się wydawać praktycznie nie do zabicia, Prorok nie jest wojownikiem. Ucieczka jest dla niego sprawą priorytetową. By wyrwać się z okrażeń, użyje czaru *Ogłuszenie*, będąc przy tym tak pochłoniętym ratowaniem własnej skóry, że nie zabierze ogłuszonej postaci na ofiarę. Jeśli zawiodą wszystkie sposoby, Prorok będzie walczył niczym szczur w pułapce, atakując wściekle każdego bohatera, który znajdzie się w zasięgu jego ciosów.

Jeżeli wszystko pójdzie po myśli Wickliffe'a, piątą nocą pobytu posse na misji do ukończenia Rytuału Otwarcia potrzeba mu będzie tylko jednej, ostatniej ofiary.

Zaraz po *Nawiedzeniu* jednego z bohaterów, wielebny za pomocą czaru *Zombi* ożywi 4k6 poprzednich ofiar. Trzy czwarte nieumarłych będzie w daleko posuniętym stadium rozkładu i należy je traktować jako specyficzny rodzaj żywych trupów (szczegóły znajdziesz na stronie 126). Wydrapanie się ze studni na powierzchnię zabiera wynaturzeniom pięć minut.

Gdy żywe trupy atakują, Wickliffe wykrada się z tuneli i próbuje dostać ostatnią ofiarę. Odwagi dodaje mu świadomość, że rytuał jest już prawie ukończony. Będzie próbował *Ogłuszyć* którąś z postaci i zawlec ją do najbliższego zejścia pod ziemię.

Prorok będzie walczył do końca. Poświęci wszystko i zdecyduje się na każdy możliwy krok, by tylko pokonać posse i dopełnić tej nocy rytuał. Aby go powstrzymać, bohaterowie muszą go zabić, tym razem już dobre.

Gdy posse pokona Wickliffe'a, ten przed śmiercią (a umieranie zabiera mu odpowiednio dramatyczną chwilę) prosi żałośnie o miłosierdzie znajdującego się w grupie świątobliwego. Jeśli bohater udzieli mu rozgrzeszenia – lub w przypadku religii nie uznających rozgrzeszenia obieca przynajmniej modlitwę za zbawienie jego duszy – zasłuży na niebieskiego sztona losu. W każdym razie niezależnie od tego, co zrobi świątobliwy, Wickliffe pada wreszcie na ziemię i zaczyna się rozkładać.

W kilka chwil z Proroka pozostaje tylko kupka kości i nieprzyjemnie pachnących resztek – no i mała fortunka w złocie, znajdująca się w miejscu, gdzie był żołądek. Odzyskanie złota wymaga przejścia Ciężkiego (9) testu *jaj*. Niepowodzenie nie kończy się wprawdzie rzutem na „Tabeli cykora”, ale oznacza, że kandydat na bogacza robi się zieloniutki jak świeża trawa i zwraca kolację. Udany rzut pozwala wygrzebać z wielebnego kupkę powalanego resztkami złota, wartą prawie 500\$.



Poza korzyściami finansowymi każdy członek posse otrzymuje też ze wszech miar zasłużony punkt Hartu.

Jeśli plany Wickliffe'a się powiodą i uda mu się ukończyć Rytuał, z początku wydaje się, że nic się nie stanie – na twarzy Proroka zaczyna się pojawiać grymas przemożnego rozczarowania. Wtem, z głębi studni dobywa się ryk o sile grzmotu i Wickliffe natychmiast podbiega do cembrowiny.

Z otchłani dochodzi niski, chrapliwy głos, odbijający się echem po ścianach studni.

– *Dobrze się spisałeś, sługo. Należy ci się nagroda.*

Wickliffe stoi bez słowa, wpatrzony w czarną otchłań jak w obraz. Widać po nim błogą ulgę, ale też niecierpliwość, z jaką oczekuje na owoce swej pracy. Dla jego skrzywionego umysłu, oto spełnia się sen, wyśniony dawno temu i z takim mozolem obrócony w jawę.

Nagle ze studni wynurza się ogromna, czteropalcowa, cętkowana łapa, po której rozmiarach widać, że to, co znajduje się na drugim jej końcu, jest przynajmniej czterokrotnie większe od człowieka. Olbrzymie palce łapią Wickliffe'a w pól, a każdy, kto przygląda się tej scenie, musi wykonać Niewiarygodny (11) test jaj.

Prorok wydaje stłumiony okrzyk i zostaje wciągnięty do studni w poprzek otworu tak, że łamie się w połowie (nie można mu w żaden sposób pomóc). Jeszcze przez kilka minut wrzaski Wickliffa unoszą się z głębi studni – ale wydaje się, że dochodzą z daleko większej głębokości. Nagle krzyk cichnie, jak ucięty nożem.

Poziom Strachu w misji i pobliskim terenie natychmiast podnosi się do 6, zamieniając okolicę w Martwe Ziemie. Każdy bohater, który tu pozostanie, będzie miał koszmary senne, dopóki nie oddali się na przynajmniej 10 mil.



NAGRODA

Pokonanie Wickliffe'a i jego zombi: po czerwonym sztonie dla uczestników starcia.

Zapobieżenie otwarciu portalu dla Mścicieli: po niebieskim sztonie dla uczestników starcia.

Jeśli świątobliwy okazał Wickliffe'owi łaskę, otrzymuje dodatkowy niebieski szton.



WZGÓRZE CMENTARNE

ŻYWE TRUPY WICKLIFFE'A

Żywe trupy opisane w **Przewodniku Szeryfa** powstają z ciał zmarłych, którzy kopnęli w kalendarz stosunkowo niedawno. Jednak służy Ciemności nie zawsze mają pod ręką zasoby świeżego „materiału” do ożywiania.

Żywe trupy Wickliffe'a to zombi, które przed ożywieniem mocą czarnej magii zdążyły się zdrowo zepsuć i rozłożyć. Skóra tych przyjemniaczków jest wyschnięta i cienka jak papier, zewsząd wyłazą kości, a oczy... oczu nie ma, zostały tylko puste oczodoły. Żaden szanujący się manitou nie zechciałby dobrowolnie zamieszkać w takim wraku, więc jedyny sposób na ożywienie starych kości to użycie czaru *Zombi*.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k6, Spr: 2k6, Sz: 1k8, Wig: 4k8, Zr: 2k4

Skradanie 3k8, walka: wręcz 3k6

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

Zastraszanie 2k6

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 12

Terror: 9

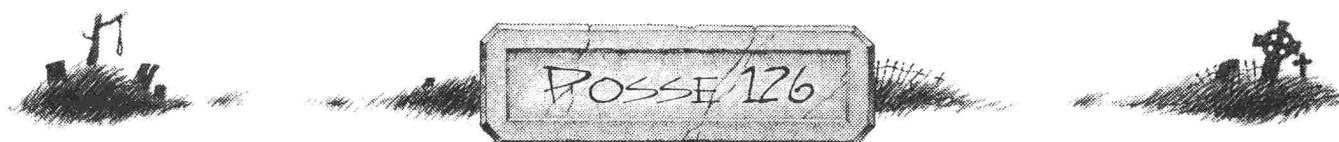
Specjalne zdolności:

Ugryzienie: S

Szpony: S+1k4. Żywe trupy Wickliffe'a mogą używać obnażonych kości palców w charakterze szponów. Daje im to możliwość wykonania dwóch ataków wręcz w każdej akcji.

Nieumarły

Podatny na ogień: Jako że te żywe trupy to same kości i wyschnięta skóra, ładnie się palą i otrzymują podwójne obrażenia od ataków opartych na ogniu.



DZIENNIK WICKLITTE'A

CZĘŚĆ 1

18 stycznia 1865. Jeszcze nigdy ławki nie były tak puste, jak na dzisiejszym kazaniu. I nigdy jeszcze wpływy nie były tak niskie. Od 1863 roku ludziom nie wystarcza sama wiara. Chcą dowodów na istnienie Opatrzności. Gdyby do czynienia cudów wystarczyła chęć, dałbym im to, o co proszą. A nawet więcej!

2 maja 1865. Jak gdyby nie dość było mojej krzywdy we wciąż kurczącej się liczbie słuchaczy, dochodzą mnie głosy, że są na Zachodzie ludzie czyniący cuda godne Apostołów. Cóż mam uczynić, by osiąść taką moc?

13 lipca 1866. Na moim kazaniu w Dodge City zjawili się raptem dziesięciu ludzi! A połowa miała czelność wyjść, kiedy się okazało, że nie potrafię uzdrawiać chorych ani czynić podobnych bzdur. Nie zebrałem dość pieniędzy, by kupić sobie obiad w saloonie. Jakże ja nienawidzę tych farciarzy mających prawdziwą moc!

CZĘŚĆ 2

3 lutego 1868. Znalazłem schronienie przed nocą w jakichś starych ruinach. Oczywiście gdybym nie musiał zabić konia na mięso, od dwóch dni byłbym już w Albuquerque. Nie mogę wprost uwierzyć, że stoczyłem się na sam skraj nędzy!

A jednak Opatrzność chyba się wreszcie do mnie uśmiechnęła. Przed chwilą znalazłem wśród gruzów ozdobny sztylet. To cacko jest warte swojej wagi w złocie. Znowu będę dawał kazania i może, jak będę miał pieniądze na cyrkowe sztuczki, to uda mi się oszukać głupców bez przerwy żądających „cudów”!

12 grudnia 1869. Raz jeszcze dziękuję sobie, że zamiast sprzedać sztylet, zachowałem go. Teraz nie mogę sobie wprost wyobrazić, żebym spuścił go z oka! Jednak muszę go jakoś ukryć – „Prorokowi” nie przystoi obnoszenie się z takim ostrzem.

Oczywiście, gdyby okazało się, że te pierwsze objawienia były fałszywe, musiałbym sprzedać nóż... Dzięki Bogu – czy komukolwiek innemu – okazały się prawdziwe. Moje wizje przyciągają tłumy ludzi chcących na własne oczy ujrzeć „Proroka” Wicklitte’a, a jedyne, o czym teraz marzę, to pozbyć się prześladowających mnie koszmarów.

13 czerwca 1870. Ten nóż to prawdziwy dar. Nie wiem od kogo, ale to dar. A że muszę od czasu do czasu za niego zapłacić – nieważne. To, co otrzymuję w zamian, warte jest wszystkiego. Szarlatani nakładający ręce na chorych i prawiący o miłosierdziu nauczą się jeszcze mnie bać!

CZĘŚĆ 3

28 września 1871. Dzięki studiom doszedłem do wniosku, że muszę uczynić następny krok. Wygodne życie już nie wystarcza. Potrzebuję źródła „materiału” i dobrego miejsca. Nie może mi się pomieścić w głowie, że władając tak potężną mocą, miałbym dać się powstrzymać śmieszonym przedstawicielom władz.

12 marca 1872. Uczniów przybywa każdego dnia. Wkrótce stadko moich owieczek gotowe będzie do postrzyżyn. Muszę rozpocząć przygotowanie właściwego miejsca. Uczniowie ze Wschodu mają nadzieję, że bramy raju można otworzyć pieniądzem. I dobrze. Ich ofiary pozwolą mi zbudować sanktuarium, w którym bezpieczny będę przed spojrzami ciekawskich. Światem rządzi pieniądz – niech rządzi. Do czasu.

9 czerwca 1874. Boję się, że źle obliczyłem potrzebne środki. Nie mogę już dłużej uszczuplać stadka, bo grozi to załamaniem się całego przedsięwzięcia. Muszę znaleźć inne źródło.

3 listopada 1874. I oto po raz kolejny Opatrzność (lub jej mroczniejszy odpowiednik) uśmiecha się do mnie i mojego dzieła. Dobiłem targu z obiecującym dżentelmenem nazwiskiem Bouchard. Doskonale będzie się nadawał na dostawcę tak potrzebnego mi „materiału”.

Dying To Get More?

Want to get your hands on more of the Origins award-winning *Deadlands*? You can! Order directly from Pinnacle at WWW.PEGINC.COM

Deadlands: The Weird West

SKU	Price(\$US)	Title	SKU	Price(\$US)	Title
1100	25	Player's Guide	Cardstock Cowboys		
1101	25	Marshal's Guide	2701	19.95	Starter Pack
1003	20	Book o' the Dead	2702	14.95	Horrors
1004	20	Smith & Robards	2703	14.95	Infernal Devices
1005	20	Hucksters & Hexes			
1006	20	Rascals, Varmints, & Critters			
1007	4.95	Twisted Tales			
1008	30	Great Maze (box)			
1009	15	Marshal Law (Screen)			
1010	20	Ghost Dancers			
1011	20	Fire & Brimstone			
1012	30	Fortress o' Fear (box)			
1014	30	City o' Gloom (box)			
1016	9.95	Road to Hell			
1017	9.95	Heart o' Darkness			
1018	20	Tales o' Terror 1877			
1019	20	Lost Angels			
1020	30	River o' Blood (box)			
1021	30	Boomtowns (box)			
1022	9.95	Marshal's Log			
1023	25	Doomtown or Bust			
1024	9.95	Bloody Ol' Muddy			
1025	20	Back East: North			
1026	20	Back East: South			
1027	20	South o' the Border			
1028	20	Canyon o' Doom			
1029	20	RVC 2: Book o' Curses			
1030	20	The Agency			
1031	15	Ghost Busters			
1032	20	Hexarcana			

SKU	Price(\$US)	Title
9002	4.95	Night Train
9003	4.95	Strange Bedfellows
9004	4.95	Savage Passage
9005	4.95	Ground Zero
9006	4.95	Forbidden God
9007	4.95	Adios Amigos
9008	6.95	Skinner's Worms!

If you love *Deadlands* then be sure to check out the second chapter in the exciting trilogy, *Hell On Earth!* Ghost Rock bombs have decimated the Earth we once knew, leaving it a desolate waste land. The Wasted West needs heroes badly, will you take the challenge?

SKU	Price(\$US)	Title
6000	30	Hell on Earth (hardback)
6001	15	Radiation Screen
6002	20	Brainburners
6003	20	Children o' the Atom
6004	9.95	Hell or High Water
6005	25	Wasted West
6006	4.95	Toxic Tales
6007	20	Road Warriors
6008	20	The Last Crusaders
6009	20	The Junkman Cometh
6010	9.95	Something About a Sword
6011	20	Monsters, Muties, and Misfits
6012	20	Cyborgs
6013	25	Iron Oasis

HELL ON EARTH

The Wasted West Roleplaying Game

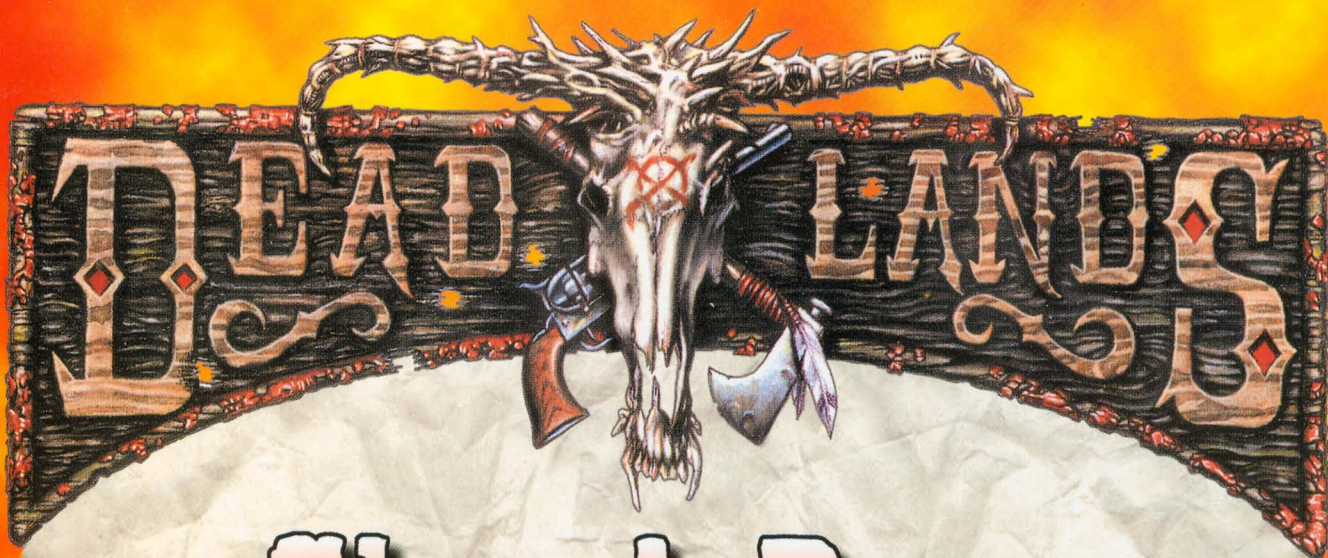


SKU	Price(\$US)	Title
6014	15	The Boise Horror
6015	20	Spirit Warriors
6016	25	Shattered Coast
6018	15	Urban Renewal

SKU	Price(\$US)	Title
9501	4.95	Leftovers
9502	4.95	Infestations
9503	6.95	Killer Klowns

SKU	Price(\$US)	Title
2801	19.95	Starter
2802	14.95	Horrors
2803	14.95	Road Wars!

ORDER ONLINE FROM
WWW.PEGINC.COM



Chwal Pana i podaj amunicję!



Ciężkie jest życie wybrańców na Dziwnym Zachodzie. W miastach grzesznicy wszelkiego automatu tylko czyhają, by wieść pobożnych na manowce. Jeszcze gorzej jest z dala od cywilizacji, gdzie wśród ciemności kryją się stwory z piekła rodem, zdolne oderwać ci gotowe do błogosławieństw ramię od ciała szybciej, niż wymówisz „Alleluja”.

Czas, by sługi boże rozpoczęły kontrofensywę!

Płacz i zgrzytanie zębów pomoże Ci zbudzić sprawiedliwy gniew Pana. Znajdziesz tu zasady odgrywania świątobliwych, opis większości istotnych religii – od wymachujących Biblią chrześcijan, po tajemniczych mistrzów Zen. Karty tego dzieła zawierają ponad 60 cudów, które sprawiać mogą wierni, dwa tuziny zupełnie nowych darów Niebios oraz 20 różnych boskich interwencji. Wszystko to zamyka przystępna, zdolna zjeżyć włosy na najbardziej nawet świątobliwej głowie!

Od tego podręcznika lepsza jest tylko sama Dobra Księga.

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, 2002 Pinnacle Entertainment Group, Inc.

All Rights Reserved. Used under license.



ISBN 83-89004-08-9



9 788389 004086

DLPIZ



Cena: 59 zł