

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Kanty i Kanciarze



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: hafista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 120
Rozdzielczość.....: 2230x3310
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.08.27

Opis:

Podręcznik ten wypełniają wszystkie informacje, niezbędne do tego, by życie Twojego bohatera Magika stało się o niebo ciekawsze. Znajdziesz tu opowieść o "Księdze Hoyle'a" oraz nowe przewagi i relikty, poszerzające możliwości każdego kanciarza, oraz sztuczki (czyli nowy rodzaj zaklęć), a także opis ponad stu kantów.

Info :

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

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



KANTY i KANCIARZE



Kanty i kanciarze

Tekst i projekt: John „Poker” Goff

Dodatkowy materiał: Shane Lacy Hensley,
John Hopler, Tony Lee i Jacob Williamson

Redakcja i projekt typograficzny: Matt Forbeck, John Hopler i Matt Tice

Ilustracja na okładce: Dan Frazier

Logo: Rob Spencer

Ilustracje: Paul Daly, Geoff Hassing,
Ashe Marler, Andy Park i Loston Wallace

Mapy: Jeff Lahren

Projekt okładki: Hal Mangold

Wersja polska:

Tłumaczenie: Jakub Janicki, Michał Rokita

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, Michelle i Cadena Hensley’ów,
Christy Hopler, Ann Kolinsky, Dave’a „Stróża Prawa” Seay’a, Maureen Yates oraz Johna Zinsera.

Testowanie i rady: Roger Arnett, Joyce Goff i Brent Ingneten.

Dedykacja autora: Dla Joyce, która jest całą magią jakiej potrzebuję.

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.

Produkcja: Wydawnictwo MAG, ul Cyprijska 54, 02-761 Warszawa

tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax. 642-80-20, e-mail: krzaku@mag.com.pl, <http://www.mag.com.pl>



ISBN 83-87968-98-6

Wydanie I



© 1998, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Martwe Ziemie, Dziwny Zachód, Groszowa powieść, Wielkie Wojny Kolejowe, logo „Martwe Ziemie” i logo „Pinnacle” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1998, 2001 by Pinnacle Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Deadlands, Weird West, Dime Novel, the Great Rail Wars, the Deadlands logo and the Pinnacle logo are a trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

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

SPIS TREŚCI

Terytorium	Ziemia	Biuro
Posse3	Niczyja85	Szeryfa91



Rozdział pierwszy:
Najstarszy żyjący kanciarz mówi5
Narodziny legendy5
Zawartość książki11

Rozdział drugi:
Tajemnice zawodowe13
Życie na Dziwnym Zachodzie13
Nowe przewagi15
Nowe zawady17
Nowy dar17
Sztuczki19

Archetypy25

Rozdział trzeci:
Mistyczna ścieżka29
Odkrywanie kantów29
Nauka nowych kantów30
Wielka Gra30
Sprzężenie i jak go unikać31
Kanty32
Wymyślanie nowych kantów76

Rozdział czwarty:
Pod przykrywką79
Zwykli ludzie79
Texas Rangers80
Agenci81
Inni kanciarze81
Królewski Dwór82
Ostateczna rozgrywka83

Rozdział piąty:
Nowe Relikty87

Rozdział szósty:
Jak radzić sobie z kanciarzem93
Sprzężenie zwrotne93
Tworzenie nowych kantów94
Jazda próbna96
Manitou97
Kanciarze wygrzebani97

Rozszerzone sprzężenie zwrotne98

Rozdział ósmy:
Dzikie karty101
Zwykli ludzie101
Texas Rangers101
Agenci102
Dwór104
Enoch Shaw107
Stowarzyszenie Nieziemskiego Farta108

Rozdział siódmy:
Abrakadabra i draka Araba-draba111

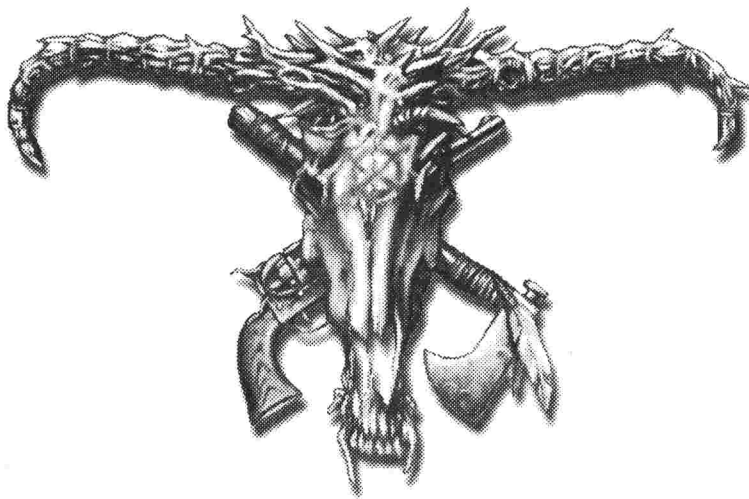
TERTORIUM POSSE



HOYLE



POSSE 4



ROZDZIAK PIERWSZY: NAJSTARSZY ŻYJĄCY KANCJARZ MÓWI



Zatem chciałbyś nauczyć się rzucania kantów, czyż nie? Twierdzisz, że chcesz dowiedzieć się, jak złapać byka za rogi, a potem kogoś na nie nadziać? Trafiłeś, młodzieńcze, do właściwego człowieka.

Pytasz, co skłania mnie do takiego sądu? Nazywam się Enoch Shaw, ot co. A jeżeli nic ci to nie mówi, musisz dowiedzieć się, że jestem najdłużej żyjącym graczem w Wielkiej Grze, a to już coś znaczy. A jeśli ktoś nie wie także o grze, nie poigra sobie długo z kartami. A nikt nie trzyma talii w ręku tak długo, jak ja.

Weź, proszę, krzesło i usiądź, czas zatroszczyć się o twoją edukację.

Chyba każdy kanciarz słyszał o Edmundzie Hoyle'u, autorze „Księgi Gier Hoyle'a”. To właśnie z zapisów umieszczonych w tym dziele w kanciarze uczą się sekretów potrzebnych do rzucania czarów, zwanych kantami. Ale niewiele wie, kim tak naprawdę był Hoyle. Zanim opowiem ci o sekretach „Księgi Gier”, powinneś, jak sądzę, dowiedzieć się czegoś o jej autorze, gdyż wypada, żebyś go traktował jako swojego duchowego ojca.

NARODZINY LEGENDY

Wczesne lata życia Edmunda Hoyle'a skrywa tajemnica. Wiemy, że urodził się w 1672 roku, w Londynie, w rodzinie kupieckiej. Jego ojciec nie należał do bogaczy, nie przymierali jednak głodem.

Młody Edmund uznał najpewniej takie życie za nudne i banalne. Poszukując wrażeń uczył się przeróżnych zawodów, od kowalstwa po drukarstwo. W wieku 18 lat poczuł jednak zew przygody i wstąpił do Kompanii Wschodnioindyjskiej.

Do północno-zachodnich Indii przybył na początku 1691. Kompania budowała tam właśnie miasto, które strzec miało pobliskich brytyjskich posiadłości. Edmund został strażnikiem, ochraniającym budowniczych.

Jako „nowy”, otrzymywał przeważnie nocne zmiany, dzięki temu miał jednak wiele czasu na studiowanie lokalnej kultury. Przez następne dwa lata cały wolny czas spędzał poznając hinduskie religie i wierzenia.

W roku 1693 Kalkutę nękać zaczął straszliwy tygrys. Zwierzę nie tylko nie bało się ludzi, ale nawet na nich polowało! Ataki wzbudziły



wielki niepokój wśród wszystkich szczebli władz brytyjskich – z wyjątkiem Hoyle'a, wówczas będącego już w stopniu sierżanta.

Znajomość lokalnych wierzeń kazała mu sądzić, że tygrys nie jest zwyczajnym zwierzęciem; wiedział również o pobliskiej świątyni Kali, bogini zła i zniszczenia. Kierowany przeczuciem, ukrywał się w jej pobliżu każdej nocy.

Po przeszło tygodniu jego podejrzania znalazły potwierdzenie. Ze swej kryjówki obserwował, jak potężna bestia wkracza na polanę okalającą świątynię, by w blasku księżyca zamienić się w człowieka.

Choć Hoyle był ciekawskim młodzieńcem, zachował dość rozumu, by zabić zmiennokształtnego, strzelając mu prosto w serce. Tygrys już nigdy nie zaatakował.

Edmund nie zdradził nikomu swojego sekretu, zdając sobie sprawę, że każdy okrzyknąłby go szaleńcem. Ukrył ciało kultysty i przyrzekł sobie w duchu, że nigdy nie opowie, co zdarzyło się na spowitej mrokiem polanie.

Oczywiście to wydarzenie zmieniło całe jego życie.

POSZUKIWANIE ROZPOCZĘTE

Hoyle pracował w Kompanii Wschodnioindyjskiej kolejne trzy lata. Przez ten czas zbierał od miejscowych kapłanów wszelkie informacje

o dziwnym zdarzeniu, którego był świadkiem. W 1696 uznał, że niczego więcej już się tu nie nauczy.

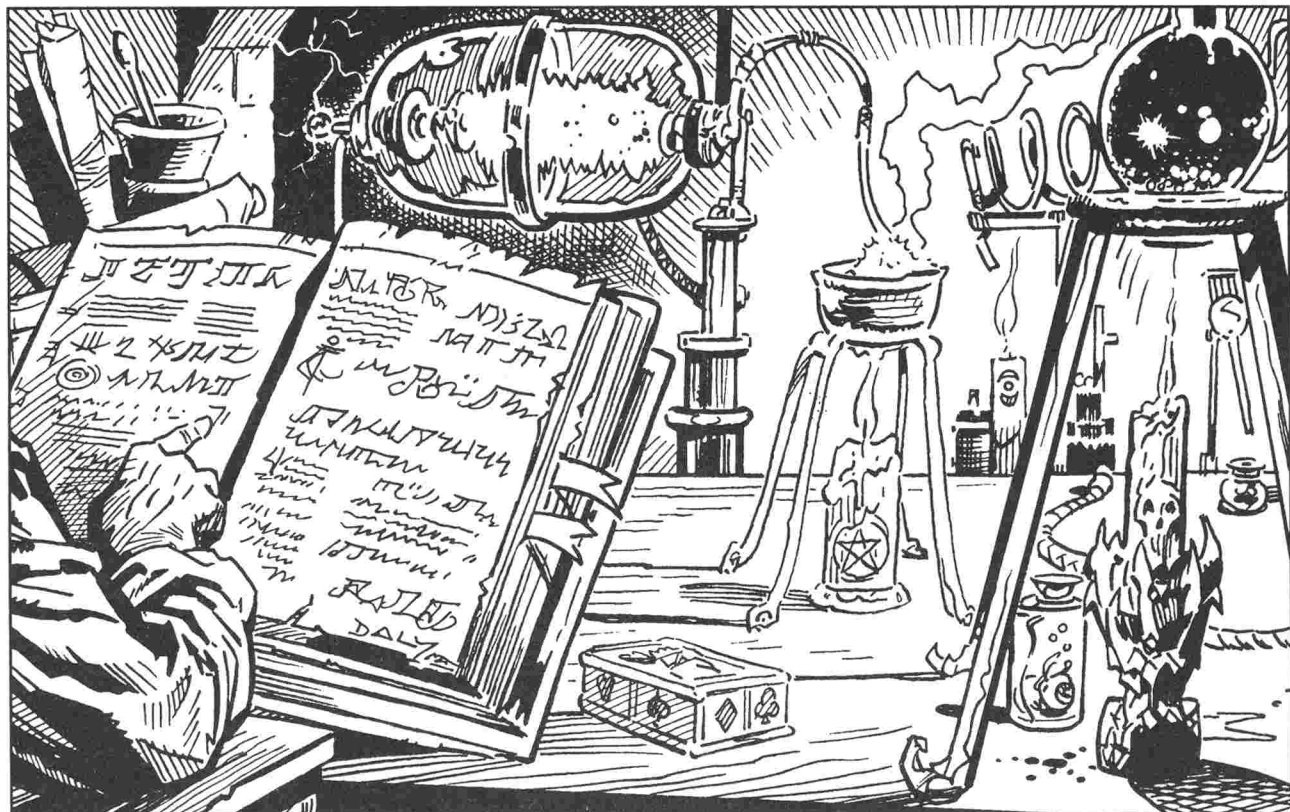
Hoyle opuścił Kompanię, by odnaleźć odpowiedź na pytania, które narodziły się owej pamiętnej nocy. Odkrył, co prawda, że Indie prześiąknięte są tajemnymi kultami, poświęconymi złej i mrocznej magii, lecz po paru latach badań zrozumiał, że nie nauczy się więcej, dopóki nie przystanie do któregoś z tych przeklętych bractw. A jako że nie miał ochoty zaprzedać swej duszy za wiedzę, opuścił kolonię i wrócił do Londynu.

Dzięki oszczędnościom poczynionym w Indiach, mógł podjąć dalszą, bardziej oficjalną edukację. Uczęszczał do rozmaitych „szkół wyższych”, wliczając w to Oxford i Cambridge, jego pytania pozostawały jednak bez odpowiedzi. Albowiem jak teraz, tak i ongiś „uczeni” mędrcy wyśmiewali istnienie magii.

W 1705 Hoyle stwierdził, że w rodzinnym kraju osiągnął wszystko, co mógł. Dążąc do realizacji swoich planów, musiał szukać wiedzy gdzie indziej.

PIERWSZE ODKRYCIE

Wędrowki Hoyle'a zawiodły go do Konstantynopola, stolicy Imperium Otomańskiego, gdzie odnalazł zbiory biblioteczne starsze niż





Korona Brytyjska; uniknęły one zniszczenia w czasie jednej z trapiących Europę wojen religijnych.

Studiując pradawne woluminy dokonał zaskakującego odkrycia. Poza zasięgiem zmysłów przeciętnych śmiertelników istnieją wymiary zamieszkiwane przez potężne byty, które większość ludzi spotyka tylko w snach lub – częściej – w koszmarach. Nadawano im różne imiona – demony, geniusze lub duchy to tylko niektóre z nich. Ale bez względu na imię, wszystkie są złośliwe i okrutne.

Demony wędrowały ongiś swobodnie po naszym świecie, lecz pod koniec Wieków Średnich z nieznanego powodu wróciły do swego wymiaru. Żadna z książek, które Hoyle czytał, nie wyjaśniała ich tajemniczego zniknięcia, wszystkie zgodnie twierdziły jednak, że to owe duchy były źródłem mocy czarowników, wiem i im podobnych. Anglik odkrył też, że ci ludzie zawsze zawierali pakt, zmuszające do składania ofiar i innych niecznych postępów. A to zupełnie nie odpowiadało Hoyle'owi.

Wierzył, że jeśli te istoty potrafią dzielić się mocą, to ktoś o silnej woli może ją zdobyć siłą.

Z przeczytanych tomów Hoyle nauczył się kontaktować z wymiarami zamieszkanymi przez te potężne istoty. Choć okazało się to trudniejsze, niż opisywały książki, było możliwe.

Pięć lat po przyjeździe do Konstantynopola Anglik zdecydował się wypróbować swoje teorie. Niestety, eksperyment się nie powiódł, wyzwalając ogromne ilości niszczycielskiej energii.

Hoyle opuścił Konstantynopol w pośpiechu – dokładnie rzecz ujmując, zaledwie kilka kroków przed rozsierdzonym tłumem mieszkańców, chcących spalić „czarownika”.

UCZEŃ CZARNOKSIEŻNIKA

Hoyle uciekł do Wiednia, unosząc ze sobą kilka starożytnych tomów, by tam kontynuować badania. Choć jednak był poliglotą, nigdy nie było mu dane nauczyć się niemieckiego, w Austrii co rusz spadały więc na niego kłopoty. I tak było póki nie poznał młodego Rosjanina nazwiskiem Ernst Johann Biren, zebrzącego o jedzenie na ulicach Wiednia.

Biren był wnukiem służącego rosyjskich arystokratów, który wyruszył w świat szukać bogactwa. Dopóki nie spotkał Hoyle'a, cały jego dobytek składał się z brudnego ubrania, niewielkiej płóciennej torby i resztek spleśniałego chleba. Zanim opuścił Rosję, nauczył się od dziadka wielu przydatnych rzeczy – w tym kilku języków, a wśród nich angielskiego i niemieckiego.

W zamian za jedzenie i dach nad głową, Biren zgodził się pracować dla Hoyle'a jako tłumacz. Wkrótce praca Anglika zaczęła jednak wywoływać w nim coraz większą fascynację.

Hoyle przypuszczał, że to tylko naturalna ciekawość, ale ambicje Birena sięgały znacznie dalej i głębiej. W magii Hoyle'a spostrzegł klucz do potęgi, której pożądał. I to pragnienie zaprowadziło go prosto do piekła.

Według Birena, Hoyle prowadził badania zbyt wolno, rozpoczął zatem studia nad pradawną wiedzą na własną rękę. Szybko trafił na wzmianki o czarnej magii, która okazała się zbyt kusząca, by mógł się jej oprzeć. Wkrótce zdolny był dokonywać cudów, o jakich Hoyle'owi się jeszcze nie śniło.

Nie świadom wzrastających mocy Birena, Hoyle również osiągnął pewne sukcesy. W 1711 roku był gotów do kolejnego eksperymentu.

KATASTROFA!

Hoyle był przekonany, że badana przez niego moc może posłużyć do czynienia dobra, tak jak dotąd służyła czynieniu zła. Chcąc to udowodnić, stworzył swój pierwszy czar, który miał leczyć rany.

Przez wzgląd na stan ówczesnej medycyny, Hoyle bez trudu znalazł królika doświadczalnego. Podając się za doktora, namówił kulawego żebraka na poddanie się zabiegom i, po kilku godzinach pracy, uleczył go ze wszystkich ran. Wymógł przy tym na swym pacjencie, żeby przyczynę cudownego ozdrowienia zachował w tajemnicy.

W sekrecie przed Hoylem Biren podążył za żebrakiem, gdy ten opuścił pracownię mistrza, i użył na nim własnego czaru. O ile magia Hoyle'a wyleczyła rany nieszczęśnika, o tyle magia Birena spowodowała na niego chorobę.

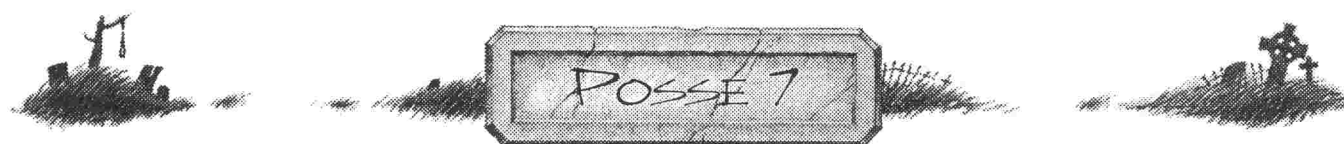
Oba czary poskutkowały.

Dwa dni później odnaleziono żebraka, zmarłego na dżumę. Wkrótce zaraza ogarnęła przerażone miasto, a potem całą Europę Środkową. Zanim wygasła, zabrała życie blisko 500 000 niewinnych istnień ludzkich.

Hoyle był zdruzgotany. Przekonany, że jego magia została wypaczona, a próba uleczenia człowieka zabiła pół miliona osób, zniechęcony i dręczony wyrzutami sumienia, zniszczył swe notatki i księgi.

KOLEJNA ZARAZA

Błędnie obarczając się winą za śmierć tysięcy ludzi, Hoyle opuścił Austrię. Mając nadzieję na śmierć w boju, przystał do najemników. Przez następną dekadę walczył w wojskach prawie każdego kraju, od Hiszpanii po Rosję, lecz



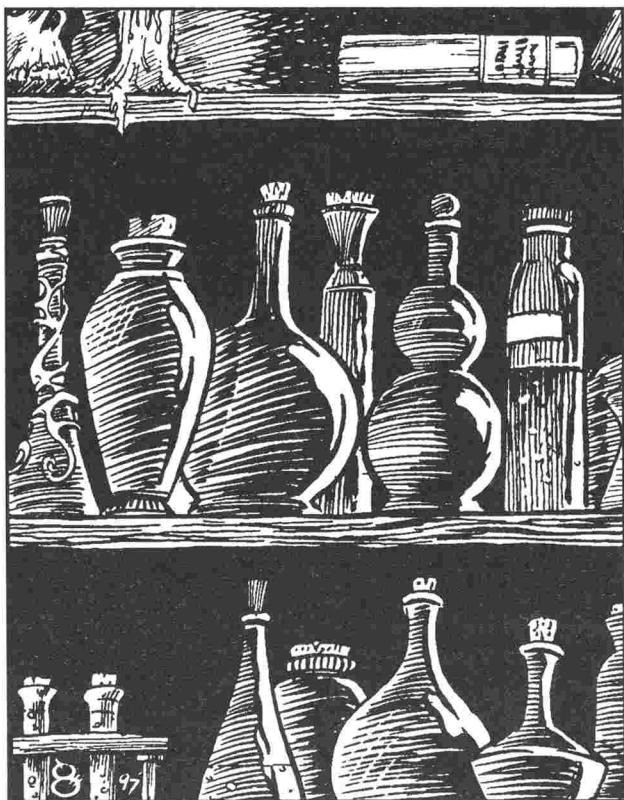
umiejętności, jakie nabył podczas służby w Indiach, pozwoliły mu zachować życie.

W 1720 wybuchła kolejna epidemia dżumy, tym razem w południowej Francji. Obawiając się, że ma to związek z jego wcześniejszymi eksperymentami, Hoyle niezwłocznie podążył do Marsylii.

Po krótkim dochodzeniu odkrył, że niedługo przed odnotowaniem pierwszego przypadku zachorowania, w mieście bawił rosyjski arystokrata, nazywający siebie hrabią Birenem. Hoyle nabrał podejrzeń, że jego dawny uczeń kontynuuje badania nad wiedzą tajemną.

Kilka miesięcy później na Sycylii wybuchła epidemia tyfusu, a Hoyle odkrył, że i tam pojawił się Biren. Ugruntowawszy swe podejrzenia zdecydował się powstrzymać swego ucznia, zanim wyrządzi on jeszcze więcej szkód.

Zimną grudniową nocą roku 1722 roku Hoyle odnalazł Birena w Bawarii. Nie było to radosne spotkanie. Biren opowiedział Hoyle'owi, co naprawdę wydarzyło się we Wiedniu. Wzburzony Anglik zaatakował. Lecz podczas gdy Hoyle zaprzestał swych badań, Biren stał się jeszcze silniejszy. Z łatwością pokonał swego dawnego mistrza, pozostawiając go w rynsztoku, trawionego chorobą.



ZASADY GRY

Hoyle najprawdopodobniej zmarłby w kanale, gdyby nie znalazła go grupka Cyganów. Ich przywódczyni, stara i mądra kobieta, zabrała go i pielęgnowała, aż powrócił do zdrowia.

Zdając sobie sprawę, że Biren przewyższa go pod każdym względem, Hoyle powrócił do badań. Przez kilka lat podróżował z Cyganami, zaznajamiając się z ich wiedzą i legendami.

Stwierdził, iż jego metoda tworzenia czarów jest zbyt wolna, by mógł jej użyć w walce z Birenem. Potrzebował sposobu na szybsze pochwylenie demona i wydarcie mu jego mocy, nie był jednak w stanie poradzić sobie bez energii, której zdobycie uniemożliwiałoby mu jednocześnie kontrolę nad duchem.

Jak już ci najpewniej wiadomo, w swym rodzinnym wymiarze byty te są właściwie wszechpotężne, zakrzywiają bowiem rzeczywistość według własnego uznania. Hoyle obawiał się, że nigdy nie będzie w stanie pokonać takiej istoty obywając się bez długotrwałego pojedynku.

Szybko doszedł do wniosku, że jedynym sposobem na zwycięstwo nad stworzeniem z innego wymiaru jest niewielkie oszustwo. Ponieważ grając zgodnie z zasadami nie był w stanie zwyciężyć, należało zmienić reguły gry.

Ponieważ kontakt z duchem odbywał się na warunkach dyktowanych przez percepcję czarownika, podszedł do wniosku, że powinien wobec tego zapanować nad otoczeniem. Dzięki temu mógłby ograniczyć moc demona tak, by toczyć z nim równą walkę.

Chcąc sprawdzić tę teorię, Hoyle ćwiczył umysł przez długie lata. W tym czasie uznał, że zwizualizowanie walki jako pojedynku umiejętności da mu największą przewagę i najprawdopodobniej powstrzyma demona przed użyciem całej brutalnej siły.

W końcu, po dziesięciu latach od przegranej w Bawarii, Hoyle poczuł, że jest w stanie stawić czoło Birenowi.

POWRÓT DO ANGЛИI

Tuż przed rozpoczęciem polowania na swego byłego asystenta, Hoyle'a dobiegły zatrważające wieści. Piotr II, nowy car Rosji, zmarł na ospę. Na tronie zasiadła jego kuzynka, Anna, która uczyniła wielkim szambelanem swego byłego kochanka, Ernsta Birena.

Przestraszony nagłym wzrostem potęgi rywala, Hoyle uciekł do Anglii, gdzie w zaciszu domowym doskonalił sekretnie swe umiejętności.

Choć miał już szósty krzyżyk na karku, dzięki ostrożnemu używaniu czarów, nie wyglądał na więcej niż czterdzieści lat.

Swe odkrycia i spostrzeżenia notował w dzienniku, cały czas jednak obawiał się, że jeśli jego notatki wpadną w ręce człowieka o otwartym, ale zdeprawowanym umyśle, jak stało się to w przypadku Birena, mogą wywołać katastrofę. Począł więc szyfrować zapiski tak, by tylko on był w stanie je odczytać.

Notatki o magii ukrył pod pozorem zbioru esejów o grach karcianych. Dzięki temu nikt nie dziwił się, że nosi notatnik ze sobą i uzupełnia go, gdy tylko przychodzi mu na to ochota. Hoyle zakodował czary w diagramach rozgrywek, przypadkowo rozmieszczonych słowach, a nawet w rzędach cyfr. Jeżeli przyjrzyś się uważnie swej kopii „Księgi Gier Hoyle’a”, zobaczysz, że zastoso-
wał owe metody również i tutaj.

Dlatego też szybko zyskał sławę sprytnego karciarza, często udzielającego rad w dziedzinie gier i ich strategii. Lecz bez względu jak szczęśliwie toczyło się jego życie towarzyskie, Hoyle nigdy nie zapominał Birena.

OBALENIE DIKTATORA

Późnym latem 1740 roku Hoyle otrzymał list z pozdrowieniami z Rosji. Jego stary przyjaciel i powiernik z czasów wojennej tułaczki został awansowany z najemnika na marszałka polnego rosyjskiej armii.

Przyjaciel pisał również o próbie obalenia rządu rosyjskiego, znajdującego się aktualnie pod kontrolą Birena, pociągającego za sznurki zza tronu carcy. List mówił, że rebelię popiera wiele osób, lecz obawiają się, iż ich siły mogą nie starczyć.

Przyjaciel Hoyle’a, znając jego „hobby”, podejrzewał, że Biren jest czarownikiem. Obawiał się zatem, że może okazać się zbyt potężny, by rebelianci mogli go pokonać. Dowiedział się jednak (od ludzi, którym nakazał śledzić Birena), że ten z jakiegoś powodu obawia się dawnego mistrza. W liście zapytywał Hoyle’a, czy przyłączy się do obalenia Birena i przywrócenia porządku na rosyjskim tronie.

Na tę właśnie chwilę Hoyle czekał długie lata. Zdawał sobie sprawę, że jego przyjaciel miał rację – rebelianci nie mieli żadnych szans w bezpośrednim starciu z Birenem. Poczynał kilka pośpiesznych przygotowań i wyruszył do Rosji, odwiedzić „starego przyjaciela”. W pośpiechu zapomniał swego dziennika.

Do Moskwy przybył w październiku, akurat w sam raz, by pomóc schwytać dawnego ucznia. Dzięki wsparciu Hoyle’a rebelianci uwieźili czarownika. Choć marszałek polny nie dożył tej szczęśliwej chwili, jego ludzie spętali Birena specjalnymi kajdanami, zaklętymi przez Hoyle’a tak, że Rosjanin nie mógł rzucać czarów.



Angielski mag pozostał w Rosji na czas procesu Birena, który ciągnął się przez następny rok. Ku jego zaskoczeniu, czarnoksiężnika nie skazano na śmierć, lecz zesłano na Syberię. Hoyle opóźnił wyjazd, obawiając się, że Biren zechce uciec i znów zesać na świat zarazę.

W końcu zdecydował się udać na Syberię, by ostatecznie rozwiązać wątpliwości, tam jednak utwierdził się tylko w podejrzaniach. Biren zapanował nad swym więzieniem, tworząc na śnieżnych pustkowiach niewielkie imperium.

Tym razem Hoyle był przygotowany. Dzięki nowej metodzie rzucania czarów stał się równorzędnym przeciwnikiem dla dawnego ucznia. Walka trwała kilka minut, więzienie zostało całkowicie zniszczone, ale tym razem Hoyle wyszedł z pojedynku zwycięsko. Ciało Birena pochłonął ogień, trawiący ruiny.

Gdy wypełniło się jego przeznaczenie, Hoyle wrócił do Anglii na zasłużony odpoczynek. A taką przynajmniej miał nadzieję.

PUBLIKACJA

Nic nie mogło bardziej zaskoczyć Hoyle’a po powrocie, niż sława – i to nie będąca echem wydarzeń w Rosji. Podczas nieobecności jeden z jego bratanków opublikował dziennik. Książka – zatytułowana „Krótki traktat o wiście” – zyskała wielką popularność w towarzystwie



w całej Anglii. Młody człowiek myślał, że uraduje tym stryja, nie spodziewał się jednak takiej reakcji.

Hoyle był bowiem przerażony! Nigdy nie planował, że ktokolwiek będzie przypatrywał się uważnie kodom zawartym w książce. Powodował nim nie tylko strach o własne życie – usiłował wyobrazić sobie konsekwencje, które wywołałaby powtórzenie opisanych w książce rytuałów bez odpowiedniego przygotowania.

Zawarte w „Traktacie” czary były ryzykowne i pobieżnie opisane. Hoyle potrafił ich używać, gdyż znał niebezpieczeństwo, związane z każdym zaklęciem. Ktoś nieświadom pułapek mógł łatwo zginąć, zabijając przy okazji niewinnych ludzi.

Błyskawiczna popularność książki powstrzymała go przed wykupieniem wszystkich egzemplarzy – po prostu zbyt wiele osób ją nabyło. Tak naprawdę, jeśli by poszperać tu i tam (szczególnie w Europie), w dalszym ciągu można znaleźć krążącą kopię lub dwie. Hoyle, przeżywszy całą sprawę, znalazł jedno wyjście z tej sytuacji.

Musiał poprawić książkę, eliminując tym samym skazy w opisach czarów. Skoro nie mógł powstrzymać ludzi od używania zgromadzonej przez niego wiedzy do złych celów, powinien choć dać równe szanse dobrym.

DOSKONALENIE GRY

Hoyle spędził następne 20 lat swego żywota na doskonaleniu czarów, zawartych na kartach książki. Dopisał rozdział o układaniu się z „diablem” i zwyciężaniu demonów ich własną bronią. Nigdy nie przestał poszukiwać wiedzy o duchach i wymiarze, który zamieszkują. Każda, nawet najmniejsza poszlaka, mogła naprowadzić go na dalszy trop.

W 1762 przeczytał książkę o plemionach amerykańskich tubylców. Tam natknął się na opis duchów znanych jako „manitou”, a głębiwszy się w problem, odkrył, że nazwa ta określa istoty, których badaniu poświęcił ponad pół wieku.

Indianie byli nie tylko świadomi istnienia duchów – potrafili się z nimi kontaktować. Hoyle wiedział, że nie może przejść koło tego faktu obojętnie.

Wiosną 1763 zaokrętował się na statek płynący do kolonii. Miał wtedy ponad 90 lat (choć nie wyglądał na tyle). Rodzina, drżąc o jego zdrowie, próbowała odwieść go od pomysłu podróży, ale stary karciarz jak zwykle postawił na swoim i już wkrótce zawitał w Nowym Świecie.

DUCHOWA TRADYCJA

Hoyle był zdecydowany zdobyć wszelką wiedzę, która uzupełniła by jego książkę, lecz nie przyszło mu to ani szybko, ani łatwo. Już następnego dnia po przyjeździe wynajął przewodnika, zakupił odpowiedni ekwipunek i wyruszył w knieje.

Odalenie Indian, którzy mogli by mu pomóc, okazało się trudniejsze niż przypuszczał. Musiał nie tylko przezwyciężać nieufność i wrogość, którą plemiona czuły wobec białych osadników, ale również odszukać Indian, którzy posiadali tak pożądaną przez niego wiedzę.

A nie było ich znowu aż tak wielu. Liczne duchy natury, które towarzyszyły Starszym podczas Wielkiej Wojny Duchów, zostało uwięzionych wraz z nimi w Krainie Wiecznych Łowów, pozabawiając indiańską magię mocy.

Wraz z upadkiem magii i przybyciem białych osadników, którzy wypierali czerwonoskórych z ich rodzinnych ziem, wiara w moc duchów zaczęła wśród Indian zanikać. Każde kolejne pokolenie szamanów wiedziało coraz mniej i mniej, a znaczna część ich wiedzy była fałszywa.

Hoyle podróżował wśród Indian, nieraz ryzykując własnym życiem. Nawet plemiona, które nie były wrogo nastawione do Europejczyków, traktowały go chłodno, gdy zdradzał cel wędrówki. Większość szamanów odmawiała



dzielenia się wiedzą z kimś, kto z własnej woli zadawał się z manitou, a część z nich próbowała nawet ostatecznie zakończyć jego poszukiwania magii.

Zniechęcony, lecz nie do końca zrażony, Hoyle kontynuował poszukiwania. Choć parę razy otarł się o śmierć, był przekonany, że wiedza, której tak usilnie pragnął, jest w zasięgu ręki.

ZAKRZWIONE PIÓRA

Hoyle ruszył na południe, do Nowego Orleanu. Tam w końcu odnalazł szamana, który zgodził się podzielić z nim wiedzą o świecie duchów. Czarownik – Zakrzywione Pióra z plemienia Naczez – jako pierwszy zgodził się z magiem za Starego Świata, że wiedzy tajemnej, raz przypadkowo ujawnionej, nie da się już ukryć. Można jedynie zrobić wszystko, by przyniosła jak najmniej szkód.

Przekonany Indianin opowiedział Hoyle'owi o Wielkiej Wojnie Duchów i o Starszych. Pouczał go o duchach natury i ich wrogach, manitou. Hoyle poznał dogłębnie prawdziwe oblicze złośliwych duchów i sposoby, jakimi można je pokonać (lub przynajmniej oszukać), by wykonywały czyjeś polecenia. Pod opieką mądrego szamana mógł wreszcie skończyć swoją książkę.

Osiągnąwszy wreszcie swój cel, Hoyle zdecydował ruszyć dalej na Zachód, by poznać bliżej tradycje dziwnego Nowego Świata. Pożegnał się z przyjaciółmi z Naczez i wyruszył samotnie w kierunku zachodzącego słońca.

OSTATNI ROZDZIAŁ

Rodzina Hoyle nie miała najmniejszego pojęcia o jego losach przez pięć lat od wyjazdu do Ameryki Północnej. Po tym czasie do domu w Anglii przysłała paczka zawierająca list spisany przez Hoyle'a na łożu śmierci, oznajmiający jego ostatnią wolę i testament. Ponadto paczka zawierała ostateczną wersję „Księgi Gier Hoyle'a”. Zgodnie z życzeniem, rodzina opublikowała książkę.

Od tego czasu pojawiło się tyle wydań „Księgi Gier”, że trudno je zliczyć, lecz tylko kilku

najpilniejszych studentów sztuk okultystycznych odkryło sekrety tej książki. Zatem, jeżeli jesteś gotowy uczyć się o kantach i kanciarzach, zaczynamy.

ZAWARTOŚĆ KSIĄŻKI

Jak większość podręczników do **Martwych Ziemi, Kanty i kanciarze** podzieleni są na trzy części: Terytorium Posse, Ziemię Niczyją i Biuro Szeryfa.

Terytorium Posse zawiera informacje dostępne dla każdego kanciarza. Jeżeli przeczytasz tę część, zaznajomisz się z kantowaniem i będziesz mógł ustalać z Szeryfem dalsze szczegóły twej wędrówki po ścieżce nakreślonej przez Hoyle'a. Tutaj znajdziesz nowe przewagi i wady, nowe zdolności zwane sztuczkami, cały ustęp o nowych kantach i zasady, według których stworzysz własne. Zawarliśmy tu również parę porad, jak nie rzucać się zbyt łatwo w oczy z czarowaniem.

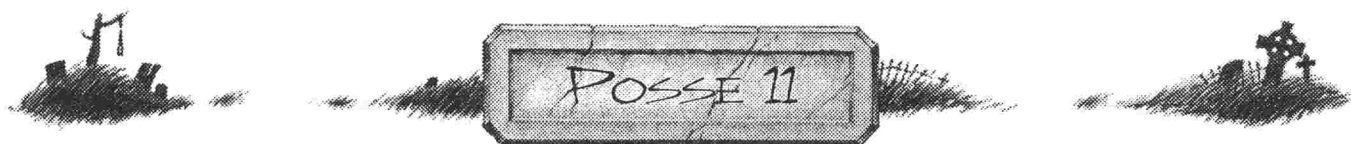
Ziemia Niczyja kryje w sobie informacje zastrzeżone dla Szeryfa i bardziej doświadczonych graczy. W **Kantach i kanciarzach** drzemia tu tylko sekrety związane z nowymi, dotyczącymi kanciarzy relikdami.

Biuro Szeryfa dostępne jest tylko dla tych, którzy noszą gwiazdę. Tutaj taki człowiek znajdzie rozszerzone informacje o sprzężeniu zwrotnym i dodatkowych zasadach przy tworzeniu nowych kantów oraz trochę wiadomości, po których nieliczni przestaną lubić kanciarzy. Na końcu znajdzie przygódkę, która pozwoli w pełni przetestować nowe moce graczy.

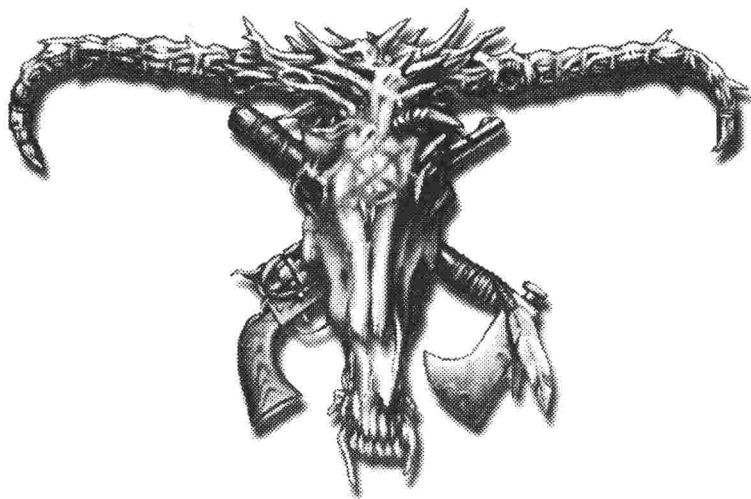
PRZYBITE!

No dobra, na początek tyle wystarczy. Do dzieła, przetasuj karty, przełam grzbiet twojego egzemplarza Hoyle'a i przygotuj się na naukę jego sekretów. Nadszedł czas, by zagrać z joke-rami o najwyższą stawkę, o jaką w życiu grałeś.

Pociągnij kartę. Dowolną.







ROZDZIAK DRUGI: TAJEMNICE ZAWODOWE



Zanim zajmiemy się prawdziwymi kantami, najpierw parę smacznych kąsków na zaostrezenie apetytu. Jak już zapewne wiesz, spędziwszy tyle czasu na zabawie kartami, że trzeba czegoś więcej niż znajomości paru kantów, by stać się kanciarzem.

ŻYCIE NA DZIWNYM ZACHODZIE

Życie na Dziwnym Zachodzie nie jest proste. Być może myślisz, że trzymanie kilku potężnych kantów w rękawie ułatwi je.

Owszem, może ułatwić. Ale nie zapominaj, że największa siła kanciarza jest równocześnie jego największą słabością. Rangerzy, Agenci i przerażeni chłopkowie tylko czekają, by zagrozić życiu kanciarza, a nawet jeżeli nikogo takiego nie ma w pobliżu, pamiętaj, że moc, z której czerpiesz, jest w stanie urwać ci głowę przy łada nadarzącej się okazji.

Nie, szanowny panie, kanciarstwo nie jest ani najłatwiejszym, ani najbezpieczniejszym zajęciem. Nawet odrobinę.

KTO W TO GRZA

Skoro ta profesja ma tyle minusów, to pewnie się zastanawiasz, kto tak właściwie się w tym paprze i dlaczego.

Czemu? Cóż, to bije na łeb ogrodnictwo!

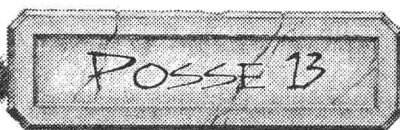
A tak na poważnie, kolesie czytujący Hoyle'a miewają zazwyczaj kilka charakterystycznych cech.

Pierwsza to ciągle poszukiwania dreszczyku emocji. Zwykłe życie jest dla kanciarza banalne. Ciągłe zmiany to nie hobby – to sposób na życie. Można zarabiać jako hazardzista, ale nawet szansa stracenia całego majątku nie powstrzyma kanciarza przed postawieniem go na jedną kartę – bo to jeszcze nie jest to. Dopiero gra, w której stawką jest własne życie, to coś, co ci goście lubią najbardziej. Działanie kantów to tylko efekt uboczny. Liczy się sama gra.

Kanciarze, którzy nieco w tym przesadzą, to świry, co nie znają strachu i stawiają czoło niebezpieczeństwu z uśmiechem i z dobrym żartem. Pewnie nie zgadniesz, czemu tak niewielu z nich dożywa starości.

Drugą cechą charakteryzującą większość kanciarzy są jaja. Nie nie, nic z tych rzeczy – chodzi o to, że nie mają cykora. Trzeba być twardym, żeby co dziennie brać się za bary z demonem, nie? Nie każdy jest tak odważny, ale kanciarze czasem robią naprawdę dziwne rzeczy.

Trzecia i najpopularniejsza cecha to żądza wiedzy, większa niż u zwykłych ludzi. Nie chodzi tylko o robienie kantów, choć czasem to ma wiele ze sobą wspólnego, ale głównie o to, żeby wiedzieć o Pomście więcej, niż byle kolesz z saloonu. Bez tego pragnienia aspirant na kanciarza nigdy nie spędzi ani chwili nad tłumaczeniem pierwszego kanta z Hoyle'a.



Oczywiście nie twierdzę, że są to jedyne charakterystyczne cechy wyróżniające czytających „Księgę Gier”. Każdy kanciarz może posiadać te cechy w różnym stopniu, mniej lub bardziej wpływają więc na jego zachowanie. Może nawet mieć własny sposób zachowania i temperament, ale tacy kolesie są już trudni do zaszklakowania, więc pominiemy ich milczeniem.

JAK ZOSTAĆ KANCIARZEM

Nigdzie nie jest powiedziane, że ktoś może puszczać kanty tylko dlatego, że przeczytał książkę Hoyle’a. To nieco bardziej skomplikowana sprawa, niż mogłoby się wydawać. Kanciarz potrzebuje bowiem zarówno talentu, jak i treningu.

Po pierwsze, postać musiała mieć w przeszłości styczność z okultyzmem. W innym przypadku szyfrowane kanty są niczym innym, jak nieco uduziwnionym zapisem rozgrywek karcianych.

Bez co najmniej 1 punktu w umiejętności *wykształcenie: okultyzm* kanciarz nie ma czego szukać w tym fachu. Ta umiejętność pozwala na odkrycie i zinterpretowanie sekretnych przesłań ukrytych w tekście.

Rozpoznawanie szyfrów to nie to samo, co puszczenie kantów. Prawdę mówiąc, ktoś z *wykształceniem: okultyzm* po prostu potrafi zauważyć w Hoyle’u więcej ciekawych rzeczy.



Aby wyzwać manitou na pojedynek i przekuć jego moc w pożądaną kant, nasz bohater potrzebuje nieco nadnaturalnego talentu. Kanciarz musi mieć przewagę *mistyczna przeszłość: kanciarz*. Bez tej niej koleś kapujący przesłania Hoyle’a jest nikim innym, jak tylko dobrze poinformowanym szulerem.

MISTYCZNA PRZESZŁOŚĆ

Skąd dokładnie się ta *mistyczna przeszłość* bierze? Na to jest prosta odpowiedź – prawie każdy kanciarz dowiaduje się o biznesie z innego źródła.

Większość (by nie rzec: prawie wszyscy) kanciarzy uczy się od innych. Mentor znajduje sobie kogoś, komu może zaufać, pokazuje mu swojego Hoyle’a i wyruszają na pustynię wzajemnie pourywać sobie głowy.

W innych przypadkach kanciarze odkrywają coś dziwnego w dzieciństwie. Chłopiec z południa może podpatrywać starą murzyńską piastunkę, która w wolnych chwilach uprawia voodoo. Tak poznaje podstawy, choć voodoo go nie nęci. Dopiero później, podróżując po świecie, dowiaduje się o innych formach magii i przegryza się przez Hoyle’a.

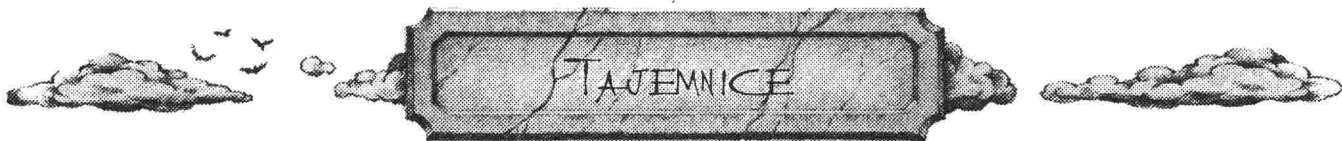
Inni mogą swe pierwsze nauki pobierać od chińskich magów i indiańskich szamanów lub przeżyć atak dziwnego stwora. Ciekawość rozpalona przez doświadczenia z młodości coraz bardziej ciągnie takiego młodzieńca w stronę okultyzmu. W końcu czyta się „Księgę Gier Hoyle’a” (bo niby czemu tylu kanciarzy na zawadę ciekawski?) i wpada w sam środek bagna.

Na koniec, wszyscy „zachodni” kanciarze kończą z Hoylem pod pachą. To „wprowadzenie do magii”, które najłatwiej zrozumieć Angloeuropczykom. Można zagłębiać się w inne rodzaje magii, jak voodoo czy mistycyzm, lecz wielu ludzi, wywodzących swe korzenie z Europy, nie jest w stanie zacząć bawić się w takie rzeczy, gdyż wymaga to zupełnie innego sposobu myślenia. A ten zwykle uformowany jest przez kulturę lub przez wierzenia religijne, które leżą u podstaw magii.

Oto czemu Hoyle poświęcił całe swe życie. Przekształceniu nieznanego i skomplikowanego praktyk magicznych w rzecz zrozumiałą dla (prawie) przeciętnego białego człowieka.

RASOWANIE TALII

Decyzję o zostaniu kanciarzem warto podjąć w miarę wcześnie, powiedzmy w wieku nastu lat. Ten fach wymaga wielu lat studiów i praktyk, które pozwolą w końcu zrozumieć formuły magiczne i rozwinąć siłę umysłu potrzebną, by pokonać manitou i zmusić go do wykonywania naszych poleceń. Oczywiście nie jest niemożliwym



poznanie tajników kantowania w późniejszym wieku – postać, która chce rozwijać kanciarzkie umiejętności już po stworzeniu, powinna postępować w sposób podany poniżej.

Umiejętność *wykształcenie: okultyzm* jest stosunkowo łatwa do zdobycia. Każdy, dysponujący odrobiną czasu i nauczycielem lub niewielką biblioteką, jest w stanie się nauczyć o mistyce wystarczająco dużo, by odszyfrować wiadomości z książki Hoyle'a. Oczywiście na nabycie nowej umiejętności trzeba wydać odpowiednią ilość Nagrody.

Przewaga *mistyczna przeszłość: kanciarz* jest już trudniejsza do zdobycia. Postać musi w jakiś sposób zacząć zaglądać do Krainy Wiecznych Łowów i zdobyć umiejętności, pozwalające na złapanie i pokonanie manitou w walce umysłów. To najtrudniejszy i najbardziej niebezpieczny krok w nauce kantowania, a postawić go można na dwa sposoby. Oba wymagają czasu są dość ryzykowne.

Pierwszy i najprostszy to znalezienie nauczyciela. Musi on mieć przewagę *mistyczna przeszłość: kanciarz*. Trening pod okiem mentora trwa trzy miesiące, w czasie których postać połowę dnia spędza na studiowaniu i ćwiczeniach praktycznych, zadanych przez nauczyciela. Po ukończeniu szkolenia gracz wydaje 9 Punktów Nagrody, potrzebnych do zdobycia przewagi po stworzeniu postaci, i staje się pierwszorzędnym, funkielnówką, kanciarzem.

Choć jest to najłatwiejsza droga zdobycia umiejętności czynienia kantów, znalezienie mistrza jest często zadaniem samym w sobie. Większość współczesnych czarowników nie popisuje się swymi umiejętnościami na prawo i lewo – skoro tylu ludzi wypatruje ich na każdym kroku, trudno ich za to winić. Agenci często podszywają się pod studentów okultyzmu, by w ten sposób łapać kanciarzy. Nawet jeśli uczeń znajdzie w końcu swego *sensei*, musi go zwykle bardzo długo przekonywać do współpracy.

Ponadto uczenie kogoś sekretów Hoyle'a jest nużące i czasochłonne. Tylko niektórzy biorą studentów bez żadnego wynagrodzenia. W większości przypadków każą sobie za nauki słono płacić, choć czasami żądają wynagrodzenia w innej formie. Dla uproszczenia upewnij się, że portfel twego bohatera jest wystarczająco gruby, zanim pójdzie on do szkoły.

Drugą metodą jest samodzielna nauka puszczania kantów. Wymaga ona posiadania własnego egzemplarza „Księgi Gier” i sporej odwagi. Głupota czasem bardzo boli.

Ten rodzaj nauki zajmuje śmiałkowi (lub samobójcy) około sześciu miesięcy – musi nauczyć się kontaktować się z Krainą Wiecznych Łowów,

zwać manitou na próbę woli i – miejmy nadzieję – pokonywać je. A w każdym razie nie pozwolić urwać sobie głowy.

W tym okresie połowę czasu bohater musi spędzać z nosem w książce, ćwicząc zawarte w niej techniki. Zwykle potrzebne są na to cztery godziny dziennie.

Pod koniec każdego miesiąca bohater musi wykonać Poważny (7) test *wykształcenia: okultyzm*. Oblanie go oznacza jakiś błąd w ćwiczeniach i 3k6 obrażeń na tułów, gdy manitou ową pomyłkę wytyka. Te obrażenia można leczyć normalnie. Jeżeli schrzani rzut, to oprócz obrażeń, miesiąc studiów idzie się kochać z misiami i nie wlicza się do półrocznego okresu.

Jeśli pod koniec studiowania bohater pozostaje żywy, może wydać 9 Punktów Nagrody i zostać kanciarzem.

COŚ DOBREGO

A teraz, z nieco innej beczki, kilka nowych zasad, umiejętności i przewag. Większość przeznaczono specjalnie dla kanciarzy, ale jest kilka takich, których używać może każdy. Mamy także nowy dar, dający postaci pewne moce magiczne, a nie czyniący jej kanciarzem.

WYSOKIE STAWKI

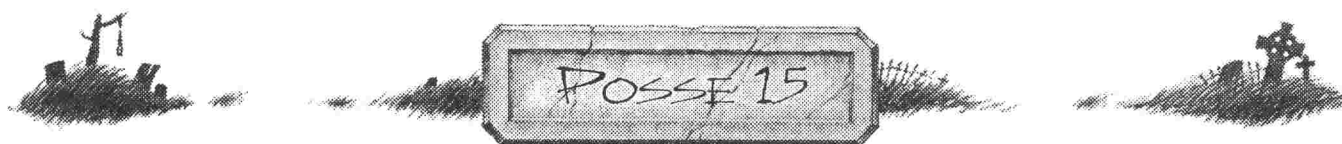
Gra w karty z potworami rodem z najgorszych koszmarów, gdy stawką jest własne życie, pozwala podchodzić na luzie do przyziemnych form hazardu. Czy ktoś, kto regularnie gra o własną duszę, będzie się martwić stratą nędznych 100 dolców? Czy dobrze ubrany szuler może przstraszyć kogoś, kto przed chwilą siedział przy jednym stole z bogeymanem?

Kanciarze mają skłonności do spokojnej gry i zachowania kamiennej twarzy. Profesjonalny hazardzista potrafi niejedno wywnioskować z zachowania przeciwników, lecz kanciarz jest odporny na blefy i kontrblefy, które zwykle pojawiają się w każdej grze. Niestety, ta umiejętność nie przenosi się na inne style życia, zatem doświadczenie w grach o najwyższą stawkę daje profity tylko przy zwykłych pokerowych partyjkach.

W przełożeniu na mechanikę gry, kanciarze otrzymują bonus +2 to umiejętności *hazard*.

NOWE PRZEWAGI

Życie na **Martwych Ziemiach** jest trudne, a dla kanciarzy (na przykład) jeszcze cięższe. Ale oto nowe przewagi, które – mamy nadzieję – sprawią, że twój bohater odwali kitę nieco później.



CHOWANIEC

5

Tę przewagę nabyć mogą wyłącznie kanciarze.

Chowaniec to rodzaj nadnaturalnego pomagiera. Twoja postać wytworzyła magiczną więź ze zwierzęciem nie większym niż średni pies (powiedzmy, collie). Najlepsze są do tych celów koty (szczególnie czarne), kruki oraz psy. Wiąż pozwala zwierzęciu służyć w charakterze szpiega lub strażnika bohatera. Daje także niewielką pomoc przy puszczaniu kantów.

Związane z kanciarzem zwierzę ma inteligencję prawie równą ludzkiej. W mechanice gry oznacza to, że należy podnieść *Spryt* i *Wiedzę* do poziomu o jeden mniejszego niż cechy właściciela, chyba że taką sytuację mamy już na starcie. Jeśli tak, przepraszamy za marnowanie czasu i życzymy stworzeniu szczęścia w innym zawodzie.

Stopień tych cech wynosi u zwierzaka jeden, ponieważ jednak jego procesy umysłowe są zbliżone do ludzkiego myślenia, jest w stanie pojmować i uczyć się umiejętności umysłowych. Sierściuch rozumie także wszystkie języki, w których bohater mówi lub pisze. Tak, tak, nie pomyliliśmy się – chowaniec potrafi czytać, zakładając, że ma oczy.

Bohaterowie mogą komunikować się mentalnie ze swym chowańcem, jeżeli znajduje się w promieniu 10 jardów od niego. Poza tym



obszarem mogą wyczuwać tylko ogólne emocje: strach, radość itp. Ponadto w promieniu 10 jardów od swego czworonożnego przyjaciela kanciarz otrzymuje +1 do wszystkich testów *kantowania*.

Natura więzi między człowiekiem i zwierzęciem jest taka, że gdy chowaniec zostanie zabity, postać bardzo to odczuwa. Musi wykonać natychmiast *Niesamowity* (11) test *Wigoru* i pozostaje ogłuszona, dopóki jej nie wyjdzie. Nawet po udanym rzucie przez następne 1k6 dni ma modyfikatory -2 do wszystkich cech i umiejętności. Śmierć rzadko bywa przyjemna.

Znalezienie nowego chowańca (już po stworzeniu postaci) lub wymiana zużytego zajmuje dużo czasu, choć nie jest specjalnie trudne. Oprócz potrójnego kosztu w Punktach Nagrody, twój kanciarz potrzebuje spędzić miesiąc na badaniach i przygotowaniach. Pod koniec tego miesiąca wystarczy, że wykona *Zwykły* (5) test *wykształcenia: okultyzm*. Jeżeli się uda, zyskuje chowańca jakiego sobie wymarzył, spełniającego wszystkie niezbędne warunki. W innym przypadku może próbować co tydzień, aż w końcu się uda.

Kanciarz może mieć tylko jednego chowańca naraz.

Chociaż więź między człowiekiem i zwierzęciem jest bardzo bliska i silna, każdy zachowuje wolną wolę. Chowaniec jest bardziej towarzyszem niż ochroniarzem. Obrażony, bez problemu potrafi powiedzieć adios.

CUDOWNE DZIECKO

3

Tę przewagę nabyć mogą wyłącznie kanciarze. Jasne, każdy może ją kupić, ale jest to czyste marnowanie Nagrody.

Nauka nowych kantów jest często nader trudna. Cudowne dziecko uczy się kantów szybciej i łatwiej. Bohaterowie z tą przewagą potrzebują do nauki tylko połowy wymaganego czasu i wykonują *Banalny* (3) test *wykształcenia: okultyzm*, by przyspieszyć naukę.

Wymyślanie nowych kantów jest również łatwiejsze dla kogoś z tą przewagą. Jeśli używasz metody jazd próbnych do tworzenia nowych kantów (Szeryf zna wszystkie szczegóły) Poziom Trudności wszystkich testów cech jest dla cudownego dziecka *Zwykły* (5). Czas potrzebny na badania i inne wymagania pozostają bez zmian.

Szczegóły dotyczące uczenia się i wymyślania nowych kantów można znaleźć w następnym rozdziale.

STARY WRÓBEL

3

Tę przewagę nabyć mogą wyłącznie kanciarze – i to tylko tacy, którzy mają *wykształcenie: okultyzm* na poziomie 4 lub więcej.

Stary wróbel to gość, który bywał tu i ówdzie. Niejedno widział, niejedno wie, na byle plewy się go nie weźmie. Aktualnie odłożył na bok nauki skuteczniejszego robienia krzywdy i rozpoczął badania nad Krainą Wiecznych Łowów i jej mieszkańcami.

Z wiedzą przychodzi moc. Kiedy stary wróbel zabiera się za rzucanie kanta, ciągnie karty po jednej i może przestać, kiedy chce. Powiedzmy, że dzięki zestawieniu dobrego testu i reliktu zdobytego w poprzedniej przygodzie, nasz stary wróbel może pociągnąć w sumie osiem kart. Może ciągnąć po jednej tak długo, aż uzna, że zestaw jest wystarczająco sycący do osiągnięcia pożądanego efektu. Na przykład, dwie pierwsze karty mogą być asami, a że para wystarczy, rezygnuje z dalszego ciągnięcia, bo to może się skończyć zobaczeniem wrednej mordy jokera.

Ta przewaga bierze się z doświadczenia i poświęcenia dla nauki o mocy drzemiącej poza kantami, zamiast o samych kantach, zatem każdy kanciarz prędzej czy później powinien wydać ciężko uciulane Punkty Nagrody, by ją na- być. Zasady kupowania nowych przewag znajdziesz w **Podręczniku gracza**, ale w skrócie i dla przypomnienia: kosztuje to twego kanciarza 9 Punktów Nagrody i trzy tygodnie zgłębiania wiedzy – zaraz po tym, jak już podniesie wykształcenie: *okultyzm* na 4 lub wyżej.

NOWE ZAWADY

EFEKCIARZ

1-5

Żadna postać z tą zawadą nie puści kantów z ukrycia. Przecież magia nie obejdzie się bez ekspresyjnych gestów, mnóstwa latających i błyskających światełek, lśniących kart fruujących w powietrzu i przynajmniej odrobiny dzikiego wycia. Jakikolwiek efekt wybierzesz dla odzwierciedlania tej zawady, musi być on odpowiednio spektakularny.

W miejscu takim jak Dziwny Zachód, gdzie większość uważa kontakty ze złymi duchami za coś nagannego, ten wybór nie musi być „najlepszy”. Ale nie przejmuj się. Kanciarzom z tą zawadą Rangerzy i im podobni zwykle dają spokój. Zbyt wielu frajerów stara się zamaskować ekstrawaganckim zachowaniem swą pierdołowatość w puszczaniu kantów.

FETYSZ

1-3

Kiedy twój bohater uczył się puszczać kanty, za pomoc służył mu jakiś przedmiot. Teraz kantowanie idzie mu jak po grudzie, jeżeli nie



ma pod ręką swej maskotki. Za każdy poziom zawady kanciarz otrzymuje wtedy -3 do wszelkich rzutów na *kantowanie*.

Fetyszem może być dowolna rzecz i przedmiot, poczynając od talii kart, poprzez czerwone buciki na obcasach, a kończąc na ceremonialnym sztylcie. To może nawet być ulubiony melonik bohatera.

Przy tej zawadzie Szeryf może z czystym sumieniem robić sobie jaja z fetyszysty.

ZŁA KARMA

5

Twój koleś ma wielu wrogów pośród manitou zamieszkujących Krainę Wiecznych Łowów. I oni świetnie go pamiętają.

Za każdym razem, gdy twój kanciarz pociągnie jokera, niezależnie od jego koloru, otrzymuje w prezencie od wujków spoza świata sprzężenie zwrotne.

NOWY DAR

A oto coś dla koleśi, którzy nie są kanciarzami. Tak naprawdę to kanciarz nie może wziąć tego daru. Tak jak i inne, zaprezentowane w **Przewodniku Szeryfa**, ten dar zyskać można tylko podczas tworzenia postaci, jeśli pociągniemy jokera.

Teraz już prawdopodobnie zdajesz sobie sprawę, że są bezpieczniejsze miejsca na ziemi, niż to w pobliżu kanciarza, który właśnie ciągnie pokerową rękę. Ale kanciarz jest łagodny jak baranek, jeżeli porównać go z nieszczęśnikiem, obdarzonym mocą Burzy.

Mało komu udaje się dożyć wieku dorosłego – jest tylko kwestią czasu, kiedy Piekło położy na nich swe łapska. Ludzie nazywają ich „Burza”, gdyż to słowo najlepiej oddaje ich naturę: gwałtowną i niepokohamowaną. Większość z nich ginie, zanim zacznie im się łamać głos. Inni mają więcej szczęścia i mimo drżących w nich mocy, dożywają nastu lat. Jakby mało było trądziku i mutacji głosu, magia czyni okres dojrzewania naprawdę niemiłym.

Zdarzają się również tacy, których moc objawia się w późniejszym wieku, co pozwala im przeżyć pierwsze miesiące. Jeśli mają szczęście, żyją na tyle długo, żeby przejąć kontrolę nad swoimi zdolnościami i używać ich zgodnie ze swą wolą.

Ostatecznie jednak zawsze moc Burzy wymyka się spod kontroli. Jeżeli się to stanie w biały dzień na ulicy, jest wielce prawdopodobne, że przed zachodem słońca gościu zadynda.

Burza potrafi sprowadzać Piekło, obłaskawiać bestie, leczyć rany lub znikać w cieniach, zupełnie jak kanciarz. Jednak o ile ten ostatni zmusza manitou do użyczenia mocy jego kantom, Burza czerpie potęgę ze swego wnętrza. Jedynym problemem jest fakt, że takiej mocy właściwie nie sposób kontrolować i każdy błąd może skończyć się potrzebą wyfasonowania dębowego garniturka.

Jest również coś gorszego. Istnieje prawdopodobieństwo, że moc Burzy może wystrzelić, kiedy się najmniej tego spodziewa, zwykle w najgorszych okolicznościach – w strzelaninie lub w zatłoczonym pomieszczeniu, na ten przykład.

Jeżeli zdecydujesz się na Burzę, przejrzyj sobie kanty dostępne dla kanciarzy i wybierz jeden. Tylko zastanów się dobrze, bo twój bohater może dysponować tylko tym jednym kantom. Okazuje się on wrodzonym talentem dostępnym tak długo, jak bohater może wydawać Sztony Losu na odpalenie go. Efekt, jak w przypadku wszystkich darów, zależy od koloru zużytego sztona.

Jako że twój heros nie babra się z manitou, nie grozi mu sprzężenie zwrotne. Ucieszony? Spoko, nie luzuj się zbyt wcześnie. Za każdym razem, gdy użyjesz swej zdolności, pociągnij jedną kartę z pełnej talii. Jeżeli wyciągniesz jokera,



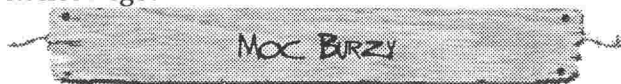


tracisz kontrolę nad swoją mocą i zaczyna się balet. O efektach decyduje Szeryf, więc staraj się żyć z nim w zgodzie. I pamiętaj, że czarny joker jest gorszy od czerwonego.

A żeby jeszcze zniechęcić cię do tego daru, wiedz, że za każdym razem, gdy Burzy nie wyjdzie test zaskoczenia, jego moc się uwalnia, tak jakby wydał najniższego aktualnie posiadanego sztona. Jeżeli nie ma żadnych sztonów, działa jak na białym. I znowu Szeryf decyduje o efekcie końcowym, ale jest bardziej prawdopodobne, że będzie on po myśli bohatera. Ale ponieważ twoja postać i bez tego ma spore kłopoty, nie musi ciągnąć karty i wydawać Sztona Losu.

Gdy wybierasz zdolność Burza, pamiętaj, że dwie pary to najwyższy wynik, jaki możesz osiągnąć, zwróć więc uwagę na efekty działania wybranego przez ciebie kanta. No chyba, że masz Sztona-Legendę, wtedy możesz go w ciężkich chwilach wydać, by podnieść sobie rękę. O ile? Spytaj Szeryfa.

Wszelkie efekty, jak zasięg czy czas trwania, bazujące na poziomie *kantowania*, używają poziomu odpowiedniej cechy Burzy. Kolor sztona określa pociągniętą rękę, na potrzeby wyniku końcowego.



- Biały:** Kant działa, jakbyś pociągnął parkę.
Czerwony: Kant działa, jakbyś pociągnął parę figur.
Niebieski: Kant działa, jakbyś pociągnął dwie pary
Legenda: Spytaj Szeryfa.

SZTUCZKI:

GRAMY TOWARZYSKO

Ciekawi jesteście, jak kanciarz może przekonać miejscowego osiłka do ustąpienia miejsca, zanim ten urwie mu głowę? Lub zrobić iluzję bez puszczania aluzji?

Zaraz zaspokoje waszą ciekawość, przyjaciele. To, o czym mówimy, jest możliwe. Jak, zapytacie?

To proste.

Dla prawdziwego kanta, kanciarz szuka potężnego manitou w Krainie Wiecznych Łowów. Następnie atakuje go siłą swego umysłu i, po zwycięstwie, przekształca jego moc w pożądany efekt.

Lecz jeśli nie musi w tym momencie przyzywać tornada lub powstrzymać ataku automatonów, ma inne wyjście. Bo – podobnie jak ludzie – duchy też się różnią od siebie.

Zwykle kanciarz próbuje przywołać największego i najtwardszego manitou na zachód od Pecos, bo im większy skórkowaniec, tym więcej mocy można z niego wycisnąć. Ale przecież nie ma potrzeby przywoływania dorosłego manitou, by zapalił nam cygaro lub podał filiżankę kawy, kiedy wokół biega tyle ichniej smarkaterii.

Nie tylko łatwiej złapać małego manitou – łatwiej go również pokonać, w odróżnieniu od bydlaków, jakich spotyka się na co dzień. A nawet jeżeli jakiś wymknie się naszej kontroli, to i tak może nam nagwizdać.

POCIĄGNIJ KARTĘ

Do rzucenia sztuczki kanciarz musi pokonać manitou w prościutkiej próbie sprytu. Wymaga on od kanciarza Zwykłego (5) testu cechy podanej w opisie sztuczki. Następnie ciągnie jedną kartę za każdy sukces. Jeżeli pociągnie czerwoną kartę (w tym czerwonego jokera), sztuczka się udała.

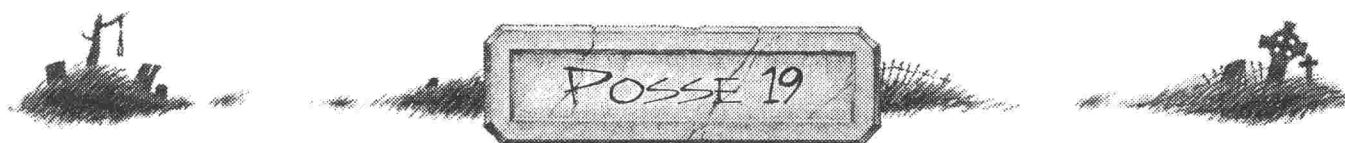
Jeśli zaś pociągnie czarną kartę, sztuczka nie wychodzi. Proste, nie? A jeżeli pociągnie czarnego jokera, okazuje się, że manitou, którego łapaną wcale nie jest takim leszczem na jakiego wygląda i drań z miejsca odpłaca. Zajrzyj do **Tabelki sprzężenia**.

Czekaj, chwila. Jest jeszcze jedna rzecz. Każda sztuczka kosztuje cię 2 punkty Tchu. Pamiętaj, że nie ma czegoś takiego jak darmowy kant.

NAUCZ STAREGO KANCIARZA NOWYCH SZTUCZEK

Sztuczki są łatwe do opanowania. Podczas tworzenia postaci kosztują 1 punkt. Ale, jeżeli twój bohater odkłada to sobie na później, każda sztuczka kosztować go będzie 2 punkty i dwie noce wytężonej nauki. Za to nie musi sobie zawracać głowy drobiazgami, jak testy okultyzmu, badania i takie tam chrzanie.

Po nabyciu, sztuczkę można od razu pokazywać. Raz nauczona = opanowana. Jedynym efektem ubocznym jest to, że podczas jej rzucania nie testujemy *kantowania*, trudno więc stać się lepszym za pomocą nagrody. Ale jeżeli twój bohater nie może się powstrzymać przed opróżnieniem puli tych punktów, rozejrzyj się. Może trafi się coś fajniejszego.



KILKA NOWYCH SZTUCZEK

Wszystkie sztuczki wymagają jednej akcji do wykonania. Dodatkowo, każda opisana jest trzema wyznacznikami: Cecha, Czas trwania, Zasięg.

Cecha to cecha umysłowa, której kanciarz używa do określenia liczby kości do wykonania sztuczki.

Czas trwania to odstęp czasu, w jakim utrzymuje się efekt działania sztuczki. Większość ma działanie chwilowe, choć konsekwencje kilku mogą się ciągnąć długo.

Zasięg to odległość w jakiej sztuczka działa.

BŁĘDNY OGNIK

Cecha: Duch

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 10 jardów

Sztuczka tworzy małą, nieuchwytną, latającą kulę zielonkawej poświaty. Kanciarz może kontrolować ruch światełka, dopóki znajduje się w zasięgu sztuczki, jeżeli się na tym skoncentruje. *Błądny ogień* nie daje wiele światła, rozjaśniając obszar w promieniu do dwóch stóp i to wyłącznie na tyle, by widać było tylko zarysy kształtów. Przy tym świetle nie da się nawet czytać.

BUSOLA

Cecha: Spostrzegawczość

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Własna osoba

Busola określa kierunki świata (północ, południe, wschód, zachód) i informuje o tym kanciarza. Pozwała mu zorientować się w najbliższym otoczeniu. Tę sztuczkę cenią zwłaszcza podróżujący samotnie czarownicy.

Niestety, informacja dotyczy tylko aktualnej pozycji kanciarza. Gdy tylko ruszy się z miejsca, w każdej chwili może na nowo stracić orientację.

DZYŃ

Cecha: Spryt

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 1 jard na kostkę Sprytu

Sztuczka tworzy gdzieś w swoim zasięgu pojedynczy, prosty dźwięk – puknięcie, kliknięcie lub uderzenie. Jeżeli kanciarz zamawia bardziej charakterystyczny odgłos (np. odciąganie kurka rewolweru), musi wykonać Poważny (7) test *Sprytu*. Ale nawet wtedy, najlepsze, co można wycisnąć ze sztuczki, to przytłumiony jęk lub pomruk – zapomnij o artykułowanych słowach. Nie da się również wyprodukować hałasu, na przykład strzału z pistoletu.

FLARA

Cecha: Wiedza

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 1 jard na kostkę Ducha

Tą sztuczką kanciarz zmienia istniejący płomień w wielką kulę ognia, powiększając go do 150% wyjściowego wymiaru. Oczywiście zaczarować można dowolny ogień, nie przekraczający jednak promienia dwóch stóp (wyjściowo).

Temperatura i szybkość spalania nie wzrastają; ogień daje tylko więcej światła i pokrywa większy obszar. Na przykład, świeca z *Flarą* nie wypala szybciej knota ani nie rozpuszcza szybciej wosku, choć jej płomień jest większy i jaśniejszy. Sztuczka trwa tak długo, jak długo kanciarz jest na niej skoncentrowany.

GARŚC

Cecha: Spryt

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Dotyk

Za pomocą tej sztuczki kanciarz jest w stanie przenosić niewielkie przedmioty z ręki do kieszeni – i odwrotnie. Przedmiot musi być na tyle mały, by można go było ukryć w dłoni – jak na przykład karta, moneta, paczka zapalek, mały kamyk lub derringer.

Oczywiście, każdorazowa sztuczka umożliwia tylko jeden transfer. Innymi słowy, nie da się zamienić przedmiotu w ręce na przedmiot w kieszeni jedną sztuczką. Taka akcja wymaga dwóch osobnych trików. *Garść* jest podstawą i faworytem wszystkich kanciarzy-magików.

KOPIA

Cecha: Wiedza

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 1 jard

Dzięki tej sztuczce kanciarz jest w stanie zrobić błyskawiczną – choć pobieżną – kopię pojedynczej strony zapisanego materiału. To może być stronica książki, część mapy czy list gończy. Kopia jest wystarczająco zbliżona do oryginału, by się do czegoś nadawała, ale nie sposób pomylić jej z oryginałem. Wielokrotne użycie pozwala skopiować dużą mapę lub kilka stron.

Kanciarz musi mieć wystarczająco dużo czytanych kartek, bo sztuczka nie dostarcza materiałów piśmienniczych. Po jej rzuceniu pismo lub szkic pojawia się na papierze, jakby nakreślony niewidzialną ręką.



LURA

Cecha: Duch

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 1 jard

Lura to popularna nazwa kiepskiej kawy. I to właśnie ta sztuczka robi – lub coś w tym stylu.

Sztuczkę rzucić trzeba na kubek lub szklankę wypełnioną jakimś napojem. Zawartość nie jest szczególnie ważna – to może być cokolwiek, od wody po whiskey. Poprzednia zawartość zamienia się w kawopodobny napój, mogący postawić na nogi nieboszczyka. Napoju użyć można na kilka sposobów. Po pierwsze, dodaje 4 do testów *Wigoru* przy walce z sennością, co czyni go pożytecznym na nocnych wartach. Po drugie otężeśnia natychmiast każdego pijaka, który nieopatrznie wleje *Lurę* w gardziel. Biedak cierpi potem przez 1k6 godzin na straszliwego kaca, co daje mu -1 do wszystkich cech i umiejętności.

Jeśli nie wypije się tak uważanej kawy w ciągu 10 minut, traci ona swe właściwości. Smakuje tak, że nie da jej się pić małymi łyčkami.

Sztuczka automatycznie nie wychodzi, jeżeli rzucić ją na napój magiczny lub alchemiczną miksturę.

MASKA

Cecha: Spryt

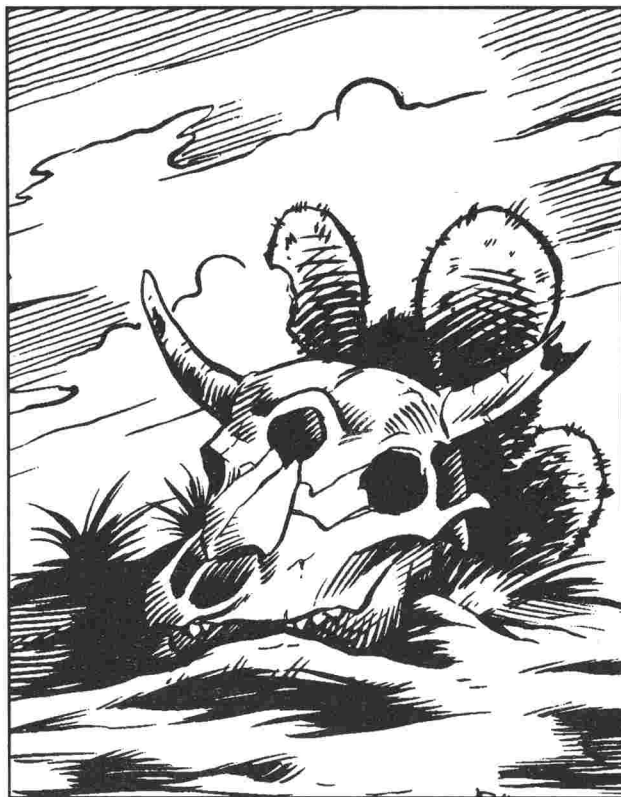
Czas trwania: 5 minut

Zasięg: Własna osoba

Ileż to razy marzyliśmy o tym, żeby wyglądać inaczej. Za każdym razem, gdy widzieliśmy swą twarz na liście gończym, albo nadarzała się okazja na romansik na boku, dąlibyśmy wiele za nową, inną twarz. Kanciarz, znający tę sztuczkę, ma problem z głowy. Co prawda nie sprawia sobie nowej buźki, ale może ją sobie dosyć często wypożyczać.

Maska pozwala sztukmistrzowi na wprowadzenie niewielkich zmian w swojej facjacie. Zalicza się do nich zmiana koloru włosów lub oczu, dodanie lub ujęcie wąsów/brody czy zmiana rodzaju i długości włosów. Koniec końców można sobie doliczyć +2 do umiejętności *charakteryzacja*.

Tymi prostymi zmianami nie oszuka się wprawdzie wnikliwego obserwatora, lecz można wywinąć się po pobieżnych oględzinach. Dokładając do tego inny kapelusz i, powiedzmy, przepaskę na oko, długo można ukrywać prawdziwą tożsamość.



OPATRUNEK

Cecha: Spryt

Czas trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk

Lekarza zawsze nie ma, gdy jest najbardziej potrzebny. Na przykład, kiedy wykrwawiasz się na śmierć. *Opatrunek* pozwala kanciarzowi na szybkie zatrzymanie upływu krwi. Chroni to przed stratą *Tchu* wynikającą z ciężkich i gorszych ran, zadanych przed użyciem sztuczki. Następne rany krwawią normalnie. Sztuczka nie chroni przed stratą *Tchu* z powodu kantów, innego magicznego lub naturalnego efektu – tylko z upływu krwi.

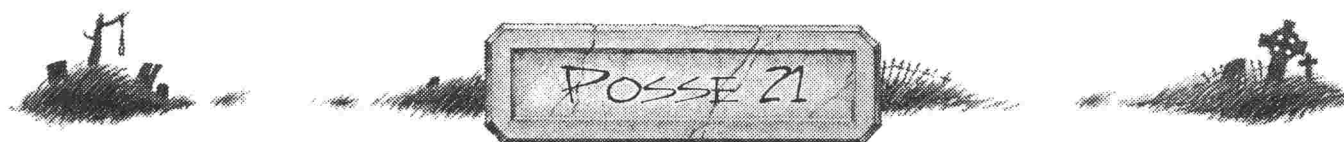
PROGNOZA

Cecha: Spostrzegawczość

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Własna osoba

Prognoza pozwala kanciarzowi spojrzeć przelotnie na czekającą go przyszłość – przynajmniej jeżeli chodzi o aurę. Za pomocą tej sztuczki może przewidzieć pogodę na obszarze, na którym się znajduje, na najbliższe kilka godzin. Ich liczba zależy od ilości kostek *Spostrzegawczości*. Jaka liczba – tyle godzin.



Przepowiednia jest trafna, choć ogólnikowa. Podaje jednak kierunek wiatru, względne zmiany temperatury, zachmurzenie i wielkość opadów atmosferycznych. Oczywiście ta wielkość podana jest w przybliżeniu, w skali: brak, mżawka, deszcz, ulewa lub burza. Sztuczka nie przewiduje zmian pogodowych wywołanych w nadnaturalny sposób, np. przez potężne kanty, tańce deszczu czy wymycie powozu bezkonnego.

PRZYPALENIE

Cecha: Duch

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Dotyk

Sztuczka pozwala podpalić niewielki, nieruchliwy i łatwopalny przedmiot, trzymany w ręce. Maksymalna wielkość przedmiotu podlegającego sztuczce to cygaro lub świeca. Jeżeli pojedyncza zapalka nie jest w stanie zapalić przedmiotu, sztuczka też tego nie uczyni. I, oczywiście, dla tych z zamiłowaniem do nieuzasadnionej przemocy, sztuczka świetnie się nadaje do *Przypalenia* lontu.

SŁUŻĄCY

Cecha: Spryt

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Własna osoba

Po długiej podróży często wędrowiec składa się głównie z brudu. Ale *Służący* doprowadzi do porządku ubrania i wygląd kanciarza. Usunie kurz i brud, kamień i rdzę a czasem nawet, z rozpędu, wygłancuje buty. Nie wybawia wprawdzie plam, doprowadza za to do porządku twarz i włosy, choć nie liczy na przycięcie rozdających się końcówek. Ogólnie rzecz biorąc, kanciarz może użyć tej sztuczki kiedy nie ma zbyt wiele czasu, a chciałby się pokazać w jakimś zacnym towarzystwie.

Służący jest bardzo popularny wśród dandyśców z Nowego Orleanu, gdyż pozwala im utrzymać prezencję na najwyższym poziomie. Choć częściej kończy się obwołaniem kanciarza snobem.

SPICIE

Cecha: Duch

Czas trwania: 1 godzina

Zasięg: 1 jard na kostkę Ducha

Często pijacka kompania nie jest tak upojona, jak chciałby tego kanciarz. *Upiciem* nadaje on spotkaniu nowy kierunek – prosto w stronę flaszki. Działanie sztuczki powoduje -4 do wszelkich testów *Ducha*, kiedy borachino stara się oprzeć pokusie (podobnie jak do wszystkich następnych testów obrazujących jego działanie).

Jeżeli ofiara i tak nie zamierza zamknąć uszu na zew butelki, sztuczka nie wychodzi. Oczywiście, gdy działanie *Spicia* minie i zaklęty koleś oderwie się od szyjki, kanciarz może sztuczkę powtórzyć.

SZACUNEK

Cecha: Spostrzegawczość

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Własna osoba

Kanciarz, znający tą sztuczkę, nigdy nie będzie musiał powiedzieć „To było trudniejsze niż myślałem”. *Szacunek* pozwala oszacować trudność akcji i to zanim ktoś się za nią zabierze.

W mechanice gry wygląda to tak, że jeżeli sztuczka wyjdzie, kanciarz zna PT czekającego go zadania – Banalny (3), Zwykły (5), Poważny (7), Ciężki (9) i Niesamowity (11). Im więcej ma o zadaniu informacji, tym łatwiej odgadnie. Na przykład, jeżeli patrzy na ścianę klifu i *szacuje* jak ciężko będzie wejść na górę, sztuczka pozwala przewidzieć nie tylko trudność, ale również efekty panujących warunków – śliskie lub kruszące się kamienie, silny wiatr na gorze itp. Z drugiej strony, jeżeli kanciarz chce przewidzieć szansę zostania prezydentem, dostanie krótką, jednoznaczną i dosadną odpowiedź.

Szacunek nie dostarcza żadnych nowych informacji – szacuje na podstawie tego co kanciarz wie. Jeżeli nie ma on pojęcia o draniu czającym się w krzakach i zamierzającym strzelać do niego podczas wspinaczki po wspomnianym klifie, to sztuczka nie powie mu o dodatkowych poziomach trudności za skałkowanie pod obstrzałem.

SZEPT

Cecha: Spostrzegawczość

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 5 jardów

Ludowe porzekadło głosi, że nic nie wzbudza takiego zainteresowania, jak szept. Widać nigdy nie używali tej sztuczki. *Szept* pozwala kanciarzowi przekazać komuś, kto znajduje się w jego zasięgu, prostą wiadomość, którą tylko on usłyszy. Wyszeptać można co najwyżej proste zdanie i, by sztuczka zadziałała, kanciarz musi faktycznie je wypowiedzieć. Ponadto *Szeptanie* zdania nie może zająć więcej, niż pięć sekund.

SZTABA

Cecha: Spryt

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 10 stóp

Tą sztuczkę kanciarz może rzucić na zamknięte drzwi, powodując, że będą trudniejsze do sforsowania – przydatne, gdy bandyci lub wilkoki usiłują wprosić się do środka. Tak długo, jak

kanciarz koncentruje się stojąc w promieniu 10 stóp od drzwi, każdy próbujący je pokonać ma modyfikator -5 do wszystkich testów *Sily*. Gdy kanciarz przerwie koncentrację, modyfikator znika.

ŚCIEMA

Cecha: Wiedza

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 1 jard na kostkę Ducha

Tą sztuką kanciarz może przygasić na okres jednej rundy wszystkie wywołane ręką człowieka światła (latarnie, świece, ogniska itp.), znajdujące się w zasięgu sztuczki. Zmiana oświetlenia jest niewielka, ale zauważalna – zupełnie jakby coś nagle przemknęło przez płomień. Przyciemnienie jest wystarczające, by wszyscy w zasięgu mieli -1 do testów *Spostrzegawczości*, opartych na wzroku. Pod koniec sztuczki wszystko wraca do normy.

Ściema to ulubiona sztuczka kanciarzy, dorabiających sobie jako przepowiadacze przyszłości lub media. Ułatwia wmawianie wiejskim prostakom, że duch cioci Minnie próbuje się z nimi skontaktować.

Sztuczka ta nie działa na światło magiczne i dzienne, nie ma zatem zastosowania w ciągu dnia, chyba że w podziemiach lub innych zaciemnionych miejscach.

UCZTA ŻEBRACZA

Cecha: Spryt

Czas trwania: Trwale

Zasięg: 5 stóp

Sztuczka często używana w połączeniu z kaniem *Stoliczku, nakryj się!* Kanciarz może za jej pomocą sprawić, że mdłe i podłe racje smakują jak wykwinny obiad (lub co najmniej domowe żarełko). Nie wpływa na wartość ani wygląd jedzenia – zmienia tylko smak, dodając mu pikanterii. Tą sztuczkę szczególnie upodobali sobie wędrowni kanciarze, poza tym pomaga mniej zadzierającym nosa podjąć tymczasową pracę jako kucharz na kolei. Nieuczciwe typy często używają jej do ukrycia smaku narkotyków lub czegoś gorszego w podawanym kumplowi jedzeniu. Każde użycie sztuczki wystarcza na jedną porcję dla jednej osoby.

WAHADEKKO

Cecha: Spostrzegawczość

Czas trwania: 5 minut

Zasięg: 5 jardów na kostkę Spostrzegawczości

Sztuczka odnajduje najbliższe ujęcie wody pitnej i – jeżeli woda znajduje się w zasięgu – przyciąga pół kwarty prosto do pustego naczynia.



Jeżeli kanciarz nie dysponuje naczyniem, woda wsiąka w ziemię. Desperat może jeszcze coś odzyskać, pod warunkiem, że szybko chłępta. Kanciarz nie poznaje ani stopnia zanieczyszczenia wody, ani źródła, z którego pochodzi.

Wahadełko zawsze czerpie z najbliższego źródła, bez względu na to, ile razy sztukę się wykorzystało. Jeżeli w jej zasięgu nie ma wody, nie udaje się.

WGLĄD

Cecha: Spostrzegawczość

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 1 stopa na kostkę Spostrzegawczości

Używający *Wglądu* kanciarz może – choć w ograniczonym zakresie – patrzeć przez cienkie obiekty. Maksymalna grubość przeszkody, przez którą coś widać, to pojedyncza karta do gry lub zewnętrzna kieszeń ubrania. Oczywiście sztuczka służy zwłaszcza szulerom – co prawda koszt nawet małego paktu z manitou jest zbyt wysoki, żeby *Wglądać* przez całą partię, ale pojedynczy *Wgląd* na rękę przeciwnika daje +5 do umiejętności *hazard*. Sprytny hazardzista *Wgląda* w karty przeciwnika przy grze o wysokie stawki, co może nie jest specjalnie uczciwe, ale daje dużą przewagę.

WRZASK

Cecha: Spryt

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: Własna osoba

Ta sztuczka niesie głos kanciarza daleko. Tak daleko, że słyhać go z odległości ok. 200 jardów. Oczywiście w otwartym terenie, bo w puszczy jest to zasięg znacznie mniejszy. Każdy w promieniu działania *Wrzasku* słyszy kanciarza głośno i wyraźnie, choć, żeby wszystko poszło jak należy, musi się on wydzierać. Sztuczka nie wzmacnia głosu, a tylko przenosi go na większą odległość, zatem dystans w jakim stoimy od *Wrzeszczącego* nie ma właściwie znaczenia – słyhać go tak samo z dwóch, jak i z dwustu jardów.

ZACHOWANIE

Cecha: Wiedza

Czas trwania: 1 dzień

Zasięg: Dotyk

Sztuczka pozwala chronić racje podróżne przed zepsuciem – zabezpiecza około funta jedzenia na okres jednego dnia. Oznacza to, że podczas dłuższej podróży kanciarz musi odnawiać ochronę kilkanaście razy, chyba że chce dostarczyć kiszkom trochę rozrywki.

Sztuczka działa na wszelkie formy materii organicznej, ale, bez względu na jej typ, oddziałuje tylko na jeden funt za każde użycie. Nie można też tylko częściowo chronić substancji i jeżeli całość nie zostanie *Zachowana*, psuje się w normalny sposób. Dla większych ilości jedzenia (lub czegoś w tym rodzaju) kanciarz musi więc użyć sztuczki kilka razy.

Sztuczka nie działa na jedzenie stworzone kantem *Stoliczku*, *nakryj się!*

ZAKŁADUNEK

Cecha: Spryt

Czas trwania: 1 akcja (patrz poniżej)

Zasięg: Dotyk

Mało jest nieprzyjemniejszych rzeczy od pociągnięcia siódmym raz za spust sześciostrzałowca. Nienaładowana broń prawdopodobnie zabiła tyle samo osób, co naładowana. Dla kanciarza lekarstwem na braki w amunicji jest *Zakładunek*.

Sztuczka pozwala sztukmistrzowi na w miarę szybkie napełnienie magazynka broni. Są tylko dwa ograniczenia. Po pierwsze, kanciarz musi mieć te naboje – nie można wystrzelić darmowej kulki, koleś. Po drugie, sztuczka przenosi tylko trzy pociski za jednym razem, nie traci więc czasu na ładowanie Gatlinga.

Choć, z drugiej strony, trzy kulki to o trzy lepiej niż zero kulek – zwłaszcza, jeżeli to twój ołów. Bez względu na wysokość umiejętności *szybkie ładowanie*, jeżeli sztuczka się nie uda, nadal cierpisz na brak nabojów.

ZNA CZENIE

Cecha: Spryt

Czas trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk

Kanciarz może tą sztuczką zmienić wygląd karty tak, by był w stanie rozpoznać ją na pierwszy rzut oka. Zwykle znaczy się symbolem, znaczkiem, ewentualnie specyficznym wzorkiem, który nie może zawierać żadnego słowa. Czarujący zawsze rozpozna karty znaczone przez siebie, a jeżeli ustalił specjalny znak, pouczeni przez kanciarza również mogą go rozpoznać. Niektórzy używają tego do tworzenia trwałych „hasel” lub znaków rozpoznawczych. Niestety, znak pojawia się na awersie karty, więc sztuczka jest mało przydatna w grach hazardowych.

ZAWAHANIE

Cecha: Charyzma

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 1 jard na kostkę Charyzmy

Choć *Zawahanie* jest sztuczką, może nieraz uratować życie. Przydaje się jak nic innego w sytuacjach, w których decydują sekundy. Powoduje, że ofiara waha się przez moment przed podjęciem następnej akcji.

W mechanice gry wygląda to tak, że najbliższa Karta Akcji ofiary traktowana jest jakby miała wartość mniejszą o jeden. Np. walet pik staje się dziesiątką pik i tak dalej.

Jeżeli tą kartą jest dwójka, staje się dwójką trefl. Na dwójkę trefl sztuczka nie działa.

Sztuczka wpierw oddziałuje na Karty Akcji, które cel trzyma w ręku, zanim zaczną wpływać na schowane w rękawie.

ZBICIE

Cecha: Duch

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 1 stopa na kostkę Sprytu

Tą sztuczką kanciarz może rozbijać niewielkie, tłukące się przedmioty. Zwykle celem jest szkło, choć *Zbicie* działa również na ceramikę. Przedmiot poddany działaniu sztuczki nie może być cięższy niż pół funta – czyli rozmiarów flaszki whiskey. Dodatkowo, jeżeli przedmiot jest w posiadaniu innej osoby, kanciarz musi wykonać udany test przeciwstawny *Ducha*.

BURZA

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k6

Sprawność 3k8

Pływanie 1

Skradanie 3

Uniki 2

Walka: na pięści 3

Wspinaczka 1

Szybkość 4k6

Wigor 2k12

Zręczność 2k6

Kieszonkostwo 2

Strzelanie: karabiny 2

Włamywanie 2

Charyzma 3k6

Duch 2k10

Jaja 3

Spostrzegawczość 4k10

Szukanie 1

Spyt 1k8

Kombinowanie 2

Wiedza 1k6

Język: ojczysty 2

Przetrawianie:

gdziekolwiek 2

Znajomość terenu 2

Dech: 22

Przewagi:

Bystra 2

Chyża 2

Czujny sen 1

Dar: Burza

(Pożar)

Stalowe nerwy 1

Zawady

Niepisata -3

Uboga -3

Wróg -2

Klamoty: Karabin Springfielda

.58, pudełko 50 nabojów, harmonijka, 37,50 \$.

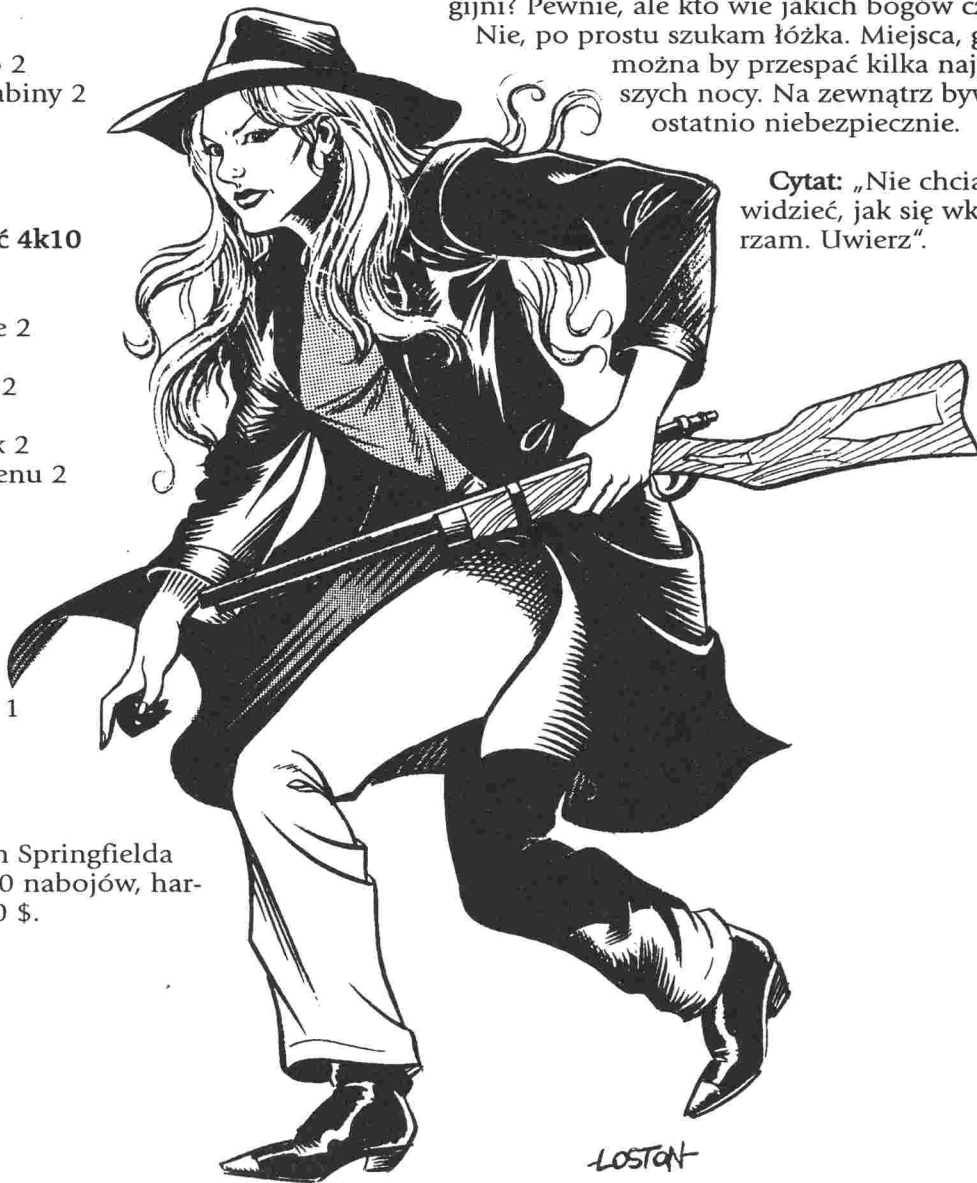
CHARAKTER

Nie, nie jestem stąd. Szukam miejsca na nocleg, by się w miarę spokojnie przespać. Mogę to odpracować, nieważne gdzie mi się każecie położyć. Trza jakoś żyć, nie?

Powiadasz, że w sąsiednim okręgu spłonęło miasteczko? Dziwne, że nic o tym nie wiem. Przykre, ale tak to już bywa. Cały czas. Kara bo-ska, że tak powiem. Poważnie, byli bardzo reli-gijni? Pewnie, ale kto wie jakich bogów czcili.

Nie, po prostu szukam łóżka. Miejsca, gdzie można by przespać kilka najbliż-szych nocy. Na zewnątrz bywa ostatnio niebezpiecznie.

Cytat: „Nie chciałbyś wiedzieć, jak się wku-rzam. Uwierz”.



RANGER - KANCIARZ

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k6

Sprawność 2k6

Jeździectwo 1

Skradanie 2

Uniki 2

Walka: noże 2

Szybkość 4k10

Dobywanie 2

Wigor 3k8

Zręczność 2k10

Strzelanie: rewolwery 2

Strzelanie: strzelby 2

Sztuczki 2

Charyzma 3k6

Zastraszanie 2

Duch 1k8

Jaja 2

Spostrzegawczość 4k6

Szukanie 1

Tropienie 2

Spryt 2k12

Hazard 2

Wiedza 1k6

Język: ojczysty 2

Wykształcenie:

okultyzm 3

Znajomość

terenu 2

Dech: 16

Przewagi

Mistyczna przeszłość: Kanciarz 3

Stróż prawa 5

Weteran Dziwnego Zachodu

Zawady

Wróg -2

Zadufany -3

Zobowiązanie -5

Kanty

Ochrona

Podkręcenie

fizyczne

Przyduszenie

Stoliczku, nakryj się!

Sztuczki

Załadunek

Klamoty: Rewolwer Colt Army,

dubeltówka, 50 nabojów, 20

pocisków do strzelby, nóż

Bowie, koń, talia kart,

egzemplarz „Hoyle’a”,

45 \$.

CHARAKTER

Zapewniam cię, gościu, że gdyby tu było coś nie w porządku, pierwszy bym o tym wiedział. Nie ma tu niczego, czym mógłbyś sobie głowę zawracać. Te krowy z pewnością zostały zaatakowane przez pumę. W porządku, to była duża puma. Bardzo duża, ale jednak tylko puma.

A skąd te dziury w ziemi?

Sądziłem, gościu, żeś bywał tu i tam. Przecież wszyscy wiedzą, że puma jak czegoś nie zje, to zakopuje to na później. Musiałeś ją, gościu, zaskoczyć, zanim zagrzebała resztki.

A że dołki są za głębokie, to tylko ci się, gościu, zdaje. Takie oświetlenie. Poza tym widziałem już takie duże dziury

w ziemi po pumie, koło Nacogdoches.

Że tasuję karty? Zostało mi z młodości.

Nigdy, gościu, nie grywałeś?

Cytat: „Tu nie ma nic do oglądania.

Proszę się rozejść”.



- LOSTON -

SZTUKMISTRZ

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k6

Sprawność 2k6

Skradanie 2

Uniki 2

Wspinaczka 1

Szybkość 4k6

Wigor 3k6

Zręczność 2k10

Strzelanie: rewolwery 2

Sztuczki 4

Charyzma 3k8

Perswazja 2

Występy 2

Duch 1k8

Jaja 2

Spostrzegawczość 2k6

Przenikliwość 2

Szukanie 1

Spryt 2k12

Blef 3

Hazard 2

Wiedza 4k10

Język: ojczysty 2

Wykształcenie: okultyzm 3

Znajomość terenu 2

Dech: 14

Przewagi

Mistyczna przeszłość: Kanciarz 3

Zawady

Bandzior -1

Chciwiec -3

Chuderlak -5 (Rozmiar 5)

Ważniak -2

Kanty

Człowiek-widmo

Fantasmagoria

Sabotaż

Ułuda

Sztuczki

Błędny ogień

Klamoty: Derringer .44, pudełko 50

nabojów, talia kart, 238,75 \$

CHARAKTER

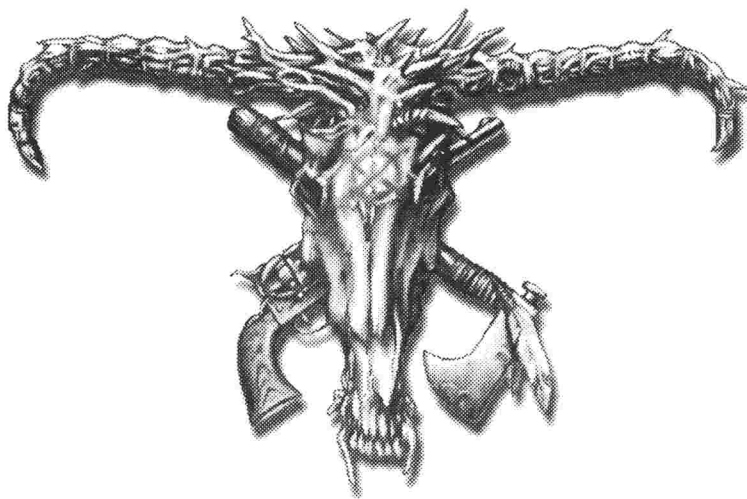
Odwrócenie uwagi, przyjacielu, oto na czym rzecz się opiera. Pozwolisz odkryć komuś co robisz, a on będzie w stanie cię rozpracować. Ale jeżeli zwrócisz jego uwagę na tego ślicznego ptaszka w lewej ręce, nawet nie pomyśli o tym, co robi prawa.

Moim skromnym zdaniem ludzie widzą to, w co wierzą, nie inaczej. Jeżeli jesteś wystarczająco sprytny, a ja jestem, będziesz w stanie przekonać ich do wszystkiego, do czego tylko zechcesz.

Cytat: „Lublin? To w Wisconsin? Skądże, ja pochodzę z Luizjany”.







ROZDZIAŁ TRZECI: MISTYCZNA ŚCIEŻKA



Pewnie nie możesz się doczekać, żeby obejrzeć w końcu te wszystkie kanty ukryte w „Księdze Gier”. Zanim to się jednak stanie, powinienes się dowiedzieć, w jaki sposób kanciarze uczą się nowych kantów.

ODKRYWANIE KANTÓW

Jak właściwie kanciarz znajduje nowe kanty? Nie może przecież wejść do sklepu i zamówić najnowszej wersji *Przyduszenia*. Podobnie, nie zamówi ich z katalogu Smitha i Robardsa. Zostają mu trzy drożysza: „Hoyle”, inni kanciarze i tajemne zapiski.

„HOYLE”

Każdy wydawca, wypuszczający własną edycję „Księgi Gier”, bezwiednie zamieszcza w niej zawarte w pierwszej wersji czary. Często są pełne pomyłek, błędów drukarskich, poprzestawiane, ale ktoś, kto wie czego szukać, jest w stanie czerpać z tekstu wiedzę potrzebną do opanowania kolejnego kanta. Najnowszą wersję „Hoyle’a” można nabyć za 25 centów.

Starsze wersje trafiają na Zachód o wiele rzadziej. Jeżeli już posiadasz egzemplarz, Szeryf powinien określić jej Niezawodność, podobnie jak przy gadżetach. Jeśli chcesz, by twój kanciarz nauczył się z niej czegoś nowego, rzuć k20. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy, bohater znalazł to, czego szukał. Jeśli większy,

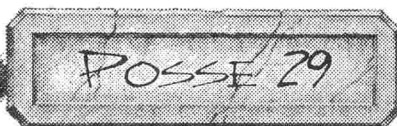
dzięki wytężonej pracy wydawcy, drukarza, redaktora i korekty, kant zatracił swe walory.

To, iż kanciarz odnajdzie potrzebną informację, nie znaczy wcale, że załapie o co w niej biega. Żeby ostatecznie stwierdzić, czy znalazł w swojej książce wszystko, czego potrzebuje do opanowania nowego kanta, musi wykonać test *wykształcenia*: okultyzm na Zwykłym (5) PT, plus 1 za każdy poziom Niezawodności poniżej 20. Oznacza to, że jeżeli kanciarz ma starszą kopię „Hoyle’a”, o Niezawodności 18, wykonuje test na PT równym $(5+2=) 7$. Comprendes?

Poniższa tabelka pokazuje średnią Niezawodność i cenę danego wydania. Przedstawione tu informacje powszechnie krążą pośród kanciarzy, Szeryf może jednak dokonywać zmian w zależności od jakości konkretnego egzemplarza. Warto również wspomnieć, że ceny wcześniejszych edycji rosną z roku na rok, w miarę jak coraz więcej ludzi poznaje sekrety Hoyle’a.

WYDANIA „KSIĘGI GIER HOYLE’A”

Rok wydania	Niezawodność	Cena
1769	—	17 000 \$
1780-1800	18	3 000 \$
1801-1820	16	200 \$
1821-1840	14	80 \$
1841-1860	12	20 \$
1861-1880	10	25 centów



KANCJARSKIE HANDLE

Kancjarze potrafią trzymać dziób na kłódkę. Niejednego uratowało to przed prezentem z konopnego krawata od podejrzliwych wieśniaków. Bywa jednak i tak, że jeden kanciarz trafi na drugiego i jeżeli nie pozabijają się od razu, to pewnie zaczną się wymieniać kantami.

Przy okazji każdego kanta, którego postać usługi kogoś nauczyć, uczeń musi wykonać Niesamowity (11) test *wykształcenia: okultyzm*. Udały oznacza, że pojął wszystko i może dopisać sobie staty kanta. Jeżeli test nie wyjdzie, to już nigdy nie może uczyć się tego kanta od tego nauczyciela (choć oczywiście może próbować go poznać z innego źródła).

Uczący może wykonać Zwykły (5) test *zawodstwa: nauczanie*. Każdy sukces dodaje 1 do testu ucznia.

TAJEMNE ZAPISKI

Jeżeli potrafisz komuś powiedzieć jak puszczać kanty, zapewne potrafisz to również zapisać i przekazać w ten sposób. Niektórzy kancjarze, szczególnie osiadli, prowadzą dzienniki wiedzy tajemnej. Jeśli inny czarownik przeczyta takie zapiski, ma szansę dowiedzieć się z nich czegoś pożytecznego o nauce kantów i może nawet poznać jakiś bliżej.



Jeżeli twoja postać przedziera się przez takie dzieło, Szeryf określa Poziom Trudności. Postać musi wykonać udany test *Sprytu*, by odnaleźć kanta i, jeśli to zrobi, może się go normalnie uczyć. Jeżeli nie znajdzie niczego, może te zapiski co najwyżej zużyć w celach higienicznych.

NAUKA NOWYCH KANTÓW

Gdy tylko postać znajdzie nowe kanty i zrozumie ich podstawowe zasady, może się nauczyć ich rzucania. Wydaje na jednego 5 punktów Nagrody i ślęczy nad nauką 2k20 godzin (z przerzucaniem asów).

Choć nie jest to konieczne, kanciarz, któremu się spieszy, może przyspieszyć sprawę, wykonując Zwykły (5) test *wykształcenia: okultyzm*. Każdy sukces skraca czas nauki o dwie godziny.

NAUCZYCIELE

Chociaż nikt się za kanciarza kanta nie nauczy, praca pod kierunkiem belfra również owocuje. Dobry nauczyciel może pokazać kanciarzowi wszystkie sekretne cyfry i kody odnoszące się do kanta, zmniejszając ilość zużywanego na naukę czasu.

Jeżeli kanciarz ma instruktora znającego dany kant, podzieli czas nauki przez dwa (już po wykonaniu testu *wykształcenia: okultyzm*, jeśli się na niego zdecydujesz).

WIELKA GRA

Aby rzucić czar, kanciarz musi odnaleźć manitou, wyzwać go na mentalny pojedynek i – co najważniejsze – wygrać. Jeżeli nie odnajdzie ducha lub, co gorsza, przegra, kant nie wychodzi. Przegranie pojedynku grozi dodatkowo sprzężeniem zwrotnym, ale nawet zwycięstwo nie daje gwarancji, że duch się nie odwinie.

ROZPOCZĘCIE

Pierwszym krokiem do pomyślnego zrobienia kanta jest otwarcie kanału do Krainy Wiecznych Łowów i skontaktowanie się z mieszkającymi tam manitou. Kanciarz wyobraża sobie samego siebie, wędrującego tam i wzywającego duchy na pojedynek szczęścia i umiejętności.

Kiedy to się uda, kanciarz może zrobić już tylko jedno – wyzwać demona na pojedynek umysłów. Im większy i potężniejszy jest manitou, tym potężniejszy będzie kant. Jeżeli w ogóle wyjdzie.

W przełożeniu na mechanikę gry, kanciarz musi w pierwszej kolejności wykonać test

umiejętności *kantowanie*. Rodzaj kostki zależy od cechy, na której bazuje kant. Jeżeli osiągniesz choć jeden sukces na PT Zwykłym (5), znaczy to, że twój kanciarz przyciągnął uwagę jakiegoś ducha i rozpoczął pojedynek woli.

Teraz ciągniesz pięć kart z pełnej (54 karty) talii. Za każde przebicie przy poprzednim teście dociągasz dodatkowy atut. Twoim celem jest ułożenie najlepszej ręki pokerowej (jeżeli nie znasz pokera to zajrzyj do tabelki na str. 33). Większość kantów wymaga pewnej minimalnej ręki, by zadziałać. Jeżeli nie osiągniesz tego minimum – zapomnij o czarach.

Ilość przebić pokazuje, jak mocny manitou ci się przytrafił. A im jest on twardszy, tym więcej kart ciągniesz, oddając w ten sposób jego potencjał mocy i zniszczenia. Oto dlatego lepsi kanciarze mają większe szanse, zarówno na sukces, jak i na sprzężenie – ciągną więcej kart. I tego się nie da przeskoczyć.

Czasami nieudany test umiejętności unie-możliwia próbę kontaktu z Krainą Wiecznych Łowów. Oznacza to, że kanciarz stracił koncentrację i manitou dał dyla.

POJEDYNEK

Jeżeli manitou przyłączy się do gry, kanciarzowi nie zostaje nic innego, jak wygrać pojedynek. Sama gra jest jedynie kanciarzskim wyobrażeniem pojedynku duchów. Amerykanie zwykle przedstawiają ją sobie w postaci pokera, ale inne nacje mogą to robić inaczej.

Zwycięstwo kanciarza zmusza manitou do przekazania mocy Krainy Wiecznych Łowów prosto w kant. Im potężniejszy manitou, tym więcej mocy może przekazać. A znajomość formuł Hoyle'a pozwala rzucającemu czar przekuć tę moc w pożądaną efekt.

Gdy wygra manitou, kant nie wychodzi. Czasami wykorzystuje on też kontakt kanciarza z wymiarem naturalnym, żeby przyłożyć mu ze sprzężenia. Zwykle obraca swój gniew na czarownika, choć zdarza się, że przy okazji parę innych duszyczek trafi do piekła – w dosłownym tego słowa znaczeniu.

W mechanice gry cały ten proces obrazują karty. Jeżeli kanciarz wyciągnie minimalną wymaganą rękę, wygrywa i może kantować. Jeśli wyciągnie przy okazji czarnego jokera, manitou ma okazję, żeby mu odpłacić.

Istnieje możliwość, żeby kanciarz wygrał, a mimo to dostał sprzężeniem. Jeśli kant wyjdzie pomimo sprzężenia, czarownik obrywa przy okazji; jeżeli zaś nie wyjdzie, manitou triumfuje w pełni i bez zwłoki bierze się za trzepanie kanciarzskiego tyłka.

DLACZEGO POKER?

Oryginalne wydanie książki Hoyle'a nie zawierało ani słowa o pokerze (który wtedy jeszcze nie istniał), lecz praktycznie wszyscy kanciarze z Zachodu używają go do zwizualizowania pojedynku – jest przecież najpopularniejszą z gier. Jasne, trafiają się stare przyki, wyobrażające sobie grę w postaci brydża, kości czy madżonga, a nawet pchelek, ale litościwie pominiemy ich milczeniem.

Jakiegokolwiek gry by kanciarz sobie nie wyobrażał, mechanika gry zawsze przedstawiać będzie pojedynek za pomocą pokera. Jeżeli bardzo się napalisz, żeby przedstawiać go za pomocą innej gry, rób jak uważasz. Tylko nie próbuj zmieniać mechaniki gry. Nie sądzimy, byś był w stanie oddać w inny sposób prawdopodobieństwa pokerowych rąk, których użyliśmy do określania trudności kantów.

SPRZĘŻENIE

I JAK GO UNIKAĆ

Interesuje cię to?

No dobra, na początek złe wieści. Bardzo ciężko jest umknąć przed gniewem manitou. Kanciarz, który ma niefort podczas robienia kanta, dostaje mentalnego klapsa, kończącego się siniakami na rozumku lub w trumnie.

Nie musisz ciągnąć żadnych kart. Kant nie wyszedł, a twój kanciarz obrywa sprzężenie zwrotne. Dziękuję za wspianą grę.

Zakładając, że nic nie schrzaniłeś, pociągnięcie czarnego jokera ma swoje dobre i złe strony. Dobrą jest to, że joker to karta zastępująca każdą inną – zawsze masz co najmniej parę, co wystarcza na większość kantów. Zła strona jest zaś taka, że obrywasz takim samym sprzężeniem, jak przy niefortownym rzucie. I nie ma przebaczenia.



KANTY

Oto cały powód bycia kanciarzem – ryzyko linczu z rąk rozwścieczonego tłumu, ściganie przez Rangerów i Agencję, doświadczanie gniewu demonów są tylko dodatkiem.

Na dalszych stronach znajdziecie zestaw całkiem nowych kantów oraz te stare, wypróbowane z podstawki. Złożyliśmy je do kupy, żeby było wygodniej z nich korzystać.

Ale nie tylko.

Przyjrzyj się bliżej kantom, nawet jeżeli już ich używałeś. Znajdziesz kilka subtelnych różnic. Poprawiliśmy opis niektórych, co bardziej skomplikowanych, i polepszyliśmy efekty innych. Mamy nadzieję, że polepszone kanty będą ci się bardziej podobać.

OPIS KANTÓW

Kanty mają pięć wyznaczników: Cecha, Ręka, Szybkość, Czas trwania i Zasięg.

Cecha to, jak sama nazwa wskazuje, cecha odpowiedzialna za rzucanie kanta. Podobnie jak umiejętności, kanty są zawsze przypisane do odpowiedniej cechy.

Ręka określa minimalny pokerowy układ kart, który kanciarz musi pociągnąć do odpalenia kanta. Lepsza ręka oznacza, że kant będzie mocniejszy lub będzie dłużej trwał, w zależności od tego, jakiego użyliśmy.

Szybkość to ilość akcji potrzebnych do zakończenia czarów. Kilka rzadkich kantów, jak *Pomocna dłoń*, *Wróż* czy *Deszczowiec*, może trwać ciut dłużej, co czyni je niezbyt przydatnymi w walce. Te kanty mają szybkość podaną w minutach, godzinach lub nawet dniach.

Kant, którego robi się minutę lub dłużej, wymaga również przyłożenia się do roboty. Rzucający musi cały czas spędzić wyobrażając sobie końcowy efekt. Jakikolwiek rozproszenie jego uwagi powoduje, że kant idzie w zapomnienie i trzeba zacząć od nowa. Nie musimy chyba tłumaczyć, że puszczanie co dłuższych kantów w ogniu walki jest praktycznie niemożliwe.

Jeżeli kant ma „(Zwiewanie!)” obok numerka, oznacza to, że zwykle jest używany jako odpowiedź na jakąś inną akcję i wymaga od kanciarza zwiewania, podobnie jak umiejętność *unik*. Oczywiście, wymaga też dostępnych Kart Akcji. Opis czaru wyjaśni ci dokładnie procedurę takiego działania.

Czas trwania to czas działania efektu kanta.

„Koncentracja” oznacza, że kanciarz musi być skoncentrowany i może w tym czasie podejmować tylko proste czynności, np. chodzić i mówić. Zdekoncentrowanie kanciarza oznacza natychmiastowe zaprzestanie działania kanta. Inne kanty mogą wymagać do podtrzymywania Tchu, niektóre zaś obu tych rzeczy, co oznacza, że jak długo kanciarz podtrzymuje koncentrację lub płaci punkt Tchu, efekt kanta trwa.

Zasięg to odległość, na jaką kant działa. Dla kantów działających na obszar to maksymalna odległość od kanciarza do centrum wydarzeń.

RĘCE POKEROWE

Wszystkie kanty bazują na najlepszym możliwym pokerowym układzie. Oto krótki opis każdego z nich, od najsilniejszego (rzadki królewski poker), do najsłabszego (pojedynczy as).

RECE POKEROWE

KANTY

Ręka	Karty
Królewski poker	10, walet, dama, król, as tego samego koloru
Poker	Sekwens pięciu kart w tym samym kolorze (np. 5, 6, 7, 8, 9, pik).
Kareta	Cztery karty o tej samej wartości (np. cztery walety).
Full	Trzy karty jednej wartości i dwie inne (np. trzy ósemki i dwa asy).
Kolor	Pięć kart w tym samym kolorze (np. as dama, 10, 5, 3 karo)
Strit	Sekwens pięciu kart w różnych kolorach np. 2 karo, 3 trefl, 4 trefl, 5 pik, 6 kier).
Trójka	Trzy karty o tej samej wartości (np. trzy szóstki).
Dwie pary	Dwa razy po dwie takie same karty (np. dwie dwójki i dwie dziewiątki).
Para figur	Para waletów lub wyższa. O ile opis nie mówi inaczej, jest normalnie traktowana jako para
Para	Dwie karty tej samej wartości, różnego koloru.
As	Pojedynczy as.

AMULET

Cecha: Wiedza**Ręka:** Trójka**Szybkość:** 3 dni**Czas trwania:** Trwale**Zasięg:** Dotyk

Krótką wiadomość dla tych, którzy nie spotkali się z określeniem – relikw jest to przedmiot w jakiś sposób napełniony magiczną energią, co przydarzyć się może na kilka sposobów. Niektóre same nabierają mocy, gdy używają ich jakieś ważne osoby – tak stało się na przykład z sześciostrażalcami Dzikiego Billa czy odznaką Earpa. Czasem, kiedy koleś wygrzebuje się z Tamtej Strony, może przywleć takie cudo ze sobą. Zdarzają się też, oczywiście, przedmioty umagicznione przez kanciarzy.

Nie dzieje się to jednak tak: hop-siup i chodźmy coś zjeść. Po pierwsze, przedmiot taki musi być w jakiś sposób szczególny. I nie chodzi o to, że ma być wysadzany rubinami – musi wziąć bezpośredni udział jakimś ważnym wydarzeniu; doskonale nadałby się na przykład pistolet, z którego John Wilkes Booth strzelał do Lincolna, czy pióro, którym podpisano Deklarację Niepodległości. Jak już się pewnie domyślasz, zdobycie takiej rzeczy jest zwykle najtrudniejszą częścią rzucania *Amuletu*.

Gdy kanciarz zorganizuje już odpowiedni przedmiot, musi zdecydować, jak ma na niego zadziałać *Amulet*. Dla przykładu, może chcieć, żeby broń zadawała więcej obrażeń lub żeby talia kart pomagała w kantowaniu – jedynym ograniczeniem mocy kanta jest wyobraźnia kanciarza (i chęć zachowania równowagi gry Szeryfa). Następnie czarownik informuje prowadzącego o swoich planach względem przyszłego *Amuletu*. Szeryf decyduje na podstawie opisu (dobrze jest posiłkować się tabelką konstrukcji gadżetów), jakiej ręki będzie do tego potrzebował.

Proces umagiczniania *Amuletu* wymaga spędzenia pełnych trzech dni w odosobnieniu, sam na sam z przedmiotem. Przez ten czas kanciarz układa niezwykle skomplikowanego i (wydawać by się mogło) niekończącego się pasjansa, robiąc tylko krótkie przerwy na sen i posiłki. Przerwanie gry na dłużej niż godzinę powoduje, że kant nie wychodzi. Pod koniec trzeciego dnia kanciarz wykonuje rzut na *kantowanie* i ciągnie karty.

Jeżeli wyciągnie przynajmniej minimalną rękę, *Amulet* uzyskuje moc. Ostateczne zdanie

należy tu do Szeryfa, ale nie powinna, odbiegać od tego, czego życzył sobie czarownik. Pociągnięcie wyższej ręki daje świeżo upieczonemu relikтови większe możliwości.

Jeżeli wśród pociągniętych kart pojawi się joker, nowy reliktyw zyskuje również skazę. Zależy ona zarówno od koloru jokera, jak i od poziomu umiejętności. Jej charakter zależy oczywiście od humoru Szeryfa, ale powinien w jakiś sposób wiązać się z przeszłością przedmiotu i równoważyć jego moc.

Kanciarz nie jest jakoś specjalnie związany z *Amuletem*, chyba że więź wynika z mocy przedmiotu. W innym przypadku każdy może bez przeszkód z niego korzystać.

ARGUS

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: Własna osoba

Porzekadło ludowe opowiada o ludziach mających oczy z tyłu głowy. Kanciarze mogą tę przenośnię zmieniać w fakt. Po użyciu tego kanta głowę maga otacza krąg widmowych, ledwie widocznych oczu – niczym głowę mitycznego Argusa. Dają one kanciarzowi pola widzenia 360°, przez co zdecydowanie trudniej

się do niego podkraść. Dostaje bonus +5 do wszystkich testów *Spostrzegawczości*, gdy ktoś usiłuje go zaskoczyć.

Niestety, ludzki umysł nie jest przyzwyczajony do pełnego zakresu widzenia. Większość kanciarzy po krótkim czasie traci orientację. Kanciarz używający *Argusa* przed dłuższy czas musi co pięć minut wykonywać Zwykły (5) test *Wigoru* lub dostanie mdłości, co oczywiście kończy czar.

AS W RĘKAWIE

Cecha: Wiedza

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: 1 dzień na poziom *kantowania* lub specjalny

Zasięg: Dotyk

Kanciarze rzadko współpracują z innymi. Ale kiedy już to robią, efekty są widowiskowe.

Ten kant pozwala obdarować inną osobę magicznym „Asem w rękawie”. Kanciarz wiąże kant, który ma w swoim repertuarze, z niewielkim przedmiotem (zwykle kartą do gry) i obdarowuje nim kogoś. Obdarowany może teraz użyć tego kanta tak, jakby sam był magikiem.

Gdy wreszcie odpali owego kanta, bierze do rzutu poziom *kantowania* od kanciarza, ale bawową cechę od siebie. Jeżeli się uda, ciągnie liczbę kart określoną rzutem. Ale to oznacza, że równie dobrze może w razie czego oberwać sprzężeniem. Jeżeli coś sknoci lub pociągnie *JAKIEGOKOLWIEK* jokera, ta frajda go nie ominie.

Oczywiście, nawet *As w rękawie* ma kilka ograniczeń. Po pierwsze, więź kanta z przedmiotem utrzymuje się tylko jeden dzień na poziomie *kantowania*. Po drugie, żadne kanty, które można rzucać tylko na innych (*Pomocna dłoń* itp.), nie podziałają ani na kanciarza, ani na osobę obdarowaną *Asem* – to musi być ktoś trzeci. Jeżeli kant można rzucić wyłącznie na siebie, działa on albo na magika, albo na obdarzonego *Asem*. Koniec końców, dopóki kant jest podczepiony pod *Asa*, kanciarz nie może go używać.

Velvet daje Pechowej Betty *Asa w rękawie*, z podłączonym do niego *Przyduszeniem*. Velvet ma *kantowanie* na poziomie 5, więc kant będzie do użytku przez pięć dni. Później Betty używa *Asa* do zniechęcenia naprzykrzających się kowbojów. Jej *Duch* wynosi k8 więc rzuca 5k8 dla określenia powodzenia. Nie jest jednak zbyt zaskoczona, gdy widzi trzy jedynki na kostkach i staje twarzą w twarz z manitou.



BAŚKA

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 25 jardów na poziom kantowania

Mało jest rzeczy, które bardziej drażnią manitou, niż konieczność spełniania zachcianek kanciarza. Z drugiej strony, nic bardziej nie uszczęśliwia wkurzonego demona, niż odrobina nieskrępowanej i nieuzasadnionej demolki. I na tym właśnie polega *Baśka*: rozpirza wszystko w drobny mak.

W odróżnieniu od *Przyduszenia*, ten kant działa tylko na przedmioty nieożywione. Nie zrani nikogo, ale pozwala wywalić drzwi z zawiasów lub cisnąć dużym, obitym blachą parochodem, który usiłuje cię rozjechać. Przydaje się, żeby połamać komuś lufę karabinu, albo zniszczyć gadżet. Każda żywa istota, przymocowana do rozwalanej rzeczy, pozostaje nietknięta (a przynajmniej nie grozi jej bezpośrednie niebezpieczeństwo).

Rzucona *Baśka* objawia się pod postacią wirującej kuli energii, która szybuje w kierunku celu i uderza w niego ze straszliwą siłą.

Podobnie jak przy *Przyduszeniu*, kanciarz musi nie tylko zrobić kanta, ale również trafić w cel. Użyj testu za powodzenia czaru również jako rzut za trafienie – nie ma modyfikatorów odległości, ale można przymierzyć (o ile zadeklaruje się to wcześniej, jak przy zwyczajnych strzałach mierzonych). Uszkodzenia zależą od pociągniętej ręki.

Baśka jest nieco wolniejsza niż *Przyduszenie*, zatem jeżeli cel widzi, na co się zanosz, i ma wolną kartę, może spróbować zejść z drogi. Dodaj +3 do jego uników (lub sterowania, jeżeli kanciarz zamierza się na pojazd, który ów prowadzi).

BAŚKA

Ręka	Uszkodzenia
Para	1k6
Para figur	3k6
Dwie pary	4k8
Trójka	5k8
Strit	6k8
Kolor	7k10
Full	8k10
Kareta	9k10
Poker	10k12
Królewski poker	10k20



BABEL

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta na poziom kantowania

Zasięg: 5 jardów na poziom kantowania

Ten niewielki, podręczny kant ułatwia życie, gdy kanciarz weźmie nieoczekiwaną kąpiel lub jego kumple nażrą się za dużo fasolki.

Czar tworzy wokół głowy kanciarza niewielką bańkę powietrza. Zakęcie wymienia przy tym regularnie zawartość *Bąbla*, czarownikowi nie grozi więc zaduch.

Bąbel może nie przepuszczać rozmaitych gazów lub płynów, wszystko w zależności od pociągniętej ręki, przydaje się więc w rozmaitych okolicznościach – od siedzenia w zadymionym pokoju, do podmorskiej żeglugi.

BABEL

Ręka	Otoczenie
As	Dym
Para	Trujące gazy, kant <i>Gaz bagieny</i>
Para figur	Woda

BUDY I BAJANIA

Cecha: Charyzma**Ręka:** Para**Szybkość:** 1**Czas trwania:** Koncentracja**Zasięg:** 5 jardów na poziom *kantowania*

Ulubiona zabawka rangerskich kanciarzy.

Bujdy i bajania zmieniają tak czyjeś słowa, że nawet najbardziej rzeczowe oświadczenie brzmi jak teksańskie przechwałki. Bez względu na to, co okantowany mówi, jego słowa zmieniają się w bajki dla potłuczonych. A jeżeli już przed rzuceniem kanta wzbudzały oburzenie, teraz będą brzmieć po prostu śmiesznie.

Słuchający okantowanego muszą wykonać test *Spostrzegawczości* o PT określonym przez pociągniętą rękę. Sukces oznacza, że zrozumieli ukrytą w słowotoku prawdę, choć nie znaczy, że w nią uwierzyli.

Jeżeli kant się nie uda, kanciarz gada, jakby się nawąchał oparów upiorytu.

BUDY I BAJANIA

Ręka	PT
Para	3
Dwie pary	5
Trójka	7
Strit	9
Kolor	11

CIĄGNIJ!

Cecha: Spryt**Ręka:** As**Szybkość:** 2**Czas trwania:** 1 runda**Zasięg:** 10 jardów na poziom *kantowania*

Jasny umysł i szybka ręka dają kanciarzowi przewagę nad przeciwnikiem. Jeżeli więc twój kanciarz nie posiada tych cech, warto by było pomyśleć nad wprowadzeniem *Ciągnij!* do repertuaru, daje on bowiem tobie lub komukolwiek znajdującemu się w zasięgu dodatkowe akcje.

Kantowany dostaje tyle dodatkowych Kart Akcji, ile pokazuje tabelka. Jeżeli okażą się wyższe od aktualnej Karty Akcji, musi ich natychmiast użyć (choć jedną może schować do rękawa).

CIĄGNIJ!

Ręka	dodatkowe Karty Akcji
As	1
Para	2
Dwie pary	3
Trójka	4
Strit	5

CIEŻKA WODA

Cecha: Duch**Ręka:** As**Szybkość:** 2**Czas trwania:** Koncentracja**Zasięg:** 50 jardów na poziom *kantowania*

Kant powoduje, że woda staje się gęstsza niż zupa czy syrop. Gęstnieje tak i gęstnieje, w zależności od pociągniętych kart, na obszarze o średnicy 10 stóp na poziom *kantowania*.

Na asie woda zaczyna płynąć wolniej i łatwiej utrzymać się na jej powierzchni – pływak dostaje bonus +3 do testów *pływania*. Statki i łodzie tracą jedną czwartą szybkości.

Na parze woda staje się na tyle lepka, że nie trzeba rzucać na *pływanie*, chyba że w chwili zrobienia kanta ktoś siedział pod powierzchnią. W takim przypadku musi szybko zrobić Zwykły (5) test *pływania*, żeby znaleźć w syropie drogę na powierzchnię. Pojazdy wodne tracą połowę prędkości.

Jeżeli kanciarz pokaże dwie pary, woda tężeje niemal w galaretkę. Jeżeli ktoś akurat nurkował, a nie chce na wieki dołączyć do rybek, musi wykonać Poważny (7) test *pływania*. Tempo statków wynosi tylko ćwierć normalnej wartości.

Jeżeli wyjdzie strit, woda prawie staje się ciałem stałym. Każdy zanurzony, jeżeli nie zrobi Niesamowitego (11) testu *pływania*, już się nie wynurzy. Dopóki kant trwa, łodzie nie ruszą się nawet o cal.

Jeżeli kanta użyć na ruchome piaski (naturalne lub magiczne) albo bagno, traktuj pociągniętą rękę jako wyższą o dwa poziomy.

CMENTARNE MGŁY

Cecha: Wiedza**Ręka:** As**Szybkość:** 2**Czas trwania:** 10 minut na poziom *kantowania***Zasięg:** 5 jardów na poziom *kantowania*

Nie ma to jak porządna, gęsta mgła, w której człowiek może się ukryć, jeśli chce się stać niewidzialny. Taką właśnie mgłę, gęstą i pokrywającą wybrany obszar, można osiągnąć za pomocą kanta *Cmentarna mgła*. Zasnuwa ona obszar o promieniu do 40 jardów na poziom *kantowania* i dochodzi do 30 stóp nad poziom gruntu.

Na zamglonym obszarze widoczność ulega znacznemu ograniczeniu, a słuch i węch zostają przytłumione. Maksymalna widoczność określona jest przez pociągnięte karty, a wszystkie testy *Spostrzegawczości* mają -2 do kostek.

Cmentarne mgły, jeżeli użyć ich dyskretnie, rzadko wzbudzają czyjeś podejrzenia. Widząc gęstą mgłę w środku nocy, ludkowie zostają w domu, nie wiążąc tego faktu z kanciarzem.



Mgły działają najlepiej przy dużym zachmurzeniu lub w nocy. Przy silnym słońcu mgła się rozprasza, utrzymując się tylko przez minutę na poziom *kantowania*.

MENTARIE MGŁY

Ręka	Maksymalny zasięg widoczności
As	20 jardów
Para	10 jardów
Dwie pary	10 stóp
Trójka	5 stóp
Strit	2 stopy

CZARNA BŁYSKAWICA

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Są ludzie, o których się mówi, że są elektryzujący. Kanciarz z *Czarną błyskawicą* zmienia przeniósnię w fakt.

Ten kant ładuje ręce kanciarza rodzajem dziwnej, mrocznej elektryczności, którą może on cisnąć w następnych akcjach. „Naładowanie” rzucającego określają kości, zależne od pociągniętej ręki. Ładunek utrzymuje się przez 1 rundę na poziom *kantowania*.

Kanciarz może na swoich akcjach miotać *Błyskawice* tak długo, jak długo pozostają mu ładunki. Ilość kostek obrażeń określa się dla każdej *Błyskawicy* osobno, a jedynym ograniczeniem jest fakt, że ich liczba nie może przekroczyć poziomu *kantowania*. Odejmij ilość wydanych kości od ładunku jaki kanciarz posiada. Gdy zużyje wszystkie ładunki, kant się kończy.

Rzucenie *Czarnej błyskawicy* wymaga Zwykłego (5) testu *rzucania: Czarna błyskawica*. Cel otrzymuje bonusy za przeszkody, ale nie ma modyfikatorów odległości. Osłona noszona na ciele nie chroni przed obrażeniami od *Błyskawicy*. Nie można wykonywać strzałów mierzonych.

Jeżeli „naładowany” kanciarz wykona atak na pięści, trafiony przeciwnik dostaje (oprócz zwykajnego ciosu) obrażenia od wszystkich ładunków.

Jeśli rzucający czar kanciarz jest mokry, sam dostaje obrażenia.

 Velvet ma poziom *kantowania* 3 i *Czarną błyskawicę*. Robiąc kanta, wyciąga strita, rzuca 3k6 i otrzymuje w efekcie 12 ładunków, każdy zadający k10 obrażeń. Pierwsza błyskawica o mocy 3k10 leci w nie-szczęsnego rewolwerowca. Bez względu na

to, czy dojdzie celu, czy nie, Velvet ma jeszcze do rozdania *Błyskawice* warte 9k10 – pozostanie naładowany, dopóki nie rzuci wszystkich lub nie miną trzy rundy.

CZARNA BŁYSKAWICA

Ręka	Obrażenia	Ładunki
Para	k4	k4 na poziom <i>Ducha</i>
Dwie pary	k6	k4 na poziom <i>Ducha</i>
Trójka	k8	k4 na poziom <i>Ducha</i>
Strit	k10	k6 na poziom <i>Ducha</i>
Kolor	k12	k6 na poziom <i>Ducha</i>
Full	k20	k6 na poziom <i>Ducha</i>

CZŁOWIEK-MUCHA

Cecha: Duch

Ręka: Para figur

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

Zasięg: Dotyk

Gdy umrze ktoś bogobojny, aniołowie wiodą go do nieba. Problem w tym, że nie każdy może tyle czekać.

Dłonie i stopy *Człowieka-muchy* stają się nagle niezwykle lepkie. Pozwala mu to wspinać się praktycznie po każdej powierzchni. Tylko te najtrudniejsze wymagają Łatwego (3) testu *wspinaczki*. Ta zdolność działa nawet, gdy ma buty i rękawice.

Kant ten może przydać się również do przytrzymania kogoś lub czegoś, albo by podnieść z ziemi coś małego, nie zaciskając dłoni. Przy próbie chwytania lub utrzymania czegoś, kanciarz dodaje do rzutów poziom *kantowania*.

CZŁOWIEK-WIDMO

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 2

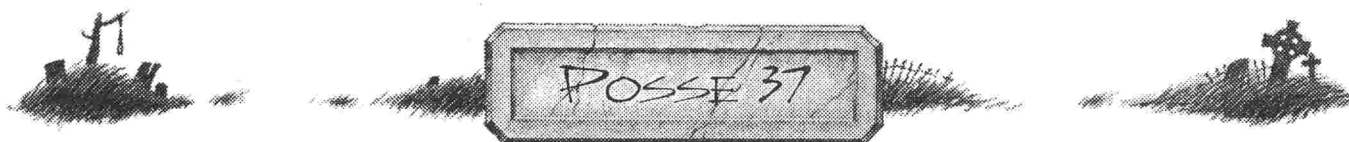
Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: Własna osoba

Ulubiony kant wszystkich tajniaków i szpicli.

Człowiek-widmo otula kanciarza warstwą cieni, która wprawdzie nie czyni go niewidzialnym, ale daje bonusy do *skradania*. Para dodaje +5 do rzutów, a lepsza ręka – +2 za każdy poziom.

Kanciarz musi nadal poruszać się chyłkiem. Nic nie wywołuje takiej sensacji, jak głęboki cień, maszerujący środkiem ulicy w samo południe. Takie akcje kończą działanie czaru.





DALEKOMYSK

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: 1 mila na poziom *kantowania*

Miła sztuczka, gdy nie możesz nigdzie znaleźć telegrafu. Ba, to lepsze niż udziały w Western Union!

Tym kantem można przesyłać myśli na duże odległości. W zależności od pociągniętej ręki, przekazać można uczucia, a nawet pełny telepatyczny dialog.

Przy robieniu kanta, kanciarz decyduje, z kim zamierza się skontaktować. Jeżeli cel jest poza zasięgiem, czar i tak działa, choć wiadomość zostanie bez odpowiedzi.

Kant nie daje kanciarzowi wiedzy o tym, gdzie dokładnie znajduje się jego rozmówca, choć oczywiście przy pełnym myślowym dialogu można sobie takie rzeczy wytłumaczyć.

DALEKOMYSK

Ręka

As

Para

Dwie pary

Trójka

Wiadomość

Proste emocje

Jedno zdanie

Dokładna wiadomość

Pełny dialog

DESZCZOWIEC

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: 1 godzina na poziom *kantowania*

Zasięg: 1 mila na poziom *kantowania*

Choć wielu hosztaplerów, obwozących się po Dziwnym Zachodzie w krzykliwie wymalowanych wozach, twierdzi, że potrafi sprowadzać deszcz, tylko niektórym się to udaje. A dokładnie tym, którzy opanowali kant *Deszczowiec*, pozwalającym ściągnąć opady nawet z bezchmurnego nieba.

Zmiany pogodowe zachodzą na całym obszarze działania kanta. Dokładna zmiana zależy oczywiście od pociągniętej ręki – zjrzyj do tabelki *Deszczowca* i znajdź aktualną pogodę (ostateczne słowo należy do Szeryfa). Minimalna ręka pozwala zmienić aurę o jedną pozycję w dół w kierunku nawałnicy. Każda ręka powyżej minimum przesuwą cię o kolejną linijkę.

Kantujący nie ma kontroli nad warunkami atmosferycznymi i zawsze zleje go do suchej nitki. Chociaż kant działa przez godzinę na poziom umiejętności, jeżeli wywoła ulewę lub gorzej, trwa, dopóki nie zakończy się w sposób naturalny – czyli kiedy Szeryf zechce.

Szamańska przysługa *Uderzenie błyskawicy*, użyta wraz z *Deszczowcem*, doprowadza od razu do burzy. Ten kant ułatwia też rzucenie *Teksańskiego tornada* podczas ulewy, dając +5 do rzutu.

DESZCZOWIEC

Aktualna pogoda

Skwar/susza

Mocne słońce

Słonecznie

Zachmurzone

Mżawka

Deszcz

Ulewa

Oberwanie chmury

Burza z piorunami

Nawałnica

DUPERELE

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: Dotyk

Kiedy oszukujesz przy grze lub znalazłeś się w niewłaściwym czasie w niewłaściwym miejscu, i to bez broni, przydadzą ci się *Duperele*. Sprawdzają się one również znakomicie podczas występów scenicznych.

KANTY

Ten kant pozwala kanciarzowi sięgnąć do kieszeni, sakwy lub torby i wyciągnąć stamtąd jakikolwiek niewielki, zwyczajny przedmiot. Ręka zależy od tego, co kanciarz ma nadzieję wyciągnąć. W ten sposób można wyczarowywać monety, ale (jak wszystkie inne wyczarowane duperele) egzystują one w naszym świecie jedną rundę na każdy poziom *kantowania*. Gdy zdecyduje się na broń, jest ona zawsze załadowana, choć nie należy liczyć na dodatkową amunicję.

Jeśli chce się wyciągnąć jakiś szczególny przedmiot – np. klucz do otworzenia określonego zamka – trzeba mieć więcej niż dwie pary. O koniecznej ręce decyduje Szeryf.

DUPERELE

Ręka	Rodzaj przedmiotu
As	Zapałka, centówka
Para	Chusteczka, losowa karta, dziesięciocentówka
Para figur	Derringer, nóż, ćwierćdolarówka
Dwie pary	Pistolet, piątak, określona karta

DUSZNOŚCI

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 25 jardów na poziom *kantowania*

O ile *Przyduszenie* jest najlepszym przyjacielem kanciarza, o tyle *Dusznosci* są kumplem, którego bierze się na imprezę. Podobnie jak przy *Przyduszeniu*, z ręki kanciarza tryska widmowa energia, wybuchając w zasięgu kanta. Promień wybuchu wynosi 1 jard na poziom *kantowania*. Każdy znajdujący się w strefie wybuchu otrzymuje obrażenia zależne od układu kart. Kant działa na te same cele, co *Przyduszenie*.

Podobnie jak w przypadku wybuchu dynamitu, określ całkowitą ilość ran otrzymywanych przez okantowanego. Potem sprawdź, w jakich miejscach te rany się znajdują. Trafienie w czerep lub tułów nie daje dodatkowych obrażeń. Przed tym kantom nie chroni żadna osłona.

DUSZNOŚCI

Ręka	Obrażenia
Para	1k4 Tch
Para figur	2k4
Dwie pary	3k6
Trójka	4k8
Strit	5k8
Kolor	5k10
Full	6k10
Kareta	6k12
Poker	7k12
Królewski poker	8k12

DYMY PIEKIELNE

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Nic dziwnego, że kanciarze mają wśród bogobojnego ludu tak kiepską reputację, skoro istnieją kanty jak ten. *Dymy piekielne* pozwalają kanciarzowi przywołać kawałek siarki... prosto z piekła. Żółtawy dym, jaki siarka wydziela, dusi i oślepia wszystkich w pobliżu. Czarownik może siarkę rzucić, porzucić, wyrzucić lub nosić ze sobą, choć nie staje się przez to odporny na jej działanie.

Aby rzucić czar, kanciarz potrzebuje płonących węgli. Wkłada rękę w płomień (które w jakiś sposób pozwalają mu sięgnąć prosto do piekła) i wyciąga rzeczony kawałek siarki, otrzymując przy tym 1k6 obrażeń. Odłamek natychmiast zaczyna dymić, pokrywając obszar o promieniu 10 stóp na poziom *kantowania* chorobliwą, bładożółtą chmurą, której żaden wiatr, ani magiczny, ani naturalny, nie jest w stanie rozwiać. Istoty, które znajdują się w kłębach piekielnego dymu, odczuwają pieczenie oczu, skóry i w płucach.



Dopóki kant nie przestanie działać, wszystkie rzuty na cechy i umiejętności wykonywane przez zaznaczonych zmniejszane są o 2, a ponadto pod koniec każdej rundy tracą oni Dech. Ile dokładnie – sprawdź, amigo, w tabelce. Modyfikatory utrzymują się przez cały czas przebywania w chmurze i jeszcze przez dwie rundy od opuszczenia jej; Dech przestaje natomiast spadać z chwilą wyjścia na świeże powietrze – od tej pory można go normalnie odzyskiwać.

DM PIELNE

Ręka	Strata Tchu na rundę
As	1k4
Para	1k6
Para figur	1k8
Dwie pary	2k6
Trójka	2k8
Strit	2k10

DZWONEK ALARMOWY

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 10 jardów na poziom *kantowania*

Jak najszybciej trafić do świeżo wykopanego grobu? Dać się złapać z ręką w nocniku! Oczywiście w przenośni, choć atakujący zniemacka mają niewątpliwą przewagę nad swymi ofiarami. Ale *Dzwonek alarmowy* może pomóc kanciarzowi otrząsnąć się z zaskoczenia.

Liczba ludzi, którą kanciarz może zaalarmować, zależy od pociągniętej ręki. Minimalna pozwala powiadomić dwie osoby. Każdy kolejny układ dodaje następne dwie. Postawieni na nogi *Dzwonkiem alarmowym* przestają być zaskoczeni i mogą działać w tej rundzie.

Każdy, na kogo zadziała kant, wykonuje Zwyloty (5) test *Szybkości* i ciągnie karty, jakby to był początek rundy. Karty, które już przeszły, zostają odrzucone, a akcje przepadają – żadnego chowania do rękawa. Pozostałe karty pozwalają normalnie działać, gdy przyjdzie ich kolej. W kolejnych rundach rzuca się na *Szybkość* normalnie.

Ronana i Velveta atakuje banda Siuksów. Kanciarzowi udaje się test zaskoczenia, lecz rewolwerowiec nie zdaje. Velvet rzuca za *Szybkość* i zyskuje dwie akcje – dziesiątkę kier i siódmkę pik. Wiedząc, jak Ronan radzi sobie w walce, Velvet na dziesiątkę rzuca na niego *Dzwonek alarmowy*. Udaje się: pociągnął parę. Ponieważ rzuca kant tylko na jedną osobę – wszystko jest

jak trzeba. Ronan otrząsa się z zaskoczenia i wykonuje rzut swą na *Szybkość* ciągnąc cztery karty. Są to as pik, walet karo, dziewiątka trefl i piątka trefl. As i walet już były, więc trzeba je odrzucić, ale Ronanowi zostaje jeszcze dziewiątka i piątka.

FANTA-SMAGORIA

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Kto najlepiej wie, jak przstraszyć kolesia? Manitou! A ten kant pozwala demonom podzielić się tą wiedzą, wywołując obrazy z koszmarów ofiary i stawiając je z nimi twarzą w twarz. I choć nieszczęśnik tylko ma przerażające wizje, traktuje je zupełnie poważnie.

Każdy okantowany tym czarem musi wykonać test *jaj* przeciw terrorowi podanemu w tabelce. Postaci, które nie przejdą testu, muszą przejść do **Tabeli cykora**. Jeśli się uda, hombra przechodzi lekki dreszczyk.

Wyrzebańcy są niezwykle uczuleni na ten kant i przy teście *jaj* odejmują -2.

FANTA-SMAGORIA

Ręka	Terror
As	3
Para	5
Dwie pary	7
Trójka	9
Strit	11
Kolor	13

GAZ BAGIENNY

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: 25 jardów na poziom *kantowania*

Niewiele rzeczy śmierdzi gorzej niż cuchnące rozlewisko. Zgniły odór sprawia, że aż mózg się marszczy – oczywiście u tych, którzy go posiadają. Gaz bagieny powoduje wydzielanie chmurki gnijącego metanu nad terenem o średnicy 5 jardów na poziom *kantowania*.

Smród z tej chmury powoduje, że wszystkie testy *Spostrzegawczości* oparte na węchu wykonuje się w jej pobliżu z modyfikatorem -6. Dodatkowo każdy znajdujący się w smrodliwym obszarze otrzymuje modyfikatory do testów cech i umiejętności, co podano w tabelce.

Największym jednak zagrożeniem *Gazu bagieny* jest to, o czym wie każdy górnik

KANTY

i miłośnik „ogni bengalskich”: metan jest niezwykle łatwopalny.

Jeżeli *Gaz bagieny* zetknie się z otwartym ogniem, natychmiast eksploduje, zadając obrażenia wszystkim w zasięgu. Z powodu dużej szybkości rozprzestrzeniania się ognia, nie podpala on niczego innego, chyba że jest niezwykle łatwopalne.

Modyfikatory do testów cech i umiejętności oraz obrażenia zadawane przez płomienie zależą od pociągniętej ręki.

GAZ BAGIENNY

Ręka	Obrażenia	Modyfikator
As	Brak	-1
Para	1k4 Tchu	-2
Para figur	1k6	-2
Dwie pary	2k4	-3
Trójka	2k6	-3
Strit	3k6	-4
Kolor	4k6	-5
Full	5k8	-5
Kareta	6k8	-6
Poker	7k10	-6
Królewski poker	8k10	-8

GEJZER

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 3

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 20 jardów na poziom *kantowania*

Mając *Gejzer*, zaoszczędzisz na biletach do Yellowstone.

Kanciarz wywołujący *Gejzer* wysyła otrzymaną od manitou energię głęboko pod ziemię, podgrzewając znajdującą się tam wodę, aż tryska we wskazanym przez niego miejscu. Kant działa nawet na tak bezwodnych terenach jak, dajmy na to, pustynia Mojave. Po prostu manitou kopie wtedy nieco głębiej.

Erupcja wrzącej wody i pary osiąga wysokość pięciu jardów, pokrywając obszar o średnicy jar-da. Każdy znajdujący się w tym obszarze otrzymuje podczas wybuchu pełne obrażenia, a znajdujący się w promieniu 3 jardów – połowę.

Dzięki hałasowi poprzedzającemu wybuch, co bardziej zręczni mogą spróbować wycofać się na upatrzone pozycje. Wystarczy, że wykonają Poważny (7) test *Sprawności* – mogą wtedy odskoczyć od epicentrum na odległość pozwalającą zmniejszyć otrzymywane obrażenia. Ludzie, którzy dostawaliby pełne rany, otrzymają połowę, a ci, co i tak wzięliby połowę, nie dostają żadnych. A jeśli i tak nie groziły im obrażenia, mają przynajmniej lepszy widok.

Obrażenia od *Gejzeru* rozlicza się podobnie jak te od eksplozji: po ustaleniu całkowitej ilości zadanych ran, rozdział obrażenia pomiędzy różne części ciała, przypisując losowo miejsce trafienia każdej ranie.

Przed obrażeniami *Gejzeru* nie chroni osłona, choć pełne ubranie wodoszczelne, jak na przykład strój nurka od Smitha i Robardsa, dzieli ilość obrażeń na pół.

GEJZER

Ręka	Obrażenia
Para	4k4
Dwie pary	5k6
Trójka	6k6
Strit	6k8
Kolor	7k10
Full	8k10
Kareta	9k10
Poker	10k12
Królewski poker	11k12

GRA Z LOSEM

Cecha: Duch

Ręka: Para figur

Szybkość: 1

Czas trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk



KANTY

Płać i spróbuj szczęścia.

Ten kant pozwala na niewielki hazardzik z własnym przeznaczeniem. By go użyć, kanciarz musi na początek zapłacić białego Sztona Losu. Na wejście.

Jeżeli mu się poszczęści, zdobywa kontrolę nad przyszłymi wydarzeniami. Objawia się to za pomocą dodatkowych Sztonów Losu, które otrzymuje.

Jeśli zaś ma niefart, to oprócz normalnego sprzężenia, traci jeszcze swe wszystkie sztony. A jeżeli już żadnego nie ma, Szeryf ciągnie sobie trzy Sztony Losu z puli.

I co, masz dziś farta?

GRA Z LOSEM

Ręka	Zdobyte sztony
Para figur	2 białe
Trójka	2 białe, czerwony
Strit	2 białe, czerwony i niebieski

GROMOWKA DNY

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 25 jardów na poziom *kantowania*

Miałeś kiedykolwiek kłopoty ze zwróceniem na siebie uwagi w saloonie pełnym rozbawionego towarzystwa?

Ten kant wywołuje w miejscu wskazanym przez kanciarza i znajdującym się w zasięgu głośnie uderzenie pioruna. Grom dźwięczy z taką siłą, że każdy w promieniu 5 jardów na poziom *kantowania* musi wykonać test *Wigoru* o PT określonym ręką kanciarza. Podstawowy wynosi 3, a każda kolejna ręka dodaje do niego +2.

Każdy, komu nie wyjdzie test w szoku – podobnie jak w przypadku odniesionych ran – musi wykonywać kolejny test *Wigoru* (przy tym samym PT) na każdej akcji, dopóki nie dojdzie do siebie. Ponadto każdy, kto nie zda pierwszego testu *Wigoru*, traci słuch na 2k10 rund. Ci, którym test wyszedł, tracą słuch tylko na 1k6 rund.

Kolesie z kiepskim słuchem dostają bonus do rzutu równy wartości ich zawady. Nawet głusi jak pień nie są odporni na grzmot pioruna.

HART DUCHA

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Tym kantom czarownik daje dowolnej osobie (ale nie sobie) *Hart ducha* – chwilowy przypływ sił życiowych, przekraczających zwyczajowy limit. Konkretnie podnosi Dech takiego delikwenta o liczbę zależną od pociągniętej ręki. Jakiegokolwiek straty Tchu są w pierwszej kolejności odliczane z nadmiarowego zasobu. Gdy kant kończy swe działanie, dodatkowy Dech znika.

Kanta użyć można również do cucenia leżącego bez tchu towarzysza. Oczywiście gdy kant się kończy, kolesiowi znowu urywa się film, aż do wyleczenia go konwencjonalnymi metodami.

HART DUCHA

Ręka	Dodany Dech
As	5
Para	10
Dwie pary	15
Trójka	25
Strit	40

INCOGNITO

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: Dotyk

Ten kant spodobałby się Edgarowi Allanowi Poe. Pozwala ukryć się w szczerym polu, zupełnie jak w „Skradzionym liście”.

Kant ukrywa daną osobę za zasłoną magii, sprawiając, że większość kolesi po prostu ją ignoruje. Nie czyni jej to jednak niewidzialną, a tylko trudną do zauważenia. Zasłona całkowicie zależy od magii, dodatkowe próby ukrycia się nie czynią jej więc silniejszą.

Jako że *Incognito* działa bezpośrednio na obserwatora i nie zależy od *skradania*, PT testu *Ducha* potrzebnego do zauważenia „ukrytego” zależy tylko od pociągniętej ręki. Rzut wykonuje się automatycznie, gdy tylko okantowany znajdzie się w polu widzenia patrzącego. Każdy, komu wyjdzie test, spostrzeżę kolesia i może pokazać go innym (dając im w ten sposób +5 do rzutu na *Ducha*).

Jeżeli kanciarz użyje tego czaru, gdy cel jest pod obserwacją, niewiele zdziała. Każdy, kto wywala gały na ofiarę czaru, otrzymuje +5 do testu *Ducha*. Podobnie dzieje się, gdy okantowany wykona jakąś głośną akcję, np. strzeli z broni palnej, rzuci się na kogoś, zrobi głośniego lub widowiskowego kanta bądź zacznie gadać. Akcje tego typu także dają +5 do testu *Ducha*. Niektórych rzeczy nie da się zignorować.

Kanciarz widzi tego, na kogo rzucił kant.



INCOGNITO

Ręka	PT testu <i>Ducha</i>
As	3
Para	5
Para figur	7
Dwie pary	9
Trójka	11

KAMELEON

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: Dotyk

Być może twój kanciarz jest poszukiwany przez prawo, albo po prostu w saloonie siedzi ktoś, z kim nie chce mu się gadać. Tak czy inaczej, zmiana wyglądu na życzenie jest niezwykle poręczną umiejętnością.

Czar pozwala kanciarzowi na zmianę wyglądu – będzie przypominać kogoś innego. Zmiana nie ogranicza się wyłącznie do twarzy, ale dotyczy całego ciała. Kant pozwala na pozorną zmianę płci, ale nie jest w stanie przeskoczyć znaczących zmian w budowie ciała. Zatem kurduplowaty kanciarz nie zmieni się w wielkiego

łamignata. Kanciarz może oczywiście zmieniać się w osoby, które wcześniej widział – osobiście lub w jakikolwiek inny sposób.

Kanciarz dostaje +5 do rzutów na *charakteryzację*. O ile zatem nie schrzani rzutu, ma gwarantowany co najmniej jeden sukces. A i to nie wszystko, bo za każdą rękę powyżej pary otrzymuje dodatkowe +2.

KISZKI MARSZA...

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Głód to nic śmiesznego – wystarczy zapytać o to pioniera, któremu w środku mroźnej zimy skończyło się jedzenie. Zazwyczaj jednak śmierć głodowa przychodzi zbyt wolno, by użyć jej w pojedynku strzeleckim. Ale za pomocą *Kiszek* można przyspieszyć naturalny proces.

Kanciarz i jego ofiara wykonują przeciwstawny test *Ducha*, przy czym kanciarz dodaje 2 za każdą rękę powyżej minimum. Jeżeli wygra, ofiara traci tyle Tchu, ile wyniosła różnica, musi jej jednak zostać przynajmniej 1 punkt. Każdy, komu pozostanie wyłącznie ten ostatni punkt,

traci zainteresowanie sytuacjami nie powodującymi bezpośredniego zagrożenia życia i zaczyna poszukiwać jedzenia, nie zważając na to, że ktoś mógłby to niecznie wykorzystać.

Kant nie działa na wynaturzenia i wygrzebańców.

KONFUZJA

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Używający *Konfuzji* kanciarz nie tylko potrafi sprawić, że coś wyda się trudniejsze – może to faktycznie utrudnić!

Czar podnosi Poziom Trudności dowolnego testu cechy lub umiejętności. Przebicie liczy się z nowego PT. *Konfuzja* wpływa również na umiejętności magiczne, jak kanty, rytuały a nawet testy wiary świątobliwych.

Konfuzja działa tylko na najbliższą akcję, którą ofiara wykonuje. Jeżeli w tym czasie nie wykona żadnego testu cechy lub umiejętności, to kant odchodzi w niebyt. Podobnie dzieje się, gdy ofiara przez całą rundę nie podejmie ŻADNYCH akcji.

Wzrost Poziomu Trudności zależy od pociągniętej ręki. Najniższa podnosi PT o +2. Każda następna dodaje kolejne 2.

KONTRA

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1 (Zwiewanie!)

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Kiedy inni ludzie usiłują zrobić ci krzywdę, *Skontruj* ich – to chroni przed wrażliwymi zakusami. Pozwala bowiem popsuć cudzego kanta!

Kanciarz zmusza swego manitou do ataku na przyzwanego przez rywala demona. Im jest on potężniejszy, tym jest to, jasna sprawa, trudniejsze. Ten kant działa tylko przeciwko czarnej magii, mocom wygrzebańczym i innym kantom, nie radzi sobie natomiast z mocą przysług i cudów.

Aby *Skontrować*, kanciarz musi zwiewać.

Po wydaniu Karty Akcji, kanciarz wykonuje rzut i porównuje swoją rękę z poziomem *kantowania* lub mocy przeciwnika. Tabela obok określa rękę potrzebną do przewyższenia danego poziomu. Jeżeli kant się powiedzie, zamierzenia przeciwnika spalą na panewce. Przeciwnik musi sprawdzić, czy nie grozi mu sprzężenie (lub niewypał dla czarnej magii). Jeżeli *kontra* nie wyjdzie, czar przeciwnika działa normalnie.

Ten kant chroni tylko przed pojedynczym rzuceniem czaru. Przeciwnik może puścić tego samego lub dowolnego innego kanta w swej następnej akcji.

Velvet stoi twarzą w twarz z kultystą, który właśnie zamierza uszkodzić jego ulubiony garnitur z zielonego aksamitu lodowymi *Gromami zagłady*. Kanciarz nie ma co prawda kart w rękawie, ale pozostaje mu jedna Karta Akcji. Velvet zrzuca ją i skutecznie swoją magię. Velvet pociągnął parę, a poziom czaru kultysty wynosił tylko 2, więc *Gromy zagłady* nie wychodzą. Jedyne, co kultysta może zrobić, to sprawdzić, czy nie ma czasem niewypału.

KONTRA

Ręka	Poziom przeciwnika
As	2
Para	3
Dwie pary	4
Strit	5
Kolor	6
Full	7
Kareta	8
Poker	9
Królewski poker	każdy

KULE NOSZONE PRZEZ BOGA

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: 1 jard

Czasem trafi ci się kula z twoim imieniem, a jeżeli go tam nie ma, kanciarz z *Kulami noszonymi przez Boga* może je tam umieścić! Kant neguje ujemne modyfikatory do strzelania, niosąc pewnie kulę prosto w cel. Wielu kanciarzy używa *Kul noszonych przez Boga*, żeby wykonać sztuczki z bronią.

Okantować można siebie lub kompana. Kant nie dodaje żadnych bonusów do trafienia, likwiduje tylko ujemne modyfikatory rzutu na *strzelanie*. Ile likwiduje – zależy od pociągniętych kart. Minimalna ręka neguje modyfikator -2, a każda ręka powyżej – kolejne -2.

Dodatkowo, nadnaturalnie kierowane pociski zadają poważniejsze rany. Okantowany może przerzucić wszystkie jedyne na kostkach obrażeń. Raz rzucony kant działa na każde *strzelanie*, aż do końca działania. *Kule noszone przez Boga* nie negują modyfikatorów wynikających z siekania.



KANTY

 Velvet staje twarzą w twarz z wkurzonym wygrzebaniec. Nie chce ujawniać swych kanciarских zdolności przed obserwującym walkę tłumem, *Przyduszenie* nie wchodzi więc w rachubę. Decyduje się na *Kule noszone przez Boga*, wyciągając trójkę, co pozwala na zanegowanie modyfikatora -10. W następnej akcji Velvet wyciąga derringera i strzela przeciwnikowi w łeb z odległości 15 jardów. Normalny modyfikator wyniósłby -9 (-6 za strzał w głowę i -3 za zasięg), ale *Kule noszone przez Boga* likwidują go całkowicie – Velvetowi wystarczy 5, by trafić drania między oczy. Rzuca 3k6 za obrażenia i przerzuca wszelkie jedynki.

KUMPLE

Cecha: Wiedza

Ręka: Para figur

Szybkość: 1

Czas trwania: Specjalny

Zasięg: 3 jardy

Poker wygląda znacznie lepiej, gdy gra w niego wiele osób. Podobnie sprawa się ma z kantowaniem. *Kumple* pozwalają na puszczanie kantów przy niewielkiej pomocy twoich przyjaciół.

Kumple pozwalają kilku magom połączyć swe siły i zrobić innego – tzw. „głównego” – kanta, który będzie znacznie potężniejszy.

Po pierwsze, wszyscy magowie należący do grupy muszą być w zasięgu *Kumpli*. Rzucający tego kanta jest najważniejszą postacią – rozdającym. Każdy kumpel musi znać kant główny, ale *Kumplami* władać musi tylko rozdający.

Gdy tylko *Kumple* odpalą, członkowie grupy indywidualnie robią kanta. Musi to się odbyć na tej samej Karcie Akcji, co oznacza, że niektórzy muszą mieć kartę w rękawie i dużo cierpliwości. Każdy kanciarz używa swej umiejętności i ciągnie własne karty, ale tylko rozdającemu kant musi wyjść.

Jeśli rozdający zawiedzie, kant nie wychodzi. Jeżeli tylko jemu się uda, kant działa na ręce, jaką pociągnął. Jeśli natomiast wyjdzie on kilku osobom i pociągną one minimalną rękę, ręka rozdającego podnosi się jeden poziom za każdego z nich.

Dla potrzeb kanta uważa się, że robi go rozdający. Dla przykładu, jeżeli wymaga koncentracji, tylko on musi się koncentrować. Od niego również mierzy się zasięg.

Tak więc *Kumple* umożliwiają grupie puszczanie kantów z większą mocą. Ale zanim pobiegiesz do swej kopii „Hoyle’a”, weź pod uwagę jeden haczyk.

Jeżeli któryś z kumpli wypracuje podczas puszczania kanta sprzężenie, obrywa cała grupa. Jeśli kant nie udaje się tylko przy utracie przytomności, nie wychodzi, gdy odpłynie rozdający. Jeżeli sprzęgną *Kumple*, tylko rozdający obrywa.

 Grupa trzech kanciarzy, używając *Kumpli*, próbuje pociągnąć z *Baški* we wrogi parochód. Rozdający zrobił *Kumpli* i pociągnął minimalną rękę. Na następnej akcji cała trójka puszcza *Baškę*. Rozdający ciągnie parę dziesiątek, co wystarczy do odpalenia czararu. Jeden z jego towarzyszy ciągnie parę piątek, a drugi fulla (co, niestety, liczy się tylko jak jeden sukces). Ręka rozdającego podnosi się o dwa poziomy, do trójki, i grupa przywala 5k8 uszkodzeń.

KURZAWA

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 25 jardów na poziom *kantowania*

Kurzawa to ulubiony kant bandytów, zwłaszcza zasadzających się przy Upiornym Szlaku, na pustyni Mojave. Dzięki niej mogą podejść do upatrzonej karawany niezauważeni i łatwo uporać się ze strażnikami.

Kant przyzywa wiatr, który wzbija w powietrze obłoki piachu, wirujący na obszarze około 20 jardów na poziom *kantowania*.

Kurzawa wściekle szarpie i oślepia piaskiem wszystkich, którzy się w niej znajdują, zmuszając do wykonywania Zwykłego (5) testu *Wigoru* w każdej rundzie lub utraty 1 punkt *Tchu*.

Wszystkie testy cech i umiejętności, wykonywane przez takiego nieszczęśnika obniżane są o 2. Każda ręka powyżej minimalnej dokłada kolejne -1 do testów cech i umiejętności.

KUSZENIE

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Chociaż kanciarz rzuca ten czar tu i teraz, na jego wyniki będzie musiał czekać pewien czas.

Kuszenie pozwala przywołać obraz, który wystawi na próbę wiarę kantowanego – na przykład, głęboko skrywane pragnienie lub wspomnienie niewyjawionego grzechu. Cokolwiek to będzie, widzi to tylko kantowany i nawet kanciarz nie wie, obraz czego przywołał.





Ofiara musi natychmiast wykonać test *wiary* na PT wziętym z poniższej tabelki. Jeżeli test wyjdzie, udaje jej się zwalczyć pokusę; jeśli nie – poddaje się żądom. *Wiara* ofiary ulega zachwianiu i traci jeden punkt tej umiejętności.

Gdy ktoś raz udanie odeprze *Kuszenie*, otrzymuje bonus +2 do następnych prób walki z tym kaniem. Ponadto *Kuszenie* działa tylko na gości traktujących swą religię serio – jeśli koleś nie ma umiejętności *wiara*, kant nie wychodzi.

KUSZENIE

Ręka	PT
Para	5
Dwie pary	7
Trójka	9
Strit	11

LUSTERCZKO

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 5 minut

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 mil na poziom *kantowania*

Coś dla wścibskich kanciarzy – po niewielkim przygotowaniu moc pozwala podglądać prawie wszystko. *Lustereczko* umożliwia kanciarzowi wykorzystywanie zwykłego lustra jak

szklanej kuli. Jest w tym jednak niewielki haczyk – w podglądanym pomieszczeniu również musi być lustro. Jeżeli nie ma tam zwierciadła lub jakiegokolwiek odbijającej powierzchni (okna działają bardzo rzadko), kant nie wychodzi.

Kant tworzy połączenie między dwoma lustrami, z którego korzystać może wyłącznie kanciarz. Patrząc w jedno z nich, magik widzi przez drugie tak, jakby patrzył przez okno. Dlatego dostrzega tylko to, co znajduje się w polu widzenia.

Lustereczko nie daje żadnych dodatkowych zdolności, jeżeli więc kanciarz nie widzi w ciemnościach, niech ma nadzieję, że tam, gdzie zagląda, pałą światło.

Silniejsze karty w rękę rozszerzają łączy między lustrami. Najpierw kanciarz może słyszeć przez lustro, choć dźwięk jest nieco przytłumiony. Przy mocnej ręce, fullu lub wyżej, połączenie pozwala na fizyczne przejście przez taflę. Zazwyczaj lustro wystarczy, by kanciarz wysunął przez zwierciadło rękę, jeśli jest jednak dość duże, może przez nie przejść. Oczywiście, tafla przepuści wyłącznie kanciarza. Łączy działa przez cały czas trwania kanta, zatem czarownik może przejść, narozrabiać i wrócić, wszystko zanim łączność się zerwie.

Podróżując przez lustra trzeba być ostrożnym. Jeżeli któreś lustro pęknie, kanciarz może mieć kłopoty – jeśli zostało stłuczone, gdy przez nie przechodzi (wymaga od przeciwnika karty w rękawie), otrzymuje 4k8 obrażeń na tułów.

LUSTERCZKO

Ręka	Efekt
Dwie pary	Obserwacja wzrokowa
Trójka	Dodatkowo nasłuch
Full	Kanciarz może przechodzić przez lustra.

MAŁE STAWKI

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Małe stawki to ulubiony kant hazardzystów. Zakładają się oni z jakimiś naiwniakami, że dokonają niemożliwego wyczynu – i dokonują go za pomocą kanta.

Kant ten działa odwrotnie niż *Konfuzja*. Obniża PT dla pojedynczego testu cechy lub umiejętności. Przebicia liczy się od nowego PT.

Kant działa tylko na najbliższą akcję wykonywaną przez ofiarę. Jeżeli podczas tej akcji nie wykona ona żadnego testu cechy lub

umiejętności, *Stawka* odchodzi w niebyt. Podobnie dzieje się, gdy ofiara przez całą rundę nie podejmie *żadnych* akcji.

Obniżenie Poziomu Trudności zależy od pociągniętej ręki. Najniższa obniża PT o 2. Każda następna odejmuje kolejne 2. Poziom Trudności nigdy nie może spaść poniżej Balańczego (3).

MATUZALEM

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 1 dzień

Czas trwania: Trwale

Zasięg: Własna osoba

Po co komu wiedza i potęga, skoro i tak któregoś dnia odwali kitę ze starości, prawda? Nieprawda! Nieprawda, jeżeli wśród tej wiedzy jest taki rodzynek, jak sekret wiecznej młodości.

Tym kantem można przedłużać sobie życie bez końca. Za każdym razem, gdy się go zrobi, żywot kanciarza wydłuża się o jeden rok. I to nie ten, gdy jest stary, pomarszczony i łupie go w kolanie. O nie – to jest ten rok, który przeżywa teraz!

Za każdym razem, gdy rzucający *Matuzalema* wyciągnie parę, na najbliższy rok przestaje się starzeć. Niestety, nie chroni to przez nadnaturalnym starzeniem z powodu magii, klątwy czy strachu.

I jest jeszcze jedno ale. Przy sprzężeniu, niezależnie od jego efektów, kanciarz starzeje się dodatkowo o rok.

NAWIJKĄ

Cecha: Charyzma

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 2 jardy

Niektórzy mają niezłe gadane. Inni nie potrafią się zamknąć w porę. Ten kant czyni z kanciarza tak znamienitego rozmówcę, że nawet wykształcony bostończyk zzółknie z zazdrości.

Gdy czarownik puszcza ten kant, musi w pierwszej kolejności skupić uwagę na ofierze. Zwykle jest to strażnik, szeryf lub bogaty hazardzista. Jeżeli kantowanie się uda, głos magika staje się nieodparty.

W czasie gdy kanciarz *Nawijką*, ofiara ma kłopoty ze zwracaniem uwagi na cokolwiek innego. Czarownik nie może przestać mówić, gdyż zakończy to działanie czaru – może co najwyżej pozwolić sobie na krótkie przerwy na zaczerpnięcie oddechu. Po zakończeniu *Nawijki* zagadany czuje się poważnie skołowany – to zmęczony umysł dochodzi do siebie.

By zauważyć coś oprócz mówiącego, ofiara musi wykonać test *Spostrzegawczości* przy PT zależnym od ręki kanciarza. Podstawowy Poziom Trudności wynosi 3 dla pary, a każda kolejna ręka podnosi go o +2.

Test ten wykonuje się tylko wtedy, gdy dzieje się coś, co ofiara może uznać za ważne – dla szeryfa mogą to być przemieszczające się klucze od więzienia, a dla kanciarza: topniejąca kupka z wygraną. Oczywiście o tym, co ktoś uważa za istotne, decyduje Szeryf.

NEKROMANTA

Cecha: Duch

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 1

Czas trwania: 5 rund na poziom *kantowania*

Zasięg: 1 jard

Ogólnie, to kanciarze nie są najlepsi w leczeniu i innych takich, jednak dzięki temu kantowi magik wygląda, jakby potrafił wskrzeszać zmarłych – w zbożnym celu. *Nekromanta* pozwala na króciutko przywrócić życie właśnie zmarłemu kumpłowi.

Za pomocą *Nekromanty*, a właściwie odwalającego całą czarną robotę manitou, kanciarz może przywołać z powrotem do ciała właśnie opuszczającą go duszę. Może dlatego działa to wyłącznie na osoby zmarłe najwyżej jedną rundę



na poziom *kantowania* wcześniej. Czar automatycznie nie wychodzi, jeżeli kantowany zebrał okaleczenie na czerep. Z oczywistych powodów nie działa też na postaci, które już raz się wygrzebały.

Gdy wszystko pójdzie jak trzeba, ciało ożywa na czas trwania kanta. Będąc pod działaniem *Nekromanty*, ofiara jest znacznie mniej wrażliwa na ból. Całkowicie ignoruje modyfikatory dwóch poziomów ran i utratę Tchu, jakby przez cały czas trwania czaru była już wygrzebaną. Oczywiście nie przeszkadzają jej też modyfikatory od rany, od której umarła.

Przywróconego czasowo do życia bohatera nie można jednak już leczyć, nawet *Reanimacją*. Tak naprawdę nie ma więc możliwości, żeby *Nekromanta* uratował komuś życie.

Na koniec manitou bierze swój kawałek tortu – jeżeli mu się w ożywionym ciełe spodoba, zostaje na dłużej. Dlatego też za postać, która była pod wpływem *Nekromanty*, podczas sprawdzania, czy nie została wygrzebaną, ciągnie się dwie dodatkowe karty.

NIE CZYŃ DRUGIEMU...

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 2 rundy na poziom *kantowania*

Zasięg: Własna osoba

Stare przysłowie mówi, że najlepszą obroną jest atak. *Nie czyń drugiemu...* zamienia atak przeciwnika w obronę kanciarza, zadając napaśnikowi tyle obrażeń (nie ran), ile otrzymałby kanciarz, bez żadnych ograniczeń.

Obrażenia (w tej samej ilości) wchodzi w tę samą lokację, w którą magik miał być zraniony. Jeżeli kanciarz zmniejszy liczbę obrażeń za pomocą Sztonów Losu, kanta *Ochrona* lub w jakikolwiek inny sposób, obrażenia zadawane przez *Nie czyń drugiemu...* również są redukowane.

Obrażenia, które kanciarz „odda”, zależą jednak od pociągniętej ręki. W każdej rundzie odbić można maksymalnie tyle, ile wynika z tabelki. *Nie czyń drugiemu...* zaczyna od pierwszych obrażeń w rundzie i działa, dopóki nie zostanie osiągnięty określony ręką maks.

Zadane przez ten kant obrażenia uważana są za magiczne, mogą zatem ranić stwory odporne na normalną broń, takie jak nosferatu czy sędzia-wieszatki. Przed takimi ranami nie chroni też osłona. Pamiętaj jeszcze raz, że kant odbija obrażenia, a nie rany. To, co zabiłoby kanciarza, dla grzechotnika z Mojave będzie tylko zadrągnięciem.

NIE CZYŃ DRUGIEMU...

Ręka	Maksymalne odbite obrażenia
As	6
Para	12
Dwie pary	18
Trójka	30
Strit	42
Kolor	48
Full	60

NIEPRZYCHYLNOŚĆ DUCHÓW

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 1 (Zwiewanie!)

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Uzyskanie aprobaty i przysługi od duchów to dla szamana ciężki kawałek chleba. A gdy kanciarz rzuci mu do tego *Nieprzychylność duchów*, Indianin stanie przed nie lada wyzwaniem. Ten kant wysyła wrednego manitou, by popsuł szamańskie rytuały, utrudniając uzyskanie przychylności duchów.

W grze oznacza to, że kant zwiększa ilość Punktów Obłaskawienia potrzebnych do uzyskania przysługi. *Nieprzychylność duchów* trzeba rzucić w chwili, gdy szaman prosi swych opiekunów o łaskę – kanciarz nie może czekać, aż czerwonoskóry wykona rytuały i wtedy go zaskoczyć. Znaczy to, że musi zwiewać.

NIEPRZYCHYLNOŚĆ DUCHÓW

Ręka	Dodatkowy koszt (Pkt.Obłask.)
Para	1
Para figur	2
Dwie pary	3
Trójka	4
Strit	5

NIEWIDZIALNA RĘKA

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Kanciarz często używa tego kanta do kantowania (nomen omen) przy grze w karty, do doprowadzenia komuś giwery lub innych dowcipów tego typu, pozwala on bowiem na manipulowanie przedmiotami na odległość. Przedmioty, na które działa kant, mają Tempo równe *Sprytowi* kanciarza. *Niewidzialna ręka* może wykonywać bardziej złożone czynności (takie jak otworenie drzwi kluczem lub strzał

z pistoletu), lecz kosztuje to kanciarza 1k4 Tchu za akcję.

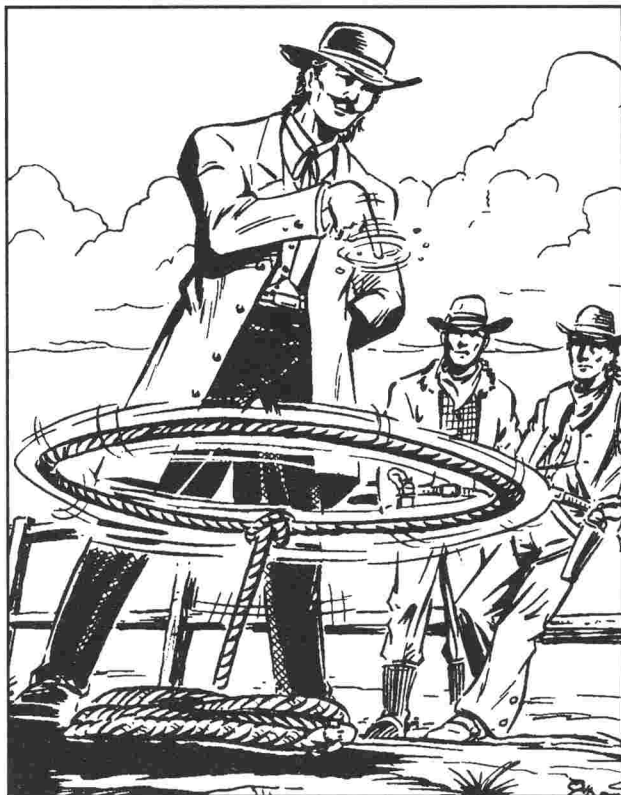
Jeżeli kanciarz próbuje wyrwać przedmiot komuś, udać mu się to może tylko wtedy, gdy tamten jest zaskoczony. W innym przypadku kanciarz musi wykonać przeciwny test swego *Ducha* i *Sily* przeciwnika, przy czym czarownik otrzymuje bonus +2 za każdą rękę powyżej niezbędnej do działania na przedmiot.

Nawet jeżeli kanciarz nie pociągnie wystarczająco dobrego układu kart, żeby podnieść obiekt, zawsze może zadziałać na niego w inny sposób. Na ręce niższej o dwa poziomy może popychać przedmioty, by – dajmy na to – obalić coś precyzyjnie wyważonego lub zbić lufę mierzącej broni. Dokładny efekt określa Szeryf, ale podpowiadamy, że popchnięty rewolwerowiec otrzymuje modyfikator -4 do *strzelania*.

Ponadto kanciarz może na trójce podnieść samego siebie (lewitować).

NIEWIDZIALNA RĘKA

Ręka	Rozmiar/waga
As	Piłka do baseballa
Para	Pistolet
Para figur	Karabin
Dwie pary	Karabin Gatlinga
Trójka	Osoba
Strit	Szafa pancerna
Kolor	Wóz
Full	Solidny dąb
Kareta	Wagon towarowy
Poker	Rezydencja
Królewski poker	Pociąg



Tchu, modyfikatory od ran, ogłuszenie itp. Nie da się negować obrażeń wybiórczo – kant wylapuje wszystkie po kolei, aż do wyczerpania limitu.

Gdy już kant zaabsorbuje wszystkie obrażenia, jego działanie kończy się i kanciarz jest znów podatny na wszelkie ataki. Ochrona gwarantowana przez ten kant działa przeciwko wszelkim typom ataków, magicznym i niemagicznym, nie daje za to osłony przez uduszenie, utonięcie i obrażeniami zadawanymi przez nadmierną utratę Tchu (jak przy obrażeniach rozległych).

Kanciarz może mieć tylko jedną *Ochronę* naraz. Dopóki pierwsza nie zrobi swojego i nie zniknie, następny kant automatycznie nie wychodzi.

OCHRONA

Ręka	Poziom ran
As	1
Para	2
Para figur	3
Dwie pary	4
Trójka	6
Strit	8
Kolor	10
Full	14
Kareta	20

OCHRONA

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

Zasięg: Dotyk

Kanciarze nie mogą leczyć własnych obrażeń – to smutna życiowa prawda. Ale czasem lepiej zapobiegać, niż leczyć. *Pudło!* sprawdza się tu całkiem nieźle, ale co się dzieje, gdy nasz czarodziej staje naprzeciw pirata z Labiryntu, uzbrojonego w kordelas? Kanciarz wymięka, ot co.

No, chyba że ma *Ochronę*, która gwarantuje magiczną osłonę, absorbującą część obrażeń zadanych chronionemu. Ochrona nie jest może doskonała i szybko łamie się pod gwałtownym ogniem, ale potrafi ocalić głowę przed urwaniem. A nawet przed kilkoma próbami.

Ochrona bierze na siebie ilość poziomów ran określoną przez rękę, chroniąc nie tylko przed obrażeniami, ale i ich efektem, takim, jak utrata

ODDECH ŚMIERCI

Cecha: Duch**Ręka:** Dwie pary**Szybkość:** 1**Czas trwania:** Chwilowo**Zasięg:** Dotyk

Robiąc tego kanta, czarownik może zmusić serce, aby przestało bić i zafundowało biedakowi stary, dobry zawał.

Aby kogoś zabić, morderca musi go dotknąć. Czasem zdarza się, że kiedy przebiegły magik stara się choć musnąć przyszłą ofiarę, ta stara się ze wszystkich sił tego uniknąć. W takim przypadku kanciarz musi przetestować sobie *walkę: na pięści*, by położyć łapy na koleśku, którego planuje zlikwidować. Nie musi przy tym smyrać go po nagim ciele – oddech kostuchy czuć nawet przez kamizelkę kuloodporną.

Zaraz po puszczeniu kantom, ofiara musi wykonać test *Wigoru* na PT zależnym od układu kart – minimalny wynosi 7, a każda kolejna ręka dodaje do niego +2. Jeżeli test wyjdzie, serce przez moment drży, ale wszystko kończy się na stracie 3k6 Tchu.

Jeśli rzut nie wyjdzie – witamy w krainie bólu. Po pierwsze, zawałowiec traci 3k6 Tchu, a jego kostka *Wigoru* zmniejsza się o 1 poziom. Jeżeli

wynosi i tak k4, jej poziom spada o jeden. Kiedy dobieje do 0 – mamy kolejnego sztywniaka.

Jeżeli nasz sercowiec ciągle żyje, musi wykonać kolejny test *Wigoru* przy takim samym PT, ale zmniejszonej cesze. Porażka kończy się atakiem serca – nieszczęśnik umiera w ciągu 2k6 rund, chyba że ktoś w tym czasie wykona *Niesamowity (11) test medycyny*.

OGAR

Cecha: Spostrzegawczość**Ręka:** Para**Szybkość:** 1**Czas trwania:** 1 godzina na poziom *kantowania***Zasięg:** 5 jardów na poziom *kantowania*

Popularny szczególnie wśród kanciarzy będących łowcami nagród *Ogar* pozwala doczepić komuś magiczny znacznik, dzięki któremu magik tropić go może jak, nie przymierzając, pies myśliwski.

W chwili rzucania kanta ofiara musi być w jego zasięgu, potem jednak odległość myśliwego od zwierzyny nie ma znaczenia. W zależności od pociągniętej ręki, czar daje kanciarzowi informacje o kierunku, odległości, dokładnym miejscu pobytu, a nawet o aktualnym działaniu (wyższe ręce dają również informacje z niższych rąk). Kant przydaje się szczególnie podczas poscigu za bandytami lub śledzenia podejrzanego.

Ogar działa nawet na kanciarza używającego *Upiornego szlaku*. Poczytaj sobie o *Upiornym szlaku*, jeżeli chcesz wiedzieć, jak działa.

OGAR

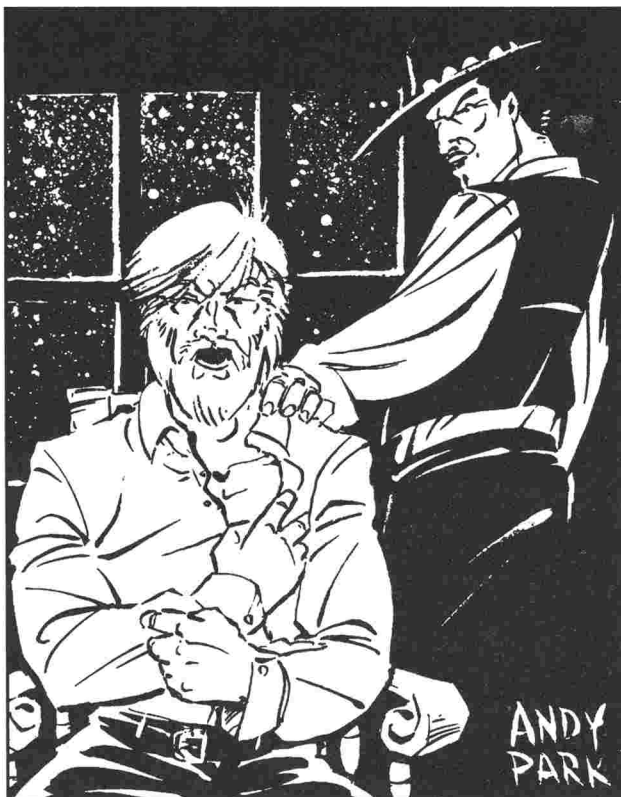
Ręka	Informacje
As	Ogólny kierunek
Para	Orientacyjna odległość
Dwie pary	Kierunek podróży
Trójka	Dokładne miejsce pobytu
Strit	Aktualne działanie

OGNIE ŚW. ELMA

Cecha: Duch**Ręka:** Para**Szybkość:** 1**Czas trwania:** 1 godzina na poziom *kantowania***Zasięg:** Dotyk

Ognie św. Elma tworzą pulsującą bladezielonym światłem kulę. Choć może się to w pierwszej chwili skojarzyć ze sztuczką *Błędny ognik*, *Ognie* są bardziej przydatne.

Kula daje dość światła, by zanegować wszystkie modyfikatory od ciemności w promieniu 10 stóp. Wisi w powietrzu na poziomie 4 stóp, dopóki kanciarz nie zechce jej ruszyć, biorąc do ręki i niosąc gdzie dusza zapagnie. Nie ma się





czego obawiać – ani nie parzy, ani nie kopie prądem.

Ogni św. Elma nie widać z odległości większej niż 50 stóp, przydają się więc kanciarzom, którzy nie chcą podczas nocnych wędrówek wzbudzać niczyjej uwagi.

OSŁEPIENIE

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo (patrz poniżej)

Zasięg: 5 stóp na poziom *kantowania*

Na pływających po Missisipi statkach *Oślepienie* robi furorę wśród ekstrawaganckich kanciarzy, którzy lubią salwować się ucieczką, gdy gra zaczyna iść kiepsko. Ta moc sprawia, że trzymane przez kanciarza karty zaczynają jasno lśnić. Światło rozjaśnia kolory kart, w ręku czarownika pojawia się więc oślepiający wręcz wachlarz.

Kant działa na każdego, kto patrzy na trzymane przez kanciarza karty, zarówno przyjaciela i wroga – oczywiście pod warunkiem, że znajduje się w zasięgu. Patrzący muszą wykonać test *Spostrzegawczości* na PT określonym przez pociągnięcia przez kanciarza rękę. PT najniższej ręki wynosi 3 i wzrasta o +2 za każdy układ powyżej.

Powodzenie w teście oznacza, że delikwent zdążył zamknąć oczy i nie dotknął go efekt działania kanta. Pozostali zostają oślepieni i otrzymują ujemny modyfikator -4 do wszystkich cech i umiejętności bazujących na wzroku. Blask trwa rundę na poziom *kantowania*.

PAJĘCZYNA

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 5 rund na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Kant tworzy silną, lepką barierę pomiędzy dwoma obiektami. Ta „ściana” przypomina wielką, pajęczą sieć. Jedwabna zaporę ma rozmiar 10 na 10 stóp na każdy poziom *kantowania*. Musi zostać umieszczona między dwoma równoległymi powierzchniami, ale można ją ustawić poziomo lub pionowo.

Sieć jest gruba na raptem dwa cale i nie wydaje się szczególnie mocna, ale przerwanie jej siłą nie jest takie proste, jak mogłoby się wydawać. Wymaga udanego testu *Siły* na PT zależnym od ręki kanciarza – minimalna ręka daje 5, każda kolejna o +2 więcej. Każde stworzenie, dotyczące *Pajęczyny*, musi wykonać Zwykły (5) test *Siły*, by uniknąć pochwylenia przez kleiste nici. Złapany w sieć może wykonać kolejny test *Siły*,





by się uwolnić; PT każdego kolejnego rzutu wzrasta jednak o +2 – szamotanina tylko pogarsza sprawę.

Pajęczyna jest łatwopalna, więc dotknięcie jej płomieniem wielkości pochodni sprawia, że w ciągu jednej rundy cała się spala. Uwięzieni w jej niciach otrzymują w takim przypadku 2k12 obrażeń.

Koniec końców, zgodnie ze swą naturą, *Pajęczyna* nie ogranicza widoczności. Nie zatrzymuje kul i pocisków podobnej wielkości, przelatujących przez jej szczeliny. Większe rzeczy, jak włócznie czy tomahawki, otrzymują modyfikator -4 do testu. Pocisk, który przez to spudłuje, zostaje złapany przez pajęczynę, a odzyskanie go wymaga Zwykłego (5) testu *Siły*.

PARKA

Cecha: Spryt

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 1

Czas trwania: Patrz opis

Zasięg: Patrz opis

Nie istnieje jedenaste przykazanie mówiące: „Nie pożądam kantów bliźniego swego”. To dobrze, choć niektórzy uważają, że zagrywanie *Parki* to grzech. Z drugiej strony są i tacy, co sądzą, że kantowanie w ogóle jest grzechem, pominiemy więc ten temat.

Ten kant pozwala kanciarzowi skopiować inny czar, rzucony przed chwilą w odległości nie większej niż 5 jardów na poziom jego *kantowania*. Oznacza to, że magik obdarzony umiejętnością na 3 może kopiować każdy kant rzucony w odległości do 15 jardów od niego. Powielać można kanty robione w tej samej rundzie, co *Parka*.

Działanie powielonego kanta pozostaje takie samo, z tym wyjątkiem, że kanciarz może zmienić cel duplikatu. Powtórzyć też trzeba wszystkie rzuty kośćmi, nawet za obrażenia – oczywiście poza pierwszym, określającym, czy kant w ogóle się udał. Jeśli więc jego wysokość ma znaczenie (jak do trafiania *Przyduszeniem*), używa się wartości osiągniętej podczas rzucania *Parki*.

Końcowy efekt powtarzanego kanta zależy od ręki pociągniętej przez pierwszego czarownika, a nie od ręki pociągniętej dla *Parki*. Innymi słowy, zasięg, obszar, czas trwania i tym podobne opierają się na kopiowanym kancie.

Parka powtarza tylko kanty, nie działa na przysługi, cuda lub czarną magię. W dodatku duplikuje tylko udane kanty – jeśli pierwszy kanciarz zawalił, nie można powtórzyć jego wyczynu.

Velvet dołącza się do posse, które właśnie osaczyło bandę niesympatycznych desperados. Jest między nimi kanciarz, któremu dość ładnie wychodzi *Przyduszenie* – ciągnie fula, a 8k10 obrażeń wystarcza by zamienić jednego z członków posse w kotlet mielony.

Velvet uznaje, że to świetna okazja do rzucenia *Parki*. Jego *kantowanie* wynosi 3, a wraży kanciarz jest tylko 10 jardów od niego. Velvet bierze go na cel i przy rzucie 9 puszcza kanta. Ciągnie dwie pary i kopiuje *Przyduszenie*. Dzięki dziwiątku trafia przeciwnika, zadając mu 8k10 obrażeń.

PIASKOWY DZIADEK

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 15 minut na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Koszmary i sny są dla manitou chlebem powszednim, nic więc dziwnego, że kanciarze dysponują czarem wysyłającym ofiarę prosto w objęcia Morfeusza. *Piaskowy dziadek* sprawia, że pojedyncza ofiara staje się śpiąca i, jeżeli nie zda testu *Wigoru* z PT zależnym od ręki kanciarza, zapada w głęboki sen. Obudzić ją można



w normalny sposób – jeżeli przeżyje niespodziewaną drzemkę.

Podstawowy PT testu *Wigoru* wynosi 3. Każda wyższa ręka podnosi go o kolejne 2.

Jeżeli nikt nie obudzi ofiary wcześniej, pod koniec działania kanta może wykonać Zwykły (5) test *Wigoru*, by się obudzić. Jeśli nie przejdzie go, przesypia całą noc, budząc się po mniej więcej ośmiu godzinach. Gdy tylko wstanie, czar ostatecznie przestaje działać.

Jeśli używasz *Piaskowego dziadka* podczas walki, pamiętaj, że broń ma dziwny zwyczaj robienia hałasu. Kant nie działa na wygrzebańców oraz zwierzęta i wynaturzenia, które nie śpią w normalnym tego słowa znaczeniu.

PIĘTA ACHILLESA

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 1 jard na poziom *kantowania*

Zdarza się czasem, że posse staje do walki z jakimś wynaturzeniem i nie ma bladego pojęcia, jak mu nakopać. Nic dziwnego, że niejedna ekipa skończyła zdobywanie Dziwnego Zachodu na zdobyciu poczesnego miejsca w jadłospisie takiego bydłęcia. Kanciarz, który zna *Piętę Achillesa*, jest w stanie zlokalizować słabe strony przeciwnika, choć ten wydaje się nie do ruszenia.

Żeby kant się udał, kanciarz musi w czasie rzucania mieć stwora w zasięgu – choć zapewne wolałby znajdować się nieco dalej. Jeżeli *Pięta* wyjdzie, czarownik doznaje krótkiej wizji, w której objawiają mu się słabe strony potwora – jeżeli tylko takie posiada. Im lepsza ręka, tym więcej informacji kanciarz zdobywa.

Pięta Achillesa działa tylko przeciwko istotom żywym i zazwyczaj przydaje się wyłącznie w walce z potworami nie z tego świat, bo zwykłych koleśków, co to mają zwyczajne ludzkie słabości, bez porównania łatwiej złomotać w klasyczny sposób. No, chyba że któryś ma zawadę wartą cztery lub więcej – wtedy się o niej dowiadujesz.

PLACEBO

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

Zasięg: 1 jard

Choć manitou nie zawsze są odpowiednio wyszkolone (lub entuzjastycznie nastawione) w sztuce leczenia, pozostają mistrzami iluzji. Dlatego właśnie *Placebo* daje kantowanemu

pozór dobrego zdrowia. Iluzja działa tylko na ofiarę czaru – każdy inny widzi doskonale wszelkie rany czy przejawy choroby.

Kant działa nawet wtedy, gdy kantowany wie, że został na niego rzucony, oddziałuje bowiem nie tylko na wzrok, ale również na inne zmysły, w tym dotyk i receptory bólu.

W grze wygląda to w taki sposób, że kantowany może ignorować ujemne modyfikatory do cech i umiejętności wynikające z otrzymanych ran. *Placebo* działa na wszystkie rany, jakie ofiara otrzymała do tej pory, i wszystkie, które otrzyma podczas działania kanta, nadal jednak je otrzymuje i traci Dech. Czuje się za to świetnie, dopóki czar nie przestanie działać lub nie padnie martwa.

Przy odpowiednio wysokiej ręce kantowany może nawet nie zwrócić uwagi na stratę kończyny. Choć oczywiście nie może jej używać, wierzy, że ona wciąż jest na miejscu.

Zwróć uwagę, że przy silnej iluzji kantowany w ogóle nie zauważa ran. Może jednak paść martwy, kiedy np. ugryzie go wąż.

Ilość ignorowanych poziomów ran zależy od pociągniętej przez kanciarza ręki. Pociągnięcie minimalnego układu pozwala podmiotowi na olanie pojedynczego poziomu ran. Każdy wyższy układ pozwala zignorować kolejny poziom.

Nawet jeżeli poziom ran jest wyższy od pociągniętych kart, modyfikator nadal jest zmniejszany. Zatem jeżeli kantowany może pominąć dwa poziomy ran i dostanie ciężką ranę, odejmuje od swych rzutów 1.

Wielokrotne rzucanie czaru na tą samą osobę nie daje żadnych wyników.

PODBIJANIE BĘBENKA

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1 (Zwiewanie!)

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Podbijając bębenek, kanciarz może prowadzić rzeczy ku lepszemu, zmusza bowiem manitou, by „wyciągnął pomocną dłoń” ku niemu lub jego kompanowi.

Kant przydaje się tylko wtedy, gdy robi się go zaraz po udanym teście cechy lub umiejętności. Kanciarz musi wydać swą najwyższą kartę, jak to przy zwiewaniu. Następnie rzuca *Podbijanie bębenka* i ciągnie rękę. W zależności od osiągniętego układu, dodaje przebicia do niedawnego testu.

Jeżeli kanciarz ma niefart lub wyciągnie czarnego jokera, nie tylko obrywa sprzężeniem, ale również *Podbijany* test idzie się kochać.



KANTY

PODBITANIE BEBENKA

Ręka	Dodatkowe przebitcia
Para	1
Para figur	2
Dwie pary	3
Trójka	4
Strit	5
Kolor	6

PODKRĘCENIE FIZYCZNE

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Czas w końcu wziąć się za siebie.

Ten kant pozwala kanciarzowi na podniesienie cech fizycznych kompana (lub własnych), co czyni go silniejszym, szybszym, zręczniejszym itp. Przed rzuceniem kanta czarownik określa, którą z cech fizycznych chce *Podkreścić*, i podnosi ją o liczbę rodzajów kostki przedstawioną w tabelce. Cechę można *Podkreścić* tylko za pomocą jednego kanta naraz – każdy następny rzucony na nią czar automatycznie zawodzi.

PODKRĘCENIE FIZYCZNE

Ręka	Bonus
Para	+1 rodzaj
Dwie pary	+2 rodzaje
Trójka	+3 rodzaje
Strit	+4 rodzaje
Kolor	+5 rodzajów
Full	+5 rodzajów

PODKRĘCENIE UMYSŁOWE

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Tym przydatnym rytuałem kanciarz może oddziaływać na cechy umysłowe. Fajna sztuczka, gdy potrzeba trochę pogłównkować lub osiągnąć spokój ducha.

Oczywiście kanciarz może rzucać ten kant na siebie.

Podmiot czaru może być *Podkrecony* tylko przez jeden kant naraz – każdy następny automatycznie nie wychodzi.

PODKRĘCENIE UMYSŁOWE

Ręka	Bonus
Para	+1 rodzaj
Dwie pary	+2 rodzaje
Strit	+3 rodzaje
Kolor	+4 rodzaje
Full	+5 rodzajów

PODWOJENIE

Cecha: Spryt

Ręka: Para figur

Szybkość: 2

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Zdarzają się chwile, gdy przydała by się druga para rąk, czy ktoś, na kogo można zwalić całą winę, lub po prostu kanciarz wprost wychodzi z siebie. Wtedy czas użyć *Podwojenia*.

Podwojenie tworzy iluzyjną kopię twojego czarownika. Sobowtór musi przez cały czas pozostawać w zasięgu wzroku oryginału, ale może dowolnie się po tym obszarze przemieszczać. Przypomina kanciarza pod każdym względem, jeśli więc ktoś chce rozróżnić oryginał od kopii, musi wykonać Poważny (7) test *Spostrzegawczości*. Dopiero z odległości trzech stóp po udanym Banalnym (3) teście *Spostrzegawczości* daje się zauważyć delikatne migotanie podróby.

Sobowtór jest tylko iluzją wzrokową, więc podejmowane przez niego akcje nie mają wpływu na obiekty fizyczne. W dodatku zwierzęta obdarzone rozwiniętym zmysłem węchu nie dadzą się zrobić w konia – użyj *Podwojenia* przeciw stadu wilków, a skończysz jako daniel dnia. Każdy, kto dotknie iluzji, łatwo przekona się o jej nieprawdziwości. Obiekty fizyczne bez problemu przez nią przenikają.

Jeżeli kanciarz pociągnie trójkę lub więcej, jest w stanie zmusić sobowtóra do mówienia.

POLTERGEIST

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 10 jardów na poziom *kantowania*

Tym kantem można narobić niezłego bałaganu.

Poltergeist unosi znajdujące się w jego zasięgu przedmioty i ciska nimi wszędzie na wszystkie strony, niszcząc i tłukąc wszelkie kruche i delikatne przedmioty. Każdy, kto wkroczy na teren wścieklej, miniaturowej burzy, otrzymuje obrażenia jak od piąchy.



Ilość obrażeń zależy zarówno od pociągniętej ręki, jak i fruwających przedmiotów. Zaraz po dobraniu kart kanciarz określa, które przedmioty ruszy z posad. Jeżeli nic nie da się ruszyć, kant nie wychodzi.

 Velvet zagrywa *Poltergeista* w niewielkiej księgarni w Denver, rabowanej właśnie przez wrednego typu. Ponieważ rzucił 6, ciągnie tylko pięć kart. Ale i tak idzie mu całkiem nieźle – wychodzi para waletów. Jedyne dostępne dla tego układu kart przedmiotami w tym wypadku są książki, więc Velvet zada tylko 3k6 obrażeń, czyli (turl, turl, turl) 13. Czas, by bandito wykonał test *Wigoru*...



Ręka	Fruwające przedmioty	Obrażenia
As	Szkoło barowe	1k6
Para	Małe kamyczki	2k4
Para figur	Tomiszczka	3k6
Dwie pary	Sąg drzewa	5k6
Trójka	Niewielkie mebelki	5k8
Strit	Regały, dębowe ławy	6k8
Kolor	Duże kamole	8k8
Full	Głazy, kowadła	8k10

POMOCNA DŁOŃ

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 10 minut

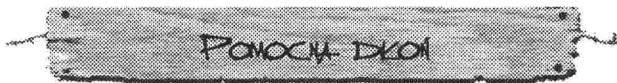
Czas trwania: Trwale

Zasięg: 1 jard

Pomocna dłoń pozwala kanciarzowi wyleczyć cudze (ale nie własne) obrażenia. Każde udane rzucenie zmniejsza liczbę ran na wszystkich obszarach o jeden poziom. W tym czasie kanciarz może tylko siedzieć przy pacjencie i układać pokerowe pasjanse.

Ręka potrzebna do zrobienia kanta zależy od najwyższego poziomu ran ofiary. Pamiętaj, że *Pomocna dłoń* nie wyleczy więcej niż jednego poziomu ran za jednym razem. Kanciarz może leczyć kilka poziomów ran, rzucając kant kilka razy. Ponadto *Pomocna dłoń* nie powoduje odrastania utraconych kończyn. Takie sztuczki potrafią tylko szamani i świątobliwi.

Na martwiaki, w tym wygrzebańców, *Pomocna dłoń* nie działa. Aby ich podreperować, trzeba użyć *Reanimacji*.



Ręka

As

Para figur

Dwie pary

Trójka

Strit

Rany

Cały dech

Lekkie

Poważne

Ciężkie

Krytyczne

PORTAL

Cecha: Wiedza

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 2

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 2 mile na poziom *kantowania*

Bywają chwile, gdy kanciarz oddałby królestwo za konia. Czasem mu się spieszy, a czasem wylądował za daleko, by iść w butach. Ale po niewielkich przygotowaniach może użyć *Portalu*, by powrócić w wybrane wcześniej miejsce.

Do tego najpierw musi wybrać jakieś drzwi (lub coś w tym stylu) na punkt powrotny. Nie mogą one mierzyć więcej niż 5 stóp szerokości i 10 wysokości.

Dokonawszy wyboru, kanciarz znaczy tę stronę, po której chce wychodzić. Znaczek może być prosty lub skomplikowany – zależy wyłącznie od widzimisię kanciarza. Nie trzeba nawet nanosić go na stałe – wystarczy, by dotknął przejścia. Wielu czarowników używa w tym celu karty.

Cały proces tworzenia *Portalu* nie zajmuje zwykle więcej niż jedną rundę. Ważne jest, by uważnie dobierać drzwi wyjściowe, gdyż można mieć tylko jedno. Zamknięte wyjście oznacza, że kant nie wychodzi (i trochę dodatkowych kłopotów dla kanciarza).

Za każdym razem, gdy kanciarz chce skorzystać z *Portalu*, musi w pierwszej kolejności znaleźć wejście – może być dowolnego rozmiaru, musi być jednak dziełem ludzkich rąk. Żadne naturalne przejścia i bramy nie wchodzi w rachubę.

Jeżeli kant zostanie zrobiony pomyślnie, a minimalna ręka pociągnięta, kanciarz może przekroczyć próg i pojawić się po drugiej stronie. Każdy obserwujący oba przejścia zauważy, jak wypełniają się nagle atramentową ciemnością, a kanciarz znika w jednym i pojawia się w drugim.

Tylko kantujący może używać przejścia. Może przenieść ze sobą tyle, ile uniesie, pod warunkiem, że nie jest to żywa osoba. Żywi odpadają. Każda próba przeniesienia kogoś przez *Portal* zakończy się solidnym niepowodzeniem.



niem. Solidnym, gdyż już niejeden kanciarz nie pojawił się już nigdy po drugiej stronie *Portalu*, a co się z nim stało, nikt nie wie (oprócz, rzecz jasna, Szeryfa).

POŚLIZG W CZASIE

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Różnie (patrz poniżej)

Zasięg: Własna osoba

Kant ten nadaje nowe znaczenie zdaniu „Udało mi się jakoś wysliznąć”.

Poślizg w czasie pozwala kanciarzowi na chwilę opuścić strumień czasu, by uniknąć jakiegos niebezpieczeństwa. Kanciarz znika i pojawia się jakiś czas później.

Gdy kant się kończy, kanciarz pojawia się dokładnie w miejscu, w którym zniknął. Gdy coś się tam znajduje, pojawienie się kanciarza przemieszcza to, o ile ma mniejszą masę. W innym przypadku to czarownik zmienia położenie – pozostaje jednak tak blisko punktu docelowego, jak to możliwe. Musi w takim przypadku wykonać Poważny (7) test *Wigoru* lub jest w szoku, dopóki test nie wyjdzie.

W czasie *Poślizgu* kanciarz nie może wykonywać żadnych ruchów i akcji. Podobnie podczas trwania kanta nic nie może oddziaływać na czarownika, który na chwilę przestaje istnieć dla świata.

Maksymalny okres, jaki kanciarz może spędzić poza czasem, zależy od pociągniętych kart. Po pokazaniu ręki kanciarz decyduje, jak długo ma go nie być – kiedy już zniknie, nie może tego zmienić.

POŚLIZG W CZASIE

Ręka	Maksymalny czas trwania
Para	1 runda
Dwie pary	2 rundy
Trójka	5 rund
Strit	1 minuta
Kolor	10 minut
Full	1 godzina
Kareta	1 dzień
Poker	1 tydzień
Królewski poker	1 rok

POŚPIECH!

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: 1 jard

Czasem ostrożność jest lepszą stroną męstwa. A czasem kanciarz nie musi wcale biec szybciej niż ścigający posse wendigo, a tylko wyprzedzić w tym względzie kolegów. Bez względu na powód, *Pośpiech!* pozwala poruszać się nieco szybciej.

„Ofiara” kanta (może być wierzchowiec) dodaje do swego Tempa liczbę jardów podaną w tabelce poniżej.

POŚPIECH!

Ręka	Bonus
As	4 jardy
Para	8 jardów
Para figur	12 jardów
Dwie pary	16 jardów
Trójka	20 jardów

POŻAR

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 10 jardów na poziom *kantowania*

Pogłoski, jakoby kanciarze nadużywający tego kanta kończyli w paszczy wielkiego grizzly, są bezpodstawne.

Kant wywołuje niewielki pożar na obszarze o średnicy 5 jardów. Ogień zajmuje łatwopalne rzeczy w swoim zasięgu, a potem rozprzestrzenia się w normalny sposób, dopóki nie zostanie ugaszony.

Kanciarz nie ma kontroli nad ogniem wywołanym *Pożarem* (choć *Sirocco* może skierować go we właściwą stronę). Wszystkie przedmioty i stworzenia w zasięgu odnoszą normalne obrażenia od ognia. Dokładny rodzaj materiałów, które czar może podpalić, zależy od pociągniętej ręki.

Ogień wywołany tym kantem nie ma żadnych cech specjalnych i można go gasić zwykłą wodą.

POŻAR

Ręka	Płonące rzeczy
Para	Sucha trawa, papier
Dwie pary	Gałązki
Trójka	Małe patyki, cienkie tkaniny
Strit	Gałęzie, włosy, grube tkaniny
Kolor	Meble
Full	Grube kłody
Kareta	Żywe drzewa
Poker	Żywe stworzenia
Królewski poker	Wszystko, co palne



PRAWDOMÓWCA

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 2 rundy na poziom *kantowania*

Zasięg: 10 stóp

Posługujący się tym czarem kanciarze spokojnie mogliby pracować w charakterze sędziów. Niestety, mało kto wykorzystuje tę umiejętność do tak zbożnych celów.

Robiący tego kanta zyskuje niezwykłą zdolność wyczuwania ściemy, wciskanego kitu i zwyczajnych kłamstw. Niestety, *Prawdomówca* informuje wprowadzie o kłamstwie, nie określa jednak jak brzmi prawda.

Naprawdę sprytny kłamczuch potrafi czasem oszukać kant pomijając ważne fakty, a nie kłamiąc wprost, kanciarz musi więc stawiać odpowiednie pytania.

PRÓBA MOCY

Cecha: Duch

Ręka: Para figur

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Tym kantem można sprowadzić na wygrzebania całą masę problemów. *Próba mocy* to trudny czar, bo – *de facto* – oddziałuje na manitou siedzącego w wygrzebancu. Jeżeli się powiedzie, to jakbyś kopnął w metafizyczne gniazdo szerszeni.

A wkurza się takiego manitou następująco. Kanciarz wtrąca się tym kantem w walkę o dominację między demonem a wygrzebanicem. Jeżeli czar wyjdzie, szacowny nieboszczyk i mniej szacowny sublokator wykonują na każdej akcji przeciwstawny test *Ducha*. Jeśli wygra wygrzebaniec, może normalnie działać, a jeżeli osiągnie przebicie, odbiera manitou punkt Dominacji. Oczywiście, gdy przegra, zostaje uwięziony we własnym ciele i nie może w tej akcji nic robić.

To samo dotyczy manitou. Jeżeli wygra pojedynek *Ducha* i będzie miał przebicie, wygrywa od nosiciela punkt Dominacji. Pojedynek woli trwać, dopóki kanciarz podtrzymuje działanie czaru.

A jaka poza wywołaniem pojedynku jest w tym wszystkim rola czarownika? Może przyłączyć się do zabawy po jednej ze stron, dodając komuś +1 do *Ducha* za każdą rękę powyżej minimalnej.

Z tym kantem należy uważać. Nawet jeżeli wygrzebaniec osiągnie przewagę nie znaczy to, że manitou został pokonany na zawsze. Kiedyś

dojdzie do głosu. A trzeba wiedzieć, że jest bardzo pamiętliwy.

PRZECZUCIE

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 2 rundy (10 sekund)

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Dotyk

Dzięki temu kantowi kanciarz uzyskuje możliwość spojrzenia w przeszłość. Aby go rzucić, kładzie dłoń na osobie, miejscu lub rzeczy i zamyka oczy. Jeżeli kant się uda, magik ma wizję, wrażenia lub „przecucia” na temat wydarzeń z przeszłości „ofiary”.

Im wyższa jest ręka kanciarza, tym lepsze informacje uzyskuje. Czarownik może skupić się na konkretnych kwestiach, lecz kantowana rzecz (lub osoba) nie będzie zdawać sobie sprawy z tego, co wydarzyło się pod jej nieobecność.

PRZEJRZENIE

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

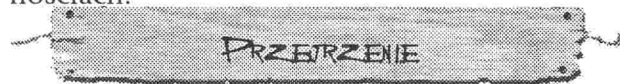
Zasięg: 25 jardów na poziom *kantowania*

Przejrzenie to coś dla ochroniarzy, wykidajłów i tych, którzy chcą się przekonać, co panna Daisy naprawdę skrywa pod spódnicą.

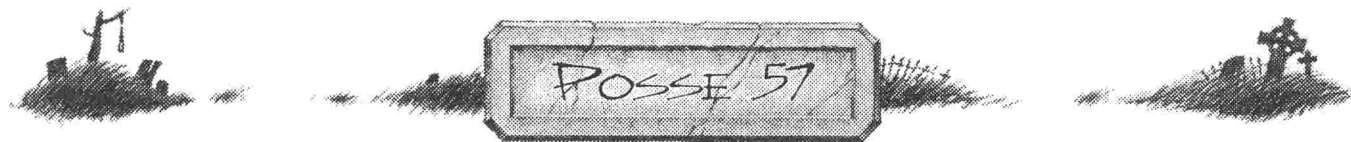
Kantr pozwala kanciarzowi przebić wzrokiem rzeczy normalnie nieprzejryste. Działa zarówno na zwykłe, jak i magiczne zasłony (np.

Cmentarne mgły), jeżeli się tylko wystarczająco dobrze pociągnie. Kanciarz widzi wszystko jak na dłoni, niezależnie od zasięgu kanta.

Kantujący ignoruje wszystkie ujemne modyfikatory wynikające z obecności obiektów wymienionych w poniższej tabelce, a znajdujących się akurat na linii wzroku. Olewa również modyfikatory z cieńszych przeszkód przy strzelaniu. W dodatku efekty *Przejrzenia* kumulują się, zatem kanciarz, który widzi przez dym, może także widzieć przez dym w ciemnościach.



Ręka	Ignorowane zasłony
As	Ciemność
Para	Mgła
Para figur	Dym, mętna woda
Dwie pary	Gruba tkanina (zasłona, płaszcz itp.), magiczne iluzje
Trójka	Dwa cale drewna
Strit	Cał metalu



PRZESKISZENIE

Cecha: Spostrzegawczość**Ręka:** Para**Szybkość:** 1**Czas trwania:** Koncentracja lub 1 Dech na rundę**Zasięg:** 1 mila na poziom *kantowania*

Ulubiony kant wszystkich wścibskich i dziennikarzy. Pozwala słyszeć cudzymi uszami – ludzkimi lub nawet zwykłego, niewynaturzonego zwierzęcia. Kanciarz słyszy równie dobrze jak ofiara kanta, zatem jeżeli trafi na kogoś przygłuchego – ma niefort. Z drugiej jednak strony trafienie na bystrego pozwoli dowiedzieć się znacznie więcej.

Jeżeli ofiara wykona Poważny (7) test *Ducha*, kiedy kant rzucany jest po raz pierwszy, poczuje, że coś jest nie w porządku. Może w każdej rundzie próbować pozbyć się intruza, wykonując test przeciwny swojego *Ducha* przeciwko *kantowaniu/Duchowi* kanciarza.

Kanciarz może rzucić ten kant nie widząc ofiary, jeżeli posiada jakiś przedmiot, którego ta dotykała w ciągu ostatniego tygodnia.

PRZEWIDZENIE

Cecha: Spostrzegawczość**Ręka:** Para**Szybkość:** 1**Czas trwania:** Koncentracja lub 1 Dech na rundę**Zasięg:** 1 mila na poziom *kantowania*

Pozwala na patrzenie cudzymi oczami. Kanta można rzucić zarówno na człowieka, jak i na zwierzę, z wyjątkiem wynaturzeń. Oznacza to, że widzi tak, jak widzi kantowany – cierpi z powodu wad wzroku lub dostaje bonusu, posiadane przez istotę, na którą rzucono *Przewidzenie*.

Co do szczegółów – patrz *Przesłyszenie*.

PRZYDUSZENIE

Cecha: Duch**Ręka:** As**Szybkość:** 1**Czas trwania:** Chwilowo**Zasięg:** 50 jardów na poziom *kantowania* (maksimum)

Przyduszenie to najlepszy przyjaciel kanciarza. Kiedy się je rzuca, z dłoni kanciarza tryska strumień białej, widmowej energii, uderzając w kantowanego niczym kule. Wbrew pozorom *Przyduszenie* nie atakuje gardła tylko duszę, dlatego nie działa na przedmioty martwe (w tym stare żelazka), choć działa jak najbardziej na wygrzebańców, żywe trupy i inne wynaturzenia. Rzucenie kanta nie sprawia, że ofiara zostaje automatycznie trafiona. Określ Poziom Trudności

jak przy strzelaniu, zaczynając od Łatwego (5); nie przejmuj się odległością, pamiętaj jednak o osłonie i innych czynnikach. Rzucający może oczywiście deklarować strzał mierzony, zwiększając PT.

Użyj testu *kantowania* zarówno do określenia rzutu na atak, jak i ustalenia liczby ciągniętych kart.

Jeżeli *Przyduszenie* trafi, obrażenia zależą od pociągniętej ręki, jak opisuje to tabelka. Należy do nich doliczyć kości za miejsce trafienia i zignorować wszelkie osłony.

Warto przy tym nadmienić, że wyciągnięcie „fulla śmierci” (dwa czarne asy, dwie czarne ósemki i walet karo) zabija kantowanego od razu. Na śmierć.

Velvet van Helter, nowoorleański dżentelmen i pilny student Hoyle’a, zamierza *przydusić* łajdaka nastającego na honor młodej damy i wytrącić mu rewolwer z dłoni (+6 do PT). Łotr jest na otwartej przestrzeni, a jako, że odległość nie ma znaczenia (o ile ofiara jest w zasięgu kanta), trudność trafienia wynosi 11, a PT dla ustalenia ilości ciągniętych kart wynosi 5. Velvet rzuca 11. Dzięki przebicciu ciągnie jedną kartę więcej, ustalając efekt kantu. Wynik 11 wystarczy również do trafienia prosto w gnata łobuza.

PRZYDUSZENIE

Ręka	Obrażenia
As	1k4 Tchu
Para	1k6 Tchu
Para figur	3k6
Dwie pary	4k8
Trójka	5k8
Strit	6k8
Kolor	7k10
Full	8k10
Kareta	9k10
Poker	10k12
Królewski poker	10k20

PRZYKRĘCENIE FIZYCZNE

Cecha: Spryt**Ręka:** Para**Szybkość:** 1**Czas trwania:** Koncentracja lub 1 Dech na rundę**Zasięg:** 5 jardów na poziom *kantowania*

Przykręcenie fizyczne jest odwrotnością *Podkręcenia fizycznego*. Obniża cechy ofiary o jeden rodzaj kostki za każdy poziom pociągniętej ręki wedle listy zamieszczonej przy *Podkręceniu*.



Gdy rodzaj kostki spadnie do k4, Poziom cechy spada o 1 za każdy poziom ręki aż do minimum – 1k4. Cechę można *Przykręcić* tylko za pomocą jednego kanta naraz – każdy następny rzucony automatycznie zawodzi.

PRZYKRĘCENIE UMYSŁOWE

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Przeciwnieństwo *Podkręcenia umysłowego*. Obniża cechy ofiary o jeden rodzaj kostki za każdy poziom pociągniętej ręki wedle listy zamieszczonej przy *Podkręceniu*. Gdy rodzaj kostki spadnie do k4, poziom cechy zmniejsza się o 1 za każdy poziom ręki aż do minimum – 1k4. Podmiot może być *Przykręcony* tylko przez jeden kant naraz – każdy następny automatycznie nie wychodzi.

PUDKO!

Cecha: Duch

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: Własna osoba

Są kanty, które absorbują obrażenia, odbijają je, ale w gruncie rzeczy najlepiej w ogóle uniknąć trafienia.

Pudło! zmusza manitou do odchyłania toru lotu kul i podobnych pocisków, które w innym przypadku trafiłyby w ciało kanciarza. Efektem jest +5 do PT dla każdego, kto strzela do kanciarza. Wybuchy, płomień z miotacza ognia i inne ataki o zasięgu obszarowym nie mogą być odchylane, lecz kanty i inne pociski nadnaturalne (*Przyduszenie* czy *Czarna błyskawica*) zwykle dają się odepchnąć. Ostateczna decyzja należy oczywiście do Szeryfa.

RDZA

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Trwale

Zasięg: 20 jardów na poziom *kantowania*

Broń zardzewiała to broń do rzyci. A każda przewaga, jaką kanciarz posiada, jest warta swej wagi w upiorycie.

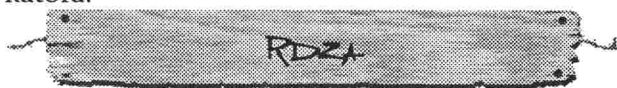
Kant powoduje natychmiastowe rdzewienie pojedynczego metalowego przedmiotu o wadze nie przekraczającej pięciu funtów na poziom *kantowania*.

W urządzeniach mechanicznych i im podobnych kant podnosi awaryjność, zmniejszając

niezawodność zgodnie z tabelką. Dla urządzeń bez niezawodności zacznij liczyć od 20.

Przedmioty takie jak kajdany, sztaby czy gwoździe kruszeją. Każdy, kto próbuje je pomać, otrzymuje bonus do rzutu na *Silę*, który wynosi tyle, ile podwojony modyfikator wzięty z tabelki. Kolejne rzucanie czarów na raz zardzewiały przedmiot nie wnosi nic nowego.

Działanie *Rdzy* jest trwałe, odporne nawet na *Rozproszenie*, choć udany test *majsterkowania* na PT Zwykłym (5) obniża modyfikator o jeden poziom za każdy sukces. Takie naprawy zajmują godzinę na każdy zmniejszony poziom modyfikatora.



Ręka	Modyfikator
As	1
Para	2
Para figur	3
Dwie pary	4
Trójka	5
Strit	8
Kolor	10
Full	12
Kareta	14
Poker	16
Królewski poker	Dezintegracja!

REANIMACJA

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 5 minut

Czas trwania: Trwale

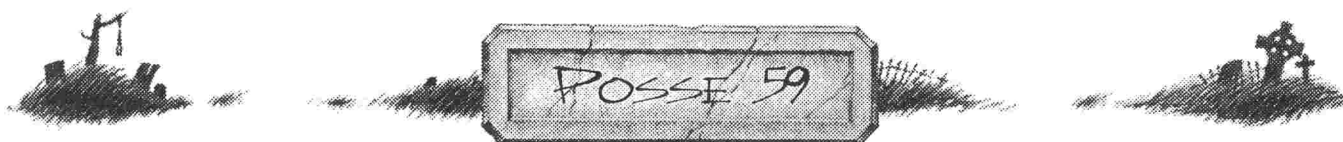
Zasięg: 1 jard

Reanimacja to jeden z tych kantów, które przydają kanciarzom zlej opinii wśród prostego ludu.

Kant pozwala leczyć umarłych. Nie ożywia ich – tylko leczy im rany. Wyrwanie sztywniaka z nirwany wymagałoby zbytnej wiedzy o czarnej magii, żeby kanciarz zniósł ją bez uszczerbku na zdrowiu.

Reanimacja daje kanciarzowi możliwość leczenia ran wygrzebania lub jakiegokolwiek innego martwiaka. Jeżeli kanciarz usiłuje jedynie pomóc Panu Sztywnemu odzyskać Dech, rzucenie czaru zwraca wszystkie punkty. Poza tym każde udane użycie redukuje rany na określonej lokacji o jeden poziom.

Potrzebna ręka zależy od najwyższego poziomu ran ofiary na jej korpusie. Pamiętaj, że *Reanimacja* nie wyleczy więcej niż jednego poziomu naraz, a większe rany trzeba leczyć rzucając kant kilka razy.



Reanimacja może sprawić, że okaleczone lub utracone ręce i nogi odrosną. W przypadku braku kończyny należy traktować ją, jakby była okaleczona. Sukces powoduje, że członek odrasta i można znów go używać, choć poziom rany nadal brzmi „okaleczony” – do czasu kolejnego zrobienia kanta lub naturalnego wyzdrowienia. Kant nie pomoże w przypadku okaleczonej głowy – truposz po prostu ma pecha. Podobnie jak w przypadku *Pomocnej dłoni*, wygrzebany kanciarz nie może leczyć własnych ran.

Pochodzenie kanta jest dosyć niejasne. Nie można go znaleźć u Hoyle’a, ale wszelkie poszlaki wskazują na to, że pochodzi gdzieś z Europy. Można go poznać tylko od innego adepta sztuk magicznych.

REANIMACJA

Ręka	Rany
As	Cały Dech
Para	Lekka
Para figur	Poważna
Dwie pary	Ciężka
Trójka	Krytyczna
Strit	Okaleczenie

ROSICZKA

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 15 jardów na poziom *kantowania*

Słyszałeś o drapieżnych roślinach? Co prawda ten kant nie pozwoli młodemu drzewku obgryzać paznokci, ale bez problemu może ono kogoś bryknąć. *Rosiczka* ożywia i nastawia wrogo do świata rośliny wszystkich rodzajów. A dokładnie rzecz biorąc, młode drzewka, wysokie trawy i inne roślinki konkretnych rozmiarów na obszarze o promieniu 10 stóp na poziom *kantowania*. Ktokolwiek przechodzi przez ten obszar, człowiek lub zwierzę, wróg lub przyjaciel, stanie się obiektem ataku rośliny.

Maksymalny rozmiar liściastych, jakie może ożywić, kanciarz określa wedle wysokości ręki. Rozmiar roślin determinuje także zadawane obrażenia. Jeżeli kanciarz pociągnie rękę wyżej, niż na potrzeby otaczającej go flory, nie zadaje ona dodatkowych obrażeń.

Roślina atakuje, uderzając pnączami, konarami czy gałęziami – co tam która ma. Rzuć raz na rundę za każdego, kto przebywa na kantowanym obszarze. Nie ważne, ile jest tam drzew. Trawy i inne chwasty też potrafią przyłożyć. Każdy, kto chce opuścić niegościnnie teren, musi wykonać Zwykły (5) test *Sily*. Pamiętaj, że nawet

jeżeli kanciarz nastawi się na sekwoje, okoliczne trawy i pnącza również podlegają działaniu czaru. Jeśli powstaną wątpliwości, co tak naprawdę porasta okolicę, ostateczne słowo należy do Szeryfa.

Niezależnie od ręki, tylko rośliny faktycznie znajdujące się na obszarze działania kanta podlegają czarowi.

ROSICZKA

Ręka	Roślina	Obrażenia
As	Trawa	0
Para	Cierniste krzewy	1k4 Tchu
Para figur	Zarośla, pnącza	1k10 Tchu
Dwie pary	Szkółka leśna	1k6
Trójka	Młode drzewka	2k6
Strit	Średnie drzewa	3k6
Kolor	Duże drzewa	4k8
Full	Sekwoje	4k12

ROZPROSZENIE

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Czasem inni kanciarze mogą być dla ciebie niemili. W takich przypadkach warto mieć w zanadrzu *Rozproszenie*, które neguje efekty działania długotrwałych kantów, mocy wygrzebańczych czy czarów czarnej magii.

Nie działa, niestety, na cuda i przysługi – manitou niewiele mogą zdziałać przeciw źródłom tych mocy. *Rozproszenie* nie działa także na czary chwilowe jak *Przyduszenie* czy *Wyjec* oraz kanty o działaniu stałym, jak *Pomocna dłoń* czy *Stoliczku, nakryj się!* Sprawdza się za to całkiem nieźle na kanty o pewnym okresie działania, jak np. *Teksańskie tornado* lub *Syreni śpiew*.

Niektóre kanty miewają dwojakie działanie – chwilowe i długotrwałe (jak np. *Dziadek mróz*). W takim przypadku *Rozproszenie* nie neguje obrażeń zadanych przez *Dziadka*, ale za to usuwa modyfikator do ran. Jeżeli jest niejasne, jaki efekt jest chwilowy, a jaki długotrwały, ostateczne słowo należy do Szeryfa.

Aby *Rozproszyć* kant (lub czar czy moc), porównaj w tabeli na następnej stronie swoją rękę i poziom *kantowania* (czaru, mocy) przeciwnika. Jeżeli masz rękę wyższą lub równą – udało się. *Rozproszenie* działa na konkretny, wybrany kant (czar, moc), który oczywiście może być po rozproszeniu zapodany ponownie.

☞ Czas jakiś temu paskudny czarownik obdarował Velveta *Więzią duchową*. Jako że

siła fizyczna nie jest mocną stroną kanciarza, rezygnuje on z użycia mięśni, przedkładając nad nie *Rozproszenie*. Udało mu się – pociągnął dwie pary. Poziom *kantowania* przeciwnika wynosił 3 i dwie pary aż nadto wystarczą do zakończenia kanta. Velvet oswobadza się i natychmiast rozgląda się za nieprzyjacielem, by wytłumaczyć mu, jak wielki błąd przed chwilą popełnił.

ROZPROSZENIE

Ręka	Poziom przeciwnika
As	2
Para	3
Dwie pary	4
Strit	5
Kolor	6
Full	7
Kareta	8
Poker	9
Królewski Poker	Każdy

RUCHOME PIASKI

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Trwale

Zasięg: 10 jardów na poziom *kantowania*

Ruchome piaski pozwalają kanciarzowi zamienić stały grunt w śmiertelnie groźne grzęzawisko. Kant działa tylko na naturalne podłoże, a na litej skale można go sobie odpuścić.

Czar działa na obszar o promieniu 5 jardów na poziom *kantowania*. Głębokość zależy od pociągniętej ręki.

Jakiegokolwiek stworzenie schwyte w nowo powstałej pułapce zwalnia do jednej czwartej swego normalnego Tempa, o ile głębokość jest mniejsza niż jego wysokość. Jeżeli jest głębiej, stworzenie musi wykonać Poważny (7) test *plywania* za każdą rundę spędzoną w *Ruchomych piaskach*. Jeśli test nie wyjdzie, traci tyle Tchu, ile wynosi podwojona różnica między PT a rzutem.

Raz stworzone, *Ruchome piaski* zostają aż do naturalnego skonsolidowania, czyli dopóki Szezyfowi nie zachce się z nimi skoczyć. Do tej pory nawet *Rozproszenie* nie może przywrócić stanu pierwotnego.

RUCHOME PIASKI

Ręka	Głębokość
Para	3 stopy
Para figur	5 stóp
Dwie pary	7 stóp
Trójka	10 stóp
Strit	15 stóp
Kolor	20 stóp

RZEZBIENIE

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Dotyk

Gdy potrzebujesz wyryć sobie tunel w ścianie więzienia lub zrobić dodatkowe miejsce dla niespodziewanego gościa, *Rzeźbienie* jest jak znalazł.

Kant ten powoduje, że najtwardszy nawet kamień pod dotykiem kanciarza zamienia się w miękką glinę. Po zakończeniu trwania czaru wraca co prawda do swej oryginalnej twardości, zachowuje jednak kształt, jaki w tym czasie nadał mu magik.

Kanciarz może kształtować kamień w prymitywne narzędzia lub broń, ale jakieś fikuśne ustrojstwa zajmują zwykle zbyt wiele czasu. Czarownik może też użyć *Rzeźbienia* do kopania małych tuneli lub dźubania uchwytów dla rąk podczas wspinaczki. Maksymalnie przekształcić można jedną stopę sześcienną materiału na rundę – nie ma więc co liczyć na prawdziwy tunel kolejowy.



KANTY



Ten kant wymaga sporego wysiłku i nawet najbardziej krzepcy kanciarze mają kłopoty w utrzymaniu go dłużej niż przez minutę.

SABOTAŻ

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1 (Zwiewanie!)

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Samotne podróżowanie po Dziwnym Zachodzie bywa niebezpieczne. Ten kant pozwala twojej postaci utrzymywać towarzyszy wędrowki żywych i w dobrej formie.

Sabotaż pozwala kanciarzowi odbijać ataki fizyczne, a nawet niektóre kanty wymierzone w jego kumpli. Dodaje +5 do PT każdego, kto próbuje strzelać w niewłaściwy cel.

Nie da się wprawdzie odbić materiałów wybuchowych, ognia z miotacza i innych ataków działających na obszar, można za to próbować z kantami atakującymi z odległości, jak *Przyduśnienie* czy *Czarna błyskawica*. Szeryf decyduje, które z działań nadnaturalnych można podciągnąć.

SIROCCO

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

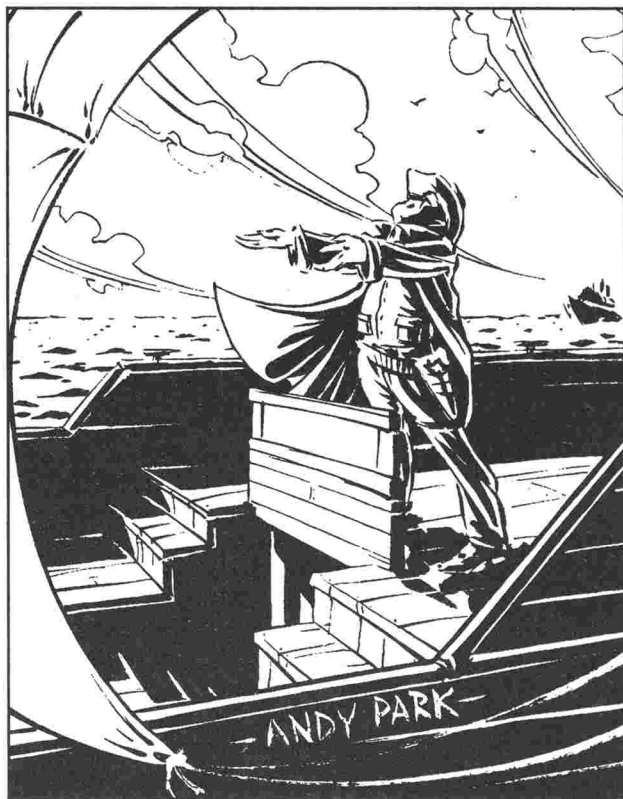
Zasięg: 1 jard

Kant przywołuje legendarny wiatr pustyni: sirocco. Zaczyna on dąć tuż przed kanciarzem i wieje na prostokątnym obszarze, w kierunku, w którym patrzy kanciarz.

Każdy podchodzący do kanciarza pod wiatr musi wykonać Banalny (3) test *Siły*, by ustać na nogach. Test należy wykonywać na każdej akcji i zdanie go nie oznacza, że do końca rundy jest już w porządku. Ponadto za każde 10 mil/h ponad 30 mil/h prędkości wiatru odejmij od rzutu -1. Jeśli ktoś ma niefart, natychmiast ląduje na ziemi i musi wykonać Banalny (3) test *Siły* żeby wstać.

Latające stwory i gadzety, które znajdują się w zasięgu *Sirocco*, muszą wykonać test latania na PT Zwykłym (5) +2 za każde 10 mil/h powyżej 30. Niepowodzenie oznacza zazwyczaj krakę, chyba że Szeryf jest w dobrym nastroju i, w zależności od sytuacji, da jeszcze jedną szansę.

Niszczycielskiej siły wiatru można użyć do przyspieszania lub zwalniania znajdujących się



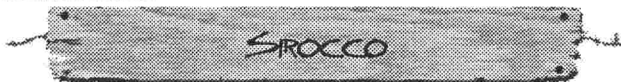


KANTY

w zasięgu żaglowców. Każde 10 mil/h dodaje (lub odejmuje) 24 do Tempa statku.

Jeżeli prędkość wiatru przekroczy 30 mil/h, okręt musi w każdej rundzie wykonywać test niezawodności (statki nie będące gadżetami mają niezawodność 20) by sprawdzić, czy olinowanie wytrzyma. Dodaj 1 do rzutu za każde 10 mil/h powyżej 30.

Nieudany rzut oznacza, że *Sirocco* uszkodziło maszt i olinowanie, a Tempo statku spada o połowę. Drugi nieudany rzut oznacza, że całe olinowanie poszło w strzępy, statek zaś traci sterowność.



SIROCCO

Ręka	Prędkość wiatru (mile/godzinę)
Para	10
Para figur	20
Dwie pary	30
Trójka	40
Strit	50
Kolor	70
Full	90

STOLICZKU, NAKRYJ SIĘ!

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk

Oto coś, o czym marzy niejeden – szczególnie w trapionym głodem Labiryncie. Kant, który pozwala stworzyć posiłek (wraz z napojami) dla kanciarza i jego kumpli. Liczba porcji zależy od pociągniętej ręki – as daje jedną, każda ręka powyżej dwie kolejne. Konie i im podobne potrzebują co najmniej czterech takich posiłków, jeżeli nie mają dostępu do pastwiska lub paszy.

Jakość jedzenia nie łąpie się na pięciogwiazdkowy lokal, ale przynajmniej zaspokaja głód. Żarcie stworzone przez *Stoliczek* ma smak i wygląd rozmokłej tektury, ale przynajmniej jakoś zapycha żołądek. Mówiąc „napoje” mieliśmy oczywiście na myśli wodę, ale czar nie tworzy żadnego pojemnika, więc jeżeli kanciarz nie pomyśli o tym zawczasu, będzie musiał chleptać z kałuży.

Posiłki, choć sycące, nie są w stanie zastąpić porządnego zarcia. Jeżeli ktoś żywi się wyłącznie kantowanym jedzeniem przez ilość dni równą umiejętności kanciarza bez żadnego urozmaicenia diety, zaczyna odczuwać skutki głodu. Codziennie traci 1 punkt Tchu, dopóki nie zje trzech normalnych posiłków

STUPOR

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 5 minut na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Ten kant przydaje się w chwili, gdy trzeba uspokoić zmierzającą w złym kierunku sytuację przy stoliku pokerowym lub zwieść żądny krwi tłum. Zaszczepia w umysłach wszystkich okantowanych potrzebę słodkiego lenistwa.

Stupor dotyka wszystkich w promieniu 5 jardów od celu, z wyjątkiem, rzecz jasna, kanciarza. Każdy na obszarze działania musi wykonać test *Ducha* na PT zależnym od pociągniętej przez kanciarza ręki. Podstawowy Poziom Trudności na asie wynosi 3, a każda ręka powyżej minimum podnosi go o +2. Ci, którzy nie zdadzą testu, nie znajdą najmniejszego powodu, by podejmować jakieś drastyczne akcje, a większość przysiadzie i odpręży się przez chwilę.

Niestety, wysoki poziom adrenaliny neguje efekt *Stuporu*, zatem kant jest bezużyteczny w walce i sytuacjach, gdzie waży się ludzkie życie.

SUSZKA

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

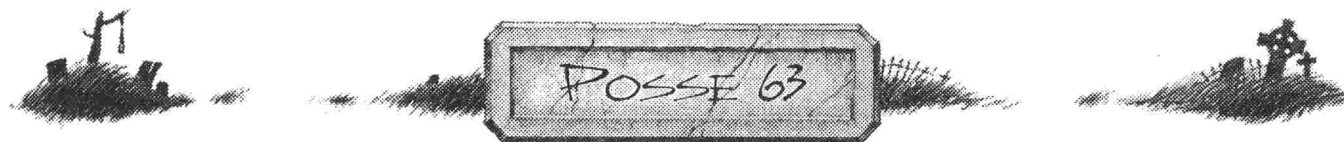
Czas trwania: Chwilowo

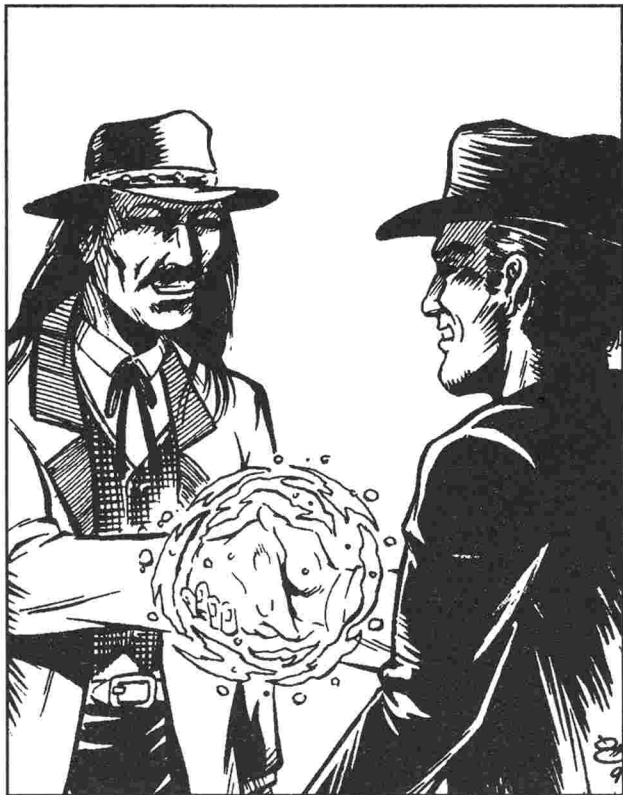
Zasięg: 15 jardów na poziom *kantowania*

Suszka odwadnia jedną istotę oraz wysusza i zabija roślinność na wybranym terenie. Kant sam z siebie jest niewidzialny, ale jego efekty bywają zaskakujące. Kantowany zaczyna się obficie pocić i w widoczny sposób błednie. Skóra staje się coraz delikatniejsza i wysuszona, ofiara słabnie coraz bardziej, aż zwykle umiera.

Układ kart pociągnięty przez kanciarza określa stratę Tchu u ofiary oraz wpływ na pobliską roślinność. Kanciarz nie ma wyboru – roślinki usychają i koniec. Stracony Dech można odzyskać tylko dzięki piciu wody. Każda kwarta (około menażki) przywraca 1k6 punktów Tchu. Ofiara może wypić tyle wody tylko raz na godzinę.

Stwory, które obywają się bez wody oraz martwiaki, maszyny i większość nieziemskich wynaturzeń jest odporna na tego kanta.





SZYBKA

Ręka	Stracony Dech	Rodzaj roślin
As	1	Trawa
Para	1k4	Zboże
Dwie pary	1k6	Kukurydza
Trójka	2k6	Krzaki
Strit	4k6	Szkółka leśna
Kolor	5k6	Małe drzewka
Full	6k6	Drzewa
Kareta	7k6	Kaktusy

SYRENI ŚPIEW

Cecha: Charyzma

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 10 jardów na poziom *kantowania*

Większość rewolwerowców najprawdopodobniej w życiu nie słyszała o Odyseuszu, ale nie przeszkadza to w okantowaniu ich *Syrenim śpiewem*.

Kant wytwarza hipnotyzujący dźwięk, podobny do legendarnego głosu greckich syren. Każdy w zasięgu czaru (oprócz kanciarza) słyszy śpiew i musi wykonać test *Ducha*, by mu się nie poddać. Podstawowy PT wynosi 3 i wzrasta o +2 za każdą rękę powyżej minimalnej.

Ci, którym się nie udało, są tak zafascynowani śpiewem, że porzucają wszystkie dotychczas wykonywane czynności i podążają w kierunku źródła dźwięku, którym jest kanciarz.

Jak długo kant trwa, wszyscy, którzy nie zdali początkowego testu *Ducha*, są pod wrażeniem pieśni. Dopiero atak lub obrażenia przerywają zauroczenie, bądź zatem przygotowany do boju, gdy nagle ich zaatakujesz.

Koncentrując się, knaciarz może zmienić źródło *Syreniego śpiewu*. Ofiary podążają za nim, aż natrafią na niebezpieczeństwo (np. krawędź klifu), gdzie wykonują kolejny test *Ducha* o wspomnianej trudności, ale z bonusem +3.

Gdy kant zostanie już puszczony, inni mogą wchodzić w jego zasięg bez żadnych efektów. Czar działa tylko na tych, którzy usłyszeli go na samym początku. Koleś z zawadą kiepski słuch otrzymuje bonus +4 do testu *Ducha*. Głusi jak pień i inni z różnych powodów nie słyszący podczas robienia kanta, są na niego odporni.

SZYBK I LOPEZ

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Nie trzeba nosić ze sobą Gatlinga. Wystarczy ten kant – najlepiej ze sztuczką *Załadunek*.

Czar podnosi szybkostrzelność kogoś aktualnie walącego z gnata. Mechanizm broni działa teraz magicznie, strzelcowi pozostaje więc tylko wycelować i nacisnąć spust. Choć strzelający może używać wszelkich umiejętności strzeleckich, pluając ogniem broń ciężko utrzymać – wszystkie strzały traktowane są jak siekanie (-2 do rzutu).

Niestety, większość broni średnio nadaje się do takich zabaw. Okantowana spluwa zyskuje Niezawodność na poziomie 20 minus SzS. Innymi słowy, rewolwer z SzS 3 do końca trwania kanta ma niezawodność 17.

Kant działa tylko na broń ręczną, taką jak rewolwery, karabiny czy strzelby. Nie wywiera efektu na gadżetach (nawet pistoletach Gatlinga), działach artyleryjskich itd. *Szybki Lopez* nie zwiększa też pojemności bębena, więc nie zdziwi się, gdy zabraknie ci naboju.

SZYBK I LOPEZ

Ręka	Bonus do SzS
As	+1
Para	+2
Dwie pary	+3
Trójka	+4
Strit	+5



TEKSAŃSKIE TORNADO

Cecha: Wiedza
Ręka: Para figur
Szybkość: 2

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 20 jardów na poziom *kantowania*

Ten kant wyczarowuje z powietrza niewielką trąbę. Na otwartym terenie *Tornado* wzbija w powietrze chmurę kurzu i piasku, oślepiając wszystkich w promieniu 10 jardów.

Każdy w zasięgu *Tornada* musi w każdej rundzie wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*, by móc zrobić cokolwiek poza powolnym poruszaniem się. Po wyjściu z zasięgu trąby może jednak działać normalnie. Od rzutów na ataki, które przechodzą przez zasięg *tornada*, odejmuje się -2.

W pomieszczeniach trąba ma nieco ograniczone działanie. Każda osoba w zasięgu dostaje -2 do wszystkich akcji, dopóki nie opuści pomieszczenia lub nie wykona testu *Wigoru* jak powyżej. Ponadto trąba robi straszliwy bałagan.

Kanciarz może przesunąć trąbę wedle życzenia, dopóki się koncentruje, ma zasięg i pole widzenia. Tempo *tornada* wynosi 20.

TŁUMACZONKO

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 5 minut na poziom *kantowania*

Zasięg: Własna osoba

Kiedy marynarze z Meksykańskiej Armady przystawiają ci pistolet do skroni i zadają pytanie po hiszpańsku, nie powinieneś ograniczać się do wygłaszania kwestii, które zasłyszaleś, *saloonie*. Nigdy nie możesz być pewien, co dokładnie powiedziała ci *señorita*.

Używając tego kanta kanciarz potrafi zrozumieć nieznaną mu język. *Tłumaczonko* działa zarówno na mowę, jak i na pismo, choć czarownik musi wybrać któreś z nich podczas robienia kanta.

Jeżeli wybierze język mówiony, zyskuje zdolność porozumiewania się w tym języku na poziomie zależnym od pociągniętej ręki. Jeśli zdecyduje się na pisany, kant trwa godzinę na poziomie.

Stopień zrozumienia zależy od pociągniętej ręki. Na parze lub wyżej kanciarz rozumie język, jakby miał właściwą umiejętność na poziomie podanym w tabelce.



Kant nie pomoże w porozumiewaniu się w języku, który kanciarz zna.

TKANIECZONKO

Ręka	Rozumienie
As	Ogólne intencje (powitanie, ostrzeżenie itp.)
Para	Język na poziomie 1
Dwie pary	Język na poziomie 2
Trójka	Język na poziomie 3

U SIEBIE

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 godzina na poziom *kantowania*

Zasięg: Własna osoba

Na preriach Dziwnego Zachodu dobrze jest znać teren, który właśnie przemierzasz. Niejeden traper potwierdzi, że nieznajomość okolic szkodzi, grożąc śmiercią lub trwałym kalectwem.

U siebie daje kanciarzowi mentalną mapę otoczenia. Widnieją na niej ważniejsze punkty orientacyjne, jak wzgórza, doliny, strumienie i tym podobne. Zawiera ona również informacje o drobniejszych rzeczach, jak klify, przełęcze, ujęcia wody pitnej i o tym, co mieszka na danym obszarze.



W przełożeniu na mechanikę gry, daje to kanciarzowi umiejętność *znajomości terenu* na którym przebywa, w wysokości równej jego *znajomości rodzinnego okręgu*. Dokładny rozmiar znanego obszaru możesz znaleźć w poniższej tabelce.

Gdy kant się kończy, cała wiedza, z wyjątkiem tego, co kanciarz widział na własne oczy, znika.

U SIEBIE

Ręka	Promień działania
As	100 jardów
Para	500 jardów
Para figur	1 mila
Dwie pary	2 mile
Trójka	5 mil
Strit	10 mil
Kolor	20 mil
Full	50 mil

UŁUDA

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Wielu wędrowców zmyliła fatamorgana. Ale nie wszystkie miraży były zjawiskami naturalnymi, niektóre z nich miały swój początek w kartach.

Ten kant pozwala tworzyć iluzje miejsc lub obiektów nieożywionych. Na jego potrzeby rośliny, jak trawa czy drzewa, uznawane są za nieożywione.

Kant działa na obszar nie większy niż 200 stóp kwadratowych na poziom *kantowania*. Odpowiada to prostokątowi o rozmiarach 20 stóp na 10 stóp, choć kanciarz może dowolnie kształtować obszar, o ile nie przekroczy limitu powierzchni.

Jeżeli zajdzie taka potrzeba, kanciarz może przemieszczać iluzję w granicach zasięgu kanta. Pamiętaj jednak, że kreowane w ramach *Ułudy* obiekty muszą mieć pełne trzy wymiary. Kanciarz nie może oszukać granic *Ułudy* tworząc lokomotywę, która ma tylko 1 cal szerokości.

Iluzja jest niezwykle realistyczna, więc jeśli ktoś ją zobaczy, musi mieć powód, żeby w nią zwątpić – a dopiero potem wykonać Ciężki (9) test *Spostrzegawczości*, by wykryć fałsz. Każdy, kto dotknie iluzji, wykryje oszukaństwo bez odwoływania się do testów. Jako że *Ułuda* wywołuje tylko obraz, nie działa na ślepych i kierujące się innymi zmysłami zwierzęta.

Dokładność iluzji zależy od pociągniętej ręki. Przy minimalnej można odtwarzać tylko proste

przedmioty, ale wyższych układach możliwe są bardziej skomplikowane miraży.

UKŁADY

Ręka	Złożoność
Para	Prosty, jednolity obiekt (gładka ściana lub kopiec ziemi)
Para figur	Pojedynczy prosty obiekt lub teren (drzwi, pusty pokój, błotnisty staw)
Dwie pary	Pojedynczy, średnio skomplikowany obiekt (wóz, karabin, uschłe drzewo)
Trójka	Pojedynczy złożony obiekt lub wiele prostych (karabin Gatlinga, skąpo umeblowany pokój, pojedyncze drzewo)
Strit	Wiele średnio skomplikowanych obiektów (umeblowany pokój, ogród)
Kolor	Wiele złożonych obiektów (cały budynek, pociąg)
Full	Niezwykle skomplikowany obiekt (bebechy gadżetu)



UPIORNY JEŹDZIEC

Cecha: Duch

Ręka: Para figur

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: 1 godzina na poziom *kantowania*

Zasięg: Dotyk

Manitou spędziły w Krainie Wiecznych Łowów wystarczająco dużo czasu, żeby uzyskać niewielką kontrolę nad duchami zwierząt. Dlatego mogą one obdarować wierzchowcem (a dokładnie rzecz biorąc – duchem konia) kanciarza znającego kant *Upiorny jeździec*. Co prawda tylko magik może owego rumaka dosiadać, ale za to duch dba o wszystko – nie potrzeba żadnych rzutów na *jeździectwo*.

Duch pojawia się zawsze jako rumak izabelowatej maści, o czarnych oczach, grzywie i ogonie. Cechy ma takie same jak zwykły koń (sprawdź w podstawie), oprócz *Ducha* (2k8) i *Tempa*, które wynosi 24.

Koń nie różni się zbytnio od innych tym, co robi, choć ślady, które zostawia, są na tyle niewyraźne, że jeśli ktoś chce za nim podążać, musi odjąć 2 od rzutów na *tropienie*. Duch nie walczy, nawet w swojej obronie, i znika po otrzymaniu pierwszej rany. Podobnie, po zakończeniu działania czaru, znika niby dym rozwiany wiatrem.

Jeżeli kanciarz pociągnie naprawdę dobrze, czyli od trójki w górę, dostaje lepszego konia – takiego, co to przyjmuje obrażenia, ma *Tempo*

30 i potrafi walczyć. Atakując przednimi kopytami zadaje S+2k6 obrażeń.

Każdy koleś z tresurą, który udanie przetestuje ją na PT Zwykłym (5) pokapuje się, że z koniem kanciarza jest coś nie tak. Tak więc magik wjeżdżający na widmowym rumaku do miasta musi brać pod uwagę, że opuści je w wielkim pośpiechu.

UPIORNY SZLAK

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 godzina na poziom *kantowania*

Zasięg: Dotyk

Bywa, że tropiciele zgubią szlak tropionej zwierzyny. A jeśli akurat jest nią kanciarz, można przypuszczać, że używa kanta *Upiorny szlak*.

Upiorny szlak gmatwa ślad zostawiany przez czarownika i jedną osobę na poziom *kantowania*. W zależności od ręki, przeciwdziała różnym sposobom tropienia.

W miarę jak podnosi się wartość pociągniętego układu, kanciarz chroniony jest przed tropiącymi po widocznych śladach (ludzie), a potem również po zapachu (zwierzęta i niektóre wynaturzenia). Koniec końców, naprawdę udany kant tworzy fałszywy ślad, prowadzący w losowo wybranym kierunku, od kanciarza przez jedną milę na poziom *kantowania*.

Jeśli kanciarz tropiony jest przez Ogara, obaj czarownicy muszą wykonać przeciwny test swych kantów. Jeżeli wygra ten ze *Szlakiem*, Ogar idzie w las. Jeśli właściciel ogara wygra, uzyskuje w normalny sposób informację, gdzie też się jego zwierzyna podziewa. Mimo porażki, *Upiorny szlak* nadal działa przeciw konwencjonalnym metodom tropienia.

UPIORNY SZLAK

Ręka	Ochrona przed tropieniem
As	Wzrokiem
Para	Węchem
Dwie pary	Zupełnie nowy, fałszywy trop

W KRAJNIE KOSZMARU

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta na poziom *kantowania*

Zasięg: 15 jardów na poziom *kantowania*

W *krainie koszmaru* zmienia świat wokół kanciarza w miejsce rodem ze złego snu – coś, z czym manitou są w zażyłych stosunkach. Kąty stają się mroczniejsze, zarośla głębsze, a rośliny wydają się wędznąć. Po co dokładnie to wszystko – nie wiadomo. Tak czy inaczej, na krótki czas można zmienić sympatyczną okolicę w naprawdę nieprzyjemne miejsce.

Kant działa na cały obszar, podnosząc na czas działania Poziom Strachu. Zwykła zależy od pociągniętej ręki, ale przy odpowiednio wysokiej kanciarz może zmienić oddział połoźniczy w Martwe Ziemie.

Ten kant jest szczególnie tępiony przez Rangerów i Agentów; każdy kanciarz, którego nakryją, gdy go używa, nie ma co liczyć na czas na wyjaśnienia.

W KRAJNIE KOSZMARU

Ręka	Wzrost Poziomu Strachu
As	+1
Para	+2
Para figur	+3
Dwie pary	+4
Trójka	+5

W OWCZEJ SKÓRZE

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 1 jard

Co prawda kanciarz nie ukryje tym czarem wilka, ale rzeczy podlegające jego działaniu bywają bardziej niebezpieczne. W *owczej skórze* działa na mały przedmiot tak, że wydaje się on czymś innym. Zwykle kanciarz używa go do zamienienia broni lub innego śmiertelnoścnośnego narzędzia w coś nieszkodliwego. Wielkość ukrywanego przedmiotu zależy od pociągniętej ręki. Na trójce lub wyżej kanciarz może oddziaływać nawet na niewielkie zwierzęta, jak grzechotnik, bezpański kot czy domowy piesek.

Każdy, kto ogląda przebraną rzecz z bliska, musi wykonać test *Spostrzegawczości* przeciwny do *kantowania* czarownika. Jeżeli egzaminujący wygra, odnajduje słabe punkty przebrania i iluzja natychmiast pryska. W innym przypadku trwa tak długo, jak długo chce kanciarz.

Udana iluzja oddziałuje na wszystkie pięć zmysłów, ale nie wytrzymuje wewnętrznych sprzeczności. Użycie przedmiotu w zgodny z przeznaczeniem sposób (lub widoczny ruch w przypadku zwierzęcia), natychmiast kończy czar.

W OWCZEJ SKÓRZE

Ręka	Przemieniona rzecz
As	Klucz, karta
Para	Mały nóż, derringer
Para figur	Laska dynamitu
Dwie pary	Rewolwer, nóż bowie
Trójka	Wąż, tomahawk
Kareta	Mały pies

WIDMOWY JACK

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Własna osoba

Zastanawiałeś się kiedyś, czemu tylu kanciarzy woli ciemne, źle oświetlone saloony? Ma to wiele wspólnego z tym czarem.

Dzięki temu kantowi, magik może wejść w jeden cień i wynurzyć się z innego. Oczywiście oba cienie muszą być wystarczająco duże i ciemne, żeby skryć całą postać. Ostateczna decyzja należy do Szeryfa.

Ręka potrzebna do *Widmowego Jacka* zależy od odległości między dwoma cieniami. Kanciarz musi widzieć cień, z którego chce wyjść.

WIDMOW JACK

Ręka	Odległość
As	2 jardy
Para	5 jardów
Dwie pary	10 jardów
Trójka	20 jardów
Strit	50 jardów
Kolor	100 jardów
Full	200 jardów
Kareta	500 jardów
Poker	1 mila
Królewski poker	Gdzie okiem sięgnąć

WIĘZ DUCHOWA

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 2 rundy na poziom *kantowania*

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Ten niewielki kant przydaje się, jeśli chcesz dać przeciwnikowi zajęcie w czasie, kiedy ty będziesz uciekał lub przygotowywał dlań coś **NAPRAWDĘ** paskudnego.

Więź duchowa pęta ofiarę eterycznymi pasmami energii. Owijają się wokół kantowanego tak, że po chwili zostaje ciasno związany, jak liną. By się uwolnić, więziony musi wykonać na swej następnej akcji test *Siły* przy PT określonym przez rękę kanciarza. As daje PT równe 3, a każda ręka powyżej dodaje kolejne +2.

Jeżeli test się uda, ofiara jest wolna i może robić co chce. Jeśli nie, musi czekać do następnej rundy (nie akcji!) i spróbować ponownie. Jeżeli zaś ma niefart, pozostanie obwiązana niczym baleron aż do końca trwania czaru.

WIR

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 25 jardów na poziom *kantowania*

Jak sama nazwa wskazuje, kant tworzy wir w wodzie znajdującej się w zasięgu czaru. Zaklęcie cieszy się szczególną popularnością w Labiryncie, gdyż przy mocnej ręce można się nawet pokusić o zatopienie nim pancernika.

Średnica *Wiru* zaczyna się od 40 stóp i wzrasta o 20 stóp za każdą rękę powyżej minimalnej.

Wir stanowi zagrożenie tylko dla statków o długości do połowy jego średnicy. Pilot złapanej węń i odpowiednio małej jednostki musi wykonać Poważny (7) test *sterowania*. Jeżeli rzut nie wyjdzie, łajba trafia na karuzelę. PT testu wzrasta +2 za każdą rękę powyżej nie-

zbędnej do pochwycenia statku. Okręt, który znalazł się w magicznej kręciole dostaje 2k6 uszkodzeń na rundę, dopóki nie ucieknie lub nie pójdzie na dno. Ucieczka wymaga od pilota testu na wspomnianym PT i osiągnięcie co najmniej jednego przebiccia. Rzucać może on raz na rundę.

Jeżeli ktoś miał pecha zażywać kąpieli w zawirowanym obszarze, musi wykonywać co rundę *Niesamowity* (11) test *pływania*.

Kanciarz musi cały czas koncentrować się na kancie i pozostawać w jego zasięgu. Jeżeli przestanie spełniać któryś z powyższych warunków, czar kończy działanie.

WŁADCA ZWIERZĄT

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Zew krwi pozwala przywoływać zwierzęta do pomocy, czasem jednak nie ma takiej potrzeby – zwierzęta są już na miejscu. *Władca zwierząt* pozwala rozkazywać zwierzętom, znajdującym się w zasięgu kanta.

W odróżnieniu od *Zewu krwi*, ten kant nie daje kanciarzowi wyboru jakie i ile zwierząt kontroluje – zależy to wyłącznie od pociągniętej ręki. Zaczarowane stworzenia wykonują polecenia tak długo, jak długo czarownik jest skoncentrowany. Gdy tylko kant przestanie działać, zwierzęta powracają do swych poprzednich czynności.

Władca zwierząt nie przekazuje zaczarowanej faunie inteligencji, rzucający nie może więc zmusić wiewiórki, żeby czytała złemu kołesiowi przez ramię. Kontrolowane zwierzęta nadal muszą wykonywać testy *jaj*, gdy spotkają nadnaturalnego przeciwnika.

Jeżeli zwierzę, które kanciarz chce okantować, jest tresowane lub pod opieką kogoś z umiejętnością *tresura*, znacznie trudniej je opanować – wykonaj test przeciwstawny między kołesiami walczącymi o kontrolę nad czworonogiem, biorąc poziom *kantowania* rzucającego przeciwko *tresurze* przeciwnika. Postaci jadące konno używają *jeździectwa* zamiast *tresury*. Jeżeli kanciarz przegra, test nie wychodzi.

Liczba zwierząt, które kanciarz może na raz omamić, zależy od pociągniętej ręki.

KANTY

WŁADCA ZWIERZĄT

Ręka	Liczba
Para	1
Para figur	1k4
Dwie pary	1k6
Trójka	2k6
Strit	3k8
Kolor	4k10
Full	5k12
Kareta	6k20

WŁAM

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Dotyk

Ten kant jest prawdziwym utrapieniem szeryfów – opróżniono z jego pomocą niejedno więzienie.

Włam pozwala kanciarzowi w magiczny sposób rozwiązywać węzły, otwierać zamki i – jak sama nazwa wskazuje – włamywać się do sejfów. Ręka, którą kanciarz pokaże, określa rodzaj otwierającego się cudownie zamknięcia. Każde użycie kanta pozwala uporać się z jednym rodzajem zamknięcia na poziom *kantowania*,

wszystkie jednak muszą znajdować się na jednym przedmiocie lub osobie. Szeryf może sobie wymyślić, że skomplikowany zamek lub układ kilku blokad musi wymagać wyższej ręki.

WŁAM

Ręka	Typ zamknięcia
As	Więzy
Para	Prosty zamek (klucz uniwersalny lub kajdanki)
Para figur	Zestaw zamków
Trójka	Zamki łączone
Strit	Magiczne zamknięcia, w tym Więź duchowa

WON!

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: Własna osoba

Każdy czasem potrzebuje trochę miejsca, by złapać oddech. A ten kant je właśnie zapewnia. *Won!* tworzy wokół kanciarza niewidzialną sferyczną ścianę, odpychającą wszystko, co znajduje się w promieniu 5 jardów na poziom *kantowania*.





KANTY

Wszelkie rzeczy w zasięgu czaru (ożywione i nieożywione), których waga jest mniejsza lub równa wadze podanej w tabelce, zostają automatycznie wypchnięte. Pociski wszelkiej maści są jednak zbyt szybkie, by dały się odepchnąć – *Won!* nie może robić za kamizelkę kuloodporną. Ludzie i zwierzęta, które nie chcą dać się tak łatwo wyrzucić, muszą wykonać test *Siły* dla PT podanego w tabelce.

Jeżeli odpychana przez kant istota trafi na ścianę lub inną przeszkodę, musi wykonać *Siły* na PT z tabelki lub dać się do niej przycisnąć..

Każda ręka powyżej trójki podnosi PT o 2 i odpychaną wagę o 50 funtów.



Ręka	PT	Waga
As	3	50 funtów
Para	5	100 funtów
Para figur	7	150 funtów
Dwie pary	9	200 funtów
Trójka	11	250 funtów

WRÓŻ

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 5 minut

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 1 jard

Bez zbędnego owijania w bawełnę – *Wróż* pozwala zajrzeć w czyjąś przyszłość. A dokładniej, w najbardziej prawdopodobną przyszłość danej osoby (to koniecznie musi być osoba!). Wizje pojawiają się w krótkich przeblyskach, zwiastujących niebezpieczeństwa czekające cel czaru lub przedstawiających obrazy ludzi, których spotka. Im lepszą rękę pociągnąłeś, tym więcej informacji zawiera wróżba, choć i tak są zawsze podane w sposób zawoalowany i tajemniczy.

Zazwyczaj osoba, której się wróży, uczestniczy w zdarzeniu z własnej woli, jeżeli jednak ktoś nie ma ochoty, by wróż grzebał w jego życiu, musi razem z kanciarzem wykonać przeciwny test *Ducha*. Jeśli kanciarz przegra, nie wie nic. Jeżeli wygra, czar działa normalnie.

WSZCZĄS

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 2

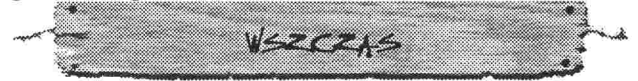
Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*

Wszcząs kieruje energią z Krainy Wiecznych Łowów prosto pod ziemię. Niszczycielskie siły,

które uwalnia, powodują wypiętrzanie i zapadanie się gruntu, mogąc na stałe zmienić lokalny krajobraz.

Wielkość zmian zależy od pociągniętej ręki. Efekty, wraz z minimalną ręką, która pozwala je osiągnąć, podane są niżej. Kanciarz może wybrać dowolny efekt odpowiadający pociągniętej przez niego lub niższej ręce.



Ręka	Efekt
As	Powierzchnię o wielkości 10 jardów na poziom <i>kantowania</i> przebijają potężne kamienie, przez który nie da się biec.
Para figur	Na teren wypiętrza się kopiec o stopie szerokości, dwóch wysokości i dziesięciu długości na każdy poziom <i>kantowania</i> .
Dwie par	Wstrząsy zadają 4k12 uszkodzeń każdej ziemnej lub kamiennej budowli w zasięgu kanta.
Trójka	Z ziemi wyrasta ściana z litej skały, stopa szerokości, dwie wysokości, pięć długości na poziom <i>kantowania</i> .
Strit	W ziemi pojawia się rozpadlina – osiem stóp szerokości, dwadzieścia stóp głębokości i dziesięć długości na poziom <i>kantowania</i> .
Kareta	Niewielkie trzęsienie ziemi. Szeryf decyduje o efektach.
Królewski poker	Duże trzęsienie ziemi. Kopalnie zapadają się, domy walą.

WYCZUCIE KANTA

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 runda na poziom *kantowania*

Zasięg: 25 jardów na poziom *kantowania*

Biorąc pod uwagę, co się dzieje na Dziwnym Zachodzie, dobrze jest mieć oko na przepływającą wokół magię.

Wyczucie kanta pozwala kanciarzowi wykrywać magiczne emanacje i zaklęcia oraz określać typ magii i jej przeznaczenie. Aby *Wyczucie* zadziałało, kanciarz musi widzieć efekt lub źródło



magii, a to oznacza, że kanta blokują mury i wszelkie nieprzenikliwe substancje.

Kanciarz dostrzega i analizuje magię pojawiającą się w jego polu widzenia (do 90°) i w odległości, na jaką kant działa, przez cały czas jego trwania.

To, ile się dowie, zależy od kart.

WYCZKIE KANTA

Ręka	Uzyskane informacje
As	Znane są magiczne efekty/źródła na obszarze
Para	Typ magii (relikt, przysługa, cud, kant, czarna magia, wynaturzenie)
Dwie pary	Ogólne działanie magii (ochronna, niszcząca, informacyjna itp.)
Strit	Dokładna nazwa używanego kanta lub mocy czarnej magii.
Kolor	Pozostały czas trwania czaru

WYJEC

Cecha: Duch

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Własna osoba

Kto powiedział, że słowa nie ranią? Ranią i to solidnie – wystarczy użyć Wyjca. Dzięki niemu kanciarz wydaje z siebie straszliwy krzyk, uderzając wszystkich w promieniu 10 stóp. Ofiary czaru wykonać muszą Poważny (7) test *jaj*. Na tych, którym wyszło, czar nie robi większego wrażenia. Tym, którym nie wyszło, z wrażenia zapiera Dech, zgodnie z tabelką.

Tutaj choć raz może się komuś przydać zawada kiepski słuch. Przygłuchy dodaje 2 do kostek przy teście *jaj*, a na głuchego jak pień kant w ogóle nie działa. Czar nie wpływa też na wynaturzenia, które znacznie trudniej przestraszyć niż zwykłego śmiertelnika.

Te kant nie jest zbyt subtelny – krzyk słychać z odległości przeszło mili i ktoś może wziąć go za sygnał. Lub coś gorszego.

WYJEC

Ręka	Utrata Tchu
As	1k4
Para	1k6
Dwie pary	2k6
Trójka	3k8
Strit	4k8

ZAPOMNIJ...

Cecha: Charyzma

Ręka: As

Szybkość: 1 (specjalna)

Czas trwania: Trwale

Zasięg: 1 jard

Ulubiony czar nielicznych kanciarzy z Agencji. Pozwala im na czyszczenie lub nawet modyfikowanie pamięci przypadkowych świadków.

Ilość kasowanych wspomnień zależy od pociągniętej ręki. Ale tak naprawdę, to nie zanikają one do końca. Po prostu bardzo trudno je sobie przywołać.

Próba przypomnienia sobie tego, co kanciarze chcieli wymazać, wymaga niesamowitego (11) testu *Wiedzy*. A nawet po udanym teście pamięć jest wciąż zamglona i może zawierać białe plamy.

Jeżeli kanciarz woli zmienić czyjeś wspomnienie, a nie kasować je, musi się liczyć z tym, że zajmie mu to więcej czasu. Powodowane jest to faktem, że musi najpierw wysondować pamięć ofiary, żeby znaleźć materiał do stworzenia fałszywych wspomnień.

Przy zmianie pamięci szybkość kanta wzrasta do 10 minut plus kolejne dziesięć minut za każdą potrzebną rękę powyżej minimalnej. Na koniec trzeba jeszcze wykonać Ciężki (9) test *Sprytu* – dopiero potem wszystko idzie jak trzeba.

Jeżeli test *Sprytu* nie wyjdzie, pamięć zostaje tylko skasowana. Jeśli kanciarz ma niefart, ofiara w ciągu 1k4 dni przypomina sobie prawdziwe wydarzenia. Co gorsza, pamięta również to, jak kanciarz manipulował w jej umyśle, a rzadko kto przechodzi nad tym do porządku dziennego.

ZAPOMNIJ...

Ręka	Skasowany/zmieniony okres
As	1 runda
Para	1 minuta
Para figur	5 minut
Dwie pary	10 minut
Trójka	1 godzina
Strit	6 godzin
Kolor	1 dzień
Full	1 tydzień
Kareta	1 miesiąc
Poker	6 miesięcy
Królewski poker	1 rok

ZDECH PIES!

Cecha: Spryt**Ręka:** As**Szybkość:** 1**Czas trwania:** 10 minut na poziom *kantowania***Zasięg:** Dotyk

Czasem człowiek chciałby po prostu umrzeć. Można to, co prawda, łatwo załatwić, zwykle wystarczy wyglądać jak martwy. Za pomocą kanta *Zdechł pies!*.

Jeżeli kanciarz użyje tego czaru, wygląda na martwego jak język łaciński. Czuje się wprowadzić dobrze, ale pokrywa go dokładna iluzja. Ostatnio otrzymana rana wygląda jak śmiertelna, a każdy lekarz stwierdzi zgon, chyba że wykona przeciwny test *medycyny: jakiegokolwiek przeciw Sprytowi* kanciarza. Kanciarz dostaje +2 do rzutu za każdą rękę powyżej minimum. Podczas trwania kanta, kanciarz może słyszeć i – w pewnym stopniu – widzieć.

Pamiętaj, że udane użycie tego kanta wymaga niewielkiego przygotowania. Gdy ktoś pada trupem zanim jeszcze zaczną do niego strzelać, może wzbudzić niejake podejrzenia. Dlatego co sprytniejsi kanciarze zawsze zachowują kartę w rękawie, by użyć jej w decydującym momencie. Kanciarz może zakończyć ten kant kiedy zechce.

ZEW KRWI

Cecha: Wiedza**Ręka:** Para**Szybkość:** 2**Czas trwania:** Koncentracja**Zasięg:** 1 mila na poziom *kantowania*

Używając *Zewu krwi*, kanciarz wyposażony mógłby całą menażerię, pozwala on bowiem przyzywać i kontrolować zwierzęta. Kant pozwala komunikować się ze wszystkimi bydlętami, – o ile nie są wynaturzone – i przyzywa zwierzęta jednego gatunku, takie jak np. nietoperze, szczury, wilki, niedźwiedzie itp.

Czar nie transportuje zwierząt z dalszej odległości, tak że czasem trzeba chwilę poczekać, zanim przybędą.

Przywołane zwierzęta wykonują polecenia kanciarza tak długo, jak długo utrzymuje on koncentrację. Gdy ją straci, szkodniki i pomniejszych stworzenia znikają. Wilki, niedźwiedzie i im podobne uciekają lub atakują najbliższy cel, w zależności od sytuacji.

Przyzywane stwory nie są zbyt rozgarnięte. Starają się wprowadzić robić to, czego chce kanciarz, jak dobrze wytresowany pies, nie spodziewaj się jednak, że wygarną z broni palnej lub będą mówić po portugalsku.



Stwory muszą wykonywać test *jaj* przy spotkaniu z nadnaturalnym przeciwnikiem, jak każdy inny. Wypuszczenie stada wilków na wstającego z grobu potwora może się więc skończyć tym, że zwierzęta uciekną z podkulonymi ogonami.

Liczba i rodzaj zwierzątek, które kanciarz chce wezwać, określa rękę, jaką musi pociągnąć. Żeby uściślić – kanciarz nie tworzy tych zwierząt z niczego, tylko je „woła”. Jeżeli żadnego nie ma w pobliżu – nic nie przyjdzie, nawet jeśli czarownik pociągnie królewskiego pokera. Szeryf musi określić, czy rodzaj wywoływanych przez kanciarza zwierząt jest w jego zasięgu. Jeżeli ich nie ma, może próbować przywołać inny gatunek, dostępny na niższej ręce.

ZEW KRWI

Ręka	Zwierzęta
Para	2k4 myszy, wiewiórek, małych ptaszków
Para figur	1k4 kotów domowych, skunksów, szopów praczy
Dwie pary	3k6 szczurów, nietoperzy, węży
Strit	2k6 wilków, pum
Full	1k4 niedźwiedzi

Z KOTOUSTY

Cecha: Charyzma**Ręka:** Para figur**Szybkość:** 1**Czas trwania:** 1 minuta na poziom *kantowania***Zasięg:** Dotyk

Kant czyni słowa kanciarza gładszymi niż wazelina. Za jego pomocą kanciarz nie tylko sprzeda, ale nawet wypożyczy Eskimosom lód – i to za dobrą cenę. Para figur dodaje +5 do wszystkich testów *perswazji*, *blefu* i *obśmiewania*. Każda wyższa ręka dodaje kolejne +2.

ZŁY PIES

Cecha: Spostrzegawczość**Ręka:** Para**Szybkość:** 5 minut**Czas trwania:** 1 godzina na poziom *kantowania***Zasięg:** Dotyk

Zły pies to, obok *Zwierzenia*, ulubiony kant kanciarzy wystarczająco odważnych (lub głupich) by samotnie podróżować przez Dziwny Zachód.

Kant tworzy wokół określonego miejsca magiczny system alarmowy. Gdy tylko człowiek, zwierzę lub wynaturzenie większe od insekta wejdzie na chroniony obszar nie wypowiadając wcześniej ustalonego hasła, *Zły pies* natychmiast wysyła mentalny sygnał do kanciarza, bez względu na to, gdzie ten się aktualnie się znajduje. Hasło ustala się w chwili rzucania czaru. Kanciarz może je potem zdradzić kumplom, żeby mogli wejść na strzeżony teren bez uruchamiania alarmu.

Kant działa w okręgu o promieniu 10 stóp na poziomie *kantowania*. Jeżeli zostanie naruszony, kanciarz może wykonać zwykły (5) test *Spostrzegawczości* z bonusem +2 za każdą rękę powyżej minimum. Gdy test wyjdzie, może działać, nawet jeśli został wyrwany ze snu. Jeżeli nie wyjdzie, wykonuje normalny test zaskoczenia.

ZMIENNOKSZTAŁTNY

Cecha: Wiedza**Ręka:** Dwie pary**Szybkość:** 5 minut**Czas trwania:** 1 godzina na poziom *kantowania***Zasięg:** Własna osoba

Zmiennokształtny to w rzeczywistości cztery różne kanty, których trzeba uczyć się osobno, choć efekt końcowy jest taki sam: kanciarz przejmuje wygląd i zdolności innego stworzenia. Cztery dostępne wersje to *Zmiennokształtny: czarny kot*, *kruk*, *wąż* i *wilk*. Choć każda forma daje szczególne zdolności, opisane dalej, ogólne działanie kanta jest takie samo dla każdej z nich.



Kantujący przybiera rozmiar, kształt i większość zdolności fizycznych zwykłego zwierzęcia, w które się przemienił. Niestety, kant zmienia tylko czarownika – ubranie i ekwipunek nie podlegają przemianie. Cechy fizyczne oraz *Charyzma* nowej postaci kanciarza wynoszą tyle, co u normalnego zwierzęcia, ale reszta cech umysłowych pozostaje bez zmian.

Zaczarowany nie może mówić ani robić kantów, choć oczywiście zachowuje wszelkie wspomnienia i umiejętności. W dowolnym momencie może wrócić do ludzkiej formy, choć kończy to działanie kanta – nie można przybrać ludzkiej postaci, a potem wrócić do formy zwierzęcej, nie używając ponownie czaru.

Na koniec, jeżeli kanciarz pociągnie czarnego jokera podczas puszczenia *Zmiennokształtnego* i mimo sprzężenia kant się powiedzie, na czas trwania kanta nabiera cech umysłowych zwierzęcia. Każde ze zwierząt, wraz ze zdolnościami, opisane jest dalej.

CZARNY KOT

Fizyczne: S: 1k4, Spr: 3k12, Sz: 2k12, Wig: 2k6, Zr: 1k4

Skradanie 5k12, uniki 2k12, walka: wręcz 2k12, wspinaczka 4k12.

Umysłowe: Cha: 1k6, reszta jak kanciarz.**Rozmiar:** 2



Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pazury (S)

Widzenie w ciemnościach: Kot widzi w prawie całkowitych ciemnościach jak w dzień.

Kruk

Fizyczne: S: 1k4, Spr: 3k8, Sz: 2k10, Wig: 2k4, Zr: 1k8

Skradanie 2k8 (5k8 z powietrza), walka wręcz 2k8.

Umysłowe: Cha: 1k6, reszta jak kanciarz za wyjątkiem *Spostrzegawczości*, która wzrasta o jeden typ kostki.

Rozmiar: 2

Zdolności specjalne:

Latanie: Tempo 20

Obrażenia: Dziób (S). Nie ma ujemnych modyfikatorów przy atakach mierzonych.

Znakomity wzrok: Bonus +4 do testów *Spostrzegawczości* przy próbie dostrzeżenia czegoś z dużej odległości.

Alarm: Zawsze wykonuje test *Spostrzegawczości* na PT Banalnym (3), by uniknąć zaskoczenia.

Wąż

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

Walka: wręcz 4k6.

Umysłowe: Cha: 1k8, reszta jak kanciarz.

Zastraszanie 2k8.

Rozmiar: 2

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ukąszenie (S)

Trucizna: Jeżeli ukąszenie zada ranę, ofiara musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli test wyjdzie, miejsce ukąszenia boleśnie puchnie. Jeżeli jest to kończyna, nie może być używana przez 1k6 dni. Ukąszenie w tułów lub czerep kieruje prosto do łóżka na 1k6 dni. Gdy natomiast test nie wyjdzie, ofiara umiera w ciągu 1k4 godzin, chyba że ktoś w tym czasie udanie wykona Ciężki (9) test *medycyny*.

Elastyczność: Wąż może przeczołgiwać się przez dziury o średnicy 2 cali.

Wilk

Fizyczne: S: 3k8, Spr: 3k8, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 1k4

Skradanie 2k8, walka: wręcz 4k8.

Umysłowe: Cha: 1k8, reszta jak kanciarz.

Tropienie 5(użyj *Spostrzegawczości* kanciarza).

Rozmiar: 4

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ugryzienie (S+1k4)

Tempo: 18

ZWIERZENIE

Cecha: Duch

Ręka: Para figur

Szybkość: 5 minut

Czas trwania: 1 godzina na poziom *kantowania*

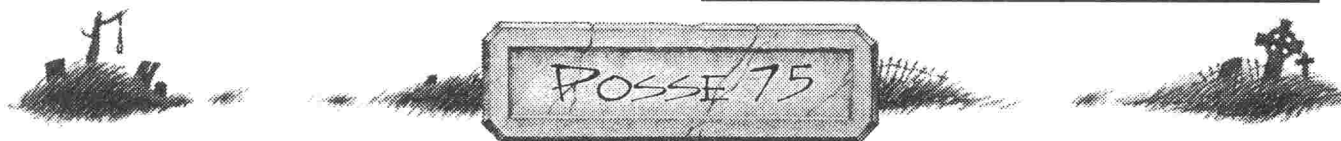
Zasięg: Dotyk

Męczy cię, że co noc przedstawiciele lokalnej fauny zamierzają dzielić z tobą poślanie?

Użyj kanta *Zwierzenie*, który pozwoli ci spędzić noc spokojnie, chroniąc twój obóz przed nieproszonymi gośćmi. *Zwierzenie* tworzy obszar o promieniu 5 jardów na twój poziom *kantowania*. Ty możesz się w tym obszarze poruszać zupełnie swobodnie, ale żadne normalne zwierzę nie wkroczy do niego dobrowolnie. Nawet obudzony w środku zimy niedźwiedź nie jest ci straszny.

Zwierzęta kontrolowane przez kogoś, kto ci nie sprzyja (*Władza nad zwierzęciem* wygrzebańców, przewaga chowaniec, kant *Zew krwi*) muszą wykonać Poważny (7) test *jaj*, zanim wejdą na twój teren. Ale nawet wtedy mają -2 do wszystkich testów cech i umiejętności. A jeżeli tylko władca utraci nad nimi kontrolę, starają się uciec jak najszybciej. Prawda, że przydatne? Zamów już teraz. Pamiętaj. *Zwierzenie* – zwierzę nie.

Uwaga, kant nie działa na wynaturzenia.



WYMYŚLANIE NOWYCH KANTÓW

To, iż jakiś kant nie został opisany, nie oznacza, że naprawdę pilny student nie znajdzie go w księgach czy innych tajemnych źródłach. Pośród opisów rozgrywek i układów rąk znajduje się niejednym przykładem nie odkrytej do tej pory wiedzy tajemnej.

By pomóc ci odkrywać najgłębsze sekrety „Księgi Gier Hoyle’a”, poddajemy kilka wskazówek, jak wymyślać nowe kanty. Pamiętaj, że Szeryf ma ostatnie słowo w kwestii, jak dany czar będzie działać.

CECHY

Cechy umysłowe, mające stać się podstawą nowego kanta, powinny być jak najbardziej związane z efektem jego działania. Poniżej znajdziesz tabelkę kilku głównych typów kantów i sugerowane dla każdego z nich cechy. Jeżeli stwierdzisz, że inna cecha będzie bardziej na miejscu, nie krępuj się.

TYPY KANTÓW I CECHY

Typ kanta	Cecha
Charyzmatyczność	Charyzma
Energia magiczna	Duch
Podnoszenie/obniżanie cech i umiejętności	Spryt
Iluzje	Spryt
Informowanie	Spostrzegawczość
Komunikacja	Spostrzegawczość
Przyzywanie/wyczarowywanie	Wiedza
Wpływ na siłę woli	Duch
Zjawiska naturalne	Wiedza

Lista nie jest oczywiście zamknięta, powinna jednak służyć jako pomoc przy określaniu właściwej dla kanta cechy.

MINIMALNA RĘKA

Określenie właściwej minimalnej ręki jest prawdopodobnie najtrudniejszą częścią wymyślania nowego kanta. Z tego powodu Szeryf powinien decydować o wymaganym układzie kart, pamiętając o podstawowej zasadzie – im mocniejsze działanie kanta, tym wyższa minimalna ręka. Dobrym pomysłem jest wymyślanie kantów działających na różnych poziomach, jak *Przyduszenie* czy *Ułuda*. W ten sposób istnieje szansa, że nawet na niskiej ręce kant zadziała.

SZYBKOŚĆ

Dobry kant bojowy powinien mieć szybkość 1, ewentualnie 2, w specjalnych okolicznościach.

Kanty bojowe działające na obszar zajmują zwykle dwie akcje – wymagają nieco więcej wysiłku. Jeżeli będą wolniejsze, to pewnie ockniesz się na faszerowanym ołowiem, zanim skończysz je robić. Iluzje zazwyczaj działają szybko. Kanty informacyjne zajmują od 1 do 5 minut. Rzadkie kanty leżące rzuca się mniej więcej dwa razy dłużej.

CZAS TRWANIA

Kanty bojowe, które zadają obrażenia, np. *Przyduszenie*, mają czas trwania chwilowy. Kant z efektem, który wymaga uwagi kanciarza (*Teksańskie tornado* lub *Podwojenie*), trwa dopóki się on koncentruje. Czary nie absorbujące aż tyle uwagi, jak *Kameleon*, działają dopóki czarownik się na nich koncentruje lub płaci 1 punkt Tchu na rundę. Kanty, które chwilowo zmieniają istniejące rzeczy, jak *Przykręcenie fizyczne* lub *Kule noszone przez Boga*, trwają jedną rundę na poziomie *kantowania*. Określając czas działania innych kantów, bierz pod uwagę, do czego służą (bo komu przyda się *Upiorny jeździec*, który znika po 3 minutach?). Końcowa uwaga: Kanty wpływające na przyrodę bywają nieprzewidywalne – oberwanie chmury, wywołane przez *Deszczowca*, może trwać póki nie zatopi całego miasteczka.

ZASIĘG

Podstawowy zasięg kanta działającego na kogoś innego niż kanciarz zamyka się w granicach 5 jardów na poziomie *kantowania*. Kanty informacyjne przekraczają często tę odległość, a ich zasięg mierzy się w milach. Czary zadające obrażenia rzadko niosą dalej niż dobry karabin. Pamiętaj, że jeżeli kant działa na obszar, sprytnie jest znaleźć się poza nim, kiedy już zacznie działać. Inne kanty ograniczyć można do 1 jarda lub nawet dotyku, w zależności od pożądanego efektu. Oczywiście kant, który działa tylko na kanciarza, ma zasięg „Własna osoba”.

DZIAŁANIE

Pewne efekty są bardziej odpowiednie dla kantów, niż inne. Manitou są z natury skłonne do łobuzerstwa i psot, mają też istotny wpływ na destrukcyjne siły natury.

Za podstawową zasadę uznaj więc, że iluzja i atak leżą w kompetencjach kanciarza bardziej, niż leczenie czy ochrona. Oczywiście nie znaczy to, że takich kantów nie da się rzucać. Spójrz choćby na *Ochronę* czy *Pomocną dłoń*.

Dobrym pomysłem jest wzięcie pod uwagę atmosfery Dziwnego Zachodu. Fruwający mag, ciskający na lewo i prawo eksplodującymi kulami ognia też ma swoje miejsce. Ale nie na Martwych Ziemiach.

Jak napisaliśmy wcześniej, jedynym ograniczeniem efektów działania kantów jest twoja wyobraźnia i równowaga gry. Czar, który czyni kanciarza niezniszczalnym lub powoduje natychmiastową śmierć, jest raczej nie zrównoważony – bez względu na to, jak trudno go rzucić. Jak zwykle Szeryf ma ostatnie słowo, nie zapomnij więc skonsultować z nim swoich wspaniałych pomysłów, zanim wprowadzisz je w życie.

BADANIE KANTA



94

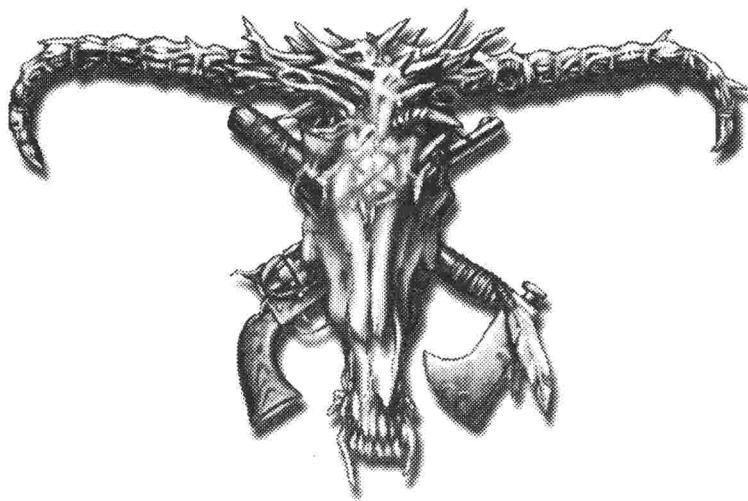
Gdy już dopracujesz szczegóły kanta, nadchodzi czas na inwestycje. Pierwszą częścią jest przeznaczenie 5 Punktów Nagrody na zaprojektowanie czaru. Drugim krokiem jest spędzenie pewnego czasu na badaniu zapisków Hoyle'a. Oczywiście Szeryf

może podsuwać ci inne pozycje, które pomogą (lub przeszkodzą) w badaniach. Ogółem zajmuje to trzy tygodnie, plus trzy kolejne za każdy poziom wymaganej ręki powyżej asa. Na zakończenie kanciarz musi przeprowadzić testy nowego kanta. Jeżeli się powiodą, ma nowiutki, unikalny kant tylko dla siebie. Jeżeli nie, musi wracać do książek, choć już nie czeka go wydawanie Nagrody.

Oczywiście w grę wchodzi jeszcze parę elementów, jak na przykład krótka wycieczka do Krainy Wiecznych Łowów, ale szczegóły zna Szeryf.

Tak, wymyślanie nowego kanta to nie kaszka z mleczkiem – ale gdyby to było łatwe, Hoyle lub ktoś inny dawno by to zrobili. Z drugiej strony, kanciarz dysponujący własnym czarem ma w rękawie asa, jakiego nikt się nie spodziewa!





ROZDZIAŁ CZWARTY: POD PRZYKRYWKĄ



Teraz, gdy wiesz już co trzeba o tym, jak zostaje się kanciarzem i jak robi się kanty, nadszedł czas na pogawędkę o bardziej przyziemnych zmartwieniach.

Jak już wspominaliśmy, istnieje cała rzesza ludzi, których życiowym powołaniem wydaje się być prześladowanie biednych, postrzelonych kanciarzy (niektórzy zresztą zasługują na taką opinię). Stąd wzięło się pewne kanciarzkie powiedzonko – „Ręce trzymaj pod kołderką” – które znasz zapewne w nieco innej wersji.

Innymi słowy, kanciarze obnoszący się ze swoimi kantami zazwyczaj kończą dyndając na linie.

ZWYKLI LUDZIE

Jednym z największych zagrożeń dla kanciarzkiej egzystencji nie jest żadna tajemnicza rządowa agencja – stanowi je ten potulny gość, stojący za ladą w miejscowym sklepie. On i jego dwóch przyjaciół, wywijających obrzynami.

Szarzy mieszkańcy zagubionych na Zachodzie miasteczek nie patrzą tak perspektywicznie, jak Rangerzy i Agenci. Zamiast tego wszędzie widzą wiedźmy, które chcą pozamieniać ich krewnych w ropuchy. Daremne są próby wytłumaczenia, że kanciarze nie potrafią robić takich rzeczy – ciężko się gada z pętlą zaciśniętą na gardle.

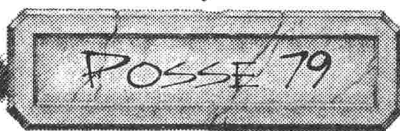
Ze względu na koszmary, które ożyły i pałętają się po ulicach, ludzie są dość wyczuleni na wszystko, co nadprzyrodzone. Generalna zasada postępowania z takimi zjawiskami nie brzmi nawet: „Najpierw strzelaj, potem zadawaj pytania”, a raczej: „Strzelaj! Jeśli nadal się rusza, strzelaj jeszcze raz! Jeżeli wciąż się rusza, uciekaj gdzie pieprz rośnie! Nie chcesz znać odpowiedzi”.

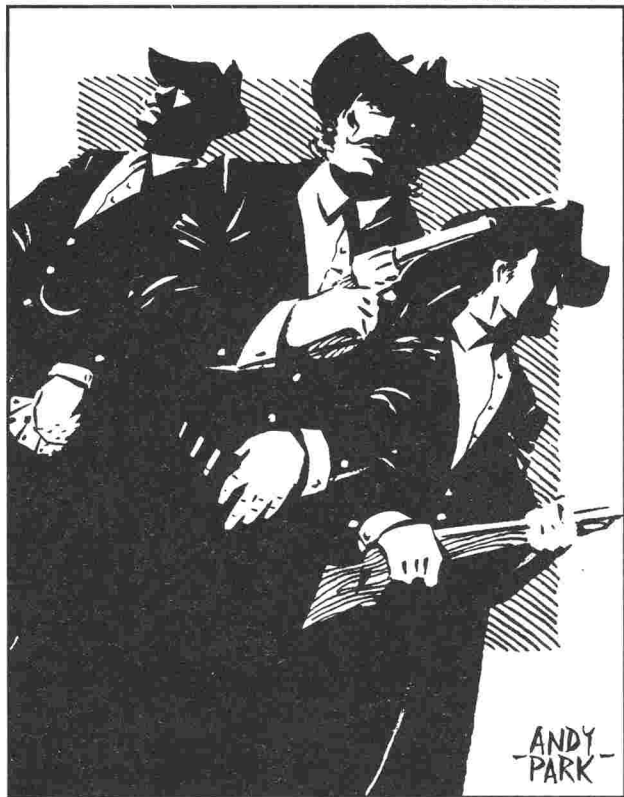
Niestety dla kanciarzy, przeciętny człowiek, który zauważy, jak ktoś kantuje, natychmiast zaliczy go do kategorii „dobry to martwy”.

Jakby tego było mało, większość religijnych typów także niezbyt się kantującymi przejmuje. Ci ludzie uważają, że kanciarze „układają się z Szatanem” – czy coś w tym guście. Mają zresztą trochę racji. Istoty, które Indianie znają jako „manitou”, większość mieszkańców Zachodu nazwałaby po prostu demonami. Świątobliwi odnoszą się więc do kanciarzy co najmniej ze sporą rezerwą.

I nie myśl sobie, że z Indianami jest lepiej. Szamani wiedzą na pewno, że kanciarze „układają się z Szatanem” – a przynajmniej z jego odpowiednikiem z Nowego Świata. Edmund Hoyle przekonał się o tym na własnej skórze.

Najgorsze w tym wszystkim jest to, że ci ludzie zazwyczaj mają duży wpływ na swoje społeczności. To od nich dużym stopniu zależy wypłata szeryfa, więc kiedy stwierdzą, że ktoś jest pomocnikiem Szatana, biedaczek powinien wziąć się za spisywanie testamentu.





TEXAS RANGERS

Wszyscy już znają pogląd Rangerów na istoty nadprzyrodzone: „Zaciągnij go – do służby lub na gałąź”.

Rangerzy uważają, że im więcej ludzie wiedzą o tym, co się obecnie dzieje na świecie, tym bardziej się boją – a im bardziej się boją, tym robi się gorzej. Konieczność rozprawiania się z pożerającymi ludzi wynaturzeniami sama w sobie nie jest niczym przyjemnym i naprawdę nikt nie chce poza tym radzić sobie z chmarą wściekłych i uzbrojonych miejscowych.

Normalni ludzie gotowi są z miejsca pomylić kanciarza ze sługą samego diabła. Biorąc pod uwagę, jak nerwowe jest od trzynastu lat ich życie, wystarczy to zupełnie, żeby rozpoczęli tradycyjne panikowanie – albo lincze.

Dodaj do tego fakt, że wielu kanciarzy rzeczywiście stanowi zagrożenie dla siebie i innych, a zrozumiesz, dlaczego synowie Teksasu za nimi nie przepadają. Uważają ich za jeden z największych wrzodów na tyłkach, a Rangerzy mają raczej praktyczne podejście do życia i związanych z nim problemów.

Oczywiście, Ranger nie zastrzeli nikogo za posiadanie talii kart. W gruncie rzeczy wcale nie jest powiedziane, że walnie z kłamy do kogoś, gdy tylko się dowie, że ten ktoś jest kanciarzem.

Zdecyduje się raczej na ucięcie z nim krótkiej pogawędki.

Jeśli gość okaże się zbyt gadatliwy albo po prostu durny, w najlepszym wypadku będzie musiał opuścić okolicę. Bardziej prawdopodobne jest jednak, że Ranger znajdzie mu przytulny kąt u miejscowego grabarza.

Z drugiej strony, jeśli kanciarz jest sprytny i trzyma się na uboczu, może otrzymać propozycję nie do odrzucenia: udzieli pomocy Rangerom zawsze, gdy o to poproszą – albo umrze, usiłując nawiać.

KANCJARZE W SZEREGACH
TEXAS RANGERS

Jeśli jakiś kanciarz miał pecha i wpadł w oko Rangerom, a z drugiej strony poszczęściło mu się i nie został z miejsca zastrzelony, prawdopodobnie jest niezłym gościem. Każdy czarownik, który został przez Rangerów uznany za potencjalnego pomocnika, musi być mistrzem w swoim fachu. W innym wypadku w ogóle nie brano by go pod uwagę.

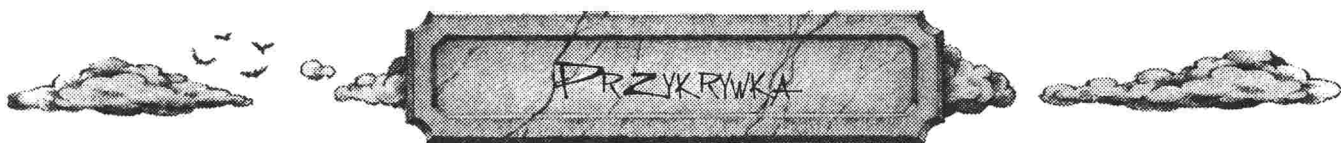
Kanciarz, noszący na piersi teksańską gwiazdę, (niezależnie od tego, czy na stałe, czy tylko czasowo) musi umieć posługiwać się tak kantami, jak i bronią palną. Co więcej, musi też wiedzieć, kiedy nie kantować.

Ranger nigdy nie kantuje w polu widzenia zwykłego zjadacza chleba. Nawet w sytuacji śmiertelnego zagrożenia raczej nie zaryzykuje ujawnienia się. Obywatele nie powinni mieć przesłanek do kwestionowania motywacji swoich przywódców w walce z nadprzyrodzonym. W związku z tym – i biorąc pod uwagę wrogów, z jakimi zazwyczaj muszą się mierzyć Rangerzy – kanciarz musi mieć do wyboru inne opcje, jak na przykład dwururka.

Z powodu niechęci do ujawniania się, Rangerzy unikają efektownych kantów, takich jak *Oślepienie* czy *Czarna błyskawica*. Teksasncy posiadacze mocy mistycznych koncentrują się zwykle na kantach poprawiających jeszcze ich już i tak zdumiewające zdolności bojowe, w stylu *Podkręcenia fizycznego*, *Podkręcenia umysłowego*, *Pudła!* czy *Ochrony*.

Oprócz tego, z powodu częstych samotnych podróży, Rangerzy korzystają z kantów takich jak *Zły pies*, *Władca zwierząt* i *Stoliczku, nakryj się!* Raczniej rzadko używają natomiast kantów iluzjonistycznych i informacyjnych, choć wśród posiadających fantazję oraz co bardziej podstępnych Rangerów najpopularniejsze są *Bujdy* i *bajania*.

Poza tym wszystkim, jak już pisaliśmy wyżej, każdy szanujący się kanciarz-Ranger zna przynajmniej jeden dobry czar bojowy. Cóż, wszak



dać się przyłapać bez amunicji w niewłaściwej chwili nie jest niczym przyjemnym.

AGENCI

Agenci, na których spoczywa ciężar dbania o bezpieczeństwo obywateli Unii, mają te same powody, by nie lubić kanciarzy, co i Rangerzy. Różnią się jednak od swoich przeciwników z Południa innym podejściem do problemu czarowania.

Kiedy Agent nawiązuje kontakt z kanciarzem, standardowa procedura zakłada śledztwo, obserwację poczynąń i raportowanie przełożonym. Agencja przechowuje akta wszelkich zjawisk paranormalnych, w tym kantowania. Służą one jako magazyn potencjalnych „źródeł” i „zagrożeń” – agencja rozpoznaje wyłącznie te dwie kategorie. „Źródła” to kanciarze stabilni i wiarygodni, „zagrożeń” to wszyscy pozostali. Oczywiście, większość kantujących łapie się do drugiej kategorii.

Jeśli zostaniesz zaklasyfikowany jako „źródło”, może skontaktować się z tobą przedstawiciel Agencji i zaproponować ci czasową pracę. Będąc „zagroženiem”, liczyć się musisz z uważną obserwacją ze strony wszystkich napotkanych Facetów w Czerni. W najgorszym przypadku Agencja może wydać polecenie „egzekwowania”, co oznacza zazwyczaj przeprowadzkę na najbliższy cmentarz.

Choć Agenci, podobnie jak Rangerzy, rekrutują od czasu do czasu kogoś z zewnątrz, stanowi to raczej wyjątek, nie zasadę. Agent woli raczej posłużyć się fajerą jednorazowo wynajętych rewolwerowców, niż zwiększać zatrudnienie w firmie.

Podczas takich misji Agenci rzadko podają więcej informacji, niż to konieczne do wykonania zadania. Czasem nie mówią nawet tego.

KANCIARZE AGENCJI

Nie istnieją. Przynajmniej oficjalnie.

Agenci nie rekrutują kanciarzy, ponieważ szefostwo uważa, że nie można im ufać. Krążą jednak plotki, że Agencja zatrudnia potajemnie elitarną grupę wyćwiczonych w kantach agentów, wykorzystywanych jedynie jako „czyściciele” – w najtrudniejszych sytuacjach. Czy taki oddział istnieje i jakie naprawdę są jego możliwości, wiedzą jedynie dyrektorzy tych tajnych służb.



103

INNI KANCIARZE

Można by pomyśleć, że skoro wszyscy na wschód i na zachód od Missisipi tylko marzą

o tym, żeby ich powywieszać, kanciarze powinni trzymać się razem niczym bracia. Cóż, nie wygląda to tak różowo...

Ze względu na zagrożenie, ukrywanie staje się drugą naturą czarownika. Ponieważ obnoszenie się z mistycznymi zdolnościami kończy się zazwyczaj wycieczką na cmentarz, magicy maskują siebie i swoje kanty. Choć zwiększa to bezpieczeństwo podczas przebywania w lepszym towarzystwie, sprawia też, że trudniej rozpoznać kolegę po fachu.

Kanciarz ma jednak pewną przewagę, gdy przychodzi do zauważania innych przedstawicieli swojego zawodu. Istnieje bowiem szansa rozpoznania efektów zauważonego kanta. Wystarczy udany test *wykształcenia*: *okultyzmu* na Zwykłym (5) PT, by dowiedzieć się, że gdzieś w pobliżu zrobiono kanta – pod warunkiem, że ma on widoczny efekt.

Niektóre czary, jak *Wyczucie kanta*, *Przejrzanie* i podobne, o wiele trudniej zauważyć. Niełatwo rozpoznać też różne rodzaje iluzji – w takich wypadkach jeden kanciarz musi przyłapać drugiego na czarowaniu. Robi to jak każdy inny, z tym, że może użyć umiejętności *wykształcenia*: *okultyzm* zamiast cechy *Spostrzegawczość* podczas rzutu przeciwko sztuczkom drugiego kanciarza.

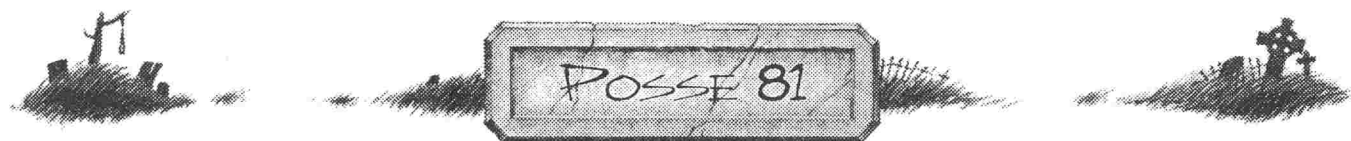
Rozpoznanie innego kanciarza nie oznacza automatycznie, że znalazłeś oddanego kumpla. Ponieważ tak wiele osób chętnie widziałoby ich śmierć kantujących, ci są z natury podejrzliwi – zwłaszcza w stosunku do kogoś, kto zna ich najgłębsze sekrety. Zdobycie zaufania innego kanciarza może wymagać sporo czasu.

Zanim jednak pošlesz swojego kanciarza na poszukiwanie drugiego, z którym będzie mógł powymieniać się anegdotkami, oto jeszcze jedno ostrzeżenie.

Niektórzy adepci nauk Hoyle’a przejawiają wyjątkowo zachodnie podejście do życia. Podobnie do zwykłych rewolwerowców mają potrzebę dowodzenia, że są najlepsi w tym, czym się zajmują – jednak zamiast sześciu zabójczych, małych przedmiocików na każdą rękę, posiadają ich aż po pięćdziesiąt cztery.

Tacy czarodzieje są najgroźniejszymi przeciwnikami, na jakich może natknąć się kanciarz. Znają sporo kantów bojowych, są też zabezpieczeni przed mocami innych, potrafią bowiem świetnie bronić się przed atakami mistycznymi.

Najmniejsze niebezpieczeństwo, jakie ze sobą niosą, to zdemaskowanie twojego bohatera jako kanciarza. Największe – przerobienie go na karmę dla robaków.





KRÓLEWSKI DWÓR



104

Teraz, kiedy znasz już powody, dla których kanciarze trzymają się z dala jeden od drugiego, musisz dowiedzieć się jeszcze jednej rzeczy.

Między kanciarzami – i innymi znawcami okultyzmu – krąży pogłoska o tajnym stowarzyszeniu kantujących. Tajemnicza grupa nosi miano Królewskiego Dworu. Celem jego działalności jest, według plotek, niesienie wzajemnej pomocy i wsparcia członkom stowarzyszenia, co wielu kanciarzy bez wątpienia by doceniło.

Według obiegowych historyjek, członkowie rozpoznają się za pośrednictwem zaszyfrowanych haseł czy też znaków, nikt jednak nie wie, jak kontaktują się z samym Dworem.

Jedyna powtarzająca się we wszystkich plotkach informacja głosi, że członkowie Dworu są najbardziej aktywni wzdłuż rzeki Missisipi. Niektóre pogłoski twierdzą nawet, że towarzystwo posiada pływające kasyno, zakotwiczone w Nowym Orleanie.

JAK PRZEŻYĆ

Skoro wszyscy i wszystko sprzyściło się, by zabić kantującego, unikanie spotkania z dębową skrzynką staje się dla takiego gościa zajęciem

pełnoetatowym. Wielu kanciarzy popada w paranoję – robią to w każdym razie ci, którym udało się przeżyć.

Pierwsza zasada, o której należy zapamiętać, to jednocześnie najlepszy sposób, by zostać wśród żywych – takich prawdziwych, a nie odrzutów ze wzgórza cementarnego, nie wiedzących, kiedy wypada dać sobie spokój. Zasada ta brzmi: Nie rób kantów.

Teraz oczywiście powiesz, że skoro nie będziesz kantował, to jaki w ogóle sens ma bycie kanciarzem? To bardzo dobre pytanie, ponieważ tak naprawdę nie chodzi o nie puszczanie kantem. Rozchodzi się o to, żeby nie robić ich, kiedy nie jest to rzeczywiście potrzebne. Różnica między tymi sytuacjami jest – wbrew pozorom – bardzo duża.

Innymi słowy, kanciarz nie powinien puszczać *Ogni św. Elma*, kiedy trzyma w ręce lampę oliwną. Jeśli może zrobić coś bez sięgania po karty, niech tak czyni – wyjdzie mu to na dobre. Nie tylko zmniejszy ryzyko przyłapania przez jakiegoś nadgorliwego łowcę czarownic; uniknie także zafundowanej przez manitou lobotomii.

Druga zasada obowiązująca kanciarza, który chce uchronić swój żywot, głosi, że kiedy już robi się kanta, musi on być subtelny. Większość magików, którzy pakują się w kłopoty, może obwiniać o to wyłącznie siebie. Nie wskakuj na stół podczas bójki w przepelnionym barze i nie rób Wyjca, niezależnie od tego, jak źle idzie ci walka. Wybierz mniej oczywisty kant – i mniej oczywiste cele.

Widowiskowy pokaz nadprzyrodzonych mocy to pewny sposób na następujący ciąg wypadków: cios-szok-lincz-zwis.

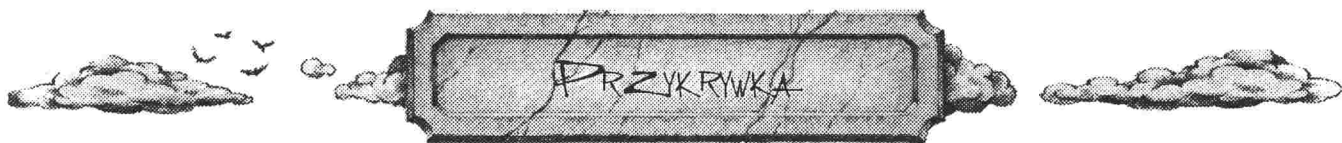
Im lepiej radzisz sobie z kantowaniem, tym większa szansa, że zrobisz kanta, który nie spręgnie. Każdy dobry hazardzista ci powie, że szczęściem można wygrać jedno rozdanie, ale to umiejętności decydują o tym, kto nad ranem wstaje od stołu jako bogacz.

To doprowadza nas do ostatniego, kluczowego szczegółu. Nie ma czegoś takiego, jak szczęście. No, może jest, ale jak tylko zaczynasz w nie wierzyć, odchodzi. Mniej nadzieję na najlepsze, ale spodziewaj się najgorszego – i dawaj sobie radę z tym, co dostaniesz.

Ach, i jeszcze jedno. Czasem przydaje się naładowana śrutówka.

KRYCIE SIĘ

Nawet jeśli przestrzegasz wszystkich powyższych zasad i jesteś tak ostrożny, jak to tylko możliwe, nadchodzi taka chwila, kiedy musisz zrobić kant przy świadkach. Tak już jest. Jedną z pierwszych rzeczy, jakich uczy się kanciarz, jest to, że w ręce należy zawsze trzymać talię kart,



PRZYKRYWKA

którą można oszukać przypadkowych gapiów. Robi się przy tym przeciwny test *sztuczek* kanciarza i *Spostrzegawczości* tych, którzy patrzą.

Zazwyczaj wystarczy to, by zmylić zwykłych ludzi. Wyjaśnia także, dlaczego wielu kanciarzy udaje, że są tylko zwykłymi hazardzistami, choć nie jest to może zawód najbardziej poważany w społeczeństwie. Jednak każdy, kto wie, czego szukać, może zauważyć, kiedy robi się kanta. Fakt, iż zawsze, kiedy dzieje się coś dziwnego, trzymasz w ręce karty do pokera, może być przyczyną niewygodnych pytań.

Istnieją też inne sposoby podejścia do zagadnienia. Niektórzy trzymają w ręce kapelusz lub coś podobnego i zasłaniają nim karty pojawiające się w drugiej dłoni. Łagodna ślicznotka z Południa może skryć za wachlarzem coś więcej niż tylko rumieniec. I, choć generalnie ukrywanie rąk pod stołem pokerowym wiąże się ze śmiertelnym niebezpieczeństwem, czasami może być dobrym rozwiązaniem.

OSTATECZNA ROZGRYWKA

Czasami dwóch kantujących ma na tyle sprzeczne zapatrywania na jakiś problem, że ich konflikt rozwiązać może wyłącznie grabarz. W takich okolicznościach toczą pojedynki podobne pod wieloma względami do rewolwerowych. Stosuje się tu zasady podobne do opisanych w głównym podręczniku, ale mamy kilka nowinek, więc uważaj.

Zazwyczaj kanciarze mniej obnoszą się ze swymi pojedynkami niż rewolwerowcy. Para tocząca magiczną walkę na Main Street w samo południe ma dużą szansę odwalić kitę w pełnym składzie osobowym – jednego zabije przeciwnik, drugiego rozwścieczony tłum linczowników. Nie wspominamy o tym po to, żebyś zrezygnował z takich walk. Po prostu pamiętaj, by mieć pod ręką szybkiego wierzchowca!

Pojedynki magiczne bardzo przypominają zwykłe, istnieje jednak kilka różnic. Tak jak w przypadku normalnego strzelania, są dwa typy walki: na sygnał i wojna nerwów.

Starannie rozważ, z kim zamierzasz się ze-trzeć. Często kanciarz, który uważa, że nie ma szans, usiłuje zapewnić sobie zwycięstwo w inny sposób. Wielu magików stanęło do pojedynku, by nagle znaleźć się po tej mniej komfortowej stronie Peacemakera. Choć niewiele ma to wspólnego z zasadą fair-play, miejscowi nie będą mieli pretensji do „biednego rewolwerowca”, który zmuszony był „w samoobronie” zastrzelić „przekłętę czarnoksiężniczkę”. Cóż, „Prawo Zachodu” też da się sfalandyzować, czyż nie?

POJEDYNEK NA SYGNAŁ

Analogicznie do walki strzeleckiej, ten pojedynek rozpoczyna się na jakiś umówiony znak. Może to być cokolwiek, od dzwonu wybijającego północ aż po upuszczenie chusteczki przez damę.

Na początku pojedynku każdy kanciarz wykonuje test *Szybkości* i, jak zwykle, ciągnie Karty Akcji. Szeryf wyciąga jedną kartę z własnej talii. Jeśli dostaje Jokera albo figurę, powtarza losowanie, poczym tylko on, Szeryf, patrzy na tę kartę i kładzie ją na stole koszulką do góry.

Następnie Szeryf odlicza po kolei karty, zupełnie jak w trakcie normalnej rundy. Kiedy wywoływane są Karty Akcji kanciarzy mogą oni wykonywać próbę woli lub zatrzymywać kartę. Podczas odliczania nie bardzo da się robić kanty defensywne. Drugi kanciarz widzi wyłącznie pojawiający się wachlarz kart – skąd ma wiedzieć, że to nie jest atak?

Kiedy Szeryf dochodzi do karty „sygnałowej”, odwraca ją i rozpoczyna się wymiana czarów. Każdy kanciarz wykonuje test *Sprytu* i ten, który myśli najszybciej, zaczyna ze swoim pierwszym kantom. W tym momencie można wymienić każdą z zatrzymanych kart na +2 do rzutu na *Spryt*, ale uwaga, bo atuty mogą się jeszcze przydać. Karty o wartości niższej niż sygnałowa są bezużyteczne i odrzuca się je natychmiast.

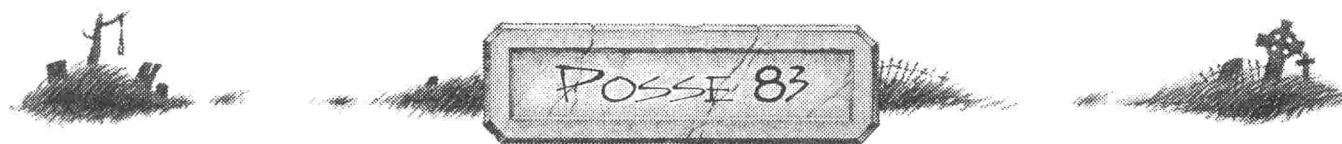
Choć zrobienie kanta na sygnał nie wymaga karty, dotyczy to jedynie czarów o szybkości 1. Jeśli kant ma szybkość 2 lub więcej, lepiej, żeby kanciarz trzymał wyższe karty, inaczej nie będzie bowiem w stanie dokończyć kantowania. Trzeba wydać jedną kartę na każdy dodatkowy punkt szybkości, a nie sprzyjające koncentracji okoliczności powodują, że kanciarz dostaje do rzutu na *kantowanie* modyfikator -2. Opłaca się więc znać szybkie kanty bojowe.

Kanciarze mogą posiłkować się aktywną obroną jedynie wtedy, gdy mają jeszcze zatrzymane karty. Do aktywnej obrony zaliczają się kanty takie jak *Kontra* i umiejętności w rodzaju *uników*. Jeśli pozbyli się kart na bonusy do rzutu na *Spryt*, mają pecha. Karty niższe nie liczą się podczas pojedynku – przecież zostały odrzucone.

Kiedy każdy zrobi już początkowego kanta, kanciarze odrzucają karty, które im zostały, i przechodzą do normalnych rund.

WOJNA NERWÓW

W wojnie nerwów to sami kanciarze decydują, kiedy rozpocząć rzucanie czarów. To najpopularniejszy sposób toczenia pojedynków. Powodów jest kilka.





Po pierwsze, wojna nerwów wymaga mniej planowania, a większość pojedynków i tak odbywa się pod wpływem nagłego impulsu. Po drugie, nie trzeba do tego pomocy z zewnątrz.

Kanciarze wykonują test *Szybkości* i normalnie ciągną karty. Szeryf zwyczajnie odlicza od początku rundy. Kiedy dochodzi do Kart Akcji, kantujący mogą wykonywać próbę woli, rzucać czar lub zatrzymywać kartę.

Kiedy jeden z uczestników próbuje puścić kanta, rozpoczyna się pojedynek. Obaj – także ten, który zaczął – rzucają na *Spryt*, tak jak w wypadku walki sygnałowej, i szybszy zaczyna. Możliwe jest więc, że kanciarz, który jako pierwszy zaczął kantować, pierwszy oberwie od przeciwnika.

Jak zawsze w przypadku pojedynków, zrobienie kanta nie wymaga wydania atutu, ale kanciarz nie może zacząć gry z manitou, dopóki nie wywołano przynajmniej jednej z jego kart. Może jedynie odpowiedzieć, gdy przeciwnik zaczyna kantować pierwszy.

Wszystkie karty niższe niż ta, na której zaczął działać pierwszy kanciarz, są natychmiast

odrzućane. Wyższe karty można wydawać na modyfikator +2 do testu *Sprytu* lub zachować do rzucania kantów.

W tym drugim wypadku można użyć ich do robienia kanta o szybkości większej niż 1 lub do aktywnej obrony.

Jeśli runda kończy się bez żadnych czarów, obaj przeciwnicy muszą odrzucić wszystkie karty – żadnego chowania do rękawa podczas pojedynku! Proces rozpoczyna się od początku i trwa dopóty, dopóki ktoś nie zrobi kanta lub nie złamie się i nie wycofa.

ZWICIEŚTWO W BITWIE UMYSKÓW

Załamanie nerwowe na chwilę przed spotkaniem z bogeymanem to słaby pomysł. Próba woli w pojedynku na kanty jest jeszcze ważniejsza niż w trakcie zwykłej strzelaniny, do pokonanego odnoszą się bowiem następujące efekty:

Zdenerwowany kanciarz otrzymuje modyfikator -4 do testu *Sprytu* decydującego o tym, kto zacznie. Dodatkowo każdy, a nie tylko czarny joker, powoduje sprzężenie zwrotne.

Rozproszony kanciarz otrzymuje modyfikator -4 tak do testu *Sprytu*, jak i do rzutu na kant. Jak powyżej, każdy joker powoduje sprzężenie. W trakcie wojny nerwów *rozproszony* czarownik musi zadziałać na swojej następnej karcie – może zrobić kanta, błagać o litość albo dobyć sześciostrzałowca i przedziurawić przeciwnika.

Załamane kanciarza dotyczą te same nieszczęścia co *rozproszony*, podobnie też w wojnie nerwów musi natychmiast zacząć działać.

Jeśli kanciarz wyda wszystkie swoje karty na próby woli, wciąż może odpowiedzieć na kant przeciwnika, ale otrzymuje modyfikator -4 do określającego kolejność działania testu *Sprytu*.

REWOLWEROWCY KONTRA CZAROWNICY

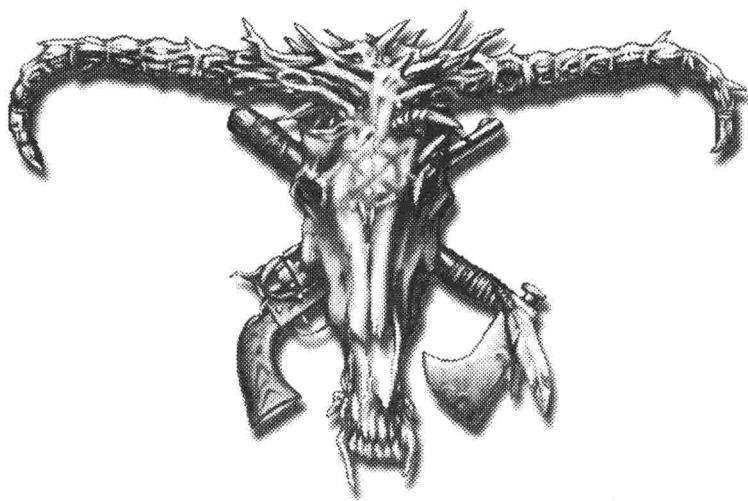
Jak wspomnieliśmy, od czasu do czasu pozbawiony pewności siebie kanciarz odwołuje się do pomocy colta. Kantujący może też stanąć na przeciw zupełni normalnego strzelca.

W takich wypadkach pojedynek przebiega tak, jak opisaliśmy to powyżej, z tym, że przeciwnik używający broni palnej zastępuje *Spryt* umiejętnością *dobywanie*, a zamiast *kantowania* – korzysta ze *strzelania*.

ZIEMIA NICZYJA







ROZDZIAK PIĄTY: NOWE RELIKTY



W **Przewodniku Szeryfa** przedstawiliśmy wam niektóre krążące po Dziwnym Zachodzie relikty. Cóż, nadszedł czas, by poznać parę kolejnych. Większość z tych ślicznych drobiazgów przedstawia szczególną wartość dla kanciarzy, chociaż niektórych używać może każdy.

Opis każdego reliktu zaczyna się od jego krótkiej historii. Następny punkt to *Moc*, gdzie wyjaśniamy w języku mechaniki gry, jakie efekty przynosi wykorzystywanie danego reliktu. Każda opisana zabaweczka ma też swoją *Skazę* – po to, by zachować równowagę (i zdenerwować gracza).

DERRINGER LUKE'A SHORTA

Ten cudaczny, dwulufowy pistolet kieszonkowy należał kiedyś do słynnego hazardzisty i prawdopodobnie kanciarza, znanego czasem jako „Przyjaciół Grabarza” – Luke’a Shorta. Powszechnie uważano, że Short radzi sobie z bronią tak dobrze, jak z kartami – przynajmniej na dystansie równym mniej-więcej długości pokrowca stołu.

Moc: Derringer zapewnia modyfikator +5 przy każdej próbie ukrycia go. W zasięgu mniejszym niż 10 stóp neguje wszystkie ujemne modyfikatory wynikające ze strzału mierzono.

Skaza: Każdy strzał na odległość większą niż 10 stóp obciążony jest dodatkowym modyfikatorem -5, niezależnym do wszystkich innych modyfikatorów do umiejętności *strzelanie*. Dodatkowo, właściciel pistoletu otrzymuje 1 punkt

zawady wróg – od czasu do czasu oskarżany jest o karciane oszustwa i wyzywany na pojedynki. Nawet jeśli nie gra w karty, kompletnie nieznanymi ludziami podchodzą do niego i, z zaczepką w głosie, stwierdzają, że niegdyś ich oszukał.

KAJDANY BIRENA

Te wykonane przez samego Hoyle’a, toporne kajdany, przypominają łańcuch, którym skuto rosyjskiego czarnoksiężnika, Ernsta Birena. Choć mają już ponad sto lat, są wolne od rdzy, a dotykanie ich wywołuje wrażenie niepokojącego chłodu. Nie wiadomo dokładnie, ile par kajdan jeszcze istnieje, sądzi się jednak, że przynajmniej jedno znajduje się w posiadaniu Agencji.

Moc: Kajdany uniemożliwiają jakikolwiek kontakt z Krainą Wiecznych Łowów. W związku z tym skrępowany nimi kanciarz nie może zrobić nawet najprostszego kanta, a szalony naukowiec – skonstruować żadnego gadżetu.

Także wygrzebanie można nałożyć kajdany. Nie może on wtedy korzystać ze swoich specjalnych mocy, ponieważ manitou nie czerpie z Krainy Wiecznych Łowów potrzebnej mu energii. Oprócz tego wygrzebanie traci 1 punkt Tchu dziennie, gdyż manitou ma coraz mniej mocy potrzebnej do utrzymania jego fizycznej postaci.

Skaza: Relikt ten nie posiada właściwie żadnej skazy. Nie wpływa w żaden sposób na przysługi szamańskie ani na cuda świątobliwych.





„KRÓTKI TRAKTAT O WIŚCIE”

Ta niewielka broszura z roku 1742 to pierwsze wydanie sławetnej książki Hoyle’a. Sam Hoyle nigdy nie chciał jej publikować, zawiera bowiem zaszyfrowane wyniki jego eksperymentów.

Moc: Broszura prowadzi kanciarza przez kroki niezbędne do stworzenia nowego kanta. Kantujący posiadacz tego reliktu może wypracować nowe zakłęcie dwa razy szybciej niż normalnie. Dodatkowo przy wszystkich rzutach wykonywanych podczas tworzenia kanta, włącznie z jazdą próbną, otrzymuje modyfikator +4. Zasady opracowywania nowych kantów znajdziesz na stronach 76-77.

Skaza: Kanciarz, który uczy się z tego tekstu, musi wykonać Ciężki (9) test *wykształcenia: okultyzmu*, by rozszyfrować zapisy, opisy kantów są bowiem szkicowe i niepełne. Jeśli podczas rzutu przydarzy mu się niefort, działa na niego normalne sprzężenie zwrotne, a do rzutu w stosownej tabeli dodaje się +2.

MONOKL ALABASTERA

Ten ujęty w srebro przyrząd optyczny należał do barona Simeona Alabastera, nowoorleańskiego kanciarza z pretensjami do szlachectwa.

Zawsze małpował on najnowszą europejską modę, kiedy więc w kręgach dworskich Starego Świata furorę zaczęły robić monokle, on także musiał sobie sprawić jeden.

Baron (kiedy wypił dużo alkoholu, zamieniał się czasem w księcia) pożegnał się ze światem dzięki niezidentyfikowanemu wynaturzeniu. W jego apartamencie, na pokładzie *Trulane’s Belle*, znaleziono tylko rozszczepioną głowę z twarzą zastygłą w grymasie najpotworniejszego przerażenia, oraz monokl, tkwiący wciąż na swoim miejscu.

Ostatnią rzeczą, jaką Alabaster widział przez monokl (a stanowił on jego dumę), była jakaś przepotworna nadprzyrodzona bestia. Wydarzenie to przydało szkłu specjalnej mocy.

Moc: Monokl nastroił się na odbiór energii magicznej, pozwala więc widzieć ją wokół siebie. Działa to, jakby posiadacz monokla zrobił *Wyczucie kanta* ciągnąc dwie pary. Użytkownik musi się skoncentrować, żeby uaktywnić moc, a jej utrzymanie kosztuje jeden punkt Tchu na rundę.

Skaza: Czasami przed okiem noszącego monokl miga postać potwora, który zabił Alabastera. Za każdym razem, kiedy użytkownik aktywuje przedmiot, musi pociągnąć jedną kartę. Jeśli trafi na jokera, zjawia się wizja, a biedny człowiek wykonać musi *Niesamowity (11) test jaj*. W przypadku porażki, Szeryf rzuca 4k6 w *Tabeli Cykora*.

NASZYJNIK BELLE STARR

Ten cenny element biżuterii należał ponoć niegdyś do słynnej Belle Starr, niesławnej królowej bandytów z Kansas. Mówi się, że Belle była obiektem westchnień wielu słynnych rewolwerowców, wśród nich Cole’a Młodszego. Misterny naszyjnik wykonany jest ze złota i posiada jeden czerwony klejnot.

Moc: Naszyjnik sprawia, że nosząca go osoba staje się atrakcyjna dla przedstawicieli płci przeciwnej. Jego posiadacz otrzymuje przewagę ładniutki.

Skaza: Niestety, działa to głównie na typków w rodzaju tych, przed którymi zawsze przestrzega nas mamusia. Żadna postać z zawadą bandzior wprost nie będzie mogła się oprzeć noszącemu naszyjnik. Bonus z ładniutkiego należy w takim przypadku podwoić.

PIKA ZARKOWA

Ta dwuręczna piła należała niegdyś do Zarkowa Wspaniałego, rosyjskiego magika. Używał jej co noc, gdy w trakcie występów „przepiłowywał” swoją uroczą asystentkę – będącą także jego żoną – równiutko na pół.

Pewnego razu podczas numeru wydarzyła się tragedia. Zamiast przecinać puste pudło, ostre nitczym brzytwa zęby piły zagłębiły się w ciele i krwi. Zarkow, przekonany, że krzyki żony stanowią element przedstawienia, nie przestawał piłować. Dopiero gdy zamilkła, zorientował się w pomyłce.

Przejęty smutkiem magik – który oprócz zrzeczności posiadał także pewne zdolności okultystyczne – zawarł pakt z manitou, obiecującym mu powrót żony. Tej samej nocy pośpiesznie pozszywane ciało powstało jako żywy trup. Radość ze zmartwychwstania przysłoniła Zarkowowi różnice między kroczącymi zwłokami a żoną. Kiedy przekonał się, że istota z którą żyje, nie jest jego ukochaną Antonią, zniszczył jej ciało i odebrał sobie życie.

Od tego czasu piła należała do wielu ostatnich magików, spośród których wielu spotkał tragiczny koniec.

Moc: Krwawa przeszłość daje tej pile moc tworzenia żywych trupów. Przyszłego zombie uśmiercić trzeba za jej pomocą – a gdy śmiertelne rany ofiary zostaną już zaszyte, ciało powstanie jako żywy trup, kontrolowany przez posiadacza piły.

Podobnie jak żywe trupy stworzone przy użyciu wygrzebanczej mocy *Potępiona świta*, ożywieńcy przywołani przez piłę są esencją zła i zawsze biorą rozkazy swego pana dosłownie – w sposób gwarantujący maksimum kłopotów. Szeryf powinien mieć mnóstwo zabawy.

Stworzone za pomocą piły żywe trupy zlikwidować można zarówno strzałem w głowę, jak i ostrzem, które je stworzyło. W tym drugim wypadku przeciętego trupa ożywić można jeszcze raz, zszywając ranę „śmiertelną-bis”.

Ponownie ożywiony zombie może się jednak zbuntować. Jeśli pokona swojego mistrza w przeciwstawnym teście *Ducha*, wyrwa się spod kontroli. Jego pierwszą czynnością będzie w tej sytuacji próba pozbycia się dotychczasowego gnębiela.

Skaza: Właściciel piły staje się marzycielem i wyobraża sobie, że jest mistrzem w swojej profesji. Rewolwerowcy i kanciarze wyzywają nieustannie podobnych sobie na pojedynki, magicy wciąż próbują coraz bardziej ryzykownych i spektakularnych sztuczek i tak dalej...

SZAKALOPIA ŁAPKA

Normalnie, gdy odetnie się szakalopią łapkę, przynosi ona szczęście przez jakiś miesiąc, po czym zaczyna się z lekka psuć. Jednakże ktoś nieźle otrząskany z zajęciem taksydermisty oraz z pewną wiedzą okultystyczną najwyraźniej

znalazł sposób na wydłużenie okresu trwałości. O ile taka łapka nadal przynosi swojemu właścicielowi szczęście przez większość czasu, to kiedy coś zacznie iść nie tak, gwarantuje, że będzie na prawdę NIE TAK.

Moc: Posiadacz szakalopiej łapki zyskuje przewagę farciarza.

Skaza: Zawsze, kiedy właściciel reliktu ma niefort, wynik traktuje się, jakby miał zawadę pechowiec. Pamiętaj, że ponieważ gracz ma niefort, nie może wydać żadnych Sztonów Losu na przerzucenie wyniku; nie może też wykorzystać farciarza!

SZCZĘŚLIWE KOSTKI

Te kostki do gry, starannie wykonane z wypolerowanej kości, stanowić by mogły ozdobę jednej kolekcji staroci. Ich prawdziwą wartość docenić może jednak tylko kanciarz. Istnieje tylko kilka takich zestawów, a ich właściciele bardzo je sobie cenią.

Moc: Zawsze, gdy kanciarz będący właścicielem tych kości ma sprzężenie zwrotne, rzuca dwoma kostkami sześciocinnymi. Przy wyniku 7 lub 11 unika efektów sprzężenia.

Skaza: Z drugiej strony, jeśli wypadnie 2 lub 12, Szeryf losuje dwa efekty z **Tabeli sprzężenia zwrotnego** i stosuje je do pechowego kanciarza.



SZTONY HOYLE'A

Te połyskliwe, czarne sztony pokerowe należeć niegdyś miały do samego Edmunda Hoyle'a, choć to niezbyt prawdopodobne, bo w jego czasach nie używano jeszcze sztonów. Wiadomo za to na pewno, że kanclarz będący w posiadaniu takiego sztonu może zaciągnąć dług u manitou. Po użyciu szton znika – by pojawić się w innym miejscu na kuli ziemskiej.

Moc: Po udanym zrobieniu kanta magik może wydać szton, by jego ręka automatycznie podniosła się do minimum dwóch par. Jeśli od początku wynosi dwie pary lub więcej, podwyższona zostaje o jeden stopień, tak więc strit staje się kolorem, full karetą itp.

Skaza: Dopóki szton należy do kanclarza, przy każdym kantowaniu pociąga dodatkową kartę, która służy jedynie do sprawdzenia, czy ma miejsce sprzężenie zwrotne. Poza tym sprzężenie powodują wszystkie jokery.

TALIA DZIKIEGO BILLA

Tą talią Dzikie Bill grał, kiedy strzelono mu w plecy. Karty są bardzo zużyte, a na 8 trefl, 8 pik, asie trefl, asie pik i walecie karo znajdują się ślady krwi. W talii kryje się też bardzo wielka moc.

Moc: Zawsze, gdy kanclarz posługujący się tą talią robi kant powodujący obrażenia, burzliwa przeszłość atutów może dodać czarowi mocy. Jeśli magikowi wyjdzie test umiejętności i wyciągnie jedną z zakrwawionych kart, kant, niezależnie od ułożonej ręki, zawsze odnosi przynajmniej minimalny efekt. Jeżeli kanclarz pociągnie co najmniej rękę wymaganą, by kant zadziałał i pośród pięciu wybranych kart znajdzie się jedna z pokrytych krwawymi plamami, dla określenia efektu ręka zostaje podniesiona o jeden poziom. Działanie zakrwawionych atutów nie kumuluje się, z wyjątkiem sytuacji, kiedy pociągnięte karty tworzą fulla śmierci – wtedy czar działa, jakby pociągnięto królewskiego pokera.

Skaza: Posiadacz talii zaczyna śnić o dniu, w którym Dzikie Bill rozegrał swoje ostatnie rozdanie. Ze względu na sposób, w jaki zginął Hickok, kanclarz powoli nabawia się zawady demencja: paranoja, która trwa dopóki karty pozostają w jego posiadaniu.

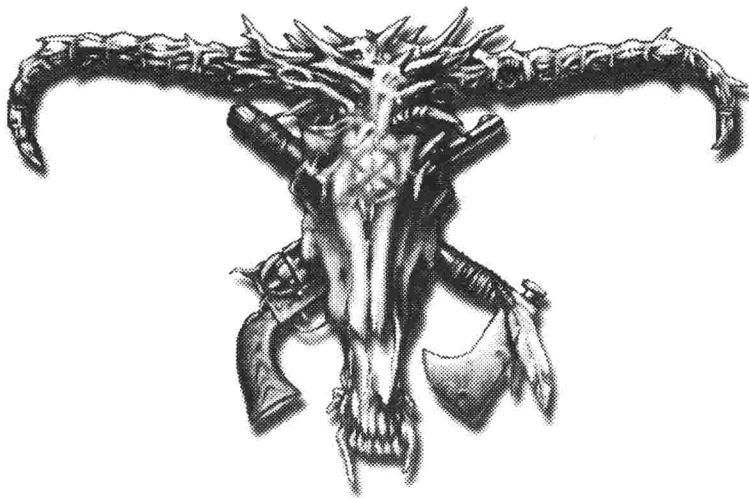
Nie to jest jednak najgorsze. Wieść gminna niesie, że Dzikie Bill wrócił zza grobu i szuka swoich ulubionych sześciostrzałowców, które ukradziono, gdy jego ciało było martwe. Jeśli to prawda, niewykluczone, że następnie weźmie się za poszukiwanie swojej ulubionej talii.



BIURO SZERYFA







ROZDZIAK SZÓSTY

JAK RADZIĆ SOBIE

Z KANCIARZEM



Zazwyczaj kanciarze więcej kłopotu sprawiają samym sobie i reszcie posse, niż Szeryfowi. Czasem zdarza się jednak, że i prowadzący staje wobec problemu kanciarza, który zdominował pozostałych członków ferajny.

Aby korzystać ze swych możliwości, kanciarzom nie wystarczy udany rzut na umiejętność, muszą poza tym pociągnąć dobrą rękę pokero-
wą. Mało tego, kolejnym problemem jest sprzę-
żenie zwrotne. Nic dziwnego, że po zsumowa-
niu tych trosk otrzymujemy postać, która boi
się ruszyć nawet palcem.

To nie jest, jasna sprawa, takie złe. Gdyby nie by-
ło sposobu na utemperowanie magików z Dziw-
nego Zachodu, staliby się zbyt potężni. Wyobraź
sobie, że kanciarze mogliby robić kant za kan-
tem, bez strachu przed jakimikolwiek reperkusja-
mi – kto chciałby wtedy grać kimś innym?

Tak się nie da, więc żeby grać kanciarzem
trzeba mieć wiele samozaparcia. Głównym wro-
giem czarownika jest jego własna talia.

Z tego powodu postanowiliśmy ułatwić do
pewnego stopnia życie kanciarzom – część kan-
tów działa teraz przy minimalnej ręce w wyso-
kości asa, a **Tabela sprzężeń** okazuje ciut więcej
litości. Te czynniki sprawiają, że kanciarze stali
się nieco mocniejsi – mamy nadzieję, że z po-
żytkiem dla graczy i Szeryfa.

SPRZĘŻENIE ZWROTNE

Sprzężenie zwrotne to najpoważniejsze zmar-
twienie kanciarzy. Ma miejsce, kiedy kantujący
ma niefortunny rzut na kanta lub wyciągnie
czarnego jokera podczas formowania pokero-
wej ręki.

Choć sprzężenie jest prawie zawsze bolesnym
przeżyciem, stanowi nieodłączny element kan-
ciarskiego żywota i ważne narzędzie ogranicza-
nia możliwości magika. Nie istnieje limit ilości
kantów, które można zrobić w danym przedzia-
le czasu, nie uszczuplają też siły fizycznej lub
umysłowej bohatera. W zasadzie można robić
ten sam kant na każdej akcji, jeśli ma się taką
fantazję.

Sprzężenie zwrotne to niewielki arsenał
obronny, zapobiegający nadużywaniu magicz-
nych możliwości. Każdy kanciarz, niezależnie
od swoich umiejętności, co jakiś czas cierpi z je-
go powodu. Tego nie da się uniknąć.

Jednakże sprzężenie jako takie nie jest prawie
nigdy zabójcze. Jasne, jeśli Szeryf podczas rzutu
na obrażenia uzyska gigantyczną liczbę asów,
może zabić kanciarza, ale to mało prawdopo-
dobne. Jasne, magik, który już wcześniej był ran-
ny, lub taki, którego życie zależy od udanego
kanta, może się znaleźć w poważnych kłopotach,



ale efekt sprzężenia zwrotnego zazwyczaj nie jest jednak śmiertelny sam z siebie. Sprawia jednak, że każdy kontynuator sztuki Hoyle'a czuje się z lekka niepewnie, zwłaszcza, gdy od jego czarowania wiele zależy.

ROZSZERZONA TABELA SPRZĘŻENIE ZWROTNEGO

Na końcu tego rozdziału znajduje się nowa, bardziej urozmaicona **Tabela sprzężenia zwrotnego**. Zwiększona została liczba ewentualnych efektów, choć jednocześnie nie zmieniło się drastycznie ogólne oddziaływanie sprzężenia, opisane w pierwotnej wersji tabeli. Pobieżne przejrzanie nowej pozwala zauważyć, że w mniej więcej połowie przypadków kanciarz trafiony sprzężeniem ma mimo wszystko szansę zrobienia kanta. Używaj tej zasady, Szeryfie, jak ci wygodnie i, broń Boże, nie czuj się do niczego zobligowany.

Niektóre kanty aż proszą się o specyficzny rodzaj sprzężenia. Dla przykładu, wtopiony *Dalekomysł* może – zamiast powodować obrażenia fizyczne – przeinaczyć lub zupełnie odwrócić treść komunikatu, a czarny joker pociągnięty przy robieniu *Stoliczku*, *nakryj się!* ściągnie na nieszczęśnika głód, a nie szaleństwo.



Tabela sprzężenia zwrotnego to narzędzie pozwalające ci skupić się na właściwej akcji gry. Jeśli jednak masz twórcze zapędy – nie żałuj sobie! Było nie było, manitou to notoryczni oszuści, manipulujący rzeczywistością...

Szeryf powinien pamiętać, że sprzężenie zwrotne musi się od czasu do czasu zdarzyć. To cena, jaką magik płaci za układanie się ze złem. Jak określił to pewien stary kanciarz: „Kto nie ryzykuje, ten nie kantuje”.

TWORZENIE NOWYCH KANTÓW

Większość informacji niezbędnych do stworzenia nowego kanta znaleźć można w rozdziale trzecim. Ty, jako Szeryf, odgrywasz bardzo ważną rolę w procesie kreacji nowych zaklęć.

Nie zamierzamy zasypywać ani ciebie, ani twoich graczy setkami tabeltek; poza tym biorąc pod uwagę liczbę możliwości, na pewno coś byśmy pominęli. Zamiast tego opiszemy podstawową linię postępowania, pozostawiając ci do dogrania szczegóły, by pasowały do twojej kampanii.

OKREŚLANIE MINIMALNEJ RĘKI

Decydując o minimalnej ręce potrzebnej do zrobienia kanta powinieneś sugerować się przede wszystkim jego potęgą. Zalecane jest opracowywanie kantów, działających ze zmniejszoną siłą, by jakiś efekt odnosiły już przy asie lub przynajmniej parze.

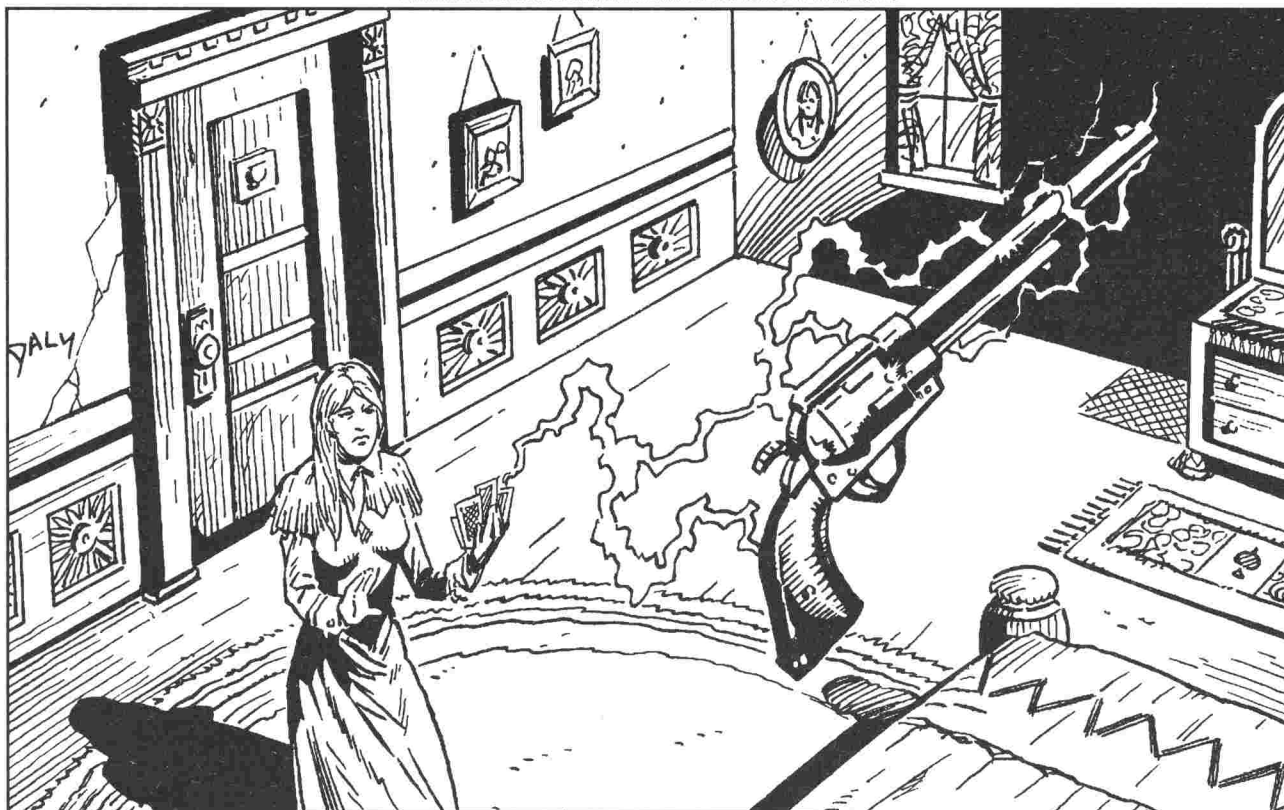
Jeśli nowy kant okaże się zbyt trudny do zrobienia, są szanse, że samo sprzężenie zwrotne pošle dzielnego kanciarza do grobu, nim zdąży choć raz wykonać czar.

Minimalna ręka konieczna, by nowy kant odpał, to as. Jeśli masz wątpliwości, para jest zazwyczaj optymalnym, najbezpieczniejszym wyborem.

Nie poleca się ustawienia powyżej dwóch par, chyba że chodzi o naprawdę potężny kant. Po prostu bardzo ciężko jest o lepszą rękę. Nie zapomnij, że oprócz tego kanciarz i tak musi wykonać udany rzut, co oznacza, że ma przed sobą dwie przeszkody. Niech nie będą obie zbyt ciężkie do przejścia.

Pamiętaj, że choć czarny joker powoduje sprzężenie zwrotne, również i on jest dziką kartą i można go wykorzystać jako dowolną wartość i kolor przy kompletowaniu minimalnej ręki. Poza tym w mniej więcej połowie przypadków sprzężenia wciąż istnieje szansa, że kant zadziała.

Nie zapominaj też, że minimalna ręka wchodzi w grę także w dwóch innych obszarach



procesu projektowania kanta. Po pierwsze, określa liczbę tygodni, które kanciarz musi poświęcić na badania – 3 tygodnie na poziom minimalnej ręki. Po drugie, determinuje liczbę prób, które kanciarz musi przejść za pierwszym razem, gdy robi kanta (patrz dalej). W obu przypadkach para figur uznawana jest za inny rodzaj ręki, niż zwykła para.

RÓWNOWAŻENIE KANTA

Najlepszym sposobem zrównoważenia kanta może wydawać się ustalenie trudnej do osiągnięcia minimalnej ręki. Z pewnością jest to sposób najprostszy, może jednak doprowadzić do frustracji gracza, gdy ten nigdy nie zrobi kanta, nad którym tak wytrwale pracował, oraz Szeryfa – w przypadku, gdy graczowi się uda.

Lepszym pomysłem na zbalansowanie kanta jest porównanie go z innymi, dającymi podobny efekt, po czym rozważenie przewag i słabości każdego z nich. Jeżeli sobie odpowiadają, kant uznać można za zrównoważony. Dobrym przykładem są *Portal* i *Widmowy Jack*. Ten pierwszy ma o wiele większy zasięg, ale też więcej ograniczeń.

Przede wszystkim, kanciarz musi przygotować kant już wcześniej, podczas gdy z *Jacka* skorzystać może kiedy chce. Po drugie, musi

mieć jakieś wejście, które będzie mógł przekroczyć – cienie znaleźć można wszędzie. Po trzecie, postać może wrócić tylko w jedno miejsce, a *Widmowy Jack* przenosi do dowolnego zaciemnionego miejsca w zasięgu wzroku. I w końcu, o wiele trudniej jest osiągnąć minimalną rękę, chociaż, jak wspomnieliśmy wcześniej, nie jest to coś, na co szczególnie należy stawiać.

ZAPRZĘGANIE MANITOU

Twój gracz przeszedł przez wszystkie etapy tworzenia kanta i jest gotów go używać. Zanim się jednak do tego zabierze, musi przeprowadzić jazdę próbną.

Wyruszając na polowanie na manitou, kanciarz ma zwykle gotowy zarys kanta. Przy rzucaniu świeżo opracowanego czaru nie ma on tego luksusu. Ponieważ nie wie, jak energia demona będzie się miała do kanta, tak naprawdę musi zacząć budować kant już po schwytaniu ducha. To niełatwe zadanie!

Utrzymywanie manitou podczas robienia nowego kanta przypomina jednocześnie toczenie walki zapaśniczej z tygrysem i obliczanie liczby π do 354-tego miejsca po przecinku. Aby odnieść sukces, kanciarz musi kompletnie zdominować ducha. Wymaga to o wiele więcej pracy, niż zwyczajne robienie kanta.

JAZDA PRÓBNA

Aby odbyć próbną jazdę, kanciarz musi nawiązać kontakt z Krainą Wiecznych Łowów – tak, jak podczas kantowania. Wykonuje rzut na cechę właściwą kantowi, a PT jest Zwykły (5). Po dotarciu do Krainy, czarownik spędza tam jednak nieco więcej czasu niż zazwyczaj. Musi bowiem odnieść absolutne i całkowite zwycięstwo w grze z manitou, osiągając tym samym doskonałość w nowym kancie. Zgodnie z instrukcjami danymi przez Hoyle'a, kanciarz umieszcza ten konflikt w odpowiednim kontekście psychicznym, takim, który do pewnego stopnia może kontrolować.

Istnieją dwa sposoby, którymi możesz się, Sze-ryfie, posłużyć, by rozstrzygnąć walkę pomiędzy magikiem a duchem. Pierwszy jest prosty i wredny, drugi nieco bardziej skomplikowany i wymagający więcej zaangażowania z twojej strony.

NA SKRÓTY

Kanciarz musi po prostu zrobić jeden test cechy powiązanej z kancem o Poważnym (7) PT na każdy poziom minimalnej ręki. As będzie w tym przypadku poziomem 1, para – 2, para figur – 3 itp.

Jeśli wszystkie rzuty będą udane, czarownik pokonuje manitou i tworzy kant. Jeżeli mu się nie uda, może podjąć ponowną próbę, ale dopiero po upływie tygodnia. Gdyby przydarzył się niefort, całą rzecz sprzęga jak zawalony kant, a próbna jazda się nie udaje.

OPRACOWANIE PEKNEJ

JAZDY PRÓBNEJ

Czynnikiem przewodnim przy projektowaniu przygody-jazdy próbnej jest cecha, na której oparty ma być kant. Pozwala ona określić naturę przeszkód, jakie pokonać będzie musiał kanciarz, żeby ujarzmić manitou.

Ilość testów, przez które przejść musi czarownik równa jest poziomowi minimalnej ręki, zupełnie jak w metodzie skróconej. Kanciarz, który tworzy czar o minimalnej ręce w postaci asa, musi stawić czoło i przejść tylko jeden test; ale ten, którego kant wymagał będzie dwóch par, zaliczać będzie aż cztery.

Podczas jazdy próbnej kanciarz może korzystać ze wszystkich cech, umiejętności i przewag, działając też ewentualne zawady.

Bohater nie musi wykonywać rzutu na cechę czy test, jeśli czuje, że da sobie radę i bez tego. Zmyślny kanciarz może ukończyć jazdę próbną ani razu nie turlając kostkami.

Jazdy próbne dla kantów opartych o *Spostrzegawczość* składają się z przeszkód wymagających posłużenia się zdolnością postrzegania i czynienia rozróżnień. Do ich pokonania przydadzą się umiejętności takie jak *przenikliwość* i jej podobne.

Testy dla kantów opartych o *Wiedzę* polegają na sprawdzeniu całej wiedzy książkowej kanciarza. Tu przydadzą się umiejętności w rodzaju *wykształcenia*.

Testy w przypadku mocy bazujących na *Charyzmie* dotyczą głównie cech osobowościowych i perswazji. Najlepiej da sobie z nimi radę ktoś wygadany; przydatne może okazać się też *zastraszanie* lub coś w tym rodzaju.

Kanty oparte o *Spryt* wymagają szybkiego myślenia i dobrych pomysłów. Nie do pogardzenia będą w takim wypadku *blef* czy *cwaniactwo*.

I, w końcu, kanty bazujące na *Duchu* – często najtrudniejsze. Choć przydają się tu *jaja* ze spiżu, testy to nierzadko moralne dylematy, do których kanciarz musi się ustosunkować.

Jeżeli czarownik przebrnie przez wszystkie próby, udaje mu się wymyślić kant i od tego momentu może go używać do woli. Gdyby udało mu się coś schrzanić – z jazdy próbnej nici, a następna okazja trafi się dopiero za tydzień.

Jeśliby nieszczęsny łamaga zaliczył niefort podczas testu jakiejś cechy czy umiejętności, dopadają go opłakane efekty sprzężenia zwrotnego – jak gdyby czar się udał, choć w rzeczywistości próba stworzenia go legła w gruzach i kwiczy. Trzeba poczekać tydzień.

Velvet postanowił stworzyć kant pozwalający mu czytać w myślach wrogów. Zaklęcie bazuje na *Spostrzegawczości*, a minimalna ręka wynosi ni mniej ni więcej, tylko parę figur. Jak się pewnie, amigo, domyśliłeś, Velvet przejść musi trzy testy.

Test pierwszy: Velvet znajduje się w płynącym kasynie, które zazwyczaj wyobraża sobie podczas pojedynków. Jego przeciwnik jest jednak niewidzialny. Velvet musi w jakiś sposób namierzyć manitou, by móc stanąć z nim do walki. Może osiągnąć to na wiele sposobów, decyduje się jednak na podniesienie dywanu z podłogi i wywijanie nim w powietrzu, co może poskutkować usidleniem niewidzialnego ducha.

Test drugi: Schwytany manitou poddaje się Velvetowi, obiecując, że nie będzie walczył i pozwoli mu dokończyć pracę nad kancem. Velvet odwołuje się do staromodnego zdrowego rozsądku i usiłuje

przeniknąć manitou. Udaje mu się to i odkrywa, że duch jeszcze się nie poddał.

Test trzeci: Nagle Velvet stwierdza, że w okolicy znajduje się nie jeden, a dwa manitou. Wie, że jeden z nich jest iluzją, ale nie jest pewien który. Udaje mu się to stwierdzić, gdy ucieka się do kanta *Przeżenie*.

MANITOU

Manitou to złowrogie istoty, które starają się sprowadzić na świat tak wiele chaosu i zniszczenia, jak to tylko możliwe. Od nich pochodzi moc kanciarzy, często jednak są także sprawcami ich cierpień.

Choć większość kantujących musi wydzierać moc manitou siłą (woli), niektórzy mają lekko ułatwione zadanie.

KANCIARZE WYGRZEBANI

Gdy rządzi nimi gospodarz, wygrzebani bohaterowie wcale nie załatwiają spraw z manitou zamieszkującymi Krainę Wiecznych Łowów – jak to szczególnie łatwiej. Wciąż muszą odnaleźć ducha, pokonać i skanalizować jego energię w swojego kanta. Podobnie cierpią w wyniku sprzężenia zwrotnego.

Kiedy dominację przejmuje manitou, sprawy mają się zupełnie inaczej. Kierujący zwłokami duch wciąż musi rzucać na *kantowanie*, jak zwykle – musi stworzyć zakłęcie, nim będzie mógł wlać w nie energię. Nieudany rzut oznacza niepowodzenie, jednak w przypadku niefar-tu nie ma mowy o sprzężeniu zwrotnym – manitou nigdy, pod żadnym pozorem nie cierpią w wyniku sprzężenia.

Gdy manitou utworzy już kanta, bierze się za przekonywanie jednego ze swoich krewnych, żeby ten mu pomógł, wzmacniając jego magiczną moc. Nie jest to łatwiejsze niż w przypadku człowieka – manitou nie są najlepsze w grze zespołowej.

Istota ciągnie karty zgodnie z zasadami, ale to właśnie w tym miejscu manitou objawia swoją



wielką przewagę nad ludzkim gospodarzem. Pochodzi przecież z tej drugiej strony, a to wiele zmienia w ostatecznym rachunku.

Zamieszkujący w wygrzebancu manitou wydaje niesamowitą ilość energii na samo tylko zachowanie funkcjonowania ciała. Kolejna jej porcja idzie na walkę o dominację. Nie ma tu raczej miejsca na użeranie się z dawno nie widzianym kuzynostwem, choć energii – mimo wszystko – na to wystarcza.

Nawet jeśli manitou nie udało się zdobyć żadnego poparcia ze strony krewnych z Krainy Wiecznych Łowów, to jeśli dominuje nad kanciarzem, wciąż może w ograniczonym stopniu kantować. Ręka manitou zawsze uważana jest za parę, niezależnie od tego, co tak naprawdę się w niej znajduje. Jeśli ułożona ręka jest wyższa, to jej używa demon. W innym wypadku wynikiem jest para dwójek.

ROZSZERZONE
SPRZEŻENIE ZWROTNE

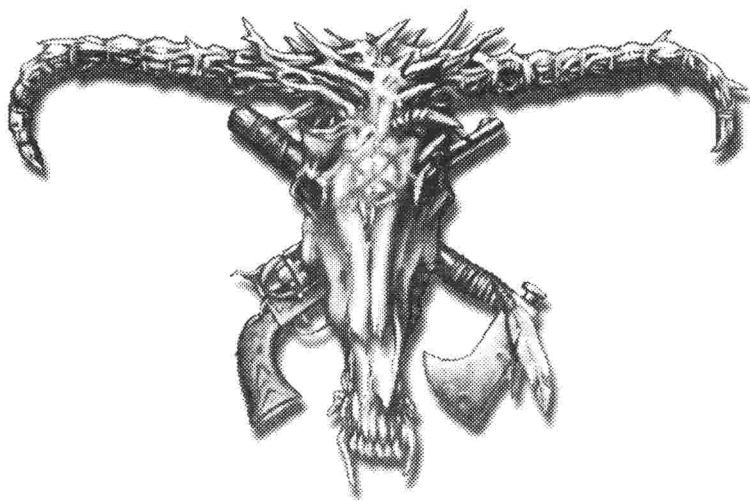
Rzut Efekt

- 1 **Mistyczna czkawka:** Manitou tak wstrząsnął umysłem kanciarza, że aż mu się kantem odbiło. Kant nie działa, a *kantowanie* czarownika spada na potrzeby tego kanta o 1 na 1k6 dni.
- 2 **Uderzenie duchowe:** Manitou porządnie trzepnął kanciarza – otrzymuje on 2k6 obrażeń w losowa lokację. Jeśli straci od tego przytomność, kant nie wychodzi.
- 3 **Szok duchowy:** Manitou nieśmiało usiłował przejąć kontrolę nad kanciarzem, jednak mu się nie powiodło. Jeśli rzecz działa się w czasie walki, czarownik traci 2k6 Tchu. Jeżeli straci od tego przytomność, kant nie wychodzi.
- 4 **Przerażenie:** Towarzysz kanciarza przez moment dostrzegał prawdziwą naturę manitou – rzuć 2k6 w **Tabeli Cykora** i zastosuj rezultat. Jeśli w zasięgu wzroku nie ma nikogo, cierpi sam kanciarz. Jeżeli w tabeli wyszły „dreszcze” lub gorzej, kant zawodzi.
- 5 **Osobiste wypaczenie:** Manitou zafundował kanciarzowi prywatne piekielko, wypaczając kanta. Jeśli miał on zadawać obrażenia, otrzymuje je czarownik; jeżeli miał leczyć, przekazuje kantującemu rany; jeśli miał go chronić, czyni go wrażliwszym – i tak dalej. Taki kant zawsze odnosi przynajmniej minimalny efekt.
- 6 **Zamroczenie:** Manitou zabrał na pamiętkę kawałek umysłu kanciarza. Kant nie działa, a *kantowanie* czarownika spada o 1 na 1k4 dni.
- 7 **Sprzężenie zewnętrzne:** Manitou zbuntował się i kieruje swą złowroga energią na jednego z członków posse. Nieświadoma ofiara czuje, jakby coś chciało wygrzebać się z niej na zewnątrz. Nieszczęsny amico kanciarza dostaje 2k6 obrażeń w korpus i musi wykonać Zwykły (5) test *Wigoru*, żeby nie dać się cierpieniu. Jeśli w zasięgu wzroku nie ma kolegów rany dostaje sam kanciarz – a jeżeli straci przytomność, kant nie działa.
- 8 **Mistyczna chłosta:** Wściekły z powodu niemożności opanowania kanciarza manitou wyżył się na jego kumplu. Nieszczęśnik czuje tuż za oczami ból na tyle silny, by skrócić się z niego, jeśli nie zrobi Zwykłego (5) testu *Wigoru* i, niezależnie od wyniku, stracić 2k6 Tchu. Jeśli w zasięgu wzroku nie ma kolegów kanciarza, on sam zostaje zaatakowany, a jeżeli straci przytomność – nici z czarowania.
- 9 **Czasowe szaleństwo:** Manitou na jakiś czas pożyczył sobie piąta klepkę kanciarza – rzuć w **Tabeli demencji**. Pod koniec każdego tygodnia (w grze, głąbie!) czarownik może robić Ciężkie (9) testy *Ducha*, żeby odzyskać rozum – niestety, jeśli ma niefart, na zawsze grzęźnie w paszczy szaleństwa. Niezależnie od tego, co stało się z rozumem kantującego, kant działa.
- 10 **Wypaczenie zewnętrzne:** Manitou złośliwie wykoślawił kanta, żeby uszkodzić kompanów czarownika. Czary powodujące obrażenia uderzają członków posse, leczące – zadają rany, podkreślenie przykręca i tak dalej. Jeśli magik jest sam, traktuj to jak „Osobiste wypaczenie”, ale z bardziej widocznym efektem, najlepiej wystawiając go na zewnętrzne niebezpieczeństwo – czar bojowy może wywołać lawinę, ochronny – pomóc wrogom i tak dalej. Taki kant zawsze odnosi przynajmniej minimalny efekt.
- 11 **Zakłócenie umysłu:** Manitou tak skołował kanciarza, że ten musi mieć chwilkę na zebranie myśli. Kant zawodzi, a magik nie może czarować przez resztę dnia.
- 12 **Osobiste sprzężenie:** Manitou zbuntował się i przeładował kanciarza energią Krainy Wiecznych Łowów. Magik

- otrzymuje 3k6 obrażeń w korpus, a jeśli straci przytomność, kant zawodzi.
- 13 Widmowa amputacja:** Manitou udało się wydrzeć kanciarzowi kontrolę nad losowo wybraną kończyną. Choć demon nie może jej używać, magik też musi o niej zapomnieć – wisi sobie bezwładnie przez 1k2 godziny, poczym wraca w niej czucie. Udany *Egzorcyzm* odprowadzony przez świątobliwego wyrzuca ducha kończyny. Kant działa.
- 14 Terror:** Kanciarz dokładnie obejrzał sobie manitou – a zaręczamy, że mu się nie spodobał! Rzuć 4k6 w *Tabeli cykora* i zastosuj rezultat. Kant nie działa.
- 15 Wypaczenie przedmiotu:** Manitou wykorzystał energię, którą zebrał kant, żeby walnąć w coś, co kanciarz miał przy sobie. Być może podziwiał jakiś drobiazg, zepsuł złożony mechanizm, zżarł skórę z siodła – cokolwiek. Jeśli kantowano członka drużyny, duch zabiera się za jego kłopoty. Kant działa.
- 16 Drenaż mózgu:** Użyta przez manitou energia Krainy Wiecznych Łowów usmażyła część mózgu kanciarza. Kant nie działa, a *kantowanie* magika spada o poziom.
- 17 Ususzenie:** Manitou rzucił na kanciarza drobną kłutwę. Magik dostaje 2k6 obrażeń w losową lokację, a każda rana i utrata Tchu leczy się wolniej niż normalnie. Utracony Dech wraca dopiero po godzinie, a każda zadana rana jest na potrzeby leczenia (naturalnego i magicznego) traktowana jakby była o dwa poziomy poważniejsza (tylko okaleczenie nie robi się jeszcze paskudniejsze – samo w sobie jest wystarczająco wredne). Jeśli kanciarz odpłynie, kant nie działa.
- 18 Drenaż ducha:** Manitou usiłował przejąć kontrolę. Kanciarz obronił się, ale w duchowej potyczce stracił 3k6 Tchu.
- 19 Szaleństwo:** Manitou rozwalił zakłęcie i, co gorsza, sprowadził na kanciarza obłąd. Zarechotaj szaleńczo i rzuć w *Tabeli demencji*.
- 20 Kompletne wypaczenie:** Manitou nie tylko zupełnie zawałił zakłęcie, ale usiłuje przejąć kontrolę, jakby biedny magik był wygrzebaniec. Jeśli kanciarz nie pokona go w przeciwnym teście *Ducha* (aby ustalić cechę manitou pociągnij kartę jak przy tworzeniu postaci), demon zawładnie jego ciałem na 10 minut.







ROZDZIAK SIÓDMY: DZIKIE KARTY



Jak gdyby kanciarz nie miał dość kłopotów użerając się z manitou, na jego życie dybią tłumy różnych ludzi – od Agentów, przez kaznodziejów i stróżów prawa, po pałających rządzą linczu wieśniaków. Poniżej znajdują się wskazówki, w jaki sposób prowadzić każdą z tych grup oraz, dodatkowo, kilka informacji na temat Dworu i naszego przyjaciela, Birena.

ZWYKLI LUDZIE

Bardzo często zdarza się, że zwykli mieszkańcy wsi i miasteczek ze wszystkich rzeczy na świecie najbardziej boją się kanciarzy. I, jak wszyscy normalni ludzie na Dziwnym Zachodzie, próbują zabić to, przed czym odczuwają strach.

Kanciarz może wykorzystać ten lęk i rozpuścić motłoch, prezentując pokaz sztuk magicznych. Nie zawsze jest to najlepszym rozwiązaniem, bo przyciąga uwagę władz, ale jeśli alternatywę stanowi skręcony kark, to wybór jest raczej oczywisty. Kanciarze posiłkujący się w takich sytuacjach pospolitymi sztuczkami szybko stają się obiektem zainteresowania Agentów albo Rangerów.

Nieco gorzej sprawy mają się z przywódcami religijnymi. Uważają oni kanciarzy za jeszcze jedno wynaturzenie, które należy jak najszybciej zetrzeć z powierzchni ziemi. Choć mogą bać się mocy magika, czują jednak, że ciąży na

nich religijny obowiązek walki z tym wrogiem. Poza tym lokalne społeczności mają w zwyczaju dość krytycznie podchodzić do tych, którzy eliminują sługę bożego. Kanciarze popadający w kłopoty z miejscowymi szybko przekonują się, że czasem lepiej pozostać na uboczu.

TEXAS RANGERS

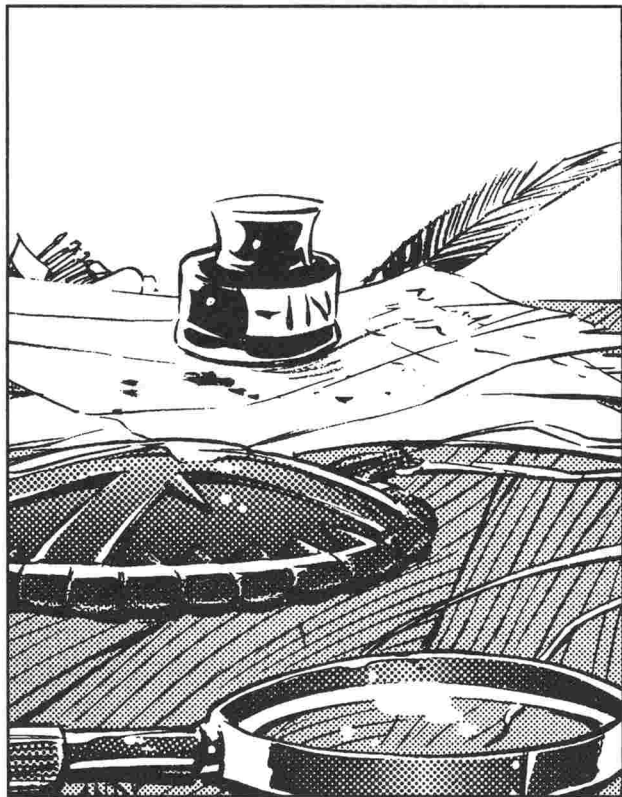
Choć Rangerzy są zorganizowaną formacją wojskową, bardzo często działają w pojedynkę, z reguły bywają więc raczej niezależni i samodzielni.

Samotny Ranger staje często przed dylematem wynikającym z doktryny „Zaciągnij go – do służby lub na gałąź”, stosowanej przez jego organizację w stosunku do zjawisk nadprzyrodzonych. Podejmując decyzję, jak ustosunkować się wobec kanciarza lub wygrzebańca, Teksańczyk polega całkowicie na własnej intuicji i woli.

Choć z zasady Rangerzy osądzają słusznie, zdarzają się jednak pomyłki. Jeśli zapadnie decyzja o strzelaniu, organizacja traci potencjalnego sojusznika. Jeżeli jednak Ranger przyjmie na służbę niewłaściwą osobę, może poważnie przyczynić się do osłabienia najlepszego środka obrony przed Pomstą, jakim dysponuje Konfederacja.

Co więcej, obowiązki rzadko pozwalają Teksańczykowi odprowadzić nowo zwerbowanego





do najbliższego posterunku – musi polegać na honorze rekruta i dawać wiarę jego słowu, że zgłosi się on gdzie trzeba samemu. Jak widać, system aż prosi się o nadużycia.

A jednak, wbrew oczywistym zagrożeniom, Rangerzy nie są wcale tak skorzy do sięgania za cyngiel, jak można by się tego spodziewać.

Powody są dwa.

Po pierwsze, Teksasńscy Rangerzy są tak pewni siebie, że J.E.B. Stewart wydaje się przy nich ostrożny. Myśl, że ktoś mógłby próbować wykiwać ich organizację nie mieści im się w głowach.

Po drugie, Rangerzy mają tajną broń.

„BIBLIA RANGERÓW”

Agenci posiadają bardzo wymyślny i efektywny system dystrybucji informacji wśród swoich agentów. Rangerzy mają „Biblię”. Trudno powiedzieć, co jest skuteczniejsze.

Każdy dumny syn Teksasu ma dostęp do informacji zawartych w „Biblii”, a wszyscy funkcjonariusze wyższego stopnia noszą ją przy sobie. Rangerzy biorący udział w akcjach posiadają zawsze jeden (starannie ukryty, rzecz jasna) egzemplarz, do którego sięgnąć mogą w każdej chwili agenci niższych stopni. Nowe wydanie tej książki pojawia się co mniej więcej sześć miesięcy lub rok.

W środku znajduje się lista oraz opisy wszystkich osób zidentyfikowanych jako niebezpieczne i władające mocami nadprzyrodzonymi, w tym rekrutów, którzy „wybrali wolność”.

Przy każdej aktualizacji dodaje się nowe osoby, a usuwa te, którymi już się „zajęto”. Nie trzeba dodawać, że to „zajmowanie się” zakłada aktywny współudział grabarza.

Na kartach „Biblii” znajdują się też charakterystyki najpowszechniejszych wynaturzeń, w tym grzechotników z Mojave, wilkołaków i kleszczy preriowych, z podkreśleniem ich słabych punktów. Treści te tłumaczą poniekąd, dlaczego tak niewielu Rangerów poświęca swój cenny czas na studiowanie okultyzmu.

Do obowiązków Rangera należy dostarczanie organizacji materiałów, które winny się znaleźć w kolejnych wydaniach „Biblii”.

Innym obowiązkiem jest robienie wszystkiego, by książka nigdy nie dostała się w ręce obcych. Rangerzy uważają, że gdyby ujawniono zawarte w niej informacje, bezpieczeństwo Konfederacji stanęło by pod znakiem zapytania. Kiedy pojawia się nowa edycja, wszystkie egzemplarze poprzedniej są komisyjnie palone.

Będąc Szeryfem, ostatecznie decydujesz o tym, jakie informacje zawiera „Biblia”, a jakich w niej brakuje. Możesz używać jej jako narzędzia do dostarczania posse wybranej przez siebie porcji wiedzy – nie pozwól jednak, by rangerska książka rozwaliła ci kiedykolwiek przegodę.

AGENCI

Macki organizacji pana Pinkertona sięgają wszędzie. Ma swoje oddziały we wszystkich większych miastach Zachodu. Obecna jest także na Ziemiach Spornych, ale tutaj działa w tajemnicy.

Jeśli kanciarz wpadnie w oko Agentowi, ma poważne problemy. Chłopcy pozostają dumni ze swojej sieci komunikacyjnej – są na bieżąco informowani o wszystkich „zagrożeniach” w ich rejonie.

Chociaż Agencja posiada obszerne kartoteki pełne opisów zjawisk paranormalnych, nie prowadzi swojego odpowiednika „Biblii Rangerów”. Wynika to z faktu, że zajmuje się zagrożeniami w szybszym trybie, niż Rangerzy.

Agenci nie muszą w ogóle rozważać, czy strzelać do kanciarza, czy też starać się przeciągnąć go na swoją stronę. Ich jedyny wybór ogranicza się albo do eliminacji (jeśli czarownik może stanowić zagrożenie), albo do złożenia odpowiedniego meldunku.

Dyrektorzy Agencji wolą sami podejmować decyzję, czy strzelać, czy nie, ale Agentów, którzy robią to za nich, nigdy się nie szyskanuje. Uczy się ich wszakże działania w przekonaniu, że potencjalne kłopoty lepiej z miejsca pochować.

BIBLIOTEKA

Centrum treningu mistycznego Agentów znajduje się w Massachusetts. To właśnie tam ćwiczą nieistniejący kanciarze Agencji. Biblioteka jest niewielkim, pilnie strzeżonym ośrodkiem, dzielącym się na trzy niezależne obszary.

Pierwszy służy wyłącznie oswajaniu zwykłych agentów terenowych z podstawami okultyzmu. Szkolenie każdego członka organizacji przewiduje dwutygodniowy pobyt w Bibliotece, podczas którego omawia się podstawy kątów Hoyle'a oraz wiele mitów i istot nadprzyrodzonych, takich jak wampiry i wilkołaki. Większość Agentów kończy kurs wiedząc to i owo o zjawiskach mistycznych.

Druga część ośrodka służy do urabiania Agentów wykazujących pewne talenty na polu kątowania. Ich trening jest dłuższy i głębszy, a żeby go ukończyć, potrzebny jest niemal rok.

Lekcje są intensywne i stresujące. Instruktorzy bardzo starannie wypatrują wszelkich oznak nieprzystosowania i ci, którzy nie dają sobie rady, wracają do pracy w charakterze zwykłych agentów terenowych.

Personel uważa też, czy żaden ze studentów nie dostał się pod wpływ manitou. Choć wypadki takie należą do rzadkości, miały w przeszłości miejsce i przyniosły opłakane skutki. Jeśli jakiś członek grona podejrzewa, że jeden z jego podopiecznych zbyt mocno związał się z demonem, ma prawo go zwolnić – na zawsze i od wszystkiego.

Po ukończeniu kursu kanciarze wędrują zazwyczaj do regionalnych lub okręgowych biur, by służyć pomocą w śledztwach. W strukturze Agencji działa ok. 80 aktywnych kanciarzy.

Wyszkoleni przez agencję magicy skupiają się na kątach informacyjnych i komunikacyjnych, a używają ich głównie zza kulis, bardzo rzadko zaś podczas pracy w terenie. Przeciętnie kantuujący Agent może być niezły w *Przewidzeniu*, *Przesłyszaniu*, *Ogarze* itp.

„CZYŚCICIELE”

Tylko ślepiec lub idiota mógłby zlekceważyć moc dobrze zrobionego *Przyduszenia*. Agenci nie łapią się do żadnej z tych kategorii.

Agencja trzyma się generalnie z dala od kątów bojowych. Jak pokazało doświadczenie, nie można im ufać w sytuacjach wysokiego

zagrożenia. Agenci uważają – prawdopodobnie nie bez pewnej racji – że podczas walki pistolet Gatlinga jest dużo lepszy od jakiegokolwiek kątowania.

A jednak nawet ludzie Pinketona nie mogą zignorować faktu, że zdarzają się chwile, gdy bez pomocy magii ani rusz. Żeby jakoś to załatwić, Agencja stworzyła specjalne zespoły, w skład których wchodzi kanciarze. Kiedy zachodzi potrzeba użycia takiego zespołu, oznacza to, że kroi się niezłą jatka.

Tacy kanciarze bardzo się różnią od swych kolegów po fachu, specjalizują się bowiem niemal wyłącznie w kątach bojowych. Mało tego, posługują się znakomicie zarówno nimi, jak i tradycyjną bronią palną.

Zespół „czyścicieli” składa się z trzech-czterech agentów, wśród których przynajmniej jeden jest kanciarzem. W odróżnieniu od zwykłych ludzi Pinketona, zespół taki działa sam, w najściślejszej tajemnicy, i nigdy nie posługuje się wynajętymi rewolwerowcami.

„Czyściciele” zawsze starają się rozwiązać problem w najprostszy sposób. Nie badają nawiedzonych domów. Puszczają je z dymem.

Obecnie działa 10 zespołów, z których jeden może dotrzeć w prawie każde miejsce na terenie Unii w mniej niż tydzień.





DWÓR

Plotki mówiące o istnieniu tajnego stowarzyszenia kanciarzy są prawdziwe. Prawdą jest też, że kwatera organizacji znajduje się na parowcu *New Dynasty*, kotwiczącym w Nowym Orleanie, należącym do bogatego nowoorleańskiego plantatora cukru, Solomona Thayera. *New Dynasty* zdążył wyrobić sobie niezłą reputację w dolnym biegu Missisipi, dzięki odbywającym się na pokładzie ekstrawaganckim i często szalonym imprezom. Zaproszenie na jedno z takich przyjęć uchodzi za zaszczyt.

Plotki myślą się za to, gdy przychodzi do celów organizacji. O ile „wspomaganie członków stowarzyszenia” stanowi oficjalny cel, rozpowszechniany wśród zainteresowanych, nie o to tak naprawdę chodzi. W gruncie rzeczy, poza najważniejszymi decydentami związku niewielu zna prawdziwą misję Dworu. A raczej: niewielu z nich żyje.

Wbrew temu, co mogą myśleć jego szeregowi członkowie, Dwór nie jest samopomocową organizacją akolitów Hoyle’a – co to to nie. Na swym najwyższym szczeblu stanowi on kabałę kanciarzy, którzy zaprzędali dusze Mścicielom w zamian za ziemską potęgę i bogactwa.

STRUKTURA DWORU

Dwór wziął swą nazwę, co zresztą nie powinno nikogo dziwić, od figur ze standardowej talii kart pokerowych. Jego członków spotkać można na terenie Unii i Konfederacji, ale największe ich zagęszczenie występuje wzdłuż brzegów Missisipi. Mniejsze grupki rezydują w Deadwood, Denver i w L.A. Małe enklawy znajdują się też w dwóch miastach stanu Nevada: Reno i Las Vegas. Skąd taki właśnie dobór miejsc – nie wiadomo.

Członkowie organizacji kategoryzowani są według stopnia wtajemniczenia. Najniższemu poziomowi odpowiada tytuł Dwójki, najwyższemu – Dziesiątki.

Nowicjusze na poziomie 4 lub niższym nie zdają sobie sprawy z prawdziwej natury Dworu, któremu służą głównie jako źródło informacji. Od czasu do czasu, jeśli okażą się godni zaufania, obarczeni zostają zadaniem dostarczenia jakiejś przesyłki czy podobnym zajęciem. Do tej kategorii należy większość członków Dworu i w tej chwili jest ich przynajmniej 100.

Ludzie z poziomów od 5 do 8 wiedzą, że Dwór nie opowiada się wyraźnie ani za Północą, ani Południem. To oni zazwyczaj otrzymują misje utrudniania śledztw Rangerom i Agentom.

Jednakże nawet ci członkowie nie znają prawdziwych celów stowarzyszenia. Żaden terminator nie może wejść na poziom wyższy niż 8 bez udowodnienia absolutnego oddania organizacji. W tej chwili na poziomach od 5 do 8 jest jakiś 20-30 członków.

Poziomy 9 i 10 oddelegowane są do rekrutowania nowych. Ci członkowie stowarzyszenia wiedzą o niecznych praktykach Dworu i akceptują je. Na każdym z tych poziomów jest tylko sześciu wtajemniczonych.

Przedstawiciele 10 poziomu wypełniają niebezpieczne misje, podczas których osoby nie nadające się na członków Dworu Królewskiego giną w niewyjaśnionych okolicznościach.

Jest tylko 13 członków wewnętrznego kręgu Dworu, zwanego poprawnie Dworem Królewskim. Pozostali znają tylko ich karciane tytuły. Królowie uchodzą za przywódców kabały, ale tak naprawdę za sznurki pociąga Joker i jego przybocznicy – Asy.

Wszyscy członkowie Dworu Królewskiego są kanciarzami, którzy zaprzędali dusze Mścicielom za dostęp do czarnej magii. Poza tym, jakby tego było mało, większość z nich zawarła też osobne pakt, dzięki którym uzyskali moce analogiczne do wygrzebańczych.

CIE DWORU

Prawdziwych celów Dworu nie zna nikt poza najściślejszymi kręgami wewnętrznymi. Mniej zaawansowani wtajemniczeni są niemal w stu procentach nieświadomi, niektórzy wyrobili sobie jednak własne o nich zdanie, opierając się na daniach, jakie wypełniają dla organizacji.

Wtajemniczeni poziomu 4 i niższych wierzą, że zadania Dworu do pewnego stopnia odpowiadają misji Rangerów i Agentów – z wyjątkiem likwidacji kanciarzy, rzecz jasna. Zazwyczaj obserwują i analizują paranormalne zjawiska na Dziwnym Zachodzie, po czym składają relacje przełożonym. I choć Dwór nigdy nie interweniuje w tych sprawach bezpośrednio, członkowie niższego szczebla uważają, że gdzieś za kulisami toczy się walkę z Pomstą.

Pomiędzy poziomem 5 a 8 większość członków uważa, że głównym zdaniem Dworu jest ochrona kanciarzy przed zainteresowaniem ze strony wrogich agencji rządowych. Ich misje polegają zazwyczaj na nękanii przedstawicieli tych agencji lub przynajmniej ukrywaniu poszukiwanych przez nich informacji, dlatego też większość wtajemniczonych tej rangi ma już za sobą nieprzyjemne doświadczenia z Rangerami czy też Agentami.

Członkowie na poziomach 9 i 10 mają to samo zdanie co ci od 5 do 8, ale wiedzą, że Dwór,

by bronić swoich członków, podejmuje często bardzo drastyczne działania. Zauważają też, że organizacja od czasu do czasu zajmuje się pozornie niezwiązanymi rzeczami, takimi jak spędy bydła lub źródła wody, ale sądzą, że jest to po prostu elementem szerszego planu poszerzania wpływów stowarzyszenia.

Jedynie członkowie Dworu Królewskiego znają prawdziwy cel swej organizacji: zamienić amerykański południowy zachód w szalejące piekło strachu i zarazy. Aby to osiągnąć, gotowi są zrobić wszystko.

Dwór Królewski jest świadomym i chętnym do współpracy narzędziem w rękach Mścicieli. Wykorzystują członków niższej rangi do monitorowania skali sukcesu swoich przedsięwzięć oraz – w razie wpadki – do usuwania prowadzących do nich śladów. I w końcu, gdy ktoś zaczyna odkrywać prawdę o stowarzyszeniu, Dwór Królewski podejmuje wszystkie kroki, by go uciszyć.

JOKER

Prawdziwy przywódca Dworu znany jest wśród jego członków jako Joker. Wtajemniczeni z wewnętrznego kręgu wiedzą, że nazywa się Solomon Thayer. Nikt nie wie, że tak naprawdę jest nim Ernst Johann Biren, dawny wróg Edmunda Hoyle'a.





Wbrew temu, co sądził Hoyle, Biren nie umarł na Syberii; został tylko straszliwie poparzony. Od wielu lat wiedział, że Hoyle przybędzie, żeby się nim zająć, postanowił więc ukarać własną śmiercią i uciec. Udało mu się, choć nie bez trudu.

Odzyskawszy zdrowie, Biren włóczył się po Europie i Azji przez blisko sto lat od pojedynku z Hoylem. Podczas podróży zgromadził olbrzymią wiedzę i potęgę.

Bezustannie przedłużając sobie życie i zmieniając wygląd – za pomocą kantów i czarnej magii – w końcu wyruszył do Stanów Zjednoczonych. Przybył do Ameryki na mniej niż rok przed wybuchem Wojny Secesyjnej.

Zawierucha wojenna pozwoliła mu zająć się ulubionym hobby: szerzeniem epidemii. Zabawał się przez kilka lat tyfusem i dyzenterią, aż rozpoczęła się Pomsta.

Dzięki niej możliwość szerzenia chorób zwiększyła się dziesięciokrotnie.

Biren, tęskniąc za czasami „Czarnej Śmierci”, uważa, że Amerykanie nadają chorobom kretyńskie nazwy. Zabójczą plagę sprzed stu lat potrafią określić mianem „truchtu z Tennessee” lub jakimś równie milutkim.

Najwspanialsze dzieło Birena również padło ofiarą tego zwyczaju. Straszliwa choroba, która miała sparaliżować południowy zachód, nazywana

jest teraz „teksańskim skrętem kiszek”, co raczej nie wywołuje przerażenia pośród prostego ludu. Najmniejsze napomknięcie o tej nazwie wprawia Birena w morderczą furję.

Obecnie przybrał wygląd mężczyzny w średnim wieku i, mino swoich 175 lat, cieszy się dobrym zdrowiem. Zbudował cały wizerunek Solomona Thayera, bogatego nowoorleańskiego importera trzciny cukrowej. Chociaż bardzo starannie pilnuje swojego incognito, istnieje bardzo niewielkie prawdopodobieństwo, że ktoś, kto mógłby go rozpoznać, wciąż żyje.

Biren prowadzi korzystne interesy z kolejami Bayou Vermillion i ich właścicielem, Simonem LaCroix, który wie nie tylko o samym Dworze, ale także o pewnych jego grzeszkach. Nie ma on jednak pojęcia ani o związkach Thayera z kabałą, ani o jego prawdziwej tożsamości.

Asy

Biren włada Dworem żelazną ręką – ma kilka Asów w rękawie. Cztery istoty, znane jako Asy, są jego sekretną obstawą. Nikt poza Birenem nie zobaczył żadnego z nich i przeżył. Członkowie Dworu poziomów od 2 do 10 nie wiedzą nawet o ich istnieniu. Robią po prostu co do nich należy i usiłują nie zarobić kulki.

Bohaterowie wyjątkowo skuteczni w walce z wynaturzeniami Pomsty lub zbyt gorliwie rozsypujący misterne intrygi Dworu mogą stać się celem wizyty Asów lub ich sług. Aby zasłużyć sobie na osobistą wizytację Asa, bohater musi być wyjątkowo efektywny na polu walki z podwładnymi Mścicieli. Asy zazwyczaj nie zwracają sobie głowy postaciami z Hartem mniejszym niż 10, ale każdy, kto znajdzie się w polu ich zainteresowania, winien się mieć na baczności. Psy gończe Birena nie uznają uczciwej walki. Najbardziej lubią atakować z zasadzki, zazwyczaj po tym, gdy grupa ich sług nieco zmiękczy ofiarę. Oni po prostu kończą sprawę.

Osoba zabita przez Asa nie ma szans na zmianę tego stanu. Zabójcy wiedzą, że ich ofiary mają dużą szansę wrócić jako wygrzebanicy, więc zawsze niszczą ciała, zazwyczaj paląc je.

Asy, podobnie jak wielu innych członków Dworu, zawarły pakt z manitou, używając do tego starożytnych rytuałów, niedawno dopiero odkrytych. Oznacza to, że we wnętrzu każdego z nich, jak u wygrzebanca, żyje demon. Asy jednak żyją, oddychają i nie muszą walczyć o dominację – duchy im służą. W języku gry oznacza to, że As dostaje obrażenia jak wygrzebaniec (manitou wzmacnia jego ciało) i kantuje, jakby to manitou rządził (czyli zawsze ma przynajmniej parę).

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k8, Sz: 2k12, Wig: 3k8, Zr: 4k8
 Jeździectwo 4k8, rzucanie: gromy zagłady 5k8, skradanie 5k8, strzelanie: karabiny 6k8, strzelanie: rewolwery 5k8, sztuczki 4k8, uniki 5k8, walka: noże 4k8, wspinaczka 2k8.

Cechy umysłowe: Cha: 3k8, D: 2k12, Spo: 4k8, Spt: 2k10, W: 3k10

Dowodzenie 3k8, hazard 3k10, jaja 3k10, szukanie 3k8, tropienie 3k8, wiara: Mściciele 4k12, wykształcenie: okultyzm 5k10, wysadzanie 3k10, zastraszanie 5k8.

Przewagi: Mistyczna przeszłość: kanciarz, niezwykły głos, pakt z manitou, przenikliwe spojrzenie.

Zawady: Krwiozerczy, lojalny (Dwór Królewski)
Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 22

Zdolności specjalne:

Kanty: Człowiek-widmo, Duszności, Kontra, Przyduszenie, Rozproszenie, Widmowy Jack.

Czarna magia: Gromy zagłady 4, Mroczna ochrona 3, Pakt 4, Peleryna zła 3, Tropiciel 3.

Klamoty: Peacemaker, nóż Bowie, Winchester '73, doskonały koń.

CYNGLE DWORU

Jeśli bohaterowie zagrażają interesom Dworu, nie są jedna dość ważni, by zajmowały się nimi Asy, zazwyczaj odwiedza ich grupa cyngli. Jej liczebność zależy od tego, ile organizacja wie na temat celu.

Jeżeli wiadomo, że podróżuje on z przyjaciółmi – lub jeśli wyeliminować trzeba całą posse – na spotkanie wysyła się odpowiednio liczną grupę kanciarzy. Większymi zespołami dowodzą członkowie o randze 8 lub wyższej. Dwór zawsze robi wszystko, co w jego mocy, żeby wyeliminować zagrożenie stworzone przez bohaterów.

Podobnie jak Asy, cyngle zawsze niszczą ciała swych ofiar. Chociaż nie obawiają się walki twarzą w twarz, wolą, żeby zadawana przez nich śmierć wyglądała na przypadkową.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k8, Sz: 2k10, Wig: 3k6, Zr: 3k8

Jeździectwo 3k8, strzelanie: karabiny 4k8, strzelanie: rewolwery 4k8, sztuczki 3k8, uniki 3k8, walka: noże 3k8, wspinaczka 2k8.

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

Blef 3k8, hazard 4k8, jaja 2k10, szukanie 3k8, tropienie 3k8, wykształcenie: okultyzm 3k8, zastraszanie 3k6.

Przewagi: Mistyczna przeszłość: kanciarz.

Zawady: Lojalny (Dwór Królewski).

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 16

Zdolności specjalne:

Kanty: Człowiek-widmo, Kontra, Przyduszenie.

Klamoty: Peacemaker, nóż Bowie, Winchester '73.

ENOCH SHAW

Enoch Shaw jest nie tylko najstarszym żyjącym kanciarzem; najlepiej na świecie zna też dzieło Hoyle'a. Niektórzy ludzie, nawiązując do jego wieku, powiadają, że miał na studiowanie kanciarstwa prawie tyle czasu, co sam Hoyle.

Nawet nie wiedzą, ile mają racji

Edmund Hoyle przybył do kolonii wczesnym latem roku 1763. Szybko przekonał się, że angielscy osadnicy są w przeważającej liczbie zupełnie niezainteresowani jego badaniami antropologicznymi, a na dodatek pobliskie plemiona indiańskie były albo nastawione do przybyszów ekstremalnie wrogo, albo traciły całą swoją mistyczną wiedzę, wchodząc na drogę „cywilizacji”.

W 1764 Hoyle zdecydował się na przeprowadzkę do kontrolowanego przez Francję Nowego Orleanu. Francuzi pozostawali w lepszych stosunkach z Indianami, poza tym Nowy Orlean cieszył się opinią miasta bardziej otwartego na hazardystów i inne słabiej akceptowane społecznie jednostki.

Na hazardowych salonach Nowego Orleanu Hoyle zapoznał się z grą karcianą zwaną *poque*. Potrzebna była do niej talia z 52 kart, a polegała na ich ciągnięciu i budowaniu jak najsilniejszej ręki. Hoyle stwierdził, że *poque* idealnie nadaje się do jego celów, jest bowiem szybszy od gier, które dotychczas wykorzystywał.

Wybrał więc Hoyle *poque* – czy też pokera, jak później zaczęto nazywać grę – za podstawę swojego systemu kantowania. Inne gry także działały, ale poker był o wiele łatwiejszy i szybszy.

Hoyle wiedział, że zbliża się godzina śmierci. Nie prawdziwej śmierci fizycznej – za pomocą kantów mógł przedłużać sobie życie w nieskończoność – ale raczej śmierci społecznej. Rozumiał, że wiek 95 lat to nie byle co, zwłaszcza, jeśli wygląda się raczej na sześćdziesiątkę. Już wkrótce miały zacząć się pytania rodziny, więc Hoyle postanowił sfingować własną śmierć.

Dokończył książkę i przesłał ją, wraz z „ostatnią wolą i testamentem”, do rodzinnej Anglii. Następnie zmienił imię i wyruszył w amerykańską głąsę na poszukiwanie wiedzy skrywanej przez indiańskich szamanów. Spędził tak prawie sto lat, ucząc się od autochtonów wszystkich wierzeń, aż w końcu nastał 3 lipca 1863 roku.

Pomsta wypędziła Hoyle’a, zwącego się teraz Enochem Shaw, z głąsy. Wiedział, że świat potrzebuje teraz jego wiedzy i zdolności, a dzięki wielu latom spędzonym wśród Indian rozumiał też, że nawet z całą swoją mocą nie może stanąć naprzeciw Mścicieli sam. Poza tym, nawet pomimo przedłużającej się magii, miał już dwusetkę na karku, a to nie przelewki. Ciało Hoyle’a jest bardzo, powiedzmy, znoszone i wygląda na 80 lat.

Hoyle dowiedział się o Poszukiwaczu i jego planach, po czym odnalazł go. We dwóch podzielili się wiedzą i podjęli postanowienie. Jenkins miał stworzyć grupę będącą w stanie zastąpić Pradawnych, Hoyle zrobić wszystko, żeby spowolnić postęp Mścicieli. Dlatego też wziął się za rozprzestrzenianie mistycznej wiedzy zawartej w jego książkach wszędzie, gdzie to tylko możliwe.

Obecnie Hoyle podróżuje po Dziwnym Zachodzie, wyszukując potencjalnych adeptów sztuki kantowania. Stara się przy tym nie zwracać na siebie uwagi, zwłaszcza ze strony przedstawicieli agencji rządowych. Zwykły przechodzień ujrzy w nim tylko podstarzałego włóczęgę.

W trakcie podróży Hoyle dowiedział się o Dworze. Choć nie zna większości celów tej organizacji, podejrzewa ją o złe zamiary i z uwagą przygląda się tym, o których sądzi, że mają z nią coś wspólnego. Póki co nie wie, że jego dawny uczeń i nemesis żyje. Biren także nie wie, że Hoyle przeżył – ale podejrzewa to, nakazał więc Asom go wytropić.

STOWARZYSZENIE NIEZIEMSKIEGO FARTA

Częścią działań Hoyle’a, mających przyciągnąć kanciarzy do krucjaty przeciwko Mścicielom, było założenie w roku 1870 Stowarzyszenia Nieziemskiego Farta (z początku chciał ją nazwać Związkiem Uśmiechu Losu, ale jeden ze współników przekonał go, że żaden szanujący się gracz Zachodu nie zechce przyłączyć się do organizacji, której nazwa sugeruje, że spotka tam gromadę żółtodziobów).

Nieziemski Fart wydaje się być po prostu związkiem zawodowych graczy – i dla większości członków nim właśnie jest. Ale dla tych, których

zaciągnął pod swój sztandar Hoyle, stowarzyszenie stanowi forum wymiany informacji o kancach i wynaturzeniach Pomsty. Kiedy zachodzi taka potrzeba, grupa stara się też przywracać do porządku co bardziej krnąbrnych kanciarzy.

Organizacja zrzesza prawie trzystu członków, z których większość stanowią zwykli szulerzy i kanciarze, nie mający pojęcia o prawdziwym celu działalności grupy. Większość należy do niej z takiego tylko powodu, że to jedyny sposób, by wziąć udział w dorocznym turnieju pokerowym, odbywającym się każdego lipca w Denver. Jego zwycięzca otrzymuje 50 000 dolarów w gotówce.

Szefem organizacji jest Clyde Paxton, zadufany w sobie miłośnik zakładów o bardzo małym rozumku. Clyde nie ma pojęcia o tajnej działalności organizacji. Wie tylko, że – w zamian za kierowanie grupą – tajemniczy dżentelmen imieniem Enoch Shaw uregulował wszystkie jego długie i godziwe go wynagradza.

WTAJEMNICZENIE

Wewnątrz stowarzyszenia funkcjonuje koło kanciarzy, walczących z Mścicielami. Jest ich w tej chwili około dwudziestu i każdy był przyjęty osobiście przez wielkiego gracza.

Hoyle stworzył grupę w dwóch celach: by zwalczać wynaturzenia Pomsty i by kontrolować tych, którzy poznali tajniki jego sztuki magicznej. Członkowie grupy mają też za zadanie wypatrywać nowych potencjalnych współpracowników.

Aby ułatwić pierwsze z tych zadań, Hoyle stworzył książkę podobną do rangerskiej „Biblii”. Każdy członek wewnętrznego kręgu posiada jej egzemplarz na własność. Podobnie jak inne dzieła Hoyle’a, także to ukrywa się pod postacią broszury – „Przewodnika dla graczy Shawa”, wznawianego dorocznie przewodnika dla hazardzistów, oceniającego miasta Zachodu pod kątem ich podejścia do przedstawicieli zawodu. Każdy członek stowarzyszenia prowadzi własny dziennik, zawierający informacje wykorzystywane przy redagowaniu przewodnika.

Wtajemniczeni donoszą także Hoyle’owi o kanciarzach używających swojej mocy publicznie. Shaw wie, że Mściciele żywią się strachem i nie chce, by pomagała im w tym magia, którą nieco przypadkowo rozpowszechnił po świecie, dlatego osobiście przegląda każdy taki raport. Jeśli dochodzi do wniosku, że działanie kanciarza wynikało z ignorancji, wysła mu anonimowe ostrzeżenie. Jeżeli naganne postępowanie wynikało ze złośliwości lub chciwości, lub jeśli jakiś magik nic sobie z ostrzeżeń nie robi, spotyka go gwałtowny koniec z rąk uczniów Hoyle’a.

Wszyscy członkowie wewnętrznego kręgu spotykają się raz w roku podczas turnieju pokerowego. Hoyle stworzył grupę Nieziemski Fart tylko dla tego celu: pozwala ona spotykać się kanciarzom bez wzbudzania podejrzeń. Oczywiście Agenci i Rangerzy wysyłają co roku na turniej obserwatorów, ale jest tam wystarczająco wielu należących do wewnętrznego kręgu kanciarzy, by stróża prawa cały czas mieli coś do roboty.

W trakcie corocznych spotkań kanciarze porównują spostrzeżenia, wymieniają się kantami, poznają nowych kolegów i planują strategię na przyszły rok.

REKRUTACJA

Wszystkich nowych członków wewnętrznego kręgu Hoyle rekrutuje osobiście. Szuka doświadczonych kanciarzy, którzy okazali już chęć i możliwość aktywnej walki przeciw złym mocom Pomsty. To, czy członek posse stanie się obiektem zainteresowania Hoyle'a, zależy wyłącznie od Szeryfa, ale generalnie szansę na to mają bohaterowie z Hartem 5 lub większym.

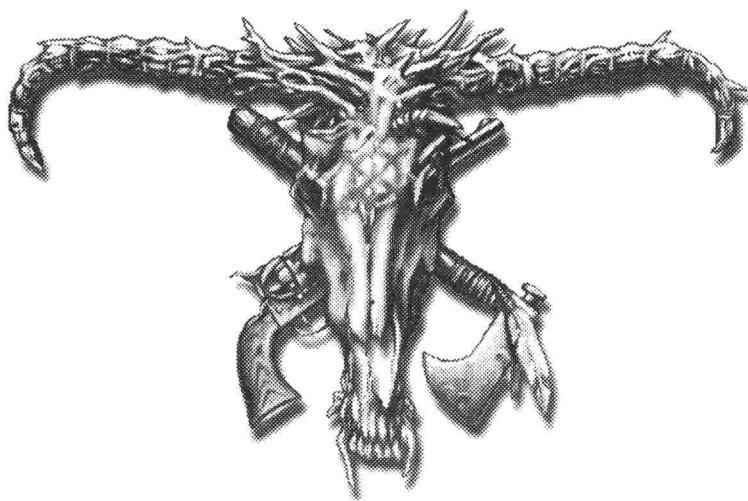
Wszyscy nowi wtajemniczeni otrzymują specjalny złoty zegarek kieszonkowy. Zegarki te robione są ręcznie przez zaufanego naukowca z otoczenia Hoyle'a. Ozdabiają je misterne wzory, a wewnątrz ukryty jest klucz do odczytania informacji zawartych w „Przewodniku Shawa”. Wtajemniczeni korzystają też z nich przy rozpoznawaniu się podczas pracy w terenie.



ABRAKADABRA



ROSSE 110



ROZDZIAK ÓSMY: A BRAKA DABRA I DRAKA A RABA-DRA BA



Zbliżcie się, amigos, opowiem wam o człowieku, co chciał odmienić Dziwny Zachód; człowieku, co chciał wskrzesić zło w dalekiej krainie i o tym, jak posse dostała się w sam środek spowodowanego przezeń zamieszania.

Co? Należysz do tej posse? To co tu w takim razie robisz? Już cię nie ma!

No więc będzie to przygoda pełna intryg i szalonej magii, postaci zwykłych i niezwykłych, intensywnego strzelania i interakcji z ludźmi. Ludkowie zostali stworzeni dla ciebie, Szeryfie, więc możesz wrzucić ich do swojej kampanii, a ramy fabuły są na tyle szerokie, że można, opierając się na nich, zaplanować długą sagę. Tak więc lejce w dłoń i jedziemy z tym koksem!

PROLOG

Sułtan Jawhar al-Khala miał wszystko, czego chciał: najwspanialsze klejnoty Persji, największy pałac, najbitniejszych wojowników pustyni, najprędzej wirujących derwiszów. Nie szczędził wysiłków, by spełnić wszystkie zachcianki władcy.

A nie brak było tych zachcianek. Jeśli lud miał szczęście, ich koszt ograniczał się do odrobiny

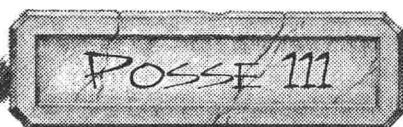
złota tu czy paru żywotów gdzie indziej. Lud jednak na nadmiar szczęścia narzekać nie mógł.

W gruncie rzeczy, niekończący się strumień życzeń sułtana oznaczał dla mieszkańców równie nieskończone pasmo utrapień. Jednak, jako że jakkolwiek krytyka kończyła się nieodmiennie utratą apanaży lub jakiegoś istotnego dla funkcjonowania organizmu organu, nie mówili, iż al-Khala jest szaleńcem – zaledwie o tym szeptali.

Rozumiecie więc, dlaczego nikt nie płakał, gdy kilku dobrych ludzi zebrało się do kupy i pewnej nocy usunęło bezlitosnego tyrana, snującego akuratnie złowieszcze sny.

Błąd ich polegał na tym, że nie potraktowali w ten sam sposób Akula Hasazima, czarodzieja i wezyra al-Khaliego. Dzięki swym diabelskim sztuczkom Akul świsnął podczas potężnej burzy piaskowej martwe ciało władcy, po czym wycofał się wraz z grupą strażników i żołnierzy do pustynnej oazy. Tam wezyr planuje przywrócenie złego sułtana do życia. Jeśli mu się to uda, będzie mógł kontynuować zakulisowe panowanie nad swoim cudownym dzieckiem. O tak, jeśli Akul ma w tej sprawie cokolwiek do powiedzenia, sułtan będzie żył ponownie.

Jednak, by tego dokonać, wezyr potrzebuje osławionego Amuletu z Rahashimir, który, według podań, zaginał w trakcie wielkiej wojny, jaką



dawno, dawno temu toczyli dżin, kilka plemion nomadów i król Xavier. Od tego czasu amulet odnaleźć trudniej, niż gza podczas tornado – zwłaszcza, że niewielu ludzi zna jego moc, nie wspominając nawet o rozpoznaniu go po wyglądzie. „Mądra głowa” Akul wyciągnął jednak ukrytą kartę z rękawa i na poszukiwanie amuletu posłał potężnego dżina.

KULT DŻINÓW

Ale skoro Akul jest tak niesamowicie potężny, dlaczego zależy mu na ożywieniu sułtana? Dlaczego po prostu nie weźmie spraw w swoje ręce? Cieszę się, że o to pytacie.

Piaski Bliskiego Wschodu mogą skrywać tysiąc lat wspomnień i historii, ale nie stępią mrocznych wpływów dżinów (znanych nam jako manitou). Dżiny zepsuły najroztropniejszych władców i proroków, by przy ich pomocy realizować na ziemi swe koszmarnie wizje, a w ten plan wtajemniczyły jedynie najnikczemniejszych z ludzi.

Kult Dżinów pojawił się około XIII wieku, pod postacią związku asasynów i adeptów mroku. Doprowadziwszy do zgonu pewnych wysoko urodzonych, kult uzyskał wpływ na sprawy arabskie. Świat otaczający pustynne królestwa nie wie nic o kulcie ani jego intrygach. Wśród prostych ludzi rozprzestrzeniło

się wiele szalonych opowieści, mających tłumaczyć nadprzyrodzone zjawiska, ale niewielu daje im wiarę.

Ostatnim z marionetkowych władców pustynnej domeny był sułtan Jawhar al-Khala. Kult przez wiele set lat knuł, żeby obsadzić tron kimś takim. Przedstawiciele organizacji śledzili uważnie przebieg nauki i wychowania Jawhara, usuwając wszystko, co mogło stanąć na jego drodze do władzy. Każde dziwaczne życzenie al-Khali było bezzwłocznie spełniane. Podczas koronacji młody władca powołał na królewskiego wezyra Akula Hasazima, a przeciwnicy władzy sułtana zostali zmieceni z powierzchni ziemi.

Według prorocत्व i wizji zesłanych przez dżiny, to właśnie ów sułtan miał poprowadzić kult ku potędze i panowaniu nad sprawami tego świata. Żadne żądanie ni zachcianka al-Khali nie pozostawały bez odpowiedzi, a każde nosiło w sobie odrobinę zepsucia i zła wyznawców dżinów. Przyszłość kultystów wydawała się bezpieczna.

ŚMIERĆ SUŁTANA

Akul nie wiedział, że kilku lojalnych strażników sułtana potajemnie należało do sekty obserwującej poczynania Kultu Dżinów. Nieliczni jej członkowie ostrożnie robili wszystko, żeby znaleźć się blisko tronu. W odpowiednim momencie strażnicy zamordowali Jawhara al-Khale w jego tajemnej sypialni. Akul Hasazim szybko odnalazł ciało, po czym nakazał publicznie zgładzić zdrajców i ich rodziny. Mieszkańcy krainy nie wiedzieli nic o losie, jaki spotkał ich władcę, i pozwolono im wierzyć, że wciąż żyje.

Akul Hasazim zaczął negocjować z dżinem, starając się ustalić sposób przywrócenia do życia człowieka, który miał poprowadzić kult ku szerokiemu światu.

CHŁOPCZYK Z NASZYJNIKIEM

I w ten sposób docieramy do Rutheforda Ellingtona Dillengera. Ten wymuskany brytyjski dżentelmen marzy o tym, by przynieść nam, pastuchom krów, odrobinę kultury. Według jego poglądu Zachód jest „dekadentem piekiełkiem konserwującym eklektyczny model niewyrefinowanego społeczeństwa”. Wielkie mi słowa.

Tak czy inaczej, pan Dillenger przybywa w swym zabawnym wdzięku do, jak sam mówi, „Kolonii” na pokładzie wielkiego statku i prezentuje wszystkim to, co snoby nazywają skarbami historii. Ma tam mnóstwo napaćkanych przez jakichś waśniaków malowideł, przedstawiających śmiertelnie poważne twarze, stare sztuki sceniczne napisane słowami, których nikt już nie używa (albo w ogóle nigdy nie



używał), zatechłe tomiszcza wypełnione ręcznym pismem martwych od dawna mnichów, książkę *Krótki traktat o wście* autorstwa innego Anglika nazwiskiem Hoyle (patrz rozdział piąty), klejnoty koronne noszone przez różnych władców przed tym, jak ktoś postanowił ściąć im głowę i tak dalej, i tak dalej...

Wśród wszystkich tych rzeczy znajduje się tajemniczy złoty wisior, inkrustowany szmaragdem wielkości dziecięcej piąstki – wspaniale zrobiona rzecz. Dillenger, było nie było koneser światowej klasy, każdemu powie, że amulet pochodzi z Bliskiego Wschodu i że ta pustynna ślicznotka z pewnością uświetni granicę Zachodu – nie wspominając o wielkich kłopotach, jakie wszystkim sprawi.

ZAWIĄZANIE

Jak sądzę, domyśliliście się już, że Dillenger ma Amulet z Rahashimir, ale nie zdaje sobie sprawy z jego mocy. Akul tymczasem wie już od zaprzyjaźnionych dzinów, kto posiada wisior i gdzie się aktualnie znajduje.

Wplątanie w tę zakręconą historię posse nie będzie trudne. Dillenger może zatrudnić naszych bohaterów w charakterze obstawy. Taki elegancki, bogaty gość z pewnością nie rusza się bez kilku goryli ze spluwami, kilku indiańskich przewodników, jakiegoś gryziptórka zapisującego szczegóły podróży i może jednej czy dwóch laseczek do pokazywania się w towarzystwie. Tak długo, jak jego podwładni dobrze wypełniają swoje obowiązki, Dillenger płaci rewelacyjnie. Z drugiej strony, jeśli ktoś się nie sprawdza, szybko traci lukratywną posadkę.

Posse może też zostać zaangażowana przez jakąś inną stronę, najlepiej kogoś ważnego, żeby mieć oko na Dillengera. Ewentualnie nasi herosi mogą mieć w tym własny interes. Lokalni „panowie władza” będą z pewnością uważać na tak ważnego gościa z zagranicy, Agentów zaś i Rangerów interesuje zwłaszcza jego niezwykła kolekcja. Jeśli chcesz, by było naprawdę wesoło, możesz zrobić tak, że jedna z tych grup (albo obie) prosię posse o odegranie roli szpiegów w obozie Dillengera.

Pismacy za nic nie odpuszcziliby okazji przyklejenia się do tak ważnej postaci – zaowocuje to bez wątpienia świetnym materiałem i wysokimi honorariami.

Dla kaznodziejów godne podziwu i moralnie umacniające mogą okazać się kulturalne ambicje Dillengera i z chęcią udzielą oni poparcia duchowego i religijnej pomocy przy poprawianiu gustów i charakterów prostych ludzi.

Wszelkiej maści łotrzykom fascynująca kolekcja Dillengera przedstawia się natomiast jako bilet w jedną stronę do Bogatynii.

Pokażcie mi saloonową panienkę, która nie zechciałaby zgarnąć grubej gotówki właściwie za nic, a ja pokażę wam sędziego wieszatiela, co każdej niedzieli odprowadza staruszki do kościoła. Dillenger aż się prosi, żeby go oskubać.

Zwłaszcza kanciarze z chęcią przyłgną do pana Ruthforda. Nie tylko dlatego, że świetnie się ryzykuje cudze pieniądze, ale kto wie? Może w tych starych, zakurzonych księgach znalazłoby się jedno czy dwa zaklęcia?

Mówiąc w skrócie, Dillenger śpi na forsie i każdy bohater (oraz jego brat, siostra i kuzyn wuja teścia ze strony świekry) zrobi wszystko, żeby uszczknąć z niej coś dla siebie.

ROZDZIAK PIERWSZY:

DZENTELMENI

NIE PODRÓŻUJĄ SAMOTNIE

Jedną z pierwszych rzeczy, za jakie Dillenger weźmie się po zejściu na ląd, będzie kompletowanie sobie świty. Dobra, możecie to nazwać kupowaniem sobie przyjaciół. I tu pojawi się posse.

Najlepiej zrobić z tego coś w rodzaju publicznego przesłuchania. Niech Dillenger po prostu stanie na środku Main Street i wykrzyczy hojną ofertę, a kiedy już zbiegną się wszyscy miejscy pijackowicze, by zaproponować mu swe usługi, niech przeprowadzi kilka improwizowanych „prób”.

Rewolwerowcy usiłują pokonać się nawzajem w konkursie widowiskowego strzelania. Szulerzy i kanciarze starają się zaimponować swoimi sztuczkami. Szaleni naukowcy łaknący dotacji prezentują teorie i wynalazki. Reporterzy podtykają Dillenegerowi pod nos referencje. Saloonowe piosenkareczki owijają się wokół niego. To dla Szeryfa wspaniała okazja, by wprowadzić nowych bohaterów, odkurzyć starych statystów, odświeżyć rywalizacje lub zapoczątkować zupełnie nowe.

Dillenger nie szuka wcale najlepszych z najlepszych. Dla niego styl liczy się tak samo jak umiejętności, a może nawet bardziej. Nierewelacyjni bohaterowie też mają szansę, o ile uda im się w jakiś sposób zwrócić na siebie jego uwagę. Może nawet zaczepić tych niezbyt lub w ogóle niezainteresowanych, jeżeli odkryje w nich coś niezwykłego (ubiór, spojrzenie, chód, sposób, w jaki noszą broń itp.) Bohaterowie, dbający

o swoje maniere, otrzymają od Dillengera osobiste zaproszenie (jeśli nie zatrudnienie), gdyż wielką przyjemność sprawia mu podróżowanie z kulturalnymi kompanami. W najlepszym wypadku wszyscy bohaterowie graczy zostają zatrudnieni w charakterze świty Dillengera, z wynagrodzeniem w wysokości 5-10 dolarów dziennie. Inni, chcąc uczestniczyć w podróży, mogą to uczynić za zgodą kolegów (ale wynagrodzenie będzie mniejsze).

Po zakończeniu niezwyklej rekrutacji Dillenger wygłasza płomienne przemówienie, w którym wyjaśnia, co dokładnie ma zamiar uczynić („wpoić wiedzę o najwspanialszych aspektach cywilizacji społeczeństwu Nowego Świata”) i w jaki sposób („poprzez jednoczenie obywateli w podziwie dla sztuki oraz dobrych manier”). Jeśli ktoś będzie pytał, Dillenger wspomni, że ma ze sobą pewne wartościowe przedmioty.

Następnie pan Rutheford oświadcza, że załatwił dla celów swej – a teraz także bohaterów – krucjaty prywatny pociąg. Posse może wybrać, czy woli spotkać się z nim następnego ranka na stacji, czy też zechce spędzić z nim noc w „Wyatt Hotel” (czy też jak się nazywa najbardziej odpicowany hotel w mieście). Wszystkie wydatki pokrywa Dillenger, oczywiście.

Podczas tych wydarzeń każdy bohater może wykonać Poważny (7) test *Spostrzegawczości*, by dostrzec odziane w czerń postaci obserwujące całą scenę z różnych kryjówek. Jeśli zostaną zauważone, jedna z nich wycofa się, a pozostałe zostaną na miejscu i w razie czego będą usiłowały przeszkodzić bohaterom ruszającym za tym, który się oddalił.

Są to zwiadowcy Akula. Nie mają przy sobie niczego, co pozwoliłoby ich zidentyfikować, wyjąwszy może obco wyglądające zakrzywione sztylety: udany Ciężki (9) test *Wiedzy* pozwoli rozpoznać w nich jatagany – typową broń bliskowschodnią. Wszyscy znają tylko podstawy angielskiego i, co oczywiste, wyglądają bardzo arabsko. O wiele trudniej będzie jednego z nich śledzić niż po prostu zabić – wymaga to dwóch udanych *Niesamowitych* (11) testów *tropienia*, i to tylko po to, by się przekonać, że podąża do prowizorycznej kryjówki tuż za miastem.

Inna możliwość jest taka, że Akul umieści jednego lub więcej szpiegów (wybranych spośród miejscowych) wśród świty Dillengera. Ich zadaniem będzie zlokalizować amulet i pomóc ludziom Akula, kiedy nadejdzie odpowiedni moment. Szpiegdy, gdy zostaną schwytani, wiedzieć będą tylko tyle, że jakieś „brudasy” są zainteresowane amuletem.

RUTHERFORD

ELLINGTON DILLINGER

Ponieważ Dillenger urodził się w czepku, świat stracił wspaniałego sprzedawcę eliksirów. Podobnie jak większość gości wychowanych pośród arystokracji, Dillenger ma doskonałe maniere i dopóki nie wpadniesz w jakieś tarapaty, z powodzeniem możesz uważać go za swojego najlepszego przyjaciela.

Dillenger dysponuje najlepszym wychowaniem, jakie można dostać za pieniądze – dzięki uprzejmości swojej bogatej rodziny. Posiada ona po trochu wszystkiego, ale fortuny dorobiła się na transporcie morskim. Dla Dillengera umiarkowanie skromne zakupy oznaczają wydatki mniej niż dwóch setek. W gruncie rzeczy szasta on forszą tak bardzo, iż ludzie przestają myśleć, że pieniądze rosną na drzewach i dochodzą do wniosku, że obrastają Dillengera.

Pod względem towarzyskim Dillenger ściąga na siebie uwagę swoim wrodzonym wdziękiem, niczym piorunochron błyskawice. Zwłaszcza starsze panie zachwycone są jego staroświatowym dżentelmeńskim obejściem. Ponieważ jest szczerym filantropem, w stosunku do osób stojących na niższym szczeblu drabiny społecznej (która to kategoria obejmuje prawie wszystkich na Dziwnym Zachodzie) odczuwa raczej współczucie niż pogardę. Wie, że nigdy nie będą tak szczęśliwi jak on. Teraz połącz to wszystko z kawalerską pewnością siebie i nieco naiwnym spojrzeniem na Dziwny Zachód, a otrzymasz kogoś, komu wydaje się, że jest w stanie zmienić ten rejon świata na lepsze – i właśnie się za to zabiera.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 1k10, Sz: 1k6, Wig: 2k6, Zr:3k6

Jeździectwo 3k10, skradanie 1k10, strzelanie: rewolwery 1k6, uniki 2k10, wspinaczka 1k10.

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 2k6, Spo: 1k8, Spt: 1k12, W: 2k8

Bajanie 3k10, hazard 2k12, nauka: inżynieria 2k8, perswazja 3k10, szukanie 2k8, wykształcenie: filozofia 4k8, wykształcenie: historia 4k8, wykształcenie: polityka 3k8, wykształcenie: prawo 3k8, wykształcenie: sztuka 4k8, wykształcenie: towarzystwo 4k8, występy: aktorstwo 3k10.

Przewagi: Dinero 5, ładniutki, ruchomości 1, sławny 3.

Zawady: Bohater, ten obcy, uparciuch, waśniak.

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Peacemaker, książeczka czekowa, doskonały garnitur, złoty zegarek w kopercie, skórzane buty, zapalki, fajka, tytoń fajkowy, laska, portfel z przynajmniej 100 \$ dziennie.

GOŚCIE, GOŚCIE

Słudzy Akula opłacają kilku miejscowych oprychów (2k6 we wszystkich statystykach), aby obrabowali późną nocą apartament Dillengera, włamując się przez drzwi i okna. Niestety, mają oni po dwie lewe ręce i wypadłszy z łodzi nie trafiliby w wodę, więc z hotelową ochroną i bohaterami nie mają żadnych szans. Arabowie także nie podejrzewają, że im się uda. Jeśli jakimś cudem znajdą amulet – to świetnie, ale nasi ludzie wschodu chcą przede wszystkim sprawdzić nowych ochroniarzy Dillengera.

W przypadku schwytania, rzeźmieszk przyznają się do czynu, a udany Zwykły (5) test *zastraszania* pozwoli dodatkowo wydobyć z nich informację, że zostali przez kogoś wynajęci. Nie znają jednak tożsamości pracodawcy i stać ich jedynie na podanie mętnego opisu postaci w ciemnych szatach.

Oprychy wynajęte zostały w jednym z miejscowych saloonów. Nie wiedzą o zlokalizowanej poza miastem kryjówce sług Akula.

Historyczne skarby – duma i radość Dillengera, o której opowiada z chęcią każdemu, kto tylko zechce go wysłuchać – zostały umieszczono już wewnątrz specjalnego muzealnego wagonu. Jednak, choć najwartościowsze okazy zostały zabezpieczone, z luksusowych przedmiotów w apartamencie Dillengera wciąż można by skompletować małą fortunę.

NAGRODA

Posse została wynajęta przez Dillengera: biały szton na osobę.

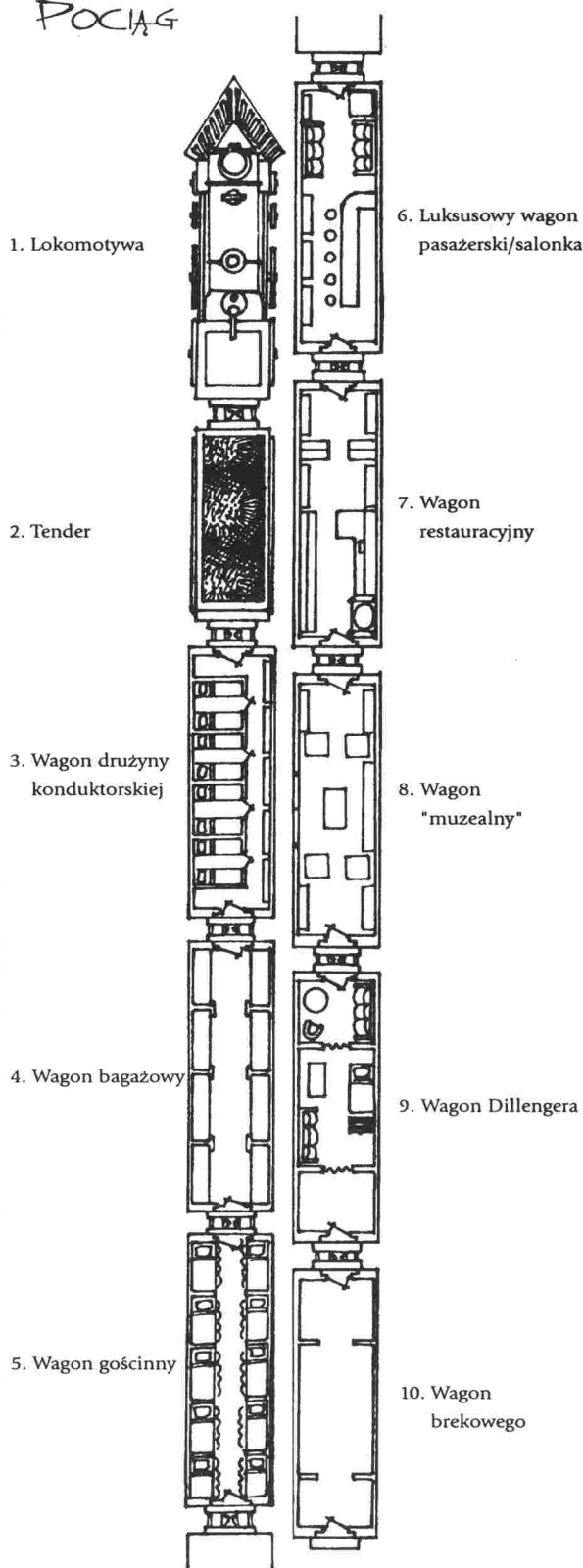
Posse schwytała jednego ze szpiegów Akula: czerwone sztony dla biorących udział w pościgu.

Posse udaremniła plany złodziei: biały szton na osobę.

ROZDZIAK DRUGI:
PROSZĘ WSIADAĆ,
DRZWI ZAMYKAĆ!

Dillenger przybywa na dworzec dokładnie z wybiciem południa i wyraża swe niezadowolenie wobec każdego, kto się spóźni. Pociąg wyrusza punktualnie o 12:15, a bohaterowie, którzy nie zdążą przed odjazdem, są pozostawieni samym sobie. Zanim jednak złoży swój

POCIĄG



bagaż, Dillenger oznajmia jeszcze, że tylko jemu i rewolwerowcom wolno nosić w trakcie podróży kolejną broń palną (może jednak uczynić wyjątek dla przystojnej kobiety, prezentując odpowiednie argumenty).

Pociąg, jak Dillenger już wspominał, został przez niego wynajęty, więc poza naszą grupą nie ma w nim żadnych innych pasażerów. Składa się z 10 wagonów.

POCIĄG

Wagon 1: Lokomotywa.

Wagon 2: Tender

Wagon 3: Wagon drużyny konduktorskiej, zajmowany przez ośmiu ludzi z obsługi mieszkających w czterech podwójnych przedziałach (mechanik, pomocnik mechanika, trzech stewardów, dwóch kucharzy i jeden stróż).

Wagon 4: Wagon bagażowy, zamykany po 22:00. Otwarcie zamka wymaga przejścia Zwykłego (5) testu *włamywania*.

Wagon 5: Wagon gościnny z 10 podwójnymi kojami.

Wagon 6: Luksusowy wagon pasażerski/salonka.

Wagon 7: Wagon restauracyjny z kuchnią.

Wagon 8: W tym specjalnym wagonie bagażowym przechowywany jest amulet i inne wartościowe przedmioty. Służyć ma on też jako wagon „muzealny” podczas wystaw. W trakcie podróży między miastami jest zamknięty, a klucz doń ma tylko Dillenger. Otwarcie zamka wymaga udanego Poważnego (7) testu *włamywania*. Wejścia pilnują przez całą dobę zmiany po dwóch uzbrojonych strażników.

Wagon 9: Wagon Dillengera, urządzonego z przepychem drogimi, obitymi pluszem meblami.

Wagon 10: Wagon brekowego.

PLAN

Dillenger zaplanował w ramach „tourneé oświecenia publicznego” wiele przystanków, z których pierwszy, Red Rock, znajduje się o dwa dni drogi.

W pewnym momencie powinien dać Dillengerowi powód – próba wywarcia wrażenia, argument w dyskusji albo czcze przechwałki – by zaprowadził do wagonu muzealnego i oprowadził po wnętrzu przynajmniej jednego bohatera. Ellington jest wyjątkowo dumny ze swojego cennego amuletu, przechowywanego w pięknej szklanej szkatule.

Bohater może – dzięki dwóm Niesamowitym (11) testom *wykształcenia: okultyzmu* – załapać, co jest grane. Pierwszy test pozwoli mu rozpoznać z czym ma do czynienia; drugi przypomnieć sobie co nieco z historii. Bohater musi wykonać pierwszy test, żeby od razu zakumać

początek. Dillenger nie ma pojęcia o prawdziwym charakterze amuletu. Wie tylko, że zapłacił za niego sporą sumkę perskiemu kupcowi i że świetnie prezentuje się w szkatule.

AMULET Z RAHASHIMIR

Spotkałeś kiedyś ślicznotkę, równie na zewnątrz słodziutką, co wewnątrznie stanowiącą wcielenie najczystszej zła?

Nie? W takim razie przyjrzyj się temu amuletowowi. Jest w stu procentach piękny i w dwustu przepojony starożytnym złem.

Amulet z Rahashimir jest przeklętym reliktem, stawiającym zmarłych na nogi, niczym jakiś piekielny budzik.

Jest jednak nieco wybredny w kwestii tego, kogo i kiedy wskrzesza. Sygnał dociera tylko do zwłok ludzi o paskudnych charakterach i tylko wtedy, gdy Poziom Strachu wynosi przynajmniej 3. W innym przypadku amulet pozostaje uśpiony.

W odpowiednim miejscu (dajmy na to takim Red Rock) klejnot przyciąga do siebie martwe od niedawna zło jak magnes. We właściwych okolicznościach amulet aktywuje się o północy, przez parę minut otacza go pulsująca, zielonkawa poświata, poczym wszystko wraca do normy.

To jest właśnie „dźwięk budzika”, każący najwredniejszym ze świeżych nieboszczyków wykopywać się z dziur w ziemi. Wyrwane z cmentarnej drzemki indywidua kierują się do amuletu. W odróżnieniu od zwykłych żywych trupów, mają tylko jeden cel – dorwać relikw w swoje łapska. Kierują się w jego stronę jak urzeczone syrenim śpiewem, nie omieszkując jednak atakować przy tym tych, co staną im na drodze. Zombie, które dotrą do amuletu, walczą o niego z każdym, także ze sobą nawzajem, dopóki wszystkie nie padną lub któremuś nie uda się go założyć. Wtedy, i tylko wtedy, do takiego ożywionego ciała powrócić może dusza.

Ożywienie, który nosi amulet, nie rozkłada się i przejmuje pełną kontrolę nad swym ciałem. Uszkodzenie klejnotu odpowiednio osłabia właściciela, a jego zniszczenie owocuje też ostatecznym odejściem ożywionych zwłok.

Przez te pięć minut, podczas których amulet działa, jego moc wykryć można korzystając z zaklęcia *Wykrycie kanta*. Okantowanie w ten sposób ożywionca przyzwanego przez amulet ujawnia wprawdzie magię, ale nie jej źródło.

NAGRODA

Posse załapała się na pociąg: po białym sztonie. Posse przyuważyła amulet: biały szton dla każdego, kto zawiesił na nim oko.

ROZDZIAK TRZECI: SERDECZNE POWITANIE

Pociąg przybywa do Red Rock około piątej, zgodnie z rozkładem. Przyjazd nowego składu, jego niezwykle wygląd oraz elegancki i czarujący gość wraz ze swą szybko gromadzą na stacji spory tłum. Do wysiadających bohaterów dociera mnóstwo rzucanych ze wszystkich stron pytań („Hej, to wasz pociąg?“, „Co tam macie?“, „Kto tu rządzi?“). Pozwól im odpowiedzieć na te, na które odpowiedzieć potrafią i mają ochotę.

Cóż, mieszkańcy miasteczka są z tych, którzy nie mają ochoty dyskutować o zaletach jakiegoś Szekspira, o ile ten gość nie potrafi prosto strzelać, jeśli wiecie o co mi chodzi. Opowiadanie o „poprawianiu standardów kulturalnych“, „świadomości społecznej“ i inne takie pseudo-intelektualne głędzenie skutkować może jedynie tępymi spojrzeniami, głośnym śmiechem oraz komentarzami i drwinami kogoś, kto uważa dwa kawały tłustego boczku za najwytworniejszą potrawę świata.

Ale szeryf Sloan, miejscowy przedstawiciel prawa o kwadratowej szczęce, pojawia się dokładnie w chwili, gdy sytuacja zaczyna robić się nieprzyjemna. Jego stosunek do zamiarów posse jest

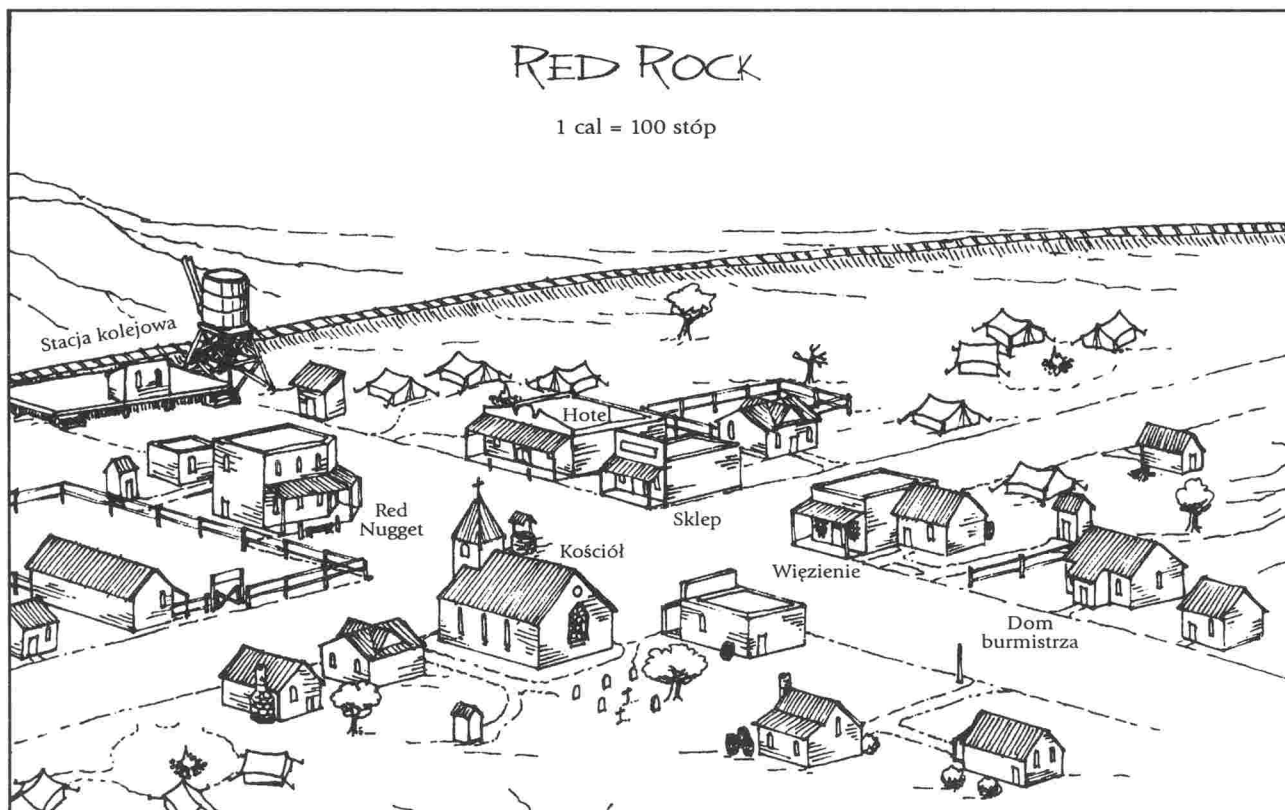
dokładnie taki sam, jak reszty mieszkańców, z tym, że sugeruje on szybkie oddalenie się w zdecydowanie grzeczniejszy sposób.

W tym momencie bardzo szarykowny Dillenger opuszcza swój wagon, przedstawia się Sloanowi i za sprawą daru przekonywania (oraz drobnego smarowania na stronie) przekonuje go, że zasługuje na danie mu szansy. Szeryf oznajmia, że nie może obiecać nic poza jednym – wsadzi za kratki wszystkich sprawiających problemy i potrzyma ich tam do czasu, kiedy krowy nauczą się latać – poczym rozpędza zbiegowisko i odchodzi.

NOC W MIEŚCIE

Dillenger mądrze postanawia nie wynajmować pokoju na mieście – w każdym razie nie na noc. Nie powstrzymuje go to jednak przed spacerkiem. Na czas przechadzki przydzieli do ochrony Anglika dodatkowych statystów, żeby bohaterowie mogli zdecydować, czy chcą mu towarzyszyć, czy też poszwendać się po Red Rock na własną rękę. Niezależnie od postanowień, otrzymują polecenie, by następnego dnia o ósmej rano stawić się i dopomóc w przygotowaniach do wystawy.

Dillenger kieruje się naturalnie do najruchliwszej speluny w mieście, saloonu pod nazwą „Red Nugget“ – „Czerwony Samorodek“. I jeśli uznamy, że jego strój ma się do ubrań mijanych przez niego przechodniów jak wino do piwa, po



przekroczeniu progu salonu porównanie to lepiej zobrazuje stosunek szampana do wody.

THE RED NUGGET

Nazwa ta jest trafna tylko w połowie: tej dotyczącej czerwieni. Właściciel kazał pociągnąć ściany i podłogę cienką warstwą karmazynowej farby. Widocznie myślał, że nie będzie widać krwawych plam i zaoszczędzi na malowaniu. Może, biorąc pod uwagę, jak rubaszną ma klientelę, miał rację.

Z rzeczy kojarzących się samorodkiem jest tu tylko stół do gry na lewo od baru, chyba że liczyć też stojącą przy zepsutym pianinie Ginger, panienkę o niezwykle efektownych nogach. Jeśli nowi klienci i outsiderzy próbują tu szczęścia, muszą mieć jakiegoś asa w rękawie, bo inaczej stali bywalcy wyssa ich doszczętniej, niż wygłodniały kleszcz preriowy. Przoduje w tym złotowłosa Ginger.

Kiedy do środka wchodzi Dillenger, przy około dwudziestu stolikach obsadzonych przez ostro chlejących górników cisza zapada gwałtownie i kompletnie jak mrok na przodku, kiedy zgaśnie jedyna lampa. Dandys poprawia krawat, z cicha odkasłuje i rusza przez saloon, odprowadzany spojrzeniami przekrwionych oczu. Grzecznie uchyla kapelusza kilku obecnym damom, cały czas sztywny jakby połknął przysłowiowy kij.



Niestety, tej nocy bardzo trudno jest znaleźć wolny stolik. Jeśli Dillengerowi towarzyszą bohaterowie, będą musieli znaleźć dla niego miejsce do siedzenia (ewentualnie także dla siebie). Mogą z tego wynikać nieprzyjemności, bowiem autochtonów nie cechuje zbytnia uległość, zwłaszcza w stosunku do odstawionych jak ta lala, miastowych żółtodziobów z zagranicy, takich jak pryncypał posse.

Nie oznacza to, że problem można rozwiązać wyłącznie za pomocą pięści albo kulek z ołowiu. Postaci z pewną reputacją albo oczywistą przewagą mogą starać się załatwić to Poważnym (7) testem *zastraszania*. Wykurzenie kilku gości z ich siedzeń jest też możliwe dzięki Ciężkiemu (9) testowi *perswazji* (lepiej, żeby wyszedł). Poza tym zawsze znajdzie się przynajmniej jeden gracz gotów zagrać o cokolwiek.

Reakcja otoczenia podczas pobytu bohaterów w saloonie zależy od ich zachowania. Przegadanie lub przechytrzenie krytyków z pewnością przysporzy im więcej przychylności, niż walenie ich po głowach. Wyjątkowy wysiłek może nawet sprawić, że przyjaźnią zapala do naszych herosów kilku miejscowych, gotowych w przyszłości przyjść im z pomocą. Gdyby posse nie dawała sobie rady, Dillenger nie ma ostatecznie nic przeciwko rozrzuceniu na lewo i prawo odrobiny forsy, ale cena za miejsce przy stole jest oburzająco wysoka (dajmy na to: 10 dolców od łebka).

Gdy bohaterowie zrobią, co mają do zrobienia, górnicy powracają do swoich zajęć. Mnóstwo ludzi, od ciekawskich bab po stare pierniki i pijanych zawadiaków, zaczyna wtedy przechadzać się w pobliżu Dillengera i wsadzać nos w jego sprawy, a może nawet i portfel.

Nasz dyletant z wyższych sfer w pierwszej chwili czuje się w tym nowym otoczeniu odrobinę nieswojo, ale szybko zaczyna wykorzystywać swoje niezrównane obycie towarzyskie (oczywiście, głównie wobec do pań, co może doprowadzić kilku twardzieli do zazdrości; zdaje się, że nie musimy ci mówić, do czego zdolni są zazdrośni twardziele). Dillenger nie ma też nic przeciwko odrobinie hazardu, więc u kresu nocy udaje się w podróż do stołu pokerowego (a jeśli wygra, można się założyć, że jakiś przegrany oskarży go o oszukiwanie).

Gdyby bohaterowie wladowali się w tego rodzaju kłopoty, szeryf Sloan wraz z dwoma zastępcami wpada do środka, by okrążyć ich akurat wtedy, gdy burda już dogasa. Sloan nie waha się używać broni palnej, jeśli nie będzie oczekiwanej współpracy.

Szeryf nie ma zamiaru tracić czasu na wysłuchiwanie wymówek żadnej ze stron („Nielegalny hazard? Przecież nigdy nikogo jeszcze za to nie

ukarałeś!"). Jeśli bohaterowie nie wywiną się z tego sami, Dillenger, po odbyciu wielu kuluarowych rozmów ze Sloanem i samym burmistrzem, panem O'Fennerem, wpłaci za nich wysoką kaucję. Burmistrz jest zachwycony Dillenerem – a raczej perspektywami, jakie głęboka kieszeń Anglika rozciąga przed jego karierą polityczną.

RESZTA MIASTA

Powiadają: „Przejeżdżałem raz przez to miasto, ale było zamknięte”. Powiedzonko to świetnie pasuje do Red Rock. Wyjawszy „Red Nugget” otrzymujemy miasteczko, w którym na noc zwija się drogi, bo nigdy nie wiadomo, jaki paskudny potwór uzna, że ta właśnie chwila jest najodpowiedniejsza, by wyruszyć na zer.

Coś może wyslizgnąć się z „przeklętej” kopalni (półtorej mili na wschód od miasta), która pochłonięła niegdyś swój przydział ludzkich żywotów. Albo też nadejść od strony jednego z rzadziej uczęszczanych szlaków. Czy też wygrzebać się z zamglonego cmentarza pod miastem. Do wyboru, do koloru.

W Red Rock na czas nocy – no, chyba że jesteś jednym z kopaczy upiorytu, którym i tak jest wszystko jedno, albo posiadasz flaszkę wypełnioną odwagą w płynie – zostajesz w domu. A jeśli już musisz wyjść, trzymasz się w grupie i nieustannie przebierasz nogami, bo inaczej jakis krwiokrzew może ci się przyssać do pięty.

Red Rock okazuje się o wiele bardziej aktywne w dzień. Miasto jest wystarczająco duże, by odnaleźć w nim standardowy zestaw budynków: bank, szkołę, sklep, fryzjera, gabinet lekarski, posterunek poczty i kilka sklepów, plus trzy bogate kopalnie, stanowiące dumę i zarazem powód istnienia osady. Jednak po zachodzie słońca otwarte pozostają tylko saloon i hotel, a i tak „Red Nugget” zazwyczaj zamyka swe podwoje około północy.

Szeryf może wykorzystać te okoliczności i zaaranżować spotkanie z dowolnym wynaturzeniem Dziwnego Zachodu. Posse może mieć na przykład szansę uratowania jakichś dzieciaków przed piekielnym nietoperzem i zostania tym samym czymś w rodzaju grupy bohaterów. A może postaci zauważą zmorę szykującą się do ataku na spitego do nieprzytomności górnika (albo, żeby było weselej, jednego z nietrzeźwych bohaterów)? Kto wie, niewykluczone, że przyglądać im się będzie z zainteresowaniem kilka szakalop.

Nawet jeśli nie stanie się nic innego, amulet obudzi się ze względu na wysoki Poziom Strachu w miasteczku. Postaci przebywające w wagonie muzealnym zauważą poświatę automatycznie, te w pobliżu (np. koło okna) po wykonaniu Poważnego (7) testu *Spostrzegawczości*.

Moc amuletu przyciąga do pociągu słabiutkiego żywego trupa, którego strażnicy szybko się pozbywają, zaraz po tym, jak uda im się opanować drżenie rąk (o ile w okolicy nie ma żadnego z bohaterów).

Jeśli nikt nie pozbędzie się ciała, szeryf rozpoznaje je jako należące do oszusta karcianego spoza miasta, któremu tydzień wcześniej w „Red Nugget” powinęła się noga.

ŁYKACZ

Nasza lista paskudztw nie była by kompletna, gdybyśmy nie wspomnieli o Łykaczu.

Łykacz jest miejscowym grzechotnikiem z Mojave o niezdrowo fioletowej skórze i z jednym ostrym pazurem na końcu każdej macki. Jego miano pochodzi od wielkiego apetytu i zwyczajowi łykaniu wszystkiego co złapie – biedna ofiara nie ma nawet kontaktu z podniebieniem.

Łykacz po raz pierwszy pokazał się półtora roku temu i od tego czasu poluje w okolicy miasteczka. Przychodzi i odchodzi wedle własnego widzimisię, uderzając w dzień lub w nocy. Jedyne ostrzeżenie jest drżenie ziemi pod stopami. W takim momencie stwór znajduje się zazwyczaj około 50 jardów od celu – nieszczęśnikowi ledwie starcza czasu na dostanie gęsiej skórki i już staje się obiadkiem Łykacza.

Jeśli posse pozostanie w Red Rock tak długo jak przewidujemy, z pewnością usłyszysz o tutejszym Wrogu Publicznym Numer 1, bowiem prawie każdy mieszkaniec ma do opowiedzenia jakąś historyjkę o Łykaczu.

SZERYF JACK SLOAN

Szeryf Sloan ulepiony jest ze starej gliny pogranicznego prawa Zachodu. Nie dość, że twardy jak głaz i wredny jak padalec, potrafi też dobyć broni, obciągnąć litra, pluć tytoniem i patrzeć spode łba na obcych, jak nikt inny w tej branży.

Jest też uczciwy – na tyle, na ile to możliwe w przypadku takiego oportunisty. Raz kupiony kupionym pozostaje, co czyni go właściwym człowiekiem dla utrzymywania porządku z ramienia hojnie go opłacających kompanii górniczych.

Sloan nie przepada za ludźmi z zewnątrz, posse powinna więc unikać konfliktów z miejscowymi, o ile nie będzie mogła potem udowodnić, że to ona miała rację.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 2k10, Sz: 4k10, Wig: 3k8, Zr: 2k12

Dobywanie 3k10, jeździectwo 3k10, strzelanie: karabiny 3k12, strzelanie: rewolwery 3k12, strzelanie: strzelby 3k12, uniki 4k10, walka: na pięści 4k10.

Cechy umysłowe: Cha: 4k6, D: 2k6, Spo: 1k8,
Spt: 2k6, W: 1k6

Jaja 3k6, dowodzenie 3k6, przenikliwość 4k6,
szukanie 3k6, zastraszanie 4k6, zawodow-
stwo: prawo 1k6.

Przewagi: Niezwykły głos (groźny), stalowe ner-
wy, stróż prawa 3, zimna krew.

Zawady: Krwiożerczy, nietolerancja (nietutejsi),
padalec, zobowiązanie (wobec miasta i wła-
ścicieli kopalń).

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Smith & Wesson Frontier, Winchester
'73, obrzyn, 10\$.

ZASTĘPCY SLOANA

Cóż, nie są to najbystrzejsi goście na świecie, ale
potrafią wystrzelić z rewolweru. Poza tym Sloan
nie zatrudnia nikogo mądrzejszego od siebie.

PROFIL

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

Dobywanie 2k10, jeździectwo 2k8, strzelanie:
karabiny 2k10, strzelanie: rewolwery 2k10,
strzelanie: strzelby 2k10, uniki 2k8, walka: na
pięści 3k8.

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 2k6, Spo: 2k6,
Spt: 2k6, W: 1k6

Jaja 1k6, przenikliwość 2k6, szukanie 1k6, za-
straszanie 2k6, zawodowstwo: prawo 1k6.

Przewagi: Stróż prawa 1.

Zawady: Lojalny (Sloan), nietolerancja (nietutejsi).

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Dwutaktowy Peacemaker, .58 Sprin-
gfield, dwururka, 6\$.

NAGRODA

Posse udało się załatwić stół bez sprowokowa-
nia bójki: po czerwonym sztonie dla perswa-
dujących.

Posse zauważyła aktywowanie się amuletu: po
czerwonym sztonie dla obecnych.

ROZDZIAK CZWARTY:

WIELKA WYSTAWA

Dillenger już postanowił, że pozostanie w Red
Rock dopóki nie uzna, iż wieśniacy przesiąkli
kulturą, lub nie dojdzie do wniosku, że najwyż-
szy czas ruszać dalej. Do tego czasu wynajęci
przez niego bohaterowie muszą każdego dnia

wstawać o ósmej rano i przez pełne dziewięć go-
dzin dbać o wystawę.

Pokazy odbywają się tuż przed wagonem mu-
zealnym, do którego ciekawskie oczy zaglądają,
żeby ujrzeć „artystyczne skarby cywilizacji” Dil-
lengera, podczas gdy on sam rozprawia o ich
nieocenionym znaczeniu dla całokształtu histo-
rii ludzkości i sztuk pięknych, odmalowując
z pasją wszystkie, nawet najdrobniejsze szcze-
gółki każdego z tych dzieł, których to szczegółów
poznanie niezbędne jest do zrozumienia głębo-
ko humanistycznego wydźwięku nieprzemijają-
cej wartości kolekcji. (Jeśli kompletnie nie rozu-
miesz, o co chodzi w powyższym zdaniu, wiesz
już, jak czują się słuchacze Dillengera).

Cena dostępu do tej kulturalnej epifanii jest
bardzo umiarkowana i wynosi miedziaka, ale
Dillenger bywa tak rozentuzjasmowany, że często
zaniedbuje jej egzekwowania (jak zwykle oka-
zując swą uprzejmość zwłaszcza damom). Nie
brakuje też dodatkowych atrakcji. Od czasu do
czasu co bardziej czytani i wygadani bohatero-
wie zmuszani są do odgrywania scen z klasycz-
nych dramatów i wydarzeń historycznych, recy-
towania poezji, prezentowania tańców towarzy-
skich, przeprowadzania filozoficznych, teolo-
gicznych i naukowych dysput i urządzania in-
nych „wystąpień intelektualnych” przed wago-
nem. Mniej utalentowani oddelegowani są do
pilnowania porządku, reklamowania pokazu,
organizowania klaki, zarządzania kasą, dbania
o dostawę – słowem, pracy u podstaw. Dla pu-
bliczności otwarty jest też wagon restauracyjny
(tu Dillenger jest bardziej stanowczy w pobiera-
niu opłat), więc bohaterowie mogą być czasem
zmuszeni do wcielenia się w role kucharzy czy
kelnerów.

Bardzo często składa w pociągu wizyty bur-
mistrz O'Fenner. Doprawdy, trudno się domy-
śleć dlaczego. Towarzyski burmistrz nie jest jed-
nak jedynym gościem specjalnym. Znów poja-
wiają się tajemnicze postaci w czarnych szatach.

Na dobry początek prowadzą one jedynie ob-
serwację z dachów różnych przyległych budyn-
ków. Do dostrzeżenia ich sylwetek wystarczy
Zwykły (5) test *Spostrzegawczości*, ale zaraz po
nim błyskawicznie znikają. Przez pierwsze dwa
dni zdarza się to dosyć często, co powinno wy-
starczyć do rozbudzenia podejrzeń bohaterów.
Powiadomienie szeryfa skutkuje jedynie cięż-
kim przypadkiem ołowicy u kilku z tajemni-
czych obcych, ale jeśli posse na własną rękę zor-
ganizuje jakąś zasadzkę, ma szansę na schwytanie
zaskoczonych Arabów.

Poza szpiegami posse uważać musi też na
złodziei. Tyle w Red Rock uczciwości, co wymy-
ślnych wiktoriańskich rezydencji, a gdy któryś

z lokalnych „redystrybutorów dochodu narodowego” przyjrzy się kolekcji, zapala do niej uczuciem, które przerwać można wyłącznie nożem. Posse będzie potrzebował dodatkowej pary oczu na osobę, żeby przejrzeć wszystkie sztuczki złodziejasków. Damulka może „przez nieuwagę” wylać sobie herbatę na suknię i nim ktokolwiek się zorientuje, jakieś wartościowe cacko zmieni właściciela. Co gorsze, przestępcy, nawet ci złapani na gorącym uczynku, zostaną co najwyżej ukarani kłapsem i krótką odsiadką – żeby wszyscy wiedzieli, kto w tym mieście rządzi.

Gdyby skok okazał się udany, Szeryf może zamienić pogoń za złodziejami w poboczną przygodę (zakładając, że bohaterowie zechcą dalej pracować u Dillengera i może nawet dostać premię), zwłaszcza jeśli łupem padnie amulet. W takim przypadku do całej zabawy przyłączą się też podwładni Akula.

SZPIEDZY AKULA

Pięciu tajemniczych nieznajomych dostało od Akula instrukcje, by obserwować przez jakiś czas Dillenegera, a potem, gdy nadarzy się okazja, bezzwłocznie przechwycić amulet. Dodatkowo mają też obowiązek zamordować każdego samotnego człowieka, kręcącego się zbyt blisko klejnotu. Posse nie znajdzie przy zabitym szpiegu niczego, poza jego kłamotami. Schwytany żywcem nie mówić po angielski. Szpiegdy nie są w nastroju na pogawędkę (nawet jeśli rozumieją, co mówią do nich bohaterowie), więc wyciągnięcie z nich informacji o zadaniu i mocodawcy bez użycia mocy nadprzyrodzonych będzie bardzo trudne.

Szpiegdy unikają konfrontacji. Zmuszeni do walki, wołają z pewnej odległości potajemnie ugodzić ofiarę zatrutą strzałką, najlepiej w kark, i poczekać, aż jad załatwi sprawę. Każde trafienie powodujące ranę oznacza zatrucie. Trucizna wywołuje zawroty głowy, co oznacza, że bohater musi dzielić przez dwa wyniki wszystkich testów, poza *Wigorem* i *Duchem*. Nieszczęśnik wykonuje też co rundę Poważny (7) test *Wigoru* i jeśli mu się nie uda, traci przytomność na 2k6 godzin, chyba że przebudzić go za pomocą metod nadnaturalnych. Uleczyć ofiarę można poprzez zwykłe rytuały i czary albo Poważny (7) test *medycyny*.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 1k8, Sz: 2k8, Wig: 3k8, Zr: 3k8

Jęzdziectwo 1k8, rzucanie: strzałki 2k8, skradanie 3k6, walka: na pięści 2k8, walka: noże 3k8, włamywanie 2k8, wspinaczka 2k8.

Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 2k6, Spo: 3k6, Spt: 2k6, W: 2k6



Szukanie 2k6, tropienie 2k6.

Przewagi: Brak.

Zawady: Lojalny (Akul).

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Kłamoty: Zatruta strzałka do rzucania (SzS 1, Zasięg 5, obrażenia S+1k4), jatagan

A TERAZ COŚ Z ZUPEŁNIE

INNEJ BECZKI

W dowolnej chwili podczas pierwszych trzech dni wystawy dwóch bandytów przejeżdżających przez miasto postanawia odwiedzić bank – sąsiadujący z dworcem.

To dla posse doskonała okazja do dokonania bohaterskiego czynu. Dwaj desperados wpadają do banku i szybko zgarniają towar, powodując przy tym spore zamieszanie. Bohaterowie słyszą kilka strzałów, poczym widzą wypadających z banku dwóch mężczyzn z wypchanymi torbami.

Jeśli urządzisz to tak, że jeden z bohaterów w momencie napadu będzie się znajdował w budynku, może próbować powstrzymać rabusiów na miejscu. Pozostali muszą to zrobić, gdy tamci będą wskakiwać na konie i rzucać się do ucieczki.

Niezależnie od tego, czy posse uda się ich zatrzymać, na końcu zjawia się szeryf Sloan, pokazując parze błaznów, dlaczego nikt nie dziera z Red Rock. Robi to, dziurawiąc ich na sito.

Pozostaje tylko uprzątnąć i pochować ciała. Bohaterowie, w zależności od wkładu w zatrzymanie rabusiów, zyskują odpowiedni szacunek mieszkańców miasta, który jednak może szybko wyparować, jeśli zdecydują się wyzwąć Sloana za to, że zabił tamtych dwóch.

LOS BANDITOS

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

Dobycie 2k10, jeździectwo 2k8, strzelanie: rewolwery 2k8, walka: na pięści 3k8.

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 2k6, Spo: 2k6, Spt: 1k6, W: 1k6

Zastraszanie 2k6.

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Smith & Wesson Frontier, 12\$, bukłak.

POJAWIAM SIĘ I ZNIKAM

Cóż, są martwi i pogrzebani, lecz nie oznacza to, że już więcej się nie pojawiają, prawda?

Nie – kiedy w pobliżu znajduje się amulet.

W to graj relikтови, jeśli ma świeże mięsko do ożywienia. Emituje on fale swej złowieszczej mocy dokładnie o północy tego samego dnia i bandyci wracają, zanim zdążysz powiedzieć „placек z jagodami”.

Jeżeli nagły zgon przydarzył się któremuś ze szpiegów Akula, on także powraca.

Oczywiście, wszyscy ruszają ku amuletowi. W zależności od tego, gdzie znajdują się bohaterowie, mogą albo zobaczyć zmierzające w kierunku pociągu zombie, albo też nie. Najlepiej, żeby wagonu muzealnego pilnowało w odpowiedniej chwili przynajmniej dwóch śmiałków, a reszta znajdowała się w jakiejś rozsądnej odległości.

NIEDZIELNY OBIĄDEK

O ile nasi herosi sami nie sprowokują jakichś kłopotów, wszystko przebiega bez zakłóceń – aż do niedzielnego ranka.

To właśnie wtedy Akul wysyła swoich ludzi, by otoczyli skład.

Wszystko zaczyna się, gdy szeryf Sloan ze swoimi zastępcami i burmistrzem O’Fennerem przybywają, by wyrazić opinię, że sporo osób pojawi się na wystawie po niedzielnym nabożeństwie. W tym samym czasie posse zaczyna zauważać Arabów czających się na dachach, za kościołami i wokół torów.

Kilku co podstępniejszych szpiegów stara się wyeliminować potencjalnych przeciwników (najlepiej zastępców) z bitwy za pomocą strzałek. Następnie, zanim ktokolwiek zdąży wykrzyknąć „Święta Wojna!”, szpiedzy – tym razem w sile około dwóch tuzinów – napadają na stację z zamiarem osaczenia przebywających w pociągu osób.

Poza Sloanem, który – nie zwlekając – zaczyna strzelać ze swej pukawki, posse może liczyć na dodatkową pomoc, jeśli pozostaje na dobrej stopie z mieszkańcami miasteczka. (Zresztą co tam, część z nich może przyłączyć się po prostu dla wzięcia udziału w fajnej imprezie!) Mimo początkowego zaskoczenia, popełniony przez Arabów błąd taktyczny – zabranie noży na strzelaninę – sprawia, że całość może zakończyć się nader szybkim zwycięstwem tych dobrych.

Tak to w każdym razie wygląda do chwili, gdy swoje dwie macki postanawia do całej spawy wtrącić Łykacz.

Drżenie ziemi unieruchamia miejscowych. Arabowie także nie ruszają się z miejsc i patrzą pod nogi. Ciszę przerywa głośny krzyk: „Łykacz!” Wtedy grzechotnik Łyka na przystawkę dwóch sługusów Akula. Ludzie drą się w niebogłosy i biegają we wszystkich kierunkach. Gdy Łykacz pożre jednego z przydupasów Akula, przez rundę zwija się z bólu, po czym urządza miastu prawdziwą krwawą łaźnię.

Panuje chaos. Potwór ryje pod ziemią, chwytając każdego, kto znajdzie się w jego zasięgu. Arabowie uciekają gdzie pieprz rośnie, podobnie jak większość obywateli Red Rock. Sloan próbuje zapewnić ludziom bezpieczeństwo i jednocześnie odeprzeć bestię. Nie udaje mu się ani jedno, ani drugie, ale trudno go winić za to, że starał się wypełniać swoje obowiązki.

Łykacz może być istotą z piekła rodem, ma jednak słaby punkt – źle znosi stosowaną przez Arabów truciznę. Wigor spada mu do 2k12, a pozostałe cechy o połowę – na 1k4 dni. Do staje także 10 obrażeń na rundę przez 1k6 rund (przy większej liczbie strzałek z trucizną obrażenia się kumulują!).

Tylko ośmiu Arabów ma ze sobą strzałki. Pierwszy, schwytany przez Ły kacza, używa swojej, atakując bestię na chwilę przed tym, jak zostaje pożarty. Strzałka ledwo przebija się przez pancerz stwora i powoduje jedynie obrażenia przez 1k4 rundy (bez dodatkowych efektów). Do zmyślnych bohaterów należy zebranie pozostałych zatrutych pocisków i użycie ich na wrażliwszych częściach ciała Ły kacza.

Jeżeli Łykaczowi nikt nie przeszkadza, wchłania on jeszcze kilka smakowitych ofiar

i rusza swoją drogą. Arabowie chwilowo odwołują atak, a Dillenger odwołuje w tym dniu pokaz, więc bohaterowie mogą pomóc przy sprzątaniu.

Jeśli jednak bohaterom uda się w jakiś sposób zakończyć na zawsze rządy terroru Łykacza, czyn ten przynosi im dożywotnią wdzięczność całej populacji miasteczka. Nawet Sloan, zazdrosny, że to nie jemu się udało, wyraża swoje uznanie. Postaci traktowane są od tej pory jak zawsze mile widziane w Red Rock sławy, a wystawa Dillengera odnosi wielki sukces.

ŁYKACZ

Cechy fizyczne: S: 6k12+20, Spr: 3k6, Sz: 2k8,

Wig: 4k12+24, Zr:1k4

Skradanie 1k6 (pod ziemią), walka: wręcz 3k6.

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 1k8, Spo: 2k10,

Spt: 2k8, W: 1k4

Zastraszanie 2k10.

Tempo: 6 (18 pod ziemią)

Rozmiar: 15

Dech: -

Terror: 11

Zdolności specjalne:

Ośłona: 1

Obrażenia: Ugryzienie (S+2k20)

Rycie: Tempo pod ziemią 18

Zaskoczenie: Podróżnicy, którzy nie rozpoznali wstrząsów wywołanych pełnięciem grzechotnika, odejmują 4 przy teście zaskoczenia.

NAGRÓDY

Bohaterowie schwytali jednego ze szpiegów

Akula: po białym sztonie dla biorących udział w pościgu.

Bohaterowie pokonali żywych rabusiów: po białym sztonie dla walczących.

Bohaterowie pokonali „przebudzonych” rabusiów: po białym sztonie dla walczących.

Bohaterowie pokonali Łykacza: po białym sztonie dla walczących.

ROZDZIAŁ CZWARTY:

IIII-HA!!! TO ZNACZY, TEGO...

DZIIII-HAD!!!

Następnego ranka Dillenger gotów jest do opuszczenia miasteczka i wyrusza ku następnemu miastu.

Tego dnia do północy nic się nie dzieje, kiedy to Akul przypuszcza poważny atak, tym razem korzystając z elitarnych wojowników,

a nie jakichś zjadaczy baraniny z zabitej dechami oazy. Jeśli członkowie posse nie śpią o tej godzinie, mogą, po udanym Zwykłym (5) teście na *Spostrzegawczość*, zauważyć bandę wojowników pędzących w kierunku pociągu, wymachujących bułatami wysoko nad głowami i krzyczących coś kompletnie niezrozumiałego (o ile któryś z bohaterów nie zna arabskiego).

Śpiący bohaterowie obudzą się, jeśli wyjdzie im Ciężki (9) test *Spostrzegawczości*. Upewnij się więc Szeryfie, że o tej godzinie czuwa przy najmniej jeden z nich.

Posse ma mniej więcej dwie minuty, zanim jeźdźcy osaczą pociąg, niczym sępy krążące nad ścierwem. Jeśli nasi herosi nie znajdą sposobu na powstrzymanie nadjeżdżających ze wszystkich stron dwudziestu ludzi, niektórym z nich uda się dostać na pokład. Walka powinna być szaleńcza i pełna zaskoczenia, ze wszystkimi żelaznymi scenami pociągowymi, a więc bohaterami wiszącymi tuż nad szynami, walką wręcz na dachu wagonu, strzelaniem do kogoś przez dach, nieuważnym napastnikiem, który nie zdąży się uchylić przed tunelem, itp.

Niektórzy jeźdźcy kierują się do lokomotywy, żeby zatrzymać skład, pozostali zaś przetrząsają wagony w poszukiwaniu amuletu. Jeśli skorzystałeś z sugestii, żeby umieścić szpiega wśród świty Dillengera, teraz wykorzystaj to, tworząc sytuację pełną dramatyzmu i napięcia. Jeżeli jeźdźcom nie uda się zatrzymać pociągu, będą chcieli odłączyć wagony 8, 9 i 10.

Sztukmistrze Akula atakują każdego kanciarza pokazującego swe umiejętności – wypada akurat po jednym na głowę. Jeśli kanciarze z posse będą w stanie załatwić wrogów nie korzystając ze swoich mocy, nagródź ich za to dodatkowym sztonem.

Choć Dillengerowi daleko do typu wojownika, mężnie zrobi wszystko, co będzie w jego (zaiste niewielkiej) mocy, żeby ochronić swój cenny ładunek, bronić towarzyszących mu dam i dopomóc posse – w tej kolejności. Brak doświadczenia bitewnego w połączeniu z wybujałą fantazją kawaleryjską oznacza, że może mu się dostać, więc niewykluczone, iż bohaterowie będą musieli wyratować swojego chlebobawcę z jednej czy drugiej opresji. Ostatecznie możesz użyć Dillengera w roli komicznego przerywnika – świetnie się do tego nadaje.

WOJOWNICY AKULA

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

Jeździectwo 2k10, skradanie 2k10, walka: bułaty 3k10, walka: na pięści 3k10, walka: noże 2k10, wspinaczka 2k10.



Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 2k6, Spo: 3k6,

Spt: 2k6, W: 1k6

Język: arabski 2k6, szukanie 2k6.

Zawady: Lojalny (Akul).

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Bułat, jatagan.

SZTUKMISTRZE AKULA

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 2k6, Sz: 1k8, Wig: 2k6, Zr: 3k6

Kieszonkostwo 2k6, rzucanie: gromy zagłady 3k6, sztuczki 2k6, walka: noże 1k6, wspinaczka 2k6.

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

Jaja 2k8, język: arabski 3k10, szukanie 3k8, wiara (Kult Dżinów) 3k10, wykształcenie: okultyzm 2k10.

Przewagi: Mistyczna przeszłość: kultysta.

Zawady: Lojalny (Akul).

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 14

Zdolności specjalne:

Czarna magia: Gromy zagłady 2, Peleryna zła 2, Tropicieł 3.

Klamoty: Bułat, jatagan.

POJAWIA SIĘ AKUL

Odparcie napastników nie oznacza jednak końca problemów. Akul objawia się 15 stóp przed reflektorem pędzącej lokomotywy i lewituje tyłem, bez trudu utrzymując dystans dzielący go od pociągu.

Kiedy arabski czarnoksiężnik rzuca potężne *Gromy zagłady*, maszyna gwałtownie się zatrzymuje. Bohaterowie muszą wykonać Poważny (7) test *Zręczności*, by uniknąć bolesnego upadku, powodującego 2k4 obrażenia. Gdy bohaterowie odzyskują równowagę, Akul – osłaniany przez wszystkich żyjących jeszcze żołnierzy lub przynajmniej dwóch ochroniarzy – wpada do pociągu i rusza w kierunku wagonu muzealnego.

Już wewnątrz składu zły mag żąda, mówiąc z silnym akcentem, by posse się poddała, a Dillenger wręczył mu amulet. Akul na wszelki wypadek rzucił już czar *Peleryna zła*, mający uchronić go przed rewolwerowcami. Nie ma też nic przeciwko pokazaniu paru innych sztuczek czy też wzięciu kilku zakładników.

Przyparty do muru Akul zrywa naszyjnik z pięciu zębów i rzuca go na ziemię. Coś błyska (patrzący muszą wykonać Zwykły (5) test *Wigoru* i w przypadku porażki są osłepieni i niezdolni



do działania przez jedną rundę), po podłodze rozsnuwa się dym, a z mgły powstaje przeciw naszym nieszczęsnym herosom pięciu wojowników-skieletów uzbrojonych w przedziewała, ale wciąż ostre jak brzytwa bułaty.

Ludzie Akula to twardziele, ale ze szkieletami problem jest większy. Nie tracą Tchu, kule nie wyrządzają im żadnej szkody, a w odróżnieniu od ożywieńców, nie mają mózgu ani żadnego innego organu, w który można by im strzelić. Najlepszy sposób na pozbycie się szkieletu to walić w niego mocno czymkolwiek, co jest pod ręką, upuścić nań coś ciężkiego, wepchnąć go w mechanizm pociągu lub wyrzucić z wagonu i patrzeć, jak kości rozpryskują się po torach. Zaprawdę, to materiał na wiele godzin wyśmienitej zabawy dla całej rodziny.

Chociaż Akul jest pewny siebie jak pokerzysta trzymający cztery asy, nie jest też głupcem – zwłaszcza, gdy nie ma przewagi. Raczej ucieknie i wróci innego dnia, niż da się zapędzić w kozi róg. Z drugiej strony nie ma żadnych oporów przed poświęceniem swoich usług, jeśli tylko może to przystopować posse.

AKUL HASAZIM

Wezyr niesławnego al-Khaliego, Akul Hasazim, jest prawą ręką swego pana. Szeptął na

ucho sułtanowi odrażające pomysły, które ten bez wahania wprowadzał w życie. Władca może być obecnie martwy, ale nie potrwa to długo – o ile Akul będzie miał coś do powiedzenia.

Kiedy Akulowi uda się odzyskać amulet, ma zamiar wrócić do ojczyzny. Tam chce wykorzystać swą moc do terroryzowania ludzi, aż Poziom Strachu wzrośnie na tyle, że relikwiera się aktywuje. Kiedy to się stanie, ma zamiar umieścić go nad martwym władcą, przywracając go do częściowo do życia. Niedługo potem Akul odzyska swoją pozycję jako szara eminencja dworu sułtana.

Akul od wczesnej młodości dorastał wśród wyznawców Kultu Dżinów. Jest wobec niego lojalny, ale odmawia ryzykowania życiem (woli poświęcać swoich podwładnych). Bogactwo i ziemskie rozkosze, jakich zaznał, będąc wezyrem, sprawiły, że przywiązał się do tego padołu i ma zamiar pociągnąć tak długo, jak się da.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 2k8, Sz: 1k8, Wig: 2k8, Zr: 1k8

Kieszonkostwo 3k8, rzucanie: gromy zagłady 3k8, sztuczki 3k8, walka: noże 3k8

Cechy umysłowe: Cha: 4k6, D: 1k12, Spo: 2k10, Spt: 4k10, W: 2k12

Język: angielski 1k12 język: arabski 4k12,
przenikliwość 2k10, wiara (Kult Dżinów)
5k12, wykształcenie: okultyzm 4k12, zastra-
szanie 3k6.

Przewagi: Mistyczna przeszłość: kultysta, szarża
(wezyr).

Zawady: Lojalny (sultan Jawhr al.-Khala), pe-
chowiec.

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 20

Zdolności specjalne:

Czarna magia: Gromy zagłady 3, Mroczna
ochrona 2, Pakt 4, Peleryna zła 2, Przeraże-
nie 3, Władca marionetek 5.

Klamoty: Jatagan, naszyjnik do przyzywania
szkieletów.

SZKIELETY

To specjalna niespodzianka, jaką Akul przygo-
tował dla posse i przetransportował do Ameryki
ze swojej ojczyzny. Są pozostałością po arab-
skich wojownikach – i to takich, którzy najwy-
raźniej nie postępowali wystarczająco dobrze,
by zasłużyć sobie na przywoity pochówek:
Choć walczą równie sprawnie jak wtedy, gdy ży-
li, są obecnie dużo słabsi i nie mają tyle siły.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 3k3, Sz: 2k10, Wig:
4k6, Zr: 2k8

Jezdźiectwo 2k8, walka: bułat: 2k8, walka: na
pięści: 2k8, wspinaczka 3k8.

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

Zastraszanie 5k6.

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 10

Klamoty: bułat.

Zdolności specjalne:

Odporność: Na kule oraz na utratę Tchu
i stres fizyczny. Poza tym można ich zabijać
jak każdy inny rodzaj ożywieńców.

NAGRODA

Posse pokonała wojowników Akula: po białym
sztonie.

Bohaterowie pokonali samego Akula: czerwony
szton dla biorących udział w walce.

Dillenger dożył do końca przygody: po białym
sztonie dla każdego.

Bohaterowie postanowili zniszczyć amulet: nie-
bieski szton dla pomysłodawcy, czerwone dla
wykonawców.



PODSUMOWANIE

Jeżeli bohaterowie zwyciężą w walce, ale nie
uda im się zamienić Akula w gesty, czerwony
gulasz, zabawa trwa dalej. Czarnoksiężnik bę-
dzie bez wytchnienia podążał za pociągiem, aż
uda mu się położyć łapę na amulecie. Nawet je-
śli Akul zginie, nadal trzeba liczyć się z jego lo-
jalnymi wyznawcami, którzy będą chcieli użyć
amuletu do przywrócenia życia swemu panu –
a jeżeli im się to uda, wezyr bez wątpienia bę-
dzie szukał zemsty.

Jeśli Akulowi uda się zbiec z amuletem, śmia-
łkowie zobligowani są do odzyskania go (jeżeli
chcą zachować posadkę u Dillengera), co stwarza
okazję go kolejnych przygód. Żaden prawdziwy
bohater nie powinien pozwolić czarnemu cha-
rakterowi wyjść na swoje.

Oczywiście odzyskanie amuletu może okazać
się nowym źródłem utrapień dla posse. Regular-
ne, nocne wizyty zombie sprawiają mniej wię-
cej taką samą przyjemność, co bieg przez piekło
w gaciach przesiąkniętych naftą – nie wspomi-
nając o skargach ze strony mieszkańców mija-
nych miejscowości. Sporo główkowania wyma-
gało będzie odkrycie, jak naprawdę działa amu-
let, a potem trzeba będzie poświęcić nieco czasu
na przekonanie Dillengera, by się z nim rozstał.

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			Weird West Dime Novels
1007	4.95	Twisted Tales	9002	4.95	Night Train
1008	30	Great Maze (box)	9003	4.95	Strange Bedfellows
1009	15	Marshal Law (Screen)	9004	4.95	Savage Passage
1010	20	Ghost Dancers	9005	4.95	Ground Zero
1011	20	Fire & Brimstone	9006	4.95	Forbidden God
1012	30	Fortress o' Fear (box)	9007	4.95	Adios Amigos
1014	30	City o' Gloom (box)	9008	6.95	Skinners
1016	9.95	Road to Hell	9009	6.95	Worms!
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			

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

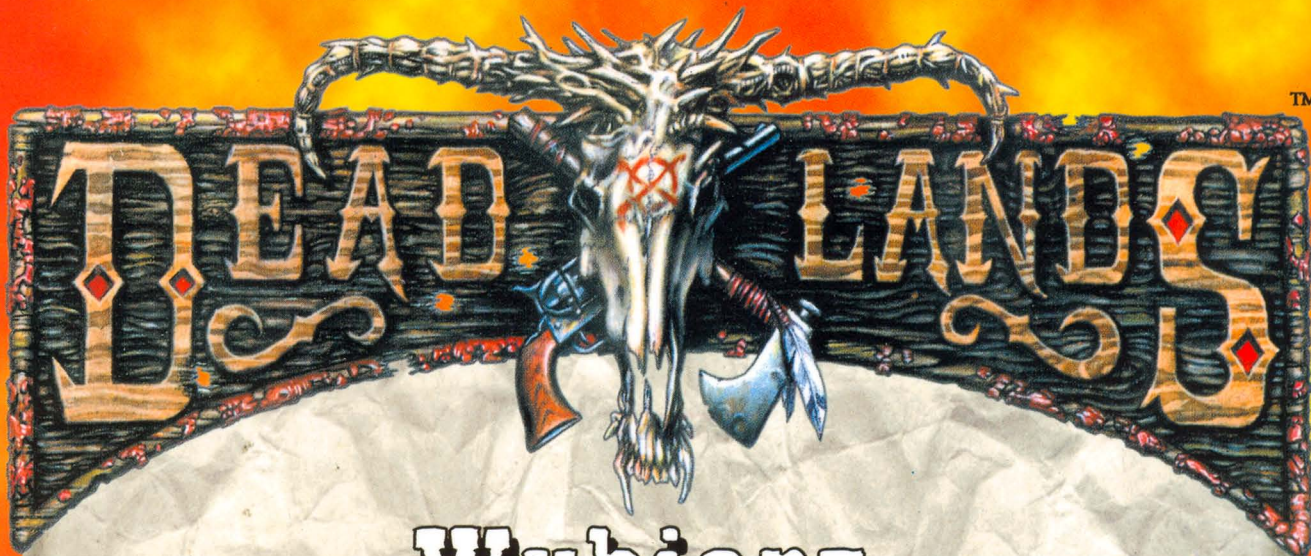
HELL ON EARTH

The Wasted West Roleplaying Game

PINNACLE
GAMES & ENTERTAINMENT, INC.

SKU	Price(\$US)	Title
6014	15	The Boise Horror
6015	20	Spirit Warriors
6016	25	Shattered Coast
6018	15	Urban Renewal
		Dime Novels
9501	4.95	Leftovers
9502	4.95	Infestations
9503	6.95	Killer Klowns
		Cardstock Cowboys
2801	19.95	Starter
2802	14.95	Horrors
2803	14.95	Road Wars!

ORDER ONLINE FROM
WWW.PEGINC.COM



Wybierz dowolną kartę...



Poker to dla kanciarzy styl życia. Nie, nie idzie o to, że zarabiają nim na życie (choć i do tego może się przydać). Stanowi dla nich bramę do Krainy Wiecznych Łowów – pełnych tajemnych mocy ziem rodem z koszmaru. To również sposób na manipulowanie demonicznymi manitou, które tam mieszkają. Jest zatem kluczem do magicznej mocy...

Podręcznik „Kanty i kanciarze” wypełniają wszystkie informacje niezbędne do tego, by życie twojego magika stało się o niebo ciekawsze. Znajdziesz tu opowieść o „Księdze Gier Hoyle’a” (tomie, od którego każdy czarownik zaczyna niebezpieczną podróż ku oświeceniu lub potępieniu) oraz nowe przewagi i relikty, poszerzające możliwości każdego kanciarza, oraz sztuczki (czyli nowy rodzaj zaklęć), a także opis ponad stu kantów!

Nie zabrakło tu także ściśle tajnych wiadomości dla Szeryfa, który pozna najmroczniejsze tajemnice kanciarzkiego fachu, sojuszników i nieprzyjaciół czarowników oraz położy ręce na obszernej przygodzie, przeznaczonej dla dowolnej posse.

A więc śmiało. Wybierz kartę.
I módl się, byś nie wybrał źle.

Deadlands, Weird West, Deadlands: Weird West logo, Weird West scroll logo, Pinnacle starburst, and the Pinnacle logo are Trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc.

© 1999, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc.

All Rights Reserved. Used under license.



ISBN 83-87968-98-6



9 788387 968984

DLKIK

