

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Piekło na Ziemi



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 225
Rozdzielczość.....: 2350x3330
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2002
Data release'u.....: 2008.08.20

Opis:

Mamy rok 2094, ale przyszłość nie jest naszą przyszłością. Wojna Ostateczna zakończyła się 13 lat temu, kiedy w nadnaturalnym dniu zagłady spadły bomby, zabijając miliardy ludzi, przemieniając świat w Martwe Ziemie i pozwalając tajemniczym Mścicielom oblec się w ciała. Te plugawe istoty popędziły przez Spustoszone Ziemie, nękając nielicznych ocalałych z Apokalipsy, a potem w tajemniczych okolicznościach przekraczając Mississippi. Od tego czasu ludzkość walczy o odbudowanie świata. Miasta giną w upiornych burzach, więc żywi muszą żyć na pustkowiach. Deadlands: Piekło na Ziemi to w pełni kompatybilna gra z nagrodzonym systemem Deadlands: Martwe Ziemie. A to jeszcze nie koniec naszej historii, opowiadanej przez najdziwniejsze gry kiedykolwiek stworzone!

Info :

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

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





Wersja oryginalna

Tekst i projekt: Shane Lacy Hensley

Dodatkowy materiał: John Hopler i Matt Forbeck **Redakcja:** Matt Forbeck

Projekt typograficzny: Matt Forbeck i Shane Lacy Hensley.

Ilustracje na okładce: Paolo Parente i Brian Snoddy

Loga: Ron „Głos Śmierci” Spencer i Charles Ryan

Projekt graficzny: Hal Mangold i Charles Ryan

Ilustracje: Thomas Biondiolillo, Mike Chen, Jim Crabtree, Paul Daly, Kim DeMulder, Marcys Falk, Tom Fowler, James Francis, Darren Friedendahl, Tanner Goldbeck, Norman Lao, Ashe Marler, MUTT Studios, Posse Parent, Matt Roach, Jacob Rosen, Mike Sellers, Kevin Sharpe, Jan Michael Stutton, Matt Tice, George Vasilakos i Loston Wallace.

Porady i sugestje: Paul Beakley, Barry Doyle, Keit i Ana Eichenlaub, John i Joyce Goff, Michelle Hensley, Christy Hopler, Jay Kyle, Steven Long, Ashe Marler, Jason Nichols, Charles Ryan, Dave Seay, Matt Tice, Maureen Yates, Dave „Coach” Wilson i John Zinsler.

Specjalne podziękowania dla: wszystkich osób, które wspierają „Martwe Ziemie”, naszych miłośników, przyjaciół i rodzin.

Dedykacja autora: Caden, która stworzyła swoje własne Piekło na Ziemi.



Wersja polska

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar (w oparciu o tłumaczenie „Martwych Ziem”)

Korekta: Urszula Okrzeja

Porady redakcyjne: Jerzy Cichocki i Remigiusz Wilk

Redaktor linii: Tomasz Kreczmar

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał.

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń.

Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax. 642-80-20

e-mail: krzaku@mag.com.pl

http://www.mag.com.pl

ISBN

Wydanie 1



© 1996, 2002 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Martwe Ziemie, Dziwny Zachód, Spustoszony Zachód, Piekło na Ziemi, logo „Martwe Ziemie”, logo „Pinnacle Starburst” i logo „Pinnacle” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1996, 2002 by Pinnacle Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Deadlands, Weird West, Wasted West, the Deadlands logo, the Pinnacle Starburst logo and the Pinnacle logo are trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2002 by Wydawnictwo MAG.

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

Spis treści

Rozdział pierwszy:

Opowieść

Poszukiwacza.....5

Lekcja historii.....7

Wojna Ostateczna.....9

Spustoszony Zachód12

Stone12

Robota.....12

Weterani Dziwnego

Zachodu14

Terytorium posse 15



Rozdział drugi:

Witaj w piekle.....17

Jak korzystać

z podręcznika18

Przybornik19

Poziomy trudności22

Piekielny żargon23

Rozdział trzeci:

Material

na bohatera.....25

Jeden: Pomysł25

Dwa: Cechy27

Trzy: Umiejętności.....29

Charyzma.....30

Duch31

Siła31

Spostrzegawczość.....32

Sprawność33

Spryt34

Szybkość.....35

Wiedza.....35

Wigor.....37

Zręczność37

Cztery: Zawady40

Pięć: Przewagi48

Sześć: Tło.....53

Siedem: Sprzęt53

Rozdział czwarty:

Sprzęt55

Tani sprzęt.....55

Tworzenie bohatera..58

Archetypy62

Rozdział piąty:

Posłać wszystko

w diabły79

Ruch81

Próby woli.....83

Walenie z gnata84

Specjalne sztuczki.....85

Specjalna broń.....88

Rzucanie.....89

Niewinni

przechodnie89

Walka wręcz90

Specjalne sztuczki.....90

Zwiewanie91

Miejsce trafienia.....92

Przeszkody93

Ośłona.....93

Krew i cierpienie.....95

Szok.....98

Dech98

Więcej krwi

i cierpienia99

Leczenie101

Nauka jazdy102

Rozdział szósty: Los i nagroda 105

Zarabianie sztonów105

Branie losu

w swoje ręce.....106

Punkty nagrody.....108

Zbierzmy to wszystko

do kupy.....110

Spis treści

Ziemia niczyja ... 111



Rozdział siódmy:
Siewcy zguby 113

Odgrywanie
siewcy zguby 116
Wykorzystywanie
mocy 117
Moce 119
Moce siewców zguby 123

Rozdział ósmy:
Śmieciarze 125

Szalona nauka 125
Te wszystkie
złe miejsca 126
Odgrywanie
śmieciarza 127
Rupieciarski świat 127
Moce 133

Rozdział dziewiąty:
Psychoni 137

Układ Odległy 138
Odgrywanie
psychona 140
Moce psychonów 141
Moce 142
Moce psychonów 147

Rozdział dziesiąty:
Templariusze 149

Być templariuszem 150
Odgrywanie
templariusza 151
Nagrody 152
Moce templariuszy 155

Rozdział jedenasty:
**Po drugiej
stronie 157**

Życie po życiu 158
Moce 158

Rozdział dwunasty:
Potęga strachu 165
Odplata 166

Biuro Szeryfa 169



Rozdział trzynasty:
Pomsta 171

Opowieść się
zaczyna 173
Koniec sekretów 175
Zmieniamy historię! .. 175

Rozdział czternasty:
**Prowadzenie
gry 177**

Prawdziwy
podręcznik 177
Na skróty 178
Przygody 180
Nagradzanie 181
Potęga strachu 182
Terror 183

Rozdział piętnasty:
Wygrzebani 187

Koszmary 188
Dominacja 189
Podsumowanie
dominacji 190

Rozdział szesnasty:
Mistyka 193

Tajemnicza przeszłość 193
Mutacje 195
Weteran Spustoszonego
Zachodu 199
Wypalanie mózgu 201
Śmieciarski pech 201

Rozdział siedemnasty:
Łotry 203

Moce 203
Profile 206





Rozdział pierwszy: Opowieść Poszukiwacza



Wstawaj, szeryfie. Tak żem se, kurde, myślał, że ta dżemka, co w lata idzie, nieco cie zamuliła. Nie mam jednak czasu, cholibka, na opiekowanie się dwieściechletnim kawałem miencha.

Jasne, kurde, wyglundam nieco inaczej, niż kiedy żeś uprzednio rzucił okiem na mom plugawom facjatem. Ale to ja, Coot Jenkins. Poszukiwacz. Cosik ci to mówi, żarcu dla robali? To ja, cholibka, dwieście roków nazad wpakował cie do tej dziury. Dokładnie 8 czerwca 1876 roka. Jeśli nie pamnientasz, to ten nagrobek winien ci to, kurde, przypomnieć, nie? To był taki „plan na wypadek”, rozumiejesz? Gdyby insze moje plany poszły se źle.

I wiesz co? Poszły se źle, cholibka.

Robale chyba nie wyżarły ci wszystek mózgowica, wienc pewnie, kurde, pamientasz, że wykopywał ja zpod ziemi takich jak ty, coby walczyli z Mścicielami. A Mściciele, koleś, to potwory odpowiadajonce za to, co siem stało na Dziwnem Zachodzie, jak to, cholibka, w gazetach gryzi-piórki nazwali.

No i ja, i moja armia żywych-umarłych wyruszyłm, kurde, we świat duchów – do Krainy Wiecznych Łowów, jak to mówiom Indiańce – gdzie Mściciele se żyli.

Dostać sie nie był problem. Problemy to nam, kurde, zesprawiła armia demonów, co se na nas tam czekały. Najgorsze było, kurde, że objęły se one kuntrol nad wienkszościom moich sztywniaków i zawróciły ich naprzeciw mnie. Powiniennem przewidnonć, że demony, co dawajom żywot takim truposzom jak ty, łatwiej bendum zdobywać, cholibka, kuntrol na swej ziemi.

No, mimo tego wygrałm – bitwem, nie wojnem. Te to przegrałm, kurde. Ja i reszta tych, co przestali, stuknelim złych.

A i tak jakuś przegrałm, kurde.

Ja i ostatnich moich dziesięciu żołnierzów wendrowałam, kurde, długiem czas po Krainie Wiecznych Łowów. Szukałimy drogi wyjścia. Nie wiedział ja, ile czasu nam, cholibka, na to zej-szło. Dopiero jakuś kilka tygodni nazad to odkrył ja. Zrozumisz, kurde, co mnie gryzie, kiedy poruszysz ten swój stary wór kościów i poogłondniesz se kilka inszych nagrobków.

Trzymaj sie, kurde, facet. Jest 2094 rok!

Wyciunganie piacha z uszów nic ci nie da, synku. Dobrześ mnie syszał. Sam wrócił ja tu jakiś miesiunc temu, cholibka. A teraz wykopujem rezerwy. Ty jesteś pierwszem z wielu, co ujrzom na nowo światela dnia, kurde. Mam tylko nadzieja, że nie jest za późno dla nas wszystek, kurde, by cuś z tym jeszcze zrobić.

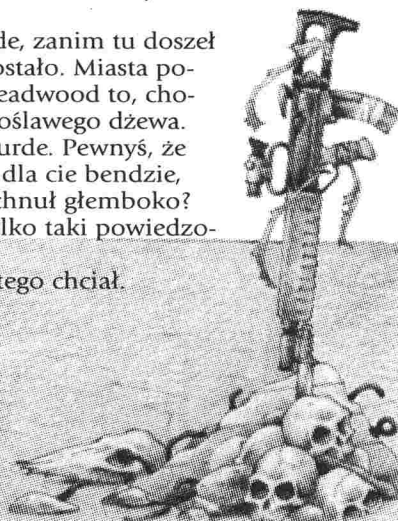
No ale wciunż nie wim, kurde, co zrobić. Nie planujem jednak tom razem pakować sie do tej chulernej Krainy Wiecznych Łowów. Tego nie zrobiem na pewno! Wim jusz przeca, kurde, że demony majom wienkszy kuntrol nad takimi jak ty na swej ziemi.

Najgorszem zaś jest, kurde, że mój pomyłek wiela nas kosztował. Myślem, że tamci zrobili co chcieli i wysadzili świat, kiedy nas tu nie było. Kurde.

Przeszoł ja ze setke mil, kurde, zanim tu doszeł i wim, że niewiela ze świata zostało. Miasta poszły sie jebać, a stund aż do Deadwood to, cholibka, nie ma nawet jednego koślawego dżewa.

No i robi sie córaz gorzej, kurde. Pewnyś, że chcesz sychować? Może lepiej dla cie bendzie, cobyś odpoczoł chwila i odetchnął głęboko? Nie patrzaj tak na mnie! To tylko taki powiedzoniek, kurde.

Dobra, spryciarzu. Sam żeś tego chciał.



Dziwny Zachód

Zaczнем od samego poczontka.

Pamiętasz, kiedy zaczęła się Pomsta, ni? 3 lipca 1863 roku, kurde. Dokładniem w dniu Bitwy pod Gettysburgiem. Nie pamięntasz? Co ci tam pęza w tej mózgownicy?

Tak czy inaczej, wsio poczęło się jeszcze wcześniej, kiedy wściekły szaman Krukiem zwany powiódł bandem inszych wściekłych szamanów do Krainy Wiecznych Łowów, kurde. Mieli oni pomysła, coby wypuścić na świat demony, co je manitou zowiom. I wiesz co? Zrobili to!

Nieważne jak. Ważne, że te demony skoczyły se na nasz świat, kurde, i od razu sprawiła cała masa kłopotu. Niektóre ludziska to nawet, cholibka, zdołali se jakus wykurzystać moce tych plugawstw. Coby zabawniej było, kurde, niektórzy z tych ludzisk nie miały pojencia, że to robią.

Tak czy inaczej, owe manitou odraza, kurde, uczyniły wiele krzywd i wywołały strachu a strachu. W tym były te plugawstwa naprawdę niezłe. A pomagały im różniste istoty z legend oraz jakoweś nowe, zrudzone, kurde, w otchłani pokrecunego szalonego umysła.

Coby jeszcze gorzej było, kurde, przyszło im z pomocom takie cuś, co się upiorytem zwie. Ludziska znaleźli go w ścianach Wielkiego Labirynta, co powstał po tem, jak Kruk zwałił Kaliforniem do morza.

Tajemnica upiorytu

Paczonc tera wstecz, cholibka, dochodzem do wniosku, że upioryt to była tajemna bruń Mścicieli. Wiem, żeś był martwy przed jego odkryciem, czyli kele 1868 roku. Powim ci przeto, kurde, że ten upioryt to było superpaliwo jakoweś, którego ludziska pragneli bardziej niżli złota. Winniśmy wiedzieć, że to zła rzecz już dlatego choćby, że jak się paliła, kurde, to wrzeszczała. No a ten dym, co wyglundał jak potempione dusze? Tak było, mówim ci. A teraz wiem już wieniec, cholibka. Bo to były manitou, co czekały na... Ech, dojadziem do tego za minutkiem.

Mściciele umieścili upioryta na Ziemi. Tam, gdzie był wengiel, złoto, srebro czy insza ruda, ludziska znajdowały też upioryta. No a najzabawniejsze było, kurde, że nawet jeden se nie pomyślał, dlaczego nikt nigdy wcześniej nie trafił na to cuś. Gupota, nie? Cuś dziwnego pojawia się tak o, z dnia na dzień, cholibka, a nikt nima wontpliwościów.

Co? Nu, nie wim, jak oni to, kurde, zrobili. To som nadenaturalne stwora. No ale przeca, kurde, istoty, co potrafiom obudzić umarłego, coby zadawał gupie pytania, pewnikiem som i w stanie umieścić gdzie chcom miliardy ton skały, nie? A tera zamknij się i daj mnie dokuńczyć, cholibka.

Tak czy inaczej, kurde, Mściciele umieścili na Ziemi upioryta z kilku powodów, ale najważniejszą to jest ten ostatni.

Pierwszy powód to taki, kurde, żeby ludziska się o niego bili. No i nieźleśmy się, cholibka, o niego naparziali. Kto wie, ilu postradało życie w Wielkich Wojnach Kolejowych i w Wojnie Między Stanami? A Bóg jeden wie, ilu zginęło podczas skoków, napadów i rabunków?

Drugi powód to był taki, kurde, żebyśmy walczyli takom bruniom, co zabija wieniec ludzisk na różne bolesne sposoby. Myślem nawet, że upioryt pchnął nas do przodu szybciej, niżliśm mieli siem, cholibka, rozwinunąć. Wienkszuć różnistych dingsów szalonych naukowców, jak ich zwali, była jedyna w swoim rodzaju. Nie można ich było, kurde, składać na linii muntazowej, jak to się robiło z peacemakerami. Ogólnie rzecz biorunc, były one dość nieszkodliwe – no, chyba żeś miał pecha przemienić się, kurde, w pochodnie za sprawom miotacza płomieni albo trafić pod koła parochoda.

Co tu dużo paplać, cholibka. Tych zabójczych świnstew pojawiało się curaz wieniec i szybciej niż bylim w stanie nauczyć się ich używać. Myślem, że mógłbyś powiedzieć, co technika rozwijała się szybciej niżli dyplomacja. Nie ślepiaj się na mnie tak, szeryfie! To że, kurde, mam akcent, kurde, nie znaczy, że, kurde, jestem idiotom!

Tak lepiej. No dobra, przejdziem do ostatniego powodu, kurde. Musisz wiedzieć, że prawdziwom przyczynom, dla której Mściciele dali nam upioryta, były te przeklente manitou, co w nim, cholibka, siedzieli.

Widzisz, w 2081 roku było takie coś, co nazwano Ostatecznom Wojnom. Powiem ci o niej później, kurde. Na tera to musisz wiedzieć, że zakończyła się ona tak, kurde, że każdy ziemski naród zrzucał bomby na całom resztem. Apokalipsa. Z tego, com syszał, cholibka, to nie ostało się żadne miasto.

Owszem, mieliśmy upiorytowe bomby już w '76. No ale te ichniejsze były „napromnieniowane”. Całen czas nie wim, co to tak dokładniem znaczy. Wim tyła, że przez to były one sto raza potężniejsze niż wcześniej. Przerażajonce, co nie, kurde?

No wienec te bomby rozpiżdziły wsio i zrobiły cuś jeszcze. Cuś, czego nie spodziewał się, kurde, żaden z ogupiałych naukowców, co je wynaleźli. Widzisz, ten napromnieniowany upioryt pełen przeklentych duchów nie tylko rozpiżył ludziska. On, cholibka, stworzył Martwe Ziemi.

Na wypadek, kurde, gdyby cuś wyżarło ci mózgownice i gdybyś nie pamięntał – Martwe Ziemi to obszary tako przepelnione strachem i grozom, cholibka, że zostały óne wypaczone i że, kurde, zrodziły się stwory, co o nich ludziska majom koszmary.

I na to właśni czekali Mściciele, kurde. Cała smierdzunca planeta przemieniła się w Martwe Ziemi. Te dranie to poczebowały tego stracha, kurde, coby przetrwać, tak jak ryba poczebuję

wody, a poszukiwacz złota – albo, w moim przypadku, cuchnących ciał. Nu właśnie, jak już przy tem jesteśmy, musimy ciem, kurde, zawnąć w jakieś pachnonce łachy, szeryfie... albo co. Te dwieście roków nieco se wpłynęły, cholibka, na twom woń.

Pojawienie się Mścicieli

No i kiedy caen świat załała goronca kompiel, te sukinsyny opuściły Krainem Wiecznych Łowów i pojawiły sie na Matce Ziemi. Mściciele zajęli sie ludziskami, co przeżyli Ostatecznom Wojnem. Czuli sie na Ziemi, kurde, niczym lisy w kurniku. I nie zgadniesz, kim – lub czym – kurde, som.

Czterema cholernymi Jeźdźcami Apokalipsy!

Dokładnie! Tak jak se stoi w Biblii! Gościu, z którym ja gadał, rzekł, co Wojna pojawiła sie w Kansas, Głód w Labiryncie, Śmierć w Dolinie Śmierci, a Zaraza w Teksasie. Jeźdźcy, kurde, zabili masem ludzisków, a potem u ich boku stawiła sie, kurde, armia demonów. Trupów znaczy, cholibka. Potem zaś z Zachoda na Wschód przeszła se fala zniszczenia, co sie skończyła za Mississippim. Syszał ja, co tam jest jeszcze gorzej niż tu, kurde. Uwierzysz, facet?

Czy to oznacza, że nadszedł se ostateczny koniec? Dzień Sondu? Wontpie, kurde. Wciunż tu steśmy, wciunż mieszkamy na tym skrawku skały. No chyba że Mściciele, kurde, pokrzyżowały boski plan. Wienkszość ocalałych to uważa, że Bóg se o nich zapomniał. Nie przypuszczam, kurde, coby wielu tu było kaznodziejów. Myślem, że wienkszość z nich poddało sie lub zginęło.

Kuniec kuńców to i tak pewno nic nie znaczy. Jesteśmy tu i musimy przetrwać. A, cholibka, jest na to tylko jeden sposób – wyżyć sie wszelakiego stracha, co ożywia Mścicieli.

Piekiło na Ziemi

Jak sie mnie udało udkryć, kurde, bomby spadły w 2081 roku, trzynaściec roków nazad. Teraz niemal wszędzie som Martwe Ziemie. Możesz to, kurde, pocuć. Nawet tera jesteśmy na Martwych Ziemniach. Czujesz te złe duchy, paczonce na nas ztamtod? Ja, kurde, czujem. I mogem przysiondz, że niektóre z nich jusz posłał ja spowrotem do piekła!

BAM!

Niech cie! Wiem, że to, kurde, strata dobrego śrutu. Ale przynajmniej pocuć sie lepiej. Waleńsam sie, cholibka, po okolicy, która mnie wkurzała już przeszło dwieściec roków nazad! Owszem, jeźdem szalony, ale nie, kurde, tak! Oszałał ja, bo, kurde, te przeklente stwory zniszczyły mój świat. A przede wszystkim dlatego, bo strasziłwie, kurde, przegrał ja. My przegralim, przyjacielu.

Dobra, dobra. Uspokojem sie, kurde. Muszem zresztom oszczendzać amunicjem. Trudno tu dorwać, cholibka, kule i śrut. A powiem ci, kurde, że jest tu za to do kogo szczeląć.

No ale, kurde, jest jeszcze kilka rzeczy, które musisz zapoznać, zanim wzejdzie słoneczko. Może wienć lepiej bendzie, coby ci powiedział wszytek, kurde, czegom sie do tera dowiedział.

Łekcja historii

Żaden z tych, co z nimi ja rozmawiał, nie wiedział za wiele, kurde, co sie wydarzyło w naszej szczych czasach. Myślem, że znanie daty końca Wojny Domowej czy zwycienzcy Wielkich Wojen Kolejowych nie jest, cholibka, ważne, kiedy na obiad zajadasz świecunce robale. Tak, wiem co powiedział: świecunce robale. To ma cuś wspólnego z tym promnieniowaniem.

Ludziska znajom tylko ostatniom historii. Zaczniemy, kurde, od podróży do gwiazdów. Dobrześ syszał, synu: do gwiazdów.

Daleka Wojna

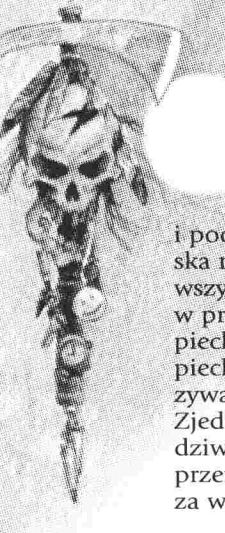
Cożem zrozumiał – a pamientaj, zem tu le dwie miesionc, kurde – to że nasz stary znajomek, Darius Hellstromme, gdzieś tu sie jeszcze krenci. Nie pytaj sie mnie, jak sie mu to udało. Myślem, że facet, co potrafi se wynaleźć mechanicznego automata, może tesz odkryć, kurde, jak przeżyć kilka setek roków. Wygrzebał sie? Nie. Nie myślem. Ostatnimi czasy dużom nad tem myślał i nie pasuje mi to, cholibka.

Tak czy inaczej, ludziska już dawno siem na Ksienżyc udali. Żaden, co z nim ja gadał, kurde, nie wiedział dokładnie, kiedy. Na Ksienżyc tylko sie dostali, bo insze planety to za daleko jusz były. No a gdzieś kele 2044 roka Hellstromme wynalazł cuś, co nazwali Tunel. Unosiło sie to-to w przestrzeni miendzy Ziemiom a Ksienżycem. W tym czymś kosmiczne maszyny – z jakiegoś, cholibka, powoda zwane statkami – latały do zupełnie inszego mniejsca.

W tym inszym miejscu ludziska znaleźli, kurde, układ planet, co go nazwali Odległy, „Faraway” po naszymu. Na jednej z planet, co jom z kolei ochrzčili, kurde, Banshee, bo tak tam wiało, spotkali ludziska obcych! Wiesz no, kurde, kosmiczne istoty! Zwały one siebie, cholibka, anouk i były przyjaźniem nawet nastawnione. A że były też prymitywne, kurde, to kiedy ludziska znaleźli na Banshee upioryta, zrobili se z nimi to, co my z Indiańcami – dali im nieco koralu i z ziemem sobie wzięli.

No i obcy, jak Indiańcy, szybko mnieli dość ludzisk, kurde, co im wszytek zabierali. Gdzieś kele 2074 roka wienkszuć z nich sie zbuntowała

Opowieść Poszukiwacza



i poczęła walczyć. Na samym wstępie to ludziska nawet wygrywali. Widzisz, podówczas wszystka naroda to żyły se ze sobom, kurde, w przyjaźni, wienc osadników chronili żołnierze piechoty morskiej (myślem, że musiała to być piechota morska, skoro te latajonce maszyny nazywali statkami) czegoś, co zwali Narodami Zjednoczonymi. A ci goście to, kurde, byli prawdziwi twardziele. Na dodatek używali oni, kurde, przeróżnorakich spluw i bomb, wienc anouki to za wiele szans nie mnieli.

Psychoni

No i takież anouki, zamiast walczyć, kurde, napadały i odskakiwały. Na dodatek okazało się, cholibka, co majom oni swoich szamanów. Żołnierze to ich zwali chudawcami. Ponoć ci szamani potrafili, kurde, kontrolować umysł ludzisk, wybuchać rzeczy i insze takie piekielne sztuczki. Mówi ci to coś? Tiak. Siedzoncy Byk i jego szamani podobnego sposobu użyli, kurde, i skopali Custerowi tyłek. Ktuś też sobie pewno przypomniał, bo Naroda Zjednoczone poprosiły, coby każdy ich członek wsparł specjalnom jednostkom żołnierzy, kurde, co ich nazywali psychonami.

Mogem ci tera rzec, co rzondy i ministerstwa wojny wiela krajów to sie nauczyły, jak przerobić żołnierzy w cuś na kształta kanciarzy naszejszych czasów, kurde. Tyla, że ci kolesie – i babki! – to mnieli moce jak ci orientalni ludziska z Shan Fan naszejszych czasów. Ciungli tom moc

prosto, kurde, z Krainy Wiecznych Łowów, i to bez pomoca manitou, duchów zwierzont czy błogosławieństwa samego Najwyższego. Szkolenie lata trwało, cholibka, i niewielu było takich, co je se przeszli. Ale ci, co im sie udało, to byli psychoni i byli, kurde, najlepsi do walki ze chudawcami. No i tak tysionce tych wojaków udało się na Banshee, coby pokazać obcym ich miejsce.

Szybko było bardzo krwawo, tak jak w naszejszych czasach, kurde, podczas wojen z Indiańcami. Obie strony takie rzeczy robiły, cholibka, że płakać tylko sie chciało. Wielu anouków nie mniało nic wspólnego z napadami, ale znali za to mniejsca, co sie w nich kryli rebeliancy, wienc zanim walki doszły końca, psychoni byli zimnymi machinami do zabijania.

A potem wybuchła, kurde, wojna na Ziemi. No i wszystek armie to chciały, coby ich żołnierze wrócili. To była taka wojna, co regularne armie nie starczały. Ale i tak prawie roka zajęło, zanim sie, cholibka, znalazł statek, coby sprowadzić psychonów z powrotem. A to była jedyna armia, co chroniła miliony kolonistów. Ostatnie miesionce na Banshee były, kurde, najgorsze ze wszystek.

Wreszcie wsiedli se oni, kurde, na statek „Jedność”, czyli „Unity” po naszymu, i ruszyli se do domu. No ale zanim wylundowali na Ziemi, tu już rozpętało sie piekło. To sie nazywa miły powrót do domu, co, szeryfie?

Tych hombre to z miejsca rozpoznasz po głowie. Som łysi, cholibka. (Myślem, co magia sprawia, że im włosy wypadajom). Czymaj sie z dala od nich, kurde. Po tym, co przeszli na Banshee, stali sie, cholibka, prawdziwymi sukinsynami.

HELLSTROME INDUSTRIES. LTD.

SGT. J. STRYKER



WIDOK TAKTYCZNY Z UKŁADU ODLEGŁEGO
SEKTOR RENESANSOWY 937-01105
BITWA O URWISKO REAGANA
MIEJSCOWI PACYFIKOWANI Z POMOCĄ ICH RYWALI.
STRATY W GRANICACH ROZSADKU.

17:35:47

Wojna Ostateczna

Jak se wybuchła Wojna Ostateczna? Pewno, kurde, zgadniesz. Wszystek zaczęło się w Labiryncie, a poszło o upioryta.

Co, kurde? Nie pamnientasz nawet, jak Kaliforniem w '68 połkło morze? Jesteś bardziej przeżarty przez robale niżem myślał. Dobra, cofnem się trochę. Po Wielkim Wstrzonsie ostał się labirynt zalanych przez morze kanionów, co w ścianach kryły, kurde, najbogatsze znane złoża upioryta. To stało się potem przyczynom Wielkich Wojen Kolejowych – wyścigu kładzenia torów przez kontynent, coby Północ i Południe miały dostemp do upioryta, którym napędzał ich zabawki.

Nie wiem, co ten wyścig dobrego przyniósł. Zginęło, kurde, wiele ludzisk. A na końcu Konfederacja była, cholibka, niezależnym narodem.

Ze dwieście lat później historia się, kurde, niemal powtórzyła. W Labiryncie wciąż wrzało jeszcze w 2080 roku. No i wciąż wszyscy chcieli upioryta dla siebie. Nie do końca wiem, jak to się tak naprawdę zaczęło, no ale w 2081 roku, cholibka, Stany Zjednoczone i wiele innych państw zawarła Pakt Północny. Labirynt został już podzielony między Stany i rebeliantów.

Wybuchły walki i rebelianty robiły co mogły, ale za dużo nie wskórały. Zawarli więc Pakt Południowy. No i nie minęła wiele czasu, a połowa krajów Ziemi walczyła ze sobą, kurde, w tym, co się stało z Kalifornii.

Wojna rozpełzła się na cały świat. Trzy lata później działo się, kurde, już naprawdę nieźle. Wontpie, czy ja i ty możemy sobie, kurde, wyobrazić, jaka to była rzeźnia. Latajuncie maszyny i czołgi, a do tego artyleria, co mogła razić poprzecz oceany. No i jeszcze, kurde, wygrzebani żołnierze, co im powszywano kupe ustrojstw, że wylgundali jak automatonów.

Wreszcie pewnikiem jedna ze stron doszła do wniosku, cholibka, co przegrywa. W 2081 roku Nowy Jork zniknął, kurde, w czaszkokształtnej chmurze, co powstała po wybuchu upiorytovej bomby. Nikt nie wie, kto szucił tom pierwszym bombem. Efekt był jednak taki, co w kilka godzin spadły ich, kurde, tysiące – na różne miasta i różne cześci świata. Już wtedy było wiele Martwych Ziemi, na których od lat panowały się, kurde, stworzy i szaleńcy. No ale te powstały po spadnięciu bomb były, kurde, opanowane przez wielkie, wirujunce, czarne burze pełne manitou.

No i wtedy, kurde, pojawili się Mściciele, coby zajunc się tymi, cholibka, co ocaleli. Z Paktów Północnego i Południowego niewiele, kurde, się stało. No ale próbowali oni tu, na Zachodzie, robić co się da. Tylko co mogom bomby zdziałać w walce z głodem albo zarazom? Na dodatek, kurde, stworzone przez Jeźdźców potwora to się nie robiły z tego, co do nich strzelano. Odważni wojacy zgineli, bronionc ostatniego, kurde, bastiona. Sprytniejsi skryli się i zaczęli, aż Mściciele powendrowali na wschód.

Ameryka Połączona

Po ich odejściu niewiele się stało. Ani jedno miasto, kurde, nie przetrwało. Osady, co były oddalone od mniejsza wybuchów i co nie stały na drodze Mścicielom, to, cholibka, ocalały. No ale nie było w nich za wiele zarcia. I trudno było ich, kurde, bronić przed bandami dezertorów i inszych śmieci, co zawsze się pojawiajom, gdy stanie się coś złego.

Najgorszen z tych śmieciów to był generał Paktu Południowego, Throckmorton. Miał się on obóz jeniecki z setkom pojmanyh Północniowców. Tam byli jego ludziska i sterta ekwipunku. Kiedy bomby poczęły spadać, ukrył wszystkie gdzieś w jaskiniach i zaproponował umowę. Każdemu zaoferował, kurde, wulność, pod warunkiem, że się przyłunczy do jego Ameryki Połączonej. Throckmorton mówił, co nie bendzie już Północy i Południa, cholibka, a jeden naród twardych i wyszkolonych wojowników, którzy zasiedlom ponownie Ameryk i bandom walczyć z Mścicielami.

Niby nieźle to brzmiało, kurde, ale ludziska Throckmorta zabijali przywódców woisek, co nie chcieli wspierać „szczytnej idei” plonami, upiorytem czy inszym dobrem wartem splunienia. Zwolennicy Ameryki Połączonej zabijali także całe plemiona takich, których zwali mutantami – ludzisk, co ich prominiowanie odmieniło lub co, cholibka, zachorowali przeze nie. Ci nie byli przeca „twardzi i wyszkoleni”, co mieli żyć w nowym świecie Throckmorta.

Ostatnio się ponoć okazało, że generał jakoś przeżył, kurde, kontrol nad tym, co się w ruinach Denver stało po Hellstromme Industries. Throckmorton dorwał się, cholibka, do zabawek szalonego doktora, w tym do legiona automatoniów, co latajom, pływajom, pełzajom pod ziemiom i Bóg jeden wie, co jeszcze robiom.

Hellstromme

Pewnikiem ciekawys, czego Hellstromme już nie prowadzi swego interesu. Na to pytanie mogę, szeryfie, odpowiedzieć.

Pamnientasz, jak doktorek w naszejszych czasach spiknął się, kurde, z Mormonami ze pustyni? Ci go szybko wykopneli, kiedy się okazało, że nie umie, kurde, być grzeczny. A wtedy Hellstromme założył w Denver, kurde, sklepik i warsztat, co w nim pracowały same automatonów.

Sam Hellstromme zniknął, kiedy spadnęły pierwsze bomby. Od tego czasu nikt go nie widział. No ale jego laboratorium, kurde, przetrwało w takim stanie, że Throckmorton mógł je przenieść. A Hellstromme pewnikiem albo sam się zabił, albo wreszcie pojął, że siedzi na zgniłym jajku, i uciekł gdzie pieprz rośnie. Dlaczego jednak automatonów współpracujom z generałem, cholibka, to już jest tajemnica.

Stróże prawa

Jak ci ja mówił, po Apokalipsie namnożyło się przeróżnych stworów i bandytów, było wienc, kurde, tylko kwestiom czasu, kiedy pojawiom się dobre ludziska, co bendom robić rzeczy, jakie uważajom za słuszne. Tym razem pierwszym takim dobrom duszom była kobieta. Czujesz się dumny, szeryfie?

Widzisz, była se ta damulka Texas Ranger – tak, powiedział ja: damulka. Myślem, że wiele się zmieniło, kiedy nas tu nie było. Tak czy inaczej, dama ta nazywała się, cholibka, Jane Swindall. Po tym, jak spadnęły bomby, zebrała innych Rangerów oraz wszelakich stróżów prawa, co udało się jej znaleźć. Byli tam szeryfowie, ich zastępcy, szeryfowie federalni, Pinkertoni, a nawet strażacy. Jane wiedziała, że pokonać Mścicieli można, kurde, tylko dajonc ludziskom nadzieję. A dać jom można było tylko, cholibka, przywracajonc choć trochę praw i porzondku na tem zniszczonem świecie.

Swindall nazwała ich stróżami prawa, kurde, i nazwa się przyjęła. Ci, co się do niej przyłączyli, to przysięgali jej lojalność, potem szli se na pustkowia, coby nieść prawo czynami, pienściami, a jeśli czeba, to i broniom. Stróże prawa nie mnieli żadnych spisanych, kurde, kodeksów. Uważali se, że żaden sond nie bendzie uczciwy.

Jeżeli wpadniesz na któregoś z tych stróżów prawa, to, kurde, upewnij się, że jesteście po tej samej stronie. Spróbuj se wyobrazić, kto może, cholibka, chcieć nieść prawo w miejscu takim jak o, to.

Templariusze

Nie tylko, kurde, stróże prawa walczom o przywrócenie porzondku. Jest jeszcze jedna grupa takich ludzisk, co się zwiom templariuszami, po rycerzach żyjoncych, cholibka, w czasach krucjat.

Templariusze nie som jednak tak świetlani i lśnioncy, jakbyś se myślał. Tem grupe to założył koleś, co się zwał Simon Mercer, któren – jak wiele innych ludzisk – stracił, kurde, całutkom rodzinem we wojnie. Przez jakiś czas wendrował on i walczył ze samym sobom, a potem zobaczył, jak stróże prawa i insze dobre ludziska chroniom ocalałych przed grozom i bandami w rodzaju tej, co jej przewodzi generał, kurde, Throckmorton. Myślem, co temu Mercerowi to siem serce krajało, gdy, cholibka, widział, jak dobre ludziska ryzykujom życie dla mieszkańców miasteczek, co ich błagajom o pomoc, kiedy generał i jego banda stuka, kurde, do bram, a co potem zdradzajom i wieszajom do brotliwców, kiedy niebezpieczeństwo, cholibka, minęło.

Kilka років później Mercer zrobił cuś w tem temacie. Stworzył w Boise, w Idaho, grupe, co

to później stała się templariuszami. Siebie mianował, kurde, wielkim mistrzem, a wokół niego to się zebrali inni, co ponoć byli godni noszenia białych szatek z czerwonym krzyżem, jakie to, cholibka, kiedyś rycerze mnieli. Bóg musiał ich, kurde, polubić, bo te templariusze to potrafiom leczyć jak kaznodzieje w naszejszych czasach. Na dodatek to oni kujom se miecze, co tnom ciała zombiech niczem rozgrzany nóż przechodzi przez masę.

W pewnym, kurde, sensie, templariusze bardzo przypominajom, cholibka, stróżów prawa. Chodzom se po Zachodzie, broniom niewinnych, leczom chorych i robiom inne bohater-skie, kurde, rzeczy. Różnica jest taka, cholibka, że nie ryzykujom oni dla wszystkich. Jeśli na ten przykład jakoweś miasteczko znajdzie się, kurde, w niebezpieczeństwie, to templariusz może się przebrać, coby posłuchać, jakowe to rzeczy mówiom mieszkańcy, i sprawdzić, kurde, czy som „warcii” uratowania. Jeżeli som, to zrzuci on, kurde, przebranie i ujawni się w pełnym rynsztunku. Ale kiedy se templariusze dojdą do wnioska, że nieszczenśne ludziska nie som warte ich poświęcenia, to nikt nie bendzie wiedział, cholibka, że byli oni w mieście. Cza jednak powiedzieć, że kiedy, kurde, zacznom już walczyć, to walczom do śmierci.

Syszał ja o nich jeszcze jednom rzecz. Pono niełatwo jest zostać templariuszem. A jeżeli, kurde, kto ich zdradzi, to, cholibka, marnen jego los.

Siewcy zguby

Jakem już mówił, kurde, templariusze som niezbyt chentni do działania, a stróżów prawa to jest niewiele i porozrzucanych. Na dodatek, cholibka, ani jedni, ani drudzy to intereszom siem mutanciakami, co ich zrobiło to promnieniowanie, co ci o niem ja wspomniał. W większości wypadków to ono robi ich chorych i brzydkich jak nieszczunście, ale som i szaleńcy. Chiba wszystkich, cholibka, wywalono z miast pełnych normali, coby żyli se w pobliskich ruinach, gdzie som szczury i inne mutanty.

Stróże prawa i templariusze nie majom we zwyczajach bronić mutanciaków, ale jest se, kurde, organizacja, co ich chroni. Ci, co do niej należom, to się nazywajom siewcami zguby. Może w to nie uwierzysz, ale te pomyłke myślom, że Apokalipsa to dobra rzecz! Ich przywódcom jest dziwo-long, co się nazywa Silas Rasmussen. Głosi on, kurde, co mutanty som nastempnem po ludziskach krokiem na ewolucyjnej drabinie. I że zadaniem jego Kultra Zguby jest, kurde, ich chronić!

No i robiom to, tworzonc armie mutantów, kurde, i walczonc z normalami. A mutanciaki to som, cholibka, twardziele. Ci zuś siewcy zguby to na dodatek używajom promnieniotwórczej magii, co im pomaga i co zmienia normali w mutanty.



Na szczęście kilku siewców to sie, kurde, zwróciło przeciw Silasowi. Poznasz ich po purpurowych szatach. Ci heretycy wendrują, leczoncy ludziska i pomagajoncy im, coby udowodnić, że ich kult to, kurde, dobry jest. No i że tylko ten Silas to błenda popełnił. I oni wierzą jednak, co normalni czeka zguba (stond majom swom nazwem), ale nie som naszejszymi, cholibka, wrogami.

Och, przepomniałbym! Szukajom oni jakiegoś szczególnego mutantu, co go zwom Zwiastun. Ma on, kurde, zajunc mniejsze Silasa i poprowadzić nas w nowom erem. Boże, modlem siem, coby oni mnieli racja, bo ta era to cuchnie na milem.

Śmieciarze i upioryt

Mówił ja już o różnych dziwnych hombres, wienc mogem też przy okazji wspomnieć, kurde, o śmieciarzach, rupieciarzami tesz zwanych.

Pewnikiem wiesz, co w naszejszych czasach byli se ci szaleni naukowcy i ich niesamuwite gadzeta. Myśleli oni, co som geniusze – i, do diabła, byli, cholibka, nimi – choć pomagały im manitou. Trochem potrwało, zanim te postrzeleńce zrozumiały, kurde, że ich „muza” se poszła. Zresztom wienkszuś i tak nie mniała takowej okazji, bo ich bomby zabiły. No ale kilku se przeżyło. I ci musieli, kurde, przyznać, że som na świecie strachy – nie dało siem temu zaprzeczyć, gdy Mściciele szli se po ludziskach jak po mrówkach. Potem to se starzy szaleni naukowcy szukali sposobu, coby ich manitou znów, kurde,

przemówiły. Tom razem jednak musieli wydzirać prawdem z tych gnoi.

Mam se nadzieję, że to ich, kurde, piekielnie bolało.

Widzisz, ci zdziwaczali starsuszkowie ryli w ruinach, coby znaleźć czeńci do swych urzondzonek. Dlatego ludziska to ich nazwały, cholibka, śmieciarzami.

Poznasz se śmieciarza bez problema, bo one – te rupieciarze – to do wszystek swoich gadżetów używajom tych duchowych baterii, jak je sami zwom. Biorom se oni upioryta, robiom cuś z niem i wyciungajom z niego manitou. Nie wiem tego, kurde, na pewnika, ale myślę, co oni zmuszajom demony, by se biegały w takich kołach jak szczury, no i czerpiom z nich wtedy soki. Chyba że manitou to uda sie wcześnikiem ucieknąć. Nie potrafiem tego wszystek wyjaśnić, mniodem na me serce jest jednak pomysła, że te demony, cholibka, cierpiom!

Złom stronom korzystania z duchów jest, że ludziska to siem od tych śmieciarzy odwracajom. Każden wie, że te postrzeleńce z demonami majom do czynienia – i to tymi samymi, co ściungły koniec świata. No i niełatwo takiemu śmieciarzowi znaleźć, cholibka, przyjaciół. Jednakoż jeśli już taki bendzie ci pomagał, to jego urzondzonka rozwałom wiencej niż kilka, kurde, stworów Mścicieli.

Muszem ci jeszcze rzec, co śmieciarze to niejedynie ludziska wykorzystujoncy upioryta. Inni to oświeclajom nimi domostwa, napendzajom wozy i tak, kurde, dalej. No wienc kopanie upioryta to wciunż niezły interes jest. A jeśli umiesz go napromnieniować, to bendzie on napendzał ogromniaste czołgi albo latajuncze maszyny.

Spustoszony Zachód

Pamnientasz, jak w *Epitaphh*, w tej gazecie z naszejszych czasów, nazwali dom Dziwnym Zachodem? Teraz, kurde, spotkał ja żem ludziska, co mówili Spustoszony Zachód. Smutne, co, cholibka? Zaraz ci powiem, dokond doszłem. No i sam, kurde, ciekawem, coby zobaczyć wiencej. Syszał ja o miejscach, co je pamientam z naszejszych czasów, i chcem ja je koniecznie zobaczyć. Opowim ci, kurde, o kilku z nich.

Labirynt

Dowiedział ja sie, że w Labiryncie to walki doszły końca podczas wojny, a ludziska ostatnio tam wracajom. No i wciunż jest tam jeszcze upioryta. A kłopota to sprawiajom różne potwora. Dwieściech roków walk, do tego Martwe Ziemie – wiela zła sie, cholibka, narobiło.

Syszał ja, co czeńś Labirynta opanowali jako-wyś, kurde, rybioludzie. Siewcy zguby mówiom, że to mutanty, ale opowieści, co mnie dojszły, wskazujom raczej na potwory.

Deseret

Pamnientasz może, co Mormony w naszejszych czasach, kurde, założyli se państwo – Deseret. Udało sie im to na tyle dobrze, że jeszcze ono istnieje.

Mormony to sie pozbyli Hellstromme'a tuż przed Ostatiecznom Wojnom. Syszał ja jednak, że on zostawił jakowom tarcze albo co, która to tarcza chroniła jego dom i fabrykę. No i ponoć choć bomby waliły, kurde, wokół Szarego Miasta, to niewiele co sie przez tarczem przebiło.



Niestety dla Mormonów, nie wiedzieli oni, co Hellstromme postawił se tarcze, bo by pewnie sie tam, cholibka, skryli. No i tak po tem, jak bomby spadły na serce ich wiary, to zostało ich tak gdzieś ze ćwierć, kurde, ponpulacji.

Tak wienc Salt Lake City to jedyne miasto, co sie ostało na Zachodzie. Idem o zakład, co ma teraz wysokie mury i co, kurde, kupa uzbrojonego luda go chroni przed nieproszonymi gośćiami.

Denver

Niczem nie zaskakujonce jest, co Hellstromme miał też jakowonś tarcze nad fabrykami w Denver. Może i kilku z miejscowych to se ocalało. No ale teraz to oni som niewolnicy generała Throckmorta i jego automatonów.

Ostatnimi czasy to ponoć nikt sie, kurde, nie zbliża do Denver na mniej niż ze setka mil.

Indianie

Jeszcze siem nie dowiedział, kurde, co sie przytrafiło Konfederacji Kojota. Ludziska, jakem sie o niom pytał, to sie na mnie pacyli, jakbym był szalony. Szalony nieco to, cholibka, mozem i owszem, jestem, ale kto by, kurde, zmysłów nie postradał po dwieściech roków spendzonych w piekle? Zamknij sie i daj mnie gadać dalej.

O Siuksach to ja wiem. Jusz dawno podzielili sie na dwie, kurde, grupy. Połowa gdzieś to se podonżyła Dawnymi Ścieżkami, co już w naszejszych czasach były. Zaszli pono dość, kurde, daleko. Myślem se, co zrzucanie bomb na kilka ruchliwych bawołowych stad i garstek przenoszonych tipi nie miało, cholibka, sensa. Te Siuksy dały se jakoś radem, tak jak za naszejszych czasów. No i powtarzajom teraz tylko: „A nie mówiłim?”.

Druga połowa to sie nazwała Krukowaci. I powim ci, co to jest, kurde, bardzo przerażajonce. Pamnientasz Kruka, tego przeklentego szamana, co wszczoł całom tom Pomstem? No to on zapczontkował jakowyś, cholibka, ruch, co to przyciongał odważnych młodzieńców, którzy zarzucali Dawne Ścieżki. Nawet sie to im i, kurde, do czegoś zdało, bo Krukowaci to zajeli Deadwood i kontrolowali, cholibka, bogate w upioryta kopalnie w Czarnych Wzgórzach.

Jakem syszał, to Deadwood było, kurde, dużem miastem. Pełno tam było saloonów, kasy-nów i fabryk broni. No to pewnie sie domyślasz, co oczywiście ktoś postanowił i na nie, cholibka, zrzucić parem bombek. Tak se Deadwood powróciło do epoki kamienia, kurde, łupanego. Krukowaci, co to przeżyli, dostali srogom lekc-jem, ale wciunż twardo stojom, cholibka, na swej południowej granicy.

Stone

Ktoś nas, kurde, obserwuje. Czujem czyjś spojrze-nie wwiercajonce sie, cholibka, w tył

Robota

mojej głowy. Musimy szybko stonć spadać, wienć może, kurde, przestane gadać gupoty i dojde do końca.

A jest jeszcze, kurde, najdziwniejsza rzecz do opowiedzenia.

W Krainie Wiecznych Łowów spotkał ja, kurde, ducha szamana, co powiedział mi, że ze światem to coś jest nie w porzondalu. Ja już to wiedział wcześniej, ale mówił, kurde, tak, że musiał ja suchać. Zabrał mnie do dziwnej ścieżki, co znaczyły jom czarne kamienie, wyciente ze skorpury ziemi. Nazwał jom ścieżka kamieni i powiedział, że to most miendzy moim czasem a innym czasem. Rzekł ja „Juupiii” i wskoczył na niom. A on na to, że to nie zwykła ścieżka kamieni, a Ścieżka Stone’a. Zdziwiony, kurde? Ja też był zdziwiony. No ale on mi, cholibka, wsio zara wyjaśnił.

Szaman gadał, co cały świat to zdradzili, kurde, dwaj goście. Jeden był Kruk. A drugi truposz, co go zwom Stone. Tak, tak, ten Stone to, kurde, wygrzebaniec jak ty. Ale, jak to ujoł ten szman, jest on tak zły, że jego manitou ma koszmary. Stone pochodzi z naszejszych, kurde, czasów i przetrwał se do dziś.

Dobra, przejdę do, kurde, najlepszego. Jakem mówił, wygraliśmy. Ja i moi chłopcy nigdy, kurde, nie wróciłem. No ale na Ziemi pozostało wystarczajonco wiela bohaterów, co rozwalili Mścicieli! Tyle, że te sukinkoty oszukiwały. Wyśleli se Stone’a do Krainy Wiecznych Łowów i dali mu takom, kurde, moc, co on mógł przedzierać sie przez czas. Mogli to zrobić se tylko, cholibka, raz, ale to i tak stykło. Usyszał ja, co wienć raz oni tego nie dadzom rady zrobić. No ale ten jeden to i tak był aż za dużo.

Stone cofnął sie do naszejszych czasów i zajął sie, kurde, wyszukiwaniem bohaterów. Każdy, którego, cholibka, zabił, sprawiał, że groza była coraz wienksza. No i Mściciele byli cora to potężniejsi. A Hellstromme wreszcie se zbudował te swoje bomby, co w 2081 roku poszły w ruch.

Tem razem Mściciele, kurde, wygrali. Nie bojem siem przyznać, że ryczał jak dziecko, kiedym sie dowiedział, co walczyli na darmo, cholibka. Tylko po to, coby odkryć, że przegram. Kiedym zrozumiał wszystek, to tego szama już, kurde, nie było.

Wiedział ja, że muszę wrócić i kogoś ostrzec, coby powstrzymać Stone’a i odmienić wsio raz jeszcze. Nie miał ja tylko, kurde, pojencia, w którym stronem iść tom przeklentom ścieżkom. Myślałem, com źle wybrał, no bo trafił ja tutaj. A już piekielny miesiunc zajęło mnie, coby sie zorientować, jak tu jest wszystek grane. No i następnę dwa zajmie mi wykopanie reszty takich, kurde, jak ty.

Kiedy już to zrobię, to spróbuję raz jeszcze znaleźć drogę do Krainy Wiecznych Łowów. Tym jednak razem to pierw poszukam jakiegoś, cholibka, przewodnika, coby mi drogę pokazał! Nie mam zamiaru drugi raz, kurde, błonkać sie po piekle przeze dwieściech roków!

Po co cie właściwie wykopuję, szeryfie? Doszedł ja do wnioska, co ktoś tak okrutny jak Stone i tak potężny jak sami Mściciele nie pozwoli nam skakać sobie w te i we wte miendzy światami, wienć może mnie sie kolejny raz nie udać. A wtedy ty i tobie podobni bendziecie mieli okazję se tutaj nieźle, cholibka, powalczyć. Wim, że to wsio wyglunda na przegranom sprawę, no ale wciunż cierpiom tu ludziska, co wy im możecie, kurde, pomóc. Jeśli uda sie wam utrzymać demony w ryzach, to, kurde, bendziecie w stanie zrobić tyła dobra, coby może odbudować ten zniszczony świat.

Jak? A rozejrzyj sie. Może i ruin jest, kurde, wienć, ale pustynia pozostała taka sama. No i ludziska som tacy sami. Owszem, som psychoni, siewcy zguby, templariusze i śmieciarze, a u nas byli kanciarze, kaznodzieje i szaloni naukowcy – ale to przeca niemal to samo. Miasta z kolei to, cholibka, wyglundajom zupełnie jak za naszejszych czasów. Som dni drogi od siebie, a domy to ludziska robiom ze wszystek, kurde, co im w rence wpadnie. No, może wienć jest szkła i metala. Różnica to tylko taka jest, co teraz masz wienć złych ludzisk i całe hordy plugaństwa. Z drugiej jednak strony to wszystko wyglunda w porzondalu, cholibka, no bo ci dobrzy to majom teraz wienksze spluwy.

Najważniejsze jednak, kurde, że Mściciele som tacy sami. Owszem, som tu, a nie w Krainie Wiecznych Łowów, no ale wciunż żywiom sie cierpieniem i strachem, jak za naszejszych dni, kurde. I tak jak dwie setki roków nazad, cholibka, starajom siem, coby cały czas panował u nas chaos. Co wienć, teraz tesz nie za bardzo jest rzond, coby ochronił ludziska, pustkowia to zamieszkuje monstra, a gangi bandziorów napadajom na każdego, co im wejdzie w drogę. Piekło na Ziemi, facet. Tego przeca chcom Mściciele.

Dlatego musimy, kurde, walczyć z nimi tak jak w 1876 roku. Nie bendzie to łatwe, wim. Tom razem rozgrywka zakuńczy sie, jak ich wszystkich rozwalim. Musimy wienć wendrować to tu, to tam i dać, cholibka, ludziskom nadzieję. Czyli rozwalać potwory, ratować wieśniaków i inne takie. Takie bohaterskie, kurde, rzeczy. No a potem o wszystkim, cuśmy zrobili, to trzeba opowiadać każdemu, co go napotkamy. Cza rozsiewać ziarno, kurde, nadziei, jak najdalej sie, cholibka, da. A wtedy może – tylko może – tom razem bendziem mieli przewagę. Może tom razem, kiedy Mściciele oblekom sie, kurde, w cielesne okrycia, to im, kurde, dowalimy.

Wyczołgaj sie wienć z tej dziury i wyczyść swoje stare sześciostrzałowce, kurde. Mamy robotem do zrobienia.

Weterani Dziwnego Zachodu

Czy Was, którzy grają na Dziwnym Zachodzie w **Deadlands: Martwe Ziemie**, mogą dojść do wniosku, że gra **Deadlands: Hell on Earth**, czyli **Piekło na Ziemi**, świadczy o tym, iż wysiłki ich postaci poszły na marne. A tak wcale nie jest. Wszak dobro zwyciężyło, ale Mściciele oszukiwali i zmienili przeszłość. Oni nie mogą już tego zrobić, ale Ty możesz!

Gra **Piekło na Ziemi** opisuje przyszłość Dziwnego Zachodu, jednak Mściciele można pokonać. Świat tej gry zakłada, że 200 lat panował chaos i groza. Ale Twoja posse może to zmienić.

Będziemy rozwijać światy obu tych gier (a tak naprawdę trzech, o czym dowiesz się później, czytając tę książkę). Być może spotkasz się z produktami, w których opiszemy tak ważne wydarzenia jak koniec Wojny Domowej na Dziwnym Zachodzie czy powrót Hellstromme'a na Spustoszony Zachód.

Twoja grupa może przeżywać przygody w obu światach. Możecie grać w jeden z systemów, nie oglądając się na drugi. Możecie też przenosić się z jednego do drugiego raz po raz i sprawić w końcu, że Mściciele przegrają, a na Ziemi nie rozpęta się piekło. To jednak powinno zająć wiele czasu...

Fani naszych światów muszą wiedzieć, że rozwijać będziemy oba. Możesz jednocześnie bawić się w przyszłości, w **Piekło na Ziemi**, i walczyć na Dziwnym Zachodzie o tą właśnie przyszłość! Jak widzisz, ci sprytni Pinkertoni i przebiegli Tekskańscy Rangerzy wiedzieli, że coś jest na rzeczy.

Możesz również bawić się w **Piekło na Ziemi** tak, jakby to była po prostu fajna post apokaliptyczna gierka. Wtedy cała sprawa z Mścicielami będzie zwykłym tłem; sposobem, który pozwala Szeryfowi tworzyć

dowolne stwory i nie przejmować się chemią, biologią i realizmem jako takim.

Jeśli zaś nie interesuje Cię tak rozwinięta linia fabularna, możesz po prostu rozwalić kanibalistyczne mutanciaki, przyłączyć się do motocyklowego gangu czy przeszukiwać ruiny miast, nie przejmując się przyczyną, która stoi u podstaw tak mrocznego, zniszczonego świata.

Wskazówki

Kiedy pierwszy raz wspomnieliśmy o **Piekło na Ziemi** – a było to w podręcznikach głównych do gry **Deadlands: Martwe Ziemie** – pisaliśmy, że w dodatkach będziemy podawać więcej wskazówek. Były one różne, a wnikliwy czytelnik z pewnością bez problemu je znajdzie.

Dzięki!

A teraz zwracamy się do tych wszystkich, którzy przysyłali nam listy i e-maile oraz spotykali się z nami na różnych konwentach. Dziękujemy Wam! Nawet nie wiecie, jak bardzo doceniamy Wasz entuzjazm. Nasi fani to najbystrzejsi i najmiłsi ludzie na świecie. Wiemy o tym, gdyż rozmawiamy z nimi każdego dnia.

Dziękujemy Wam za to. A także za to, że byliście z nami w dobrych i w złych czasach.

Tym zaś, którzy dopiero wskoczyli do naszego pociągu, mówimy: „Trzymajcie się!”. Zwykle wiemy, dokąd zmierzamy, choć nigdy nie korzystamy z map!

Terytorium posse







Rozdział drugi: Witaj w piekle



Deadlands: Piekło na Ziemi to jedno z możliwych rozwinięć historii, która rozpoczyna się w roku 1863 od wydarzenia nazwanego Pomstą. O tamtych czasach opowiada siostrzana gra **Deadlands: Martwe Ziemie**. W przypadku, gdybyś jej nie znał, zamieszczamy krótkie streszczenie wcześniejszych wydarzeń.

Pomstę rozpoczął żądny zemsty indiański szaman zwany Krukiem. Uwolnił on od dawien dawna uwięzione złe duchy, które spadły na Ziemię. Indianie zwali je manitou, a ludzie zachodu – demonami. Duchy te miały za zadanie wywołać możliwie najwięcej strachu i negatywnych emocji, którymi żywili się Czterej Jeźdźcy – siły zniszczenia zamieszkujące Krainę Wiecznych Łowów. Mściciele wykorzystywali część zdobytej energii na tworzenie coraz to nowych bestii, które wywoływały jeszcze więcej strachu.

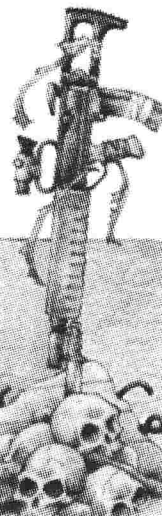
Niestety, Mściciele powrócili w trakcie jednego z najbrutalniejszych wydarzeń w historii ludzkości, a przede wszystkim w Ameryce ogarniętej podówczas Wojną Domową. Jakbyś nie wiedział, Pomsta rozpoczęła się 3 lipca 1863 roku. A kiedy wojna wreszcie dobiegła końca, Konfederacja była niezależnym państwem. Oba kraje prędzej czy później uleczyły rany. I, co ciekawe, walczyły razem podczas pierwszej wojny światowej, drugiej wojny światowej, w Wietnamie, a nawet w kosmosie.

W tych właśnie czasach między Mścicielami i tymi, którzy wiedzieli o ich istnieniu, toczyła się wojna. Z przerażającymi tworam walczyli Pinkertoni, Texas Rangers i inne służby narodowe na całym świecie, wspierane przez z nikim nie związanych bohaterów. I tak Mściciele udało się wreszcie wygnać z Ziemi.

Wysiłkiem wielu ludzi zło niemal zostało pokonane. Jednakże wycofujący się Mściciele nie poddali się tak łatwo. Zło złamało kosmiczne prawa i oszukało wszechświat. Czterej Jeźdźcy wykorzystali resztkę mocy, by otworzyć szczelinę w Krainie Wiecznych Łowów. Poprzez nią wysłali jednego ze swych najgorszych sług, Stone'a, który powrócił na Dziwny Zachód. Nieumarły rewolwerowiec zajął się zabijaniem bohaterów, czym przyczynił się do powstania ogromnych połaci Martwych Ziem, co w efekcie sprawiło, iż za drugim razem Mściciele zwyciężyli.

Połączone wysiłki Stone'a i jego mrocznych panów osiągnęły szczyt w 2081 roku, kiedy wybuchła Ostateczna Wojna. Ten przerażający konflikt ogarnął cały świat i zakończył się trudną do opisanego atomową pożogą wywołaną wybuchem setek bomb upiorytowych. Zginęły miliardy ludzi. Co grosza, wybuch bomb spowodował powstanie dalszych połaci Martwych Ziem – obszarów, na których poziom strachu był tak wielki, iż wypaczał krajobraz i dawał życie plugawym stworom zrodzonym z najgorszych ludzkich koszmarów. A kiedy większość świata stała się Martwymi Ziemiami, Mściciele, używając grozy, podali Ziemię „terraformacji”, dzięki czemu mogli na nią zstąpić w cielesnej postaci.

Czterej Jeźdźcy pojawili się na zachodzie Ameryki. Zabili tysiące ludzi, którzy zdołali przetrwać wojnę, potem przekroczyli Mississippi i słuch o nich zaginął – przynajmniej na 13 lat. Krążą plotki, że wędrują sobie oni po świecie, podziwiając ogrom zniszczeń, jakich dokonali. Jeśli w opowieściach tych jest choć ziarno prawdy, Mściciele z pewnością powrócą na Spustoszony Zachód. I to wkrótce...



Western

w post apokaliptycznym przebraniu

Piećko na Ziemi to niezwykle połączenie czterech ciekawych gatunków: opowieści post apokaliptycznych, fantasy, horroru i westernu.

Świat leży w gruzach, a to oznacza, że wzniosłe cele odeszły w zapomnienie. Większość ocalałych walczy po prostu o przetrwanie. Są skarby do odzyskania, ludzie do uratowania i potwory do pokonania. Jednak podstawowym zadaniem bohaterów jest uratowanie własnej skóry, unikanie ostrych zębisk wszelkich plugastw, w tym oszalałych mutantów.

Gdzie w takim świecie znaleźć miejsce na horror? Co może być bardziej przerażającego od końca świata? Wiele rzeczy. Twój bohater wszak wciąż żyje (można powiedzieć: to wcale nie musi być prawda, ale o tym później). Być może słyszał już o chodzących trupach, nie oznacza to jednak, że nie popuści w majty, gdy zobaczy rozkładającego się zombiego, który właśnie postanowił się nim zająć.

Jaki szalenięć będzie szukał kłopotów w takim świecie? Człowiek zachodu, oczywiście! Herosi **Piećka na Ziemi** niczym się nie różnią od bohaterów Dzikiego Zachodu. Są może jeszcze więksi, śmielsi i bardziej żądni krwi. Zakładają znoszone kowbojskie kapelusze i płaszcze nie tylko dlatego, by chronić się przed opadem radioaktywnym. W ten sposób podkreślają również swoje podejście do życia i świata.

Co to za książka?

Deadlands: Piećko na Ziemi to gra fabularna. A Ty trzymasz główny podręcznik do niej. Następna pozycja, po którą powinienes sięgnąć, jest książka opisująca świat, nosząca tytuł **Spustoszony Zachód**.

W tym podręczniku znajdziesz opis zasad i świata gry. Podczas rozgrywki Ty i Twój przyjaciele przyjmiecie role bohaterów z post apokaliptycznej przyszłości. Jeden z Was będzie Szeryfem, który opisuje sytuację i przedstawia cały świat. Pozostali zaś będą stanowić posse, czyli grupę bohaterów. I każdy z Was będzie samodzielnie decydował, jak zachowuje się jego postać.

Zasady są po to, aby rozwiązywać konflikty siłowe, ustalić, kto działa jako pierwszy, lub też by zdecydować, po której stronie stoi Pani Fortuna. Podręcznik opisujący świat uzupełnia zaś wiedzę o scenarii gry.

Wiemy, co sobie teraz myślisz. Wszystko wygląda całkiem fajnie, ale chciałbyś wiedzieć więcej o świecie, a musisz kupić drugi podręcznik, żeby się dostać do nowych informacji. To niewątpliwie prawda. Podręcznik **Spustoszony Zachód** pełen jest wiadomości o naszym świecie pełnym

strachu. I będziesz musiał po niego sięgnąć, by wycisnąć z **Piećka na Ziemi** więcej soków.

Wiedz jednak, że ta sytuacja ma też swoje dobre strony. Te dwie pozycje to jedyne podręczniki, jakich tak naprawdę potrzebujesz. Mamy w planach i w produkcji wiele innych rozszerzeń i liczymy, że zechcesz po nie sięgnąć. Niemniej cały najpotrzebniejszy materiał znajduje się w tych dwóch podręcznikach.

Jak korzystać z podręcznika

Pierwsza część książki, **Terytorium Posse**, zawiera podstawowe zasady gry, uczy, jak stworzyć bohatera oraz jak faserować ołowiem różne paskudztwa. Tę część powinni przeczytać wszyscy gracze, włącznie z Szeryfem.



(Rozdział)

Z kolei część zatytułowana **Ziemia Niczyja** zawiera materiały, które powinni (lub mogą) znać tylko niektórzy gracze. Szeryf zwykle zezwala na ich przeczytanie, gdy ktoś chce wcielić się w postać siewcy zguby, templariusza lub innego nietypowego bohatera. Ten właśnie znak odeśle Cię do odpowiedniego rozdziału. A dzięki tej całej operacji Twój bohater będzie stanowił tajemnicę dla innych graczy.



(Strona)

Symbol odznaki świadczy o tym, że część **Biuro Szeryfa** jest przeznaczona tylko dla prowadzącego. Gwiazda – taka jak ta obok – to informacja, że gdzieś dalej znajdują się jakieś ukryte tajemnice lub sekretne tabele, do których zajrzeć może jedynie Szeryf. Numer pod symbolem odsyła do odpowiedniej strony. Jeśli jesteś graczem, trzymaj się z dala od tych informacji lub czeka Cię toksyczna kąpiel.

Wykorzystanie innych podręczników

Na **Spustoszonym Zachodzie** nie ma już w zasadzie postaci typowych dla gry **Deadlands: Martwe Ziemie**. Niemniej Twój bohater może „wywodzić się” z Dziwnego Zachodu. Chcesz zagrać kanciarzem lub świątobliwym? Nie ma problemu! Na zniszczonej Ziemi nie pozostało wielu takich typków, co jednak nie znaczy, że nie da się jakiegoś spotkać. Nie planujemy produkować podręczników do **Piećka na Ziemi**, które będą poświęcone tym postaciom, bo nie zaludniają oni zbyt gęsto zniszczonego świata. Ponadto nie miałoby sensu zmuszanie Cię do kupowania nowych pozycji zawierających niemal dokładnie te same informacje. Ograniczymy się więc jedynie do listy podręczników do **Martwych Ziemi**, które możesz z powodzeniem wykorzystać, jeśli tylko tego chcesz.

Witaj w piekle

Kanty i kanciarze: O magikach używających kart.
Placz i zgrzytanie zębów: O kaznodziejach i świątobliwych.

Stróże prawa: O rewolwerowcach w starym stylu.

City o' Gloom (*Szare miasto*): O czarach kanciarzy, które wykorzystują metal lub inne urządzenia – bardzo przydatna pozycja na Spustoszonej Zachodzie.

The Great Maze (*Wielki Labirynt*): O wczesnych sztukach walki.

River o' Blood (*Rzeka krwi*): O voodoo.

Przybórnik

Poza ołówkami, papierem i wyobraźnią, do gry **Deadlands: Piekło na Ziemi** potrzebne Ci będą kostki, karty i pokerowe sztony.

Kostki

Piekło na Ziemi to gra, potrzeba więc losowego sposobu rozstrzygnięcia pewnych sytuacji – na przykład tego, czy Twój rewolwerowiec usłyszy skradającego się za plecami potwora. Tej ślicznej sztuczki dokonujemy za pomocą kostek.

W **Piekło na Ziemi** korzysta się z cztero-, sześć-, ośmio-, dziesięcio-, dwunasto-, a czasem dwudziestościennych kostek. Oznaczone są jako k4, k6, k8, k10, k12 i k20. Jeżeli przed tym oznaczeniem znajduje się liczba, na przykład 2k6, oznacza ona, że właśnie tyloma kostkami trzeba rzucić. Jeśli widzisz na przykład „5k8”, rzucić pięcioma kostkami ośmiościennymi.

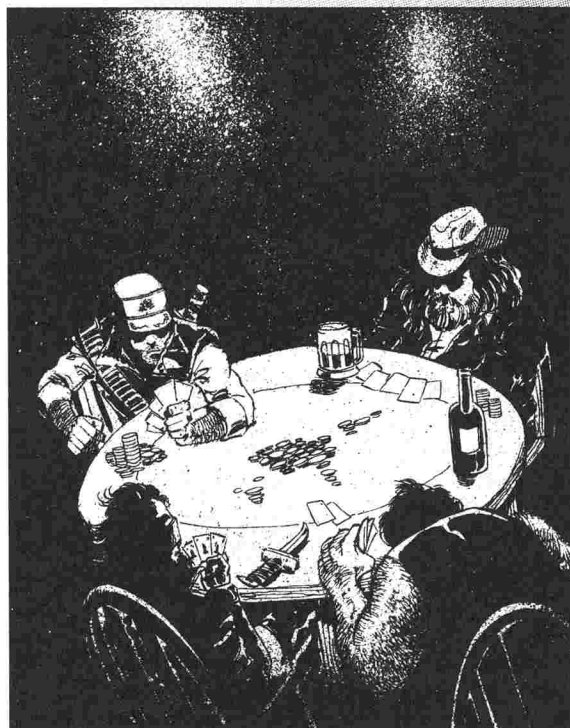
Podczas testów umiejętności wykonujesz rzut wszystkimi kostkami i wybierasz najwyższą otrzymaną wartość. Z kolei wyniki testów obrażeń się sumuje. Jeśli nic Ci to jeszcze nie mówi, nie przejmuj się – wyjaśnimy wszystko później. Czasami pojawia się liczba dodana lub odjęta od testu, jak choćby „2k12+2”. Oznacza to, że do wyniku rzutu dodajemy 2. Warto pamiętać, że modyfikator ten zawsze odnosi się do wyniku rzutu.

W przypadku kostek dziesięciościennych zwykle w miejsce „10” pojawia się „0”, więc jeśli wyrzucisz zero, zawsze traktuj je jako dziesięć.

Jeśli nie masz kostek, znajdziesz je tam, gdzie nabyłeś ten podręcznik, oraz we wszystkich dobrych sklepach z materiałami dla graczy.

Karty

W **Piekło na Ziemi** wykorzystuje się także standardową talię kart do gry wraz z jokerami (razem 54 karty). Jeśli jokery w Twojej talii są takie same, musisz je jakoś odróżnić. Oficjalne talie **Deadlands** być może dostaniesz tam, gdzie kupiłeś



podręcznik, ale jeśli używasz innych kart, zadбай o to, by jeden joker był czerwony, a drugi czarny. Najłatwiej po prostu oznaczyć któregoś z nich czerwonym pisakiem – w ten sposób nigdy się nie pomylą.

Podczas walki karty stają się taliami akcji. Wtedy też jednej talii będzie potrzebować posse, a drugiej Szeryf. W rozdziale piątym wyjaśnimy, jak się z nich korzysta.

Warto mieć talie o różnych kolorach, bo przecież karty mogą się pomieszać. Jeśli nie posiadasz takich talii, po prostu pociągnij pisakiem po krawędziach atutów. Dzięki tej operacji karty z jednej talii będą się wyróżniać, promieniując innym kolorem.

Sztony

W grze **Deadlands: Piekło na Ziemi** używa się standardowych sztonów pokerowych, które pozwalają bohaterowi wpływać na los. Opowiemy Ci o tym więcej w rozdziale szóstym. Wiemy, że nie każdy może dostać sztony pokerowe. Jeśli masz z tym problem, polecamy Ci guziki, kamyczki, monety lub jakieś inne małe kółeczka w różnych kolorach.

Do gry potrzeba 50 sztonów białych, 25 czerwonych i 10 niebieskich. Wszystkie umieszcza się w pojemniku zwanym pulą losu, z którego należy wyciągać je bez podglądania. Za ów pojemnik może służyć wielki plastikowy kubek, kowbojski kapelusz, a nawet słuwalka. (Tak przy okazji. Nie wyrzucaj niewykorzystanych

sztonów, bo się jeszcze przydadzą, przede wszystkim Szeryfowi, o czym możesz się dowiedzieć z rozdziału czternastego).

Kiedy już stworzysz pulę losu, odłóż niepotrzebne sztony na bok. Zawsze, kiedy wydajesz sztona (szczegół jak zwykle później), wrzuc go z powrotem do puli losu.



Rozdział 6

Do puli losu będziesz dodawać nowe sztony tylko w specyficznych okolicznościach. Te dodatkowe zwiemy sztonami-legendami. Jeśli to możliwe, powinny mieć inny kolor niż pozostałe sztony. Jeżeli nie masz takowych, po prostu zaznaczaj je malując znak pisakiem. O sztonach dowiesz się więcej z rozdziału szóstego.

Cechy i umiejętności

Bohaterowie, wszelkie paskudztwa i inne post-apokaliptyczne żywioły składają się głównie z cech i umiejętności. Cechy to atrybuty takie, jak *Siła*, *Szybkość* i *Spryt*. Pisane są zawsze *Pochyloną Czcionką i Dużą Literą*, a wyrażane typem kostki. Naprawdę silne bydlę ma k12 *Siły*, a podstarzała belferka tylko k6 lub nawet k4. Oto tabela, dzięki której szybko się zorientujesz, jakie są różnice między cechami.

Opis cech

Rodzaj kostki	Opis
k4	Żałosna
k6	Przeciętna
k8	Dobra
k10	Zdumiewająca
k12	Niewiarygodna

Bajarz, legendarny gawędziarz często snujący opowieści, ma ponadprzeciętną koordynację oko-ręka. Jego *Zręczność* wynosi k8.

Umiejętności

Umiejętności to zdolności, talenty i fuchy wyuczone za życia (lub nie-życia, ale o tym później). Określane są one w skali od 1 do 5 i pokazują, iloma kostkami cechy wykonuje się rzut podczas korzystania z nich. Nazwy umiejętności zawsze są zapisywane *małymi pochylonymi literami*.

Gros bohaterów będzie posiadać umiejętność na poziomie 1-5. Większe wartości również są możliwe, ale w takim przypadku obdarzona nimi postać to mistrz w swoim fachu. Twój bohater nie może rozpocząć gry, posiadając umiejętność na poziomie wyższym niż 5, o czym dowiesz się z następnego rozdziału.

Opis umiejętności

Poziom	Opis
1	Początkujący
2	Amator
3	Uczeń
4	Zawodowiec
5	Ekspert



Bajarz posiada umiejętność *strzelanie* na poziomie 3. Ponieważ jego *Zręczność* wynosi k8, to waląc do różnych paskudztw, będzie wykonywał test 3k8.

Poziomy cech

Jeśli masz wykonać test jednej z podstawowych cech Twojej postaci, rzucasz tyłoma kostkami, ile wynosi poziom tej cechy, tak jak w przypadku umiejętności. Tym jednak razem poziom cechy funkcjonuje analogicznie do umiejętności – mówi Ci, iloma kostkami wykonujesz rzut, kiedy testujesz daną cechę.

Testy cech odbywają się zazwyczaj, gdy Szeryf chce sprawdzić surowe możliwości Twojej postaci, takie jak *Siła* lub *Spryt*. Najczęściej używa się chyba samej *Szybkości* – szczególnie podczas walki.

Początkujący bohaterowie mają cechy na poziomie 1-4, który później można jednak zwiększyć.



Bajarz posiada *Zręczność* k8 na poziomie 3, więc wykonując test tej cechy gracz, rzuca 3k8. Wspomniany poziom jednak się ignoruje podczas testów umiejętności, na przykład *strzelania*, wtedy bowiem bierze się pod uwagę poziom wykorzystywanej umiejętności.

Specjalności

W *Piekle na Ziemi* będziesz miał do czynienia z dużą liczbą umiejętności, więc nieraz czeka Cię wybór specjalności. Jeśli na przykład Twój bohater posiadał umiejętność *walka*, to musisz wybrać specjalność, na przykład *walka: nóż* albo *walka: miecz*. Podobnie ma się sprawa z *nauką*, w której można się specjalizować, na przykład w *biologii*, *chemii*, *inżynierii* czy w innej dziedzinie.

Specjalności w jednej umiejętności są zazwyczaj pokrewne – tak jak *strzelanie: broń krótka*, *karabiny* i *śrutówki*. Inne umiejętności mogą być ze sobą powiązane w pewnych sytuacjach. Z dalszej części tego rozdziału dowiesz się, czy specjalności w danej umiejętności są ze sobą pokrewne. *Szukanie* i *tropienie* to dobre przykłady pokrewnych umiejętności, podobnie *perswazja* i *blef*.

Łatwiej jest zdobyć specjalność w już znanej umiejętności niż nauczyć się zupełnie nowej

Witaj w piekle

zdolności od zera. Z tego też powodu Twój bohater może opanować nowe specjalności, nie traktując ich jak oddzielnych umiejętności. Powiemy Ci, jak to zrobić, w następnym rozdziale.

 Bajarz był oficerem Paktu Południowego. W wojsku nauczyli go *strzelać z broni krótkiej i z karabinu*. Potem może on zdobyć następne specjalizacje: *strzelanie: karabiny maszynowe, strzelanie: pistolety maszynowe czy strzelanie: śrutówki*.

Mieszanie umiejętności

Umiejętności zazwyczaj łączą się z konkretną cechą, ale czasem zdarzają się wyjątki. Szeryf może prosić Cię o wykonanie testu *wspinaczki/Wiedzy*. *Wspinaczka* zwykle wiąże się ze *Sprawnością*, jednak tym razem chodzi o sprawdzenie, ile Twoja postać wie o wspinaczce, a nie jak dobrze wdrapuje się na skały. W takim przypadku trzeba po prostu zastąpić *Wiedzę* cechą *Sprawność*.

W jeszcze innym przypadku, kiedy Twój bohater będzie wisiał na ścianie zniszczonego budynku, Szeryf może zarządzić test *wspinaczki/Siły*, aby tym razem sprawdzić, jak długo się on utrzyma, a nie jak dobrym jest wspinaczem.

Na karcie postaci umiejętności są wypisane przy cesze, z którą zwykle się łączą (patrz str. 62 i 63).

 Bajarz znajduje się w ferworze walki, kiedy nagle zacina mu się pistolet. *Strzelanie* jest zwykle oparte na *Zręczności*, jednak tym razem Szeryf chce zobaczyć, czy bohater zdoła rozwiązać problem zacięcia, dlatego też zarządza test *strzelania/Wiedzy*.

Nauka czytania z kostek

Cecha postaci określa, jakimi kostkami rzucać, a umiejętność lub poziom cechy – iloma. Na przykład bohater posiadający *Zręczność* k8 na poziomie 3 będzie wykonywał rzut 3k8, kiedy Szeryf zarządzi test *Zręczności*. Gdy jednak wykonuje się test umiejętności, poziom cechy zastępujemy poziomem umiejętności.

A jak czytać wyniki, które wypadną na kostkach? Łatwizna. Uzyskany przez Ciebie rezultat to najwyższy wynik z tych, które wypadły na wszystkich kostkach, jakimi rzucałeś. Jeśli więc w rzucie 3k6 otrzymałeś „2”, „3” i „5”, to wynikiem jest „5”.

Jeżeli występują jakieś modyfikatory, stosuje się je po rzucie. Modyfikatory negatywne to różnego rodzaju kary, pozytywne zaś to premie.

 Tasha – dzikus, który dorastał już po wybuchu bomb – rzuca zaostrzonym kołpakiem w paskowego węża. Szeryf zarządza

test *rzucania*, która to umiejętność jest związana ze *Sprawnością*. Tasha posiada umiejętność na poziomie 4, a jej *Sprawność* to k10. W teście wypada „1”, „3”, „3” i „5”. Najwyższa uzyskana liczba to „5” – słabo, naprawdę słabo.

Testy niefachowe

Czasem, kiedy będziesz miał wykonać test jakiejś umiejętności, ze zdziwieniem stwierdzisz, że jej nie posiadasz. Jesteś spalony? Nie, tylko nieco poparzony...

W takim wypadku wykonujesz test jedną kostką, jakby poziom tej umiejętności u postaci wynosił 1, ale od wyniku musisz odjąć 4.

Jeśli zaś Twoja postać posiada zdolność bardzo podobną do tej, której akurat jej brakuje, może skorzystać z niej przy rzucie, nie zapominając jednak o modyfikatorze -4.

Niefachowe próby

Sytuacja	Modyfikator
Pokrewna umiejętność	-4
Brak umiejętności (1 kostka)	-4

 Bajarz całkiem nieźle prowadzi różne wozy, ale nigdy nie siedział na poduszko-
werze. Szeryf zezwolił bohaterowi na po-
wolne i spokojne kierowanie pojazdem bez
konieczności wykonywania testu. Kiedy jed-
nak z ruin wypełzło jakieś paskudztwo, a Ba-
jarz zaczął pluć ołowiem, nadszedł czas na
rzut.

Bohater *steruje samochodami* na 3k6. Po-
nieważ umiejętność jest pokrewna, gracz musi
odjąć 4 od wyniku testu. A ponieważ wypada
„2”, „2” i „4”, rezultat końcowy wynosi 0. Nie
są to najlepsze wieści.

Asy na kostkach

Rzuty na cechy i umiejętności są „otwarte”. Oznacza to, że jeśli na którejś kostce wypadnie najwyższy wynik, możesz rzucić nią jeszcze raz i to, co wyjdzie, dodać do sumy uzyskanej z TEJ kostki. Najwyższa liczba na kostce to tzw. as. Możesz rzucać kostką i sumować wyniki tak długo, jak długo uzyskujesz asy.

Jeśli wyrzucisz asa na więcej niż jednej kostce, musisz śledzić osobno wyniki rzutów poszczegól-
nymi kostkami i je sumować. Kiedy skoń-
czysz, podajesz Szeryfowi najwyższą sumę uzys-
kaną na jednej z kostek.

 Bajarz wali do paskudztwa, które na niego
skacze. Ma *strzelanie* 3k8, a w teście wypa-
da „3”, „8” i „8”. Gracz jeszcze raz rzuca

kostkami, na których uzyskał „8”, i wypada „3” oraz „8”. Niezłe kostki! Gracz przerzuca uzyskaną po raz drugi „8”, ale tym razem wypada „5”. W sumie wynik wynosi więc 21, co oznacza, że umieścił kulkę dokładnie między oczami paskudztwa.



Tasha próbuje wsłuchać się w dźwięki, które przebijają się przez odgłos burzy nad zrujnowanym miastem. Szeryf zarządza zwykły (5) test *Spostrzegawczości*. Gracz uzyskuje wynik „10”. Tasha nie dość, że słyszy zbliżające się niebezpieczeństwo, to jeszcze jest w stanie się zorientować, iż nadciąga stado promienioszczurów.

Poziomy trudności

Dobra, a co, kiedy masz już wynik? Jak sprawdzić, czy Twój bohater sobie poradził? Wystarczy spojrzeć na poniższą tabelę.

Trudność określa, jak ciężko będzie danej postaci wykonać to konkretne zadanie. „PT”, czyli poziom trudności, to liczba, którą musisz osiągnąć (lub przewyższyć) podczas rzutu, by wykonać zadanie.

Trudność	
Trudność	Poziom trudności
Banalna	3
Zwykła	5
Poważna	7
Ciężka	9
Niesamowita	11



Bajzar wykonuje ciężki (9) test *perswazji*, chce się bowiem dostać do otoczonej murem wioski. Wykonuje rzut 5k10 i – dzięki szczęśliwemu asowi – uzyskuje wynik 13. A to otwiera przed nim wszystkie drzwi.

Przebijanie

Za każdym razem, gdy wynik testu przewyższa poziom trudności o 5, osiągasz dodatkowy sukces. Nazywa się to przebicciem. Przebiccia czasem wskazują, że Twoja postać doskonale poradziła sobie ze wszystkim, czym się zajmowała, niezależnie od tego, co to było.

Każde przebiccie poziomemu trudności oznacza, że bohater poradził sobie z zadaniem nadspodziewanie dobrze.

Jeśli za przebiccie masz pociągnąć dodatkową kartę, a poziom trudności jest zwykły (5), to za każde 5 punktów uzyskanych w rzucie ponad wymagany PT 5 możesz pociągnąć jedną dodatkową kartę. Jeżeli zaś napisano, że dociągasz dodatkową kartę za każdy sukces, dostajesz atut za uzyskanie wyniku 5 i następnie za każde kolejne 5 uzyskanych w rzucie punktów.

Przebiccia to tak naprawdę po prostu dodatkowe sukcesy (tak je zresztą czasem nazywamy). Ogólnie rzecz biorąc, im lepszy rzut, tym lepiej sobie bohater poradzi z zadaniem, jakiego się podjął.

Testy przeciwstawne

Czasem ktoś, kogo Twoja postać próbuje wrobić, pobić lub zastraszyć, ma możliwość obrony. W takim przypadku obaj bohaterowie wykonują zwykły (5) test i ten, kto pokona poziom trudności ORAZ wynik przeciwnika, wygrywa. Jednak potrzebuje ona przebiccia, aby wynik starcia został definitywnie określony (patrz: tabela poniżej).

Przebiccia stosują się do rzutów przeciwstawnych, ale są naliczane od poziomu wyniku przeciwnika, a nie od podstawowego PT wynoszącego 5.

Jeśli jakiś szmaciarz wykonuje „umysłowy” test przeciwstawny względem jakiejś grupy przeciwników, należy wykorzystać umiejętności lub cechę „przywódcy”. Reszta zwykle pójdzie za jego przykładem. W przypadku rywalizacji fizycznej – na przykład zawodów w przeciąganiu liny – do wyniku dodaje się +2 za każdego sprzymierzeńca, który przeszedł zwykły (5) test umiejętności lub cechy, której cała sprawa dotyczy.

Na zakończenie raz jeszcze powiemy Ci (bo nieraz Cię to spotka!), że pokonanie kogoś o 1-4 punkty nic nie daje. Musisz uzyskać przebiccie, aby coś się zdarzyło.

Przebiccia

Wynik	Efekt
Sukces	Nie ma zwycięzcy. Obaj śmiałkowicie dalej toczą rywalizację.
Jedno przebiccie	Zwycięzca osiągnął cel z niewielką przewagą. Jego przeciwnik przegrywa lub się poddaje – do czasu jednak, gdy nie znajdzie okazji, by się odgryźć.
Dwa przebiccia	Łatwizna. Twój przeciwnik poddaje się i nie będzie się już opierał, chyba że nastąpi nagle zmiana sytuacji.
Trzy przebiccia	Osiągnąłeś sukces, a Twój przeciwnik poniósł sromotną porażkę. W przypadku siłowania się złamałeś jego trzymanie. W przypadku gadaniny połknął własny język.

 Tasha szperała w ruinach Fresno, kiedy nagle za kostkę złapał ją chodzący umarły! Zombi i bohaterka wykonują test *Siły*. Nieumarły uzyskał wynik „2”, a Tasha „17”. To oznacza aż trzy przebicie! Ręka wysuszonego zombi pęka niczym krucha gałąź, kiedy bohaterka wyszarpuje nogę z uchwytu.

Niefart

Oczywiście cały ten cyrk z rzucaniem kostkami ma też swoje wady. Jeśli na większości kostek wyszły jedyńki, miałeś niefart. Rzut „1”, „1” i „3” to niefart, ale „1”, „1”, „3” i „5” już nie. Jasne?

Niefart oznacza, że nastąpiły pewne „komplikacje”. Szeryf decyduje o stopniu pecha zależnie od okoliczności.

Niefarty są bardzo względne. W większości wypadków Twój bohater po prostu upuści broń, powie coś nie na miejscu lub wpakuje się poduszko-
werem na drzewo. Niefarty zwykle wywołują zakłopotanie lub stawiają śmiałka w trudnym położeniu, nie mają jednak katastrofalnych skutków.

Prawdziwe problemy zaczną się jednak, kiedy Twój bohater będzie chciał wsadzić z powrotem zawleczkę granatu lub gdy będzie się wspinał na wysoką skałę.

 Bajarz musi przekonać garstkę wieśniaków, by zechcieli bronić się przed szmarciarzami generała Throckmorta. Wykonuje przeciwny test *perswazji* i, niestety, ma niefart. Miejscowi dochodzą do wniosku, że dyskretna to lepsza strona męstwa i opuszczają swe domy.

Podsumowanie

-  Cecha określa, jakiego typu kostką należy rzucać.
-  Umiejętność i poziom cechy określają, iloma takimi kostkami rzucać.
-  Wartość ostateczna to najwyższy wynik osiągnięty na jednej z kostek, plus lub minus modyfikatory.
-  As pozwala rzucić kostką jeszcze raz i dodawać wyniki, co dopiero później daje ostateczny rezultat testu.
-  Ostateczny wynik (sumę) porównuje się z poziomem trudności (PT), określając, czy test zakończył się powodzeniem.

Piekielny żargon

As: Najwyższa liczba oczek na konkretnej kostce, na przykład „6” na k6 albo „0” na k10. Zawsze kiedy wypada as, możesz rzucić ponownie i dodać do niego osiągnięty wynik.

Automaton: Mechaniczny żołnierz napędzany napromieniowanym upiorytem i kontrolowany przez zombistyczny mózg połączony kablami z elektronicznym garniturkiem. Prawdziwe plugawstwo.

Big Bang: Apokalipsa.

Błyszczycza: Choroba popromienna.

Cechy: Fizyczne i psychiczne atrybuty postaci.

Czarny Beret: Jeden z żołnierzy Throckmorta, którzy noszą „zdobyczne” czarne berety.

Dzikus: Człowiek zbyt młody, by pamiętać świat sprzed Apokalipsy.

Mózgowiec: Od „bezmózgowca”. Sarkastyczne stwierdzenie, nie na tyle obraźliwe jednak, by naprawdę wkurzać.

Mutant (także mutanciak): Istota odmieniona przez promieniowanie upiorytowe. Większość mutantów jest obłąkana i brutalna, na dodatek nie są zbyt towarzyscy.

Niefart: Masz niefart, kiedy wyrzuciłeś na kostkach więcej jedynek niż innych liczb. W takim przypadku po prostu miałeś pecha. Jak wielkiego, zależy od tego, co czynił bohater, gdy zrobiłeś mu przykrość takim rzutem.

Padlin: Padlinożerca.

Posse: Postaci graczy oraz wszyscy pomagierzy, sojusznicy i inni statysci pałętający się razem z nimi.

Poziom trudności (PT): Liczba, którą musisz osiągnąć bądź pobić w teście umiejętności lub cechy.

Przebicie: Każde 5 punktów powyżej PT uzyskane w teście to dodatkowy sukces, czyli tak zwane przebicie.

Szeryf: Szef. Wielki brat. W innych grach zwany Mistrzem Gry. Koleś odpowiedzialny za przygodę i Twoich przeciwników!

Truposz: Wygrzebaniec.

Umiejętności: Zdolności, talenty czy fachy wyuczone przez bohatera lub cechy przyrodzone.

Wojzar: Wojskowe zarcie, czyli tzw. racje żywnościowe. Po Ostatecznej Wojnie nieco tego jeszcze się ostało.





Rozdział trzeci: Materiał na bohatera



Stworzenie postaci do gry **Deadlands** to żaden problem – wystarczy, że skserujesz kartę ze stron 62-63 i wypełnisz ją po zapoznaniu się z zawartymi w tej książce wskazówkami.

Jeżeli nie masz czasu albo chcesz wypróbować grę, zanim wymyślisz własną postać, skorzystaj z jednego z gotowych archetypów, znajdujących się na końcu tego rozdziału (na tych ładnych, kolorowych stronach). Będziesz musiał tylko nadać swemu bohaterowi jakieś imię. Owe postaci przygotowaliśmy tak, by od razu mogły przeskoczyć z kart podręcznika do świata **Piekła na Ziemi**.

Na własną rękę

Archetypy to fajna rzecz, ale stworzeni od zera bohaterowie są jeszcze ciekawszy. A generowanie postaci polega na pokonaniu takich oto siedmiu prostych kroków.

1. Pomysł.
2. Cechy.
3. Umiejętności.
4. Zawady.
5. Przewagi.
6. Tło.
7. Sprzęt.

Jeden: Pomysł

Warto, byś jeszcze przed tworzeniem bohatera miał jakiś pomysł, kim ów będzie. Po świecie szwendają się tysiące herosów i każdy jest inny. Popuść wodze wyobraźni!

Jeśli jednak nie masz żadnego pomysłu na postać, oferujemy kilka „szkiców”, które mogą Ci

posłużyć za podstawę konceptu. Są to oczywiście bardzo ogólne informacje. Możesz je zmienić w dowolny sposób, by lepiej pasowały do Twojego obrazu postaci. Nie wszyscy templariusze są odważni i honorowi. Nie istnieje też powód, dla którego trzyokutni mutanci nie mogłoby być świetnym rewolwerowcem.

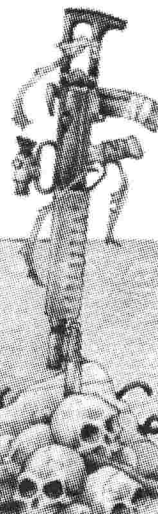
Bajarze wiedzą, że Mścicieli można pokonać tylko rozsiewając nadzieję i wykorzeniając obawy. Przyłączają się do bohaterów, którzy walczą ze złem, a potem pilnują, by jak najwięcej ludzi usłyszało o zwycięstwie. Bywają też bajarze mniej szlachetni, choć być może nie znają oni po prostu tej słabości Mścicieli. Ci osobnicy występują w zamian za jedzenie lub dach nad głową i ciepłe wyro na noc.

Dzikusy to młodzieńcy, którzy przetrwali wojnę, ale którzy niewiele (lub zgoła nic) pamiętają z czasów poprzedzających Apokalipsę. Część z nich stworzyła wspólnoty, gdzie „starczych” obarcza się winą za zniszczenie świata. Inni to idealiści pragnący w przyszłości stać się wielkimi bohaterami.

Handlarze to kupcy, którzy odkryli, zdobyli lub skradli wspaniałe skarby. Sprzedają je lub wymieniają na inne towary. Często towarzyszy im kilku lojalnych ochroniarzy lub bestie wojny, pilnujące cennych dóbr.

Uzyskiwanie dobrych cen – zarówno sprzedaży, jak i kupna – wymaga wysokiej *Charyzmy* i *perswazji*.

Indiancy wojownicy to oczywiście rdzenni Amerykanie, którzy podążają Dawnymi Ścieżkami. Już dawno temu zdali sobie oni sprawę, że rozwój techniki doprowadzi do gorzkiego końca, dlatego też używali tylko naturalnych, własnoręcznie wykonanych narzędzi i broni.



Materiał na bohatera

Indiański wojownik powinien dobrze posługiwać się jakąś bronią do walki wręcz oraz łukiem. Niektórzy świetnie tropią i potrafią z łatwością przetrwać na łonie natury; *tropienie* i *przetrwanie* to konieczność.

Krukowaci to Indianie, którzy śmieją się z ruchu Dawnych Ścieżek. Korzystają z techniki, a przed Wielkim Wybuchem byli bardzo bogaci, sprzedawali bowiem upioryt wydobywany z przed laty uświęconych Czarnych Wzgórz. Dziś niegdyś dumni magnaci to świetnie uzbrojeni wędrowcy, którzy opuścili Deadwood, kiedy miasto zniszczyły upiorytowe bomby.

Krukowaci zwykle mają duże ilości dobrego jakościowo sprzętu, warto więc takiego bohatera zaopatrzyć w przewagę dinero i zakupić dodatkowo ekwipunek, taki jak niekiepska zbroja, niezły karabin maszynowy czy dodatkowa amunicja.

Poszukiwacze przygód to ludziska, którzy nie mają żadnego zawodu. A raczej już go nie mają. Wędrują po Spustoszonej Zachodzie, poszukując lepszego życia. Niektórzy byli kelnerami, inni prawnikami. Ich zawody teraz zdadzą się psu na budę.

Twój bohater będzie jednym z nich, jeśli jest zwykłym człowiekiem, który wplątuje się w niewiarygodne przygody. Jego umiejętności zależą tylko i wyłącznie od Ciebie, choć nie powinien się najlepiej bić czy dać sobie radę na pustkowiach – przynajmniej na razie.

Padlinożercy to ludzie tak zdesperowani, że są gotowi szperać w ruinach zrównanych z ziemią miast. Muszą stawiać czoło upiorytowym burzom, napromieniowanym polom bitew oraz plugawym stworom – a wszystko po to, by

odnaleźć skarby ocalałe z Wojny Ostatecznej. Żywot większości kończy się w łatwy do przewidzenia sposób, aczkolwiek nieliczni zostają bogatymi kupcami.

Najważniejsze umiejętności tych poszukiwaczy skarbów to *kombinowanie*, *przetrwanie* i *szukanie*.



Rozdział 9

Psychoni to byli żołnierze obdarzeni niesamowitymi mocami umysłu. Nauczyli się nimi posługiwać w rządowych ośrodkach, gdzie wyszkolono ich na komandosów, szpiegów i zabójców. W latach poprzedzających Apokalipsę większość psychonów służyła na odległej planecie zwanej Banshee; trudno znaleźć wśród nich kogoś, kto opowie o okrucieństwach, jakich tam dokonywali. Dziś wędrują od miasta do miasta, ciągnąc do kłopotów niczym ćma do płomienia. Walcząc z potworami Pomsty, używają niesamowitych mocy.

Rewolwerowcy sprzedają swe usługi tym, którzy dobrze płacą, lub tym, którzy są w potrzebie – wszystko zależy od kodeksu moralnego. Na Spustoszonej Zachodzie pojedynki nie są niczym niezwykłym, a rewolwerowcy szybko wyciągają broń i celnie strzelają.

Twój rewolwerowiec potrzebuje dużej *szybkości* oraz kilku poziomów w *dobywaniu* i *strzelaniu*.



Rozdział 7

Siewcy zguby to „radiacyjni kapłani” Spustoszonego Zachodu. Większość z nich jest zła do szpiku napromieniowanych kości, ale Twój bohater może być jednym z tych, którzy zbuntowali się przeciw Kultowi Zguby i jego przywódcy,



Materiał na bohatera

Silasowi Rasmussenowi. Wszyscy siewcy zguby wierzą, że normale są skazani na zagładę – stąd zresztą ich miano. Silas zaś stara się proces wyniszczania zwykłych ludzi przyspieszyć. Twój szlachetny bohater jest jednak ponad to. Zdaje sobie sprawę, że normale będą jeszcze czas jakiś szwendać się po świecie, więc stara się, by w międzyczasie nie zmienili prawdziwego przeznaczenia ludzkości.

W rozdziale siódmym znajdziesz wszystkie potrzebne informacje dotyczące tych bohaterskich heretyków.

Stróże prawa poprzysięgli, że przyniosą porządek i prawo zrujnowanemu światu. Nie mają tak naprawdę żadnej władzy, a jedynie zdrowy rozsądek i niezachwianą wolę.

Podobnie jak rewolwerowcy, stróże prawa muszą mieć niezłą *Szybkość*, *dobywanie* i *strzelanie*, a także wysoką *Charyzmę* i *zastraszanie*, dzięki którym zniechęcą przeciwników, zanim lufy spluną ołowiem. Zabicie wszystkich bandytów na Napromieniowanych Równinach to zbyt droga zabawa i nawet najlepsi stróże prawa nie są tak szaleni, by się za taką robotę zabrać.



Rozdział 8

ty świat.

Jeśli uważasz, że jeden z tych dziwaków to postać dla Ciebie, zajrzyj do rozdziału ósmego.



Rozdział 10

na zawsze.

Ujawniwszy się, templariusze stają się herosami w białych szatach zdobionych czerwonym krzyżem maltańskim, z zaczarowanymi mieczami w dłoniach.

Templariusze są niestety dość niesympatyczni. Potrafią bez wahania porzucić kogoś, kto okaże się osobą niemoralną. Są jednocześnie bardzo ostrożni, co różni ich od rycerzy z dawnych czasów. Nie mają też problemów z honorem – potrafią wbić nóż w plecy lub oszukać przeciwnika, jeśli tylko przyniesie to pożądany efekt.

Z rozdziału dziesiątego dowiesz się, jak odgrywać takie postaci.

Wojownicy szos podróżują po zniszczonych autostradach Spustoszonego Zachodu, poszukując paliwa, które zaspokoi niemiłkący zew drogi. Często pomagają mieszkańcom miast nękanych przez różnych bandytów – w zamian za cenny upiór lub benzynę. Ponieważ zwykle ich wrogowie mają przewagę liczebną, wojownicy

szos wyposażają się w zdobyczne pancerze i ciężką broń.

Wojownicy szos muszą posiadać kilka poziomów *sterowania*, a także znać się na *artylerii*, by posługiwać się ciężką bronią. Przydatna bywa też przewaga ruchomości, pozwalająca na posiadanie jakowejś stacji benzynowej lub szybu wiertniczego.

Żołnierze to twardzi weterani Ostatecznej Wojny. Niektórzy ocalili, gdyż zdezerterowali lub okazali się zwykłymi tchórzami; inni mieli szczęście, bo całe ich oddziały zostały starte z powierzchni ziemi, ale oni jakimś cudem przeżyli. Dziś przemierzają pustkowia, oferując ponure usługi za miskę stawy lub kilka kul, które przydadzą się przy następnej robocie.

Żołnierz powinien mieć sensowną *Siłę*, *Szybkość* i *Zręczność*. Nieliczni wciąż posiadają nieźle pancerze i broń, które możesz kupić dzięki przewadze ruchomości.

Dwa: Cechy

Nadszedł czas, by ustalić, jak silny, sprytny i charyzmatyczny jest Twój bohater. A w **Deadlands** potencjał fizyczny i intelektualny postaci określamy przez cechy.

Spójrz na kartę postaci. Łatwo się zorientować, że każdy bohater posiada dziesięć cech – pięć fizycznych i pięć umysłowych. Ich wartość waha się w przedziale od 4 do 12, a średnią jest 6. Przeciętny poziom wynosi 2-3.

Cechy fizyczne

Siła: Odpowiada za siłę mięśni, ciężyznę i krzepę oraz sposób ich wykorzystania.

Sprawność: Zwinność i ogólna fizyczna sprawność.

Szybkość: Refleks, szybkość i zdolność do koncentracji w stresujących sytuacjach.

Wigor: Wytrzymałość i kondycja.

Zręczność: Koordynacja ręka-oko oraz zdolności manualne.

Cechy umysłowe

Charyzma: Prezencja i wywieranie wpływu na ludzi oraz to, w jaki sposób bohatera odbierają inni.

Duch: Psychika i uduchowienie.

Spostrzegawczość: Percepcja i gotowość do reakcji.

Spyt: Inteligencja oraz dedukcja. Ta cecha pozwala łączyć fakty i wyciągać wnioski.

Wiedza: Wykształcenie uzyskane z książek i poprzez doświadczenie.

Szczęśliwe rozdanie

Do ustalenia wartości cech postaci potrzeba zwykłej talii do pokera, liczącej 54 karty (pamiętaj o jokerach!). Oczywiście najlepiej mieć oficjalne karty do gry **Deadlands**, choć jeśli już musisz, wykorzystaj gorsze talie. (Hej, to był tylko żart!).

Potasuj talie, pociągnij dwanaście kart i odrzuć dowolne dwie, z wyjątkiem dwójek i jokerów – na nie jesteś skazany.

Dziesięć pozostałych kart rozdziel teraz między dziesięć cech Twojego bohatera. Każda karta określa rodzaj kostki, której będziesz używał w czasie testów. Z kolei kolor atutu decyduje o poziomie cechy (pamiętasz chyba, o czym wspominaliśmy w rozdziale pierwszym). Jak to wszystko działa, dowiesz się z „Tabeli cech i poziomów”.

Tabela cech i poziomów

Karta	Cecha
2	k4
3–8	k6
9–walet	k8
Dama–król	k10
As	k12
Kolor	Poziom
Trefl	1
Karo	2
Kier	3
Pik	4

Jokery

Jokery to tzw. dzikie karty. Jeśli wyciągniesz jednego z nich, dociągnij następną kartę i użyj jej koloru do określenia poziomu cechy (wszak joker jako taki nie ma koloru). Jeśli to będzie kolejny joker, będziesz miał poziom 5. Gratulujemy, szczęściarzu!

Kiedy tworzysz postać, każdy joker oznacza k12 oraz to, że masz jakąś tajemniczą przeszłość.



195-201

Czarny joker to znak, że Twój bohater uległ mutacji w wyniku nadnaturalnych i radioaktywnych energii Apokalipsy.

W każdym razie o całej sprawie musisz powiedzieć Szeryfowi, który rozwiąże problem mutacji, korzystając z informacji swojego biura.

Więcej niż człowiek

Twojemu bohaterowi zdarzy się na pewno wpaść na osoby lub stwory, które mają nadludzkie możliwości. Jeżeli będziesz miał szczęście, może uda mu się przetrwać takie spotkanie. A jeżeli jesteś prawdziwym farciarzem, to magia lub technologia podpakują Twojego bohatera.

Po osiągnięciu k12 wartość cechy podnosi się o 2 – po k12 następuje k12+2, potem idzie k12+4 i tak dalej. W takiej sytuacji rzucasz wszystkimi kostkami i do wyniku dodajesz modyfikator. Cechy nie da się podnieść powyżej k12 bez udziału jakichś sił nadnaturalnych. Poziom cechy można podnieść dowolnie wysoko.



Tasha straciła rękę, ale jakoś udało jej się zastąpić ją cybernetyczną kończyną, która podnosi **Siłę** o dwa stopnie. Ponieważ wartość cechy wynosiła 3k10, wpraw wzdroszenie ona do 3k12, a potem do 3k12+2.

Cechy drugorzędne

Teraz, kiedy określiłeś już główne atrybuty bohatera, możemy ustalić kilka innych współczynników, które uzupełnią informacje o postaci. Cechy drugorzędne to Hart, Tempo, Rozmiar, Wyczerpanie i Dech.

Hart



Rozdział 6

Twój bohater, przetrwawszy kolejny raz spotkanie z bestią Spustoszonego Zachodu, powoli zyskuje Hart. Postać rozpoczyna przygodę z zerowym poziomem tej cechy. Później jednak Szeryf może obdarzyć Twoją postać punktami Hartu za pokonanie jakiegoś szczególnie niemiłego stwora. Fakt ten powinien zanotować w odpowiednim miejscu przy tej cesze. A kiedy będziesz wykonywał test *jaj*, Hart zwiększy Twoje szanse na sukces.

Tempo

Tempo postaci określa, ile może ona przebiec lub przejść w czasie rundy walki. Wszystkiego w tym temacie dowiesz się z rozdziału piątego. Na razie zapisz przy Tempie wartość kostki *Sprawności* postaci. Tak więc bohater ze *Sprawnością* k8 będzie miał Tempo 8. Ta liczba może zostać zmieniona przez zawady i przewagi, o których więcej w dalszej części tego rozdziału. Nie zapomnij ewentualnie zmienić wartości tej cechy!

Rozmiar

Rozmiar postaci określa po prostu jej wielkość. Jeśli bohater nie ma specjalnych zawał lub przewag, jego Rozmiar wynosi 6.

Kiedy postać otrzymuje obrażenia, każda wielokrotność Rozmiaru oznacza ranę. (To kolejna z rzeczy, które nabiorą sensu, gdy zajmiesz się rozdziałem piątym).

Wyczerpanie

Wyczerpanie wykorzystują tylko takie postaci, jak siewcy zguby czy psychoni. Zignoruj tę cechę, jeżeli Twój bohater nie jest jednym z nich.

Wszystkie nadnaturalne moce obecne w świecie **Deadlands** wykorzystują mistyczną energię,

Materiał na bohatera

pochodzącą z Krainy Wiecznych Łowów. Kiedy bohater korzysta ze specjalnych zdolności, otwiera kanał łączący Ziemię z Krainą Wiecznych Łowów i czerpie niezwykłą energię. To naprawdę potężna sprawa. Dzięki tej operacji można wiele zyskać, acz jest ona też niezwykle kosztowna.

Wykorzystywanie mistycznej energii powoduje Wyczerpanie. Bohater, osiągając maksimum Wyczerpania, przechodzi tzw. punkt graniczny, i przez jakiś czas nie może sięgać po moc.

Wyczerpanie Twojego bohatera jest równe wartości kostki *Wigoru*. To właśnie maksymalna wartość Wyczerpania, z którą słaby umysł postaci poradzi sobie nie tracąc zdrowia.

Dech

Dech to specjalna cecha, która jest równa sumie kostek *Ducha* i *Wigoru* postaci. Określa on, jak potężną dawkę szoku, zmęczenia i traumy zniesie postać, zanim padnie na pysk.

Dech ma zwykłą wartość liczbową; nie przyporządkowuje się mu kostki. Jeśli Twój bohater posiada *Wigor* k8 i *Ducha* k10, to jego Dech będzie równy ($8 + 10 =$) 18.

Kiedy Dech postaci spada do zera lub niżej, bohater wypada z gry. Nie oznacza to wcale, że traci przytomność. Bardzo prawdopodobne, że bohater nie może złapać tchu, cierpi z powodu naprawdę poważnej rany lub po prostu okoliczności wprawiły go w straszliwy szok.

Zwykle postaci, które utraciły Dech, nie poruszają się, choć Szeryf może czasem potraktować sprawę ulgowo i pozwolić bohaterowi czołgać się lub robić coś bardzo prostego, zależnego od okoliczności. Zasadniczo jednak nieszczęśnik jest w stanie jedynie wykrwawiać się na śmierć i cichutko wzywać mamusię.

Więcej wyjaśnień znajdziesz w rozdziale piątym. Póki co zaznacz kółkiem liczbę na dole karty, odpowiadającą Dechowi Twojego bohatera.

Trzy: Umiejętności

Umiejętności to wszelkie zdolności, talenty i rzemiosła, których bohater nauczył się w ciągu całego życia. Większość ludzi ma je na poziomie od 1 do 5.

Umiejętność na poziomie 6 lub wyższym to świadectwo wielkiego profesjonalizmu. Tak wykształcona osoba nie tylko musiała się długo uczyć, ale również posiada niezwykły talent.

Na początku gry bohater nie może posiadać umiejętności na poziomie wyższym niż 5. Później jednak będziesz mógł podnosić zdolności swojej postaci na dowolny poziom, o czym dowiesz się z rozdziału szóstego.

Punkty umiejętności

Liczba punktów, które możesz wydać na umiejętności i przewagi (patrz następny krok tworzenia



postaci), to suma rodzajów kostek *Wiedzy*, *Sprytu* i *Spostrzegawczości* bohatera w chwili jego powstawania. Jeśli więc masz k8 *Wiedzy*, k6 *Sprytu* i k12 *Spostrzegawczości*, pomiędzy umiejętności rozdzielasz ($8 + 6 + 12 =$) 26 punktów.

Gdy stworzysz postać, każdy poziom umiejętności kosztuje Cię jeden punkt, więc umiejętność na poziomie 1 kosztuje jeden punkt, a na poziomie 4 – cztery punkty. Nie możesz zacząć gry z umiejętnością na poziomie wyższym niż 5.

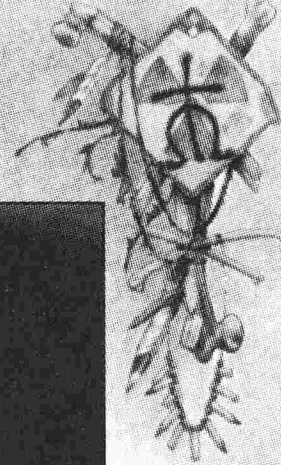
Na kilku najbliższych stronach znajdziesz opis podstawowych umiejętności dostępnych w grze **Deadlands**, uporządkowanych ze względu na cechy, z którymi są związane. Oczywiście możesz wymyślić nowe zdolności, jeśli uznasz, że są Ci one potrzebne.

Specjalności

Pod nazwą niektórych umiejętności wypisano kursywą tzw. specjalności, dzięki którym będziesz mógł dokładniej określić, w czym tak naprawdę Twój bohater jest dobry. Wszak to, że gościu umie machać gazurką (*walka: wręcz*) nie oznacza, iż potrafi fechtować mieczem (*walka: miecz*).

Kiedy już pojawiają się jakieś specjalności, trzeba wybrać jedną z nich. *Strzelaniu*, dajmy na to, musi towarzyszyć specjalność *broń krótka*, *karabiny* lub inna.

Bohater posiada tę samą wartość w każdej ze specjalności. Jeśli chcesz zaś, by Twoja postać zdobyła jakieś nowe specjalności, płacisz jedynie 3 punkty umiejętności za każdą. Wydaje się to dość kosztowną imprezą, szczególnie jeśli pierwszą ze specjalności masz na poziomie 1 lub 2,



Umiejętności podstawowe

Każdy bohater rozpoczyna grę, mając kilka bazowych umiejętności. Dostaje je za darmo, więc nie kosztują Cię żadnych punktów. Ich listę znajdziesz poniżej. Zaznaczyliśmy je również na karcie postaci, podając przy odpowiednich umiejętnościach liczbę w nawiasach.

Jeżeli chcesz podnieść którąś z tych umiejętności powyżej poziomu początkowego, płacisz za to normalnie – 1 punkt za jeden poziom, 2 za dwa poziomy i tak dalej, aż do zwyczajowych pięciu.

Umiejętność podstawowa	Poziom
Język: rodzinny	2
Skradanie	1
Szukanie	1
Wspinaczka	1
Znajomość terenu: rodzinny okręg	2

jednak na dłuższą metę okazuje się tańsze niż kupowanie od początku wszystkich specjalności.

 Bajarz kupuje *strzelanie: broń krótka* na poziomie 3 za 3 punkty. Chce również umieć posługiwać się karabinami, więc wydaje kolejne 3 punkty, dzięki czemu posiada obie specjalności na poziomie 3.

Charyzma

Bajanie

Ta umiejętność nie tylko pozwala bohaterowi zdobywać żarcie i napitki, na które zarabia słuchając dobre opowieści. Wszak rozsiewanie wieści o czynach posse ma ogromne znaczenie w walce z Mścicielami.



Rozdział 12

Twój bohater może uważać, że dawanie nadziei to najlepsza droga do pokonania Mścicieli. Nie oznacza to oczywiście, że wie, jak to robić. Jeśli jednak posiada *wykształcenie: okultyzm* na poziomie 3 lub większym, to Szeryf powinien Ci pozwolić przeczytać rozdział dwunasty. W innym przypadku prowadzący powie Ci po prostu w trakcie gry, jak lepiej wykorzystywać *bajanie*.

Dowodzenie

Na Spustoszonej Zachodzie aż roi się od gości, którzy wyszczekują rozkazy. Wyszczekują je na tyle głośno, że niektórzy nawet ich słuchają.

Podczas walki test *dowodzenia* może uchronić podwładnych przed zaskoczeniem. Ile razy przyjacielowi nie powiedzie się test zaskoczenia (szczegóły w rozdziale piątym), możesz spróbować przetestować tę umiejętność swego bohatera, co uważane jest za akcję postaci – pod warunkiem, że Twój śmiałek sam nie jest zaskoczony. Każdy sukces i przebiecie pozwalają dowódcy objąć działaniem jedną osobę, która będzie działać normalnie.

Możesz również używać *dowodzenia*, by podczas walki wymieniać karty akcji (oznaczające kolejność działania) pomiędzy sojusznikami. Wymaga to zwykłego (5) testu *dowodzenia* – każdy sukces i przebiecie umożliwia dwóm graczom (włączając w to dowódcę) wymienić się jedną kartą akcji, którą mają na ręce. Problem w tym, że gracze muszą zgodzić się na wymianę.

 Nieco to zagmatwane; może prosty przykład rozjaśni sytuację. (Aha, jeśli nie czytałeś jeszcze rozdziału piątego, omiń poniższy tekst i wróć do niego później).

Bajarz dostał króla i królową pik – świetne karty na walkę! Tasha z kolei wyciągnęła dziesiątkę i dwójkę. Bajarz woli, żeby dziewczyna cisnęła zabójczymi kołpakami, nim zacznie marnować amunicję. Dlatego też wskazuje mutanta, cicho nakazując dzikusce, kogo ma atakować. Tasha zgadza się, a Bajarz wykonuje test *dowodzenia*. Daje jej królową (król zostaje odrzucony) za dwójkę. Dzikuska działa jako pierwsza i robi pasztet z mutanciaka.

Perswazja

Padlinożercy muszą posiąść umiejętność zagadywania – inaczej nie wytłumaczą się lokalnemu władcy, kiedy zostaną złapani w nieodpowiednim miejscu i nieodpowiednim czasie. No a bohater, który pragnie być przywódcą, powinien potrafić przekonać ludzi, by go poparli.

Testy *perswazji* są przeciwstawne do *przenikliwości* przekonywanej osoby. Im więcej przebieć, tym zagadany więcej zrobi dla Twojego bohatera. Kilka przykładów pojawiło się w rozdziale pierwszym, w części **Testy przeciwstawne**.

Tresura

Na Spustoszonej Zachodzie życie często zależy od dobrego, posłusznego wierzchowca. A ta umiejętność pozwala bohaterowi radzić sobie z dzikimi bestiami oraz uczyć zwierzęta, kto jest szefem.

Tresurę testuje się przeciwstawnie do *Charyzmy* zwierzęcia. Uczenie większości zwierząt prostych rozkazów zajmuje od 4 do 5 dni, który to czas każde przebiecie zmniejsza o mniej więcej dzień. Treser nie powinien wykonywać testu umiejętności więcej niż raz dziennie. Ponadto może on uczyć pieszczoszka tylko jednej sztuczki w danym czasie.

Występy

Gra, śpiew

Na pustkowiach nie ma za wiele rozrywki, większość ludzi ceni więc dobrego aktora czy

Materiał na bohatera

seksowną śpiewaczkę. Publiczność nie cacka się jednak z tymi, których gra nie przypadnie jej do gustu, ale z utalentowanym aktorem obchodzi się jak z jajkiem.

Dobrym występem o zwykłej (5) trudności bohater zarobi na pożywny posiłek. Oczywiście, można wyciągnąć i więcej, a wspomniana tu stawka dotyczy zaimprovizowanego przedstawienia dla przeciętnej wielkości publiczności.

Zastraszanie

Najlepsi rewolwerowcy potrafią zmusić przeciwnika do wycofania się, nim jeszcze spluwy opuszczą kabury. *Zastraszanie* to twarde spojrzenie, śmiertelne groźby czy zimny dotyk żelaza na plecach.

Zastraszanie wymaga testu przeciwnego z *jajami* osoby, którą bohater chce „załatwić”. Szeryf powinien zmodyfikować rzut w zależności od sytuacji. Ocalenie z pistoletem maszynowym próbujący *zastraszyć* dzikusa z nożem ma co najmniej duże szanse na sukces. Dokładne modyfikatory zależą od Szeryfa, ale powinny zawierać się w przedziale od -6 do +6.

Informacje o testach woli znajdziesz w rozdziale piątym.



Duch

Jaja

Nawet najtwardszy weteran pustkowi może zmoczyć spodnie na widok szarżującego robalczaka. Jeśli Twój bohater natknie się na plugawego potwora czy wyjątkowo makabryczną scenę, trzeba sprawdzić, czy ma *jaja*.



187

Kiedy bohater zawali test *jaj*, Szeryf wykonuje test w „Tabeli cykora” i sprawdza, co się biedakowi przydarzyło. Im bardziej rzut jest nieudany – i większa przyczyna strachu – tym gorsze efekty. W najlepszym razie Twój śmiałek się zawaha. Przeciętnie będzie się nabawiał fobii i dziwactwa, które ewentualnie utrudnią mu dalsze życie. W najgorszym, ekstremalnym przypadku czeka go zawał serca i śmierć.

Pogadajmy o *jajach*, by wyjaśnić sobie to i owo. Twój bohater z pewnością miał okazję zobaczyć co najmniej kilka trupów, a pewnie i spotkał kilka zmutowanych bestii z pustkowi. Nie oznacza to jednak, iż widok wyprutych z przyjaciela flaków nie wywoła u niego szoku. Trudno też sobie wyobrazić, by przeszedł do porządku dziennego nad faktem, że chodzący trup, wypelzając spod ziemi, chwytą go za kostkę.

Być może z czasem Twój ocaleniec przyzwyczai się do wszelakiej grozy i nabędzie nieco Hartu (wspominaliśmy o nim w rozdziale drugim, pamiętasz?). Jeśli Twój bohater ma Hart, dodawaj go do *jaj*, kiedy wykonujesz ich test.

Wiara

Ostatnimi czasy *wiara* to rzadko spotykana rzecz. Wielu ludzi uważa, że Dzień Sądu nadszedł i że już po wszystkim, nie ma więc sensu się modlić. Równie liczna grupa wcale nie jest o tym tak do końca przekonana i nie porzuciła religii. Niektórzy (na przykład siewcy zguby) pokładają wiarę w nowych, dziwnych bogach i mają naprawdę szalone wierzenia.

Jedyną pewną rzeczą w tym całym mętliku jest fakt, iż *wiara* to bardzo silny środek przeciw niektórym sługom Mścicieli. Może wynika to z wiary we własną dobroć? To wyjaśniałoby, dlaczego *wiara* chrześcijańska jest równie skuteczna przeciw stworom ciemności, jak nowe wierzenia zrodzone po Apokalipsie.

Umiejętność tę muszą posiadać siewcy zguby, a kilka poziomów w niej przyda się również wielu innym śmiałkom. Najlepiej od razu, biorąc ją, ustalić, w kogo lub w co wierzy Twój bohater, choć oczywiście nie ma tu żadnego przymusu. Nawet ateista czy agnostyk może posiadać poziom *wiary*. Po prostu wierzy on w swą moralność i w swe czyny, które uważa za dobre i słuszne.

Sila

Sila nie jest związana z żadną z umiejętności. Szeryf może jednak czasem zarządzić test jednej z nich w oparciu właśnie o tę cechę. Jeśli na przykład bohater mocuje się o spluwę, to prowadzący ma prawo poprosić o testy *walki*: *wręcz*, korzystające z *Sily* właśnie.



Silę wykorzystuje się również przy określaniu obrazów podczas walki wręcz. Dowiesz się wszystkiego z osławionego rozdziału piątego, o którym tak często wspominamy.

Spostrzegawczość

Artyleria

Haubice, rakiety, wyrzutnie pocisków/granatów

Po pustkowiach włączy się wiele paskudztw, czasem tak dużych, jak domy. Często zjadających domy. W każdym jednak potworze da się zrobić jak dom dziurę, posługując się odpowiednio dużą splotą.

Artyleria to umiejętność posługiwania się ciężką bronią. Niemniej ciężkie karabiny maszynowe i podobny sprzęt podpadają pod *strzelanie*.

Przenikliwość

Każdy szanujący się hazardzista potrafi stwierdzić, kiedy jego przeciwnik łże jak najęty. „Przeniknięcie” kogoś nie powie wprowadzie o nim wszystkiego, ale da znać, że ów ściemnia.

Przenikliwość odsłania czyjś charakter, obnaża przebrania i wykrywa kłamstwa. Kiedy używa się jej „pasywnie”, PT jest zwykły (5). Sukces i każde przebicie to znak, że bohater wie coś więcej o przenikającym – jednak tylko w oparciu o jego wygląd lub zachowanie. Z kolei opieranie się innym umiejętnościom – *blefowi*, *charakteryzacji* czy *perswazji* – wymaga wykonania testu przeciwnego. I tym razem każdy sukces zapewni dodatkowy „wgląd” w sytuację.



Sztuka

Malowanie, rzeźbienie, szkicowanie i inne

Artystów można spotkać nawet na bardzo wydłubionych obszarach. Jeśli są choć nieźli, ludziska ich kochają. Jeżeli nie, miejscowi traktują ich jak obiboków, którzy powinni zająć się jakąś uczciwą robotą.

Artysta powinien wykonać test umiejętności, kiedy zakończy występ lub pracę nad dziełem. W ten sposób określa jakość czy efekt pracy. Nie może on ulec zmianie, chyba że dzieło zostanie później zmodyfikowane. Jeśli ma to jakieś znaczenie, Szeryf powinien ustalić „wartość” przedmiotu, opierając się na użytych materiałach i umiejętnościach artysty.

Szukanie

Byle głup potrafi znaleźć bełt z kuszy, gdy ten sterczy mu z tyłka. Ale tylko prawdziwy bystrzak odnajdzie przysłowiową igłę w stogu siana.

Ta umiejętność przydaje się zawsze, gdy postać szuka określonej rzeczy, wskazówki lub dowodu. *Szukania* używa się też, by dostrzec ukryty ruch, zasadzki i podkradających się wrogów. To ostatnie wymaga rzutu przeciwnego do *skradania* przeciwnika. Więcej szczegółów znajdziesz w opisie tej ostatniej umiejętności (szukaj jej pod *Sprawnością*).

Test *szukanie* pozwala odnaleźć widoczne „na pierwszy rzut oka” ślady stóp, jednak pełne odczytanie takich tropów oraz podążanie nimi wymaga użycia umiejętności *tropienie*.

Tropienie

Dobry tropiciel prędzej czy później znajdzie wszystko i każdego. Oczywiście w grze *Deadlands* to nie zawsze wychodzi na zdrowie. Podąż tropem robaczaka do jego leża, a dowiesz się, o czym myślimy – tuż zanim przemienisz się w ścierwo, w którym zalęgą się młode tego paskudztwa (ble!).

Udany test *tropienia* pozawala bohaterowi trafić na ślad i utrzymać go. Trudność podążania tropem podajemy w pobliskiej tabelce.

Tę umiejętność można wykorzystać również do ukrywania własnych śladów. W tym przypadku bohater po prostu wykonuje test *tropienia*, zależny od liczby tropów, które chce ukryć (użyj tej samej tabelki, co w przypadku znajdowania śladów). Udany rzut oznacza, że gościu się postarał i że tylko jakiś zawodowiec rozglądający się z uwagą za śladami ma szansę je odnaleźć. Kiedy taka właśnie sytuacja będzie miała miejsce, ukrywający ślady i tropiciel wykonują przeciwstawne testy *tropienia*. Modyfikatory dodaje się do rzutu tropiącego – pamiętaj, by wziąć je pod uwagę tylko raz! Jeden sukces to znak, że tropiciel się zorientował, iż ktoś ukrył ślady, jednak do podążania nimi potrzebne jest przebicie. Tropiciel powinien wykonywać test średnio raz na milę, jednak Szeryf może zmienić częstotliwość rzutów zależnie od terenu.

Materiał na bohatera

Tropienie

Liczba tropionych	PT
1-2	11
3-4	9
5-8	7
9-15	5
16+	3

Modyfikatory tropienia

Warunki	Modyfikator
Często uczęszczany szlak	-4
Po zostawieniu śladów	
spadł deszcz	-4
Przed zostawieniem śladów	
spadł deszcz	+4
Noc	-4
Śnieg	+4

 Carlos Białe Pióro tropi bandę dziesięciu mutantów, kierujących się do starego młyna. Wstępny PT jest zwykły (5), a to ze względu na liczebność grupy. Jest jednak noc (-4) i na dodatek pada (-4), więc Carlos musi pokonać trudność 13.

Sprawność

Jeździectwo

Spustoszony Zachód jest pełen różnych zwierząt, których bohater może dosiąść. Warto jednak wiedzieć, jak z danym stworzonkiem postępować, zanim wczolgasz się na jego grzbiet.

Szeryf nie powinien nakazywać wykonywania testów jeździectwa podczas powolnej podróży przez płaski teren Wielkich Równin. Jeżeli jednak bohater chce jechać szybko, manewrować między skałami czy zrobić coś „dramatycznego”, to lepiej niech zdobędzie wcześniej kilka poziomów tej umiejętności lub przygotowuje się na puszczenie farby.

Upadek z wierzchołka zwykle powoduje obrażenia zależne od prędkości i Szeryfa (1-3k6).

Pływanie

Bohaterowie, którzy nie potrafią pływać, idą na dno jak kamień – nawet próbując wziąć doroczną kąpiel.

Wizyta nad najbliższym toksycznym jeziorem lub w rozdziale piątym powie ci to i owo o... nie, nie o pływaniu – o tonięciu.

Powózzenie

Ta umiejętność pozwala ci powozić bryczką, dylżansem czy wozem drabiniastym i kontrolować ciągnące go zwierzęta.

Skradanie

Ktoś, kto rzuca się wprost w objęcia śmierci, jest raczej głupcem niż bohaterem. Czasami warto więc skorzystać z bardziej subtelnych metod.

Jeśli Twój bohater chce się do kogoś podkraść, wykonuje test przeciwstawny do *szukania* wszystkich tych, którzy mogą go zobaczyć. Jeden sukces oznacza, że banda, do której się zbliża, coś zaczyna podejrzewać, ale jeszcze nie podniosła alarmu. Jedno przebicie to znak, iż ktoś usłyszał podkradającego się, ale nie wie, gdzie ów dokładnie się znajduje. Dwa przebicia dają prawo złapania biedaka „na gorącym uczynku”.

Oto kilka podstawowych modyfikatorów testów *skradania*.

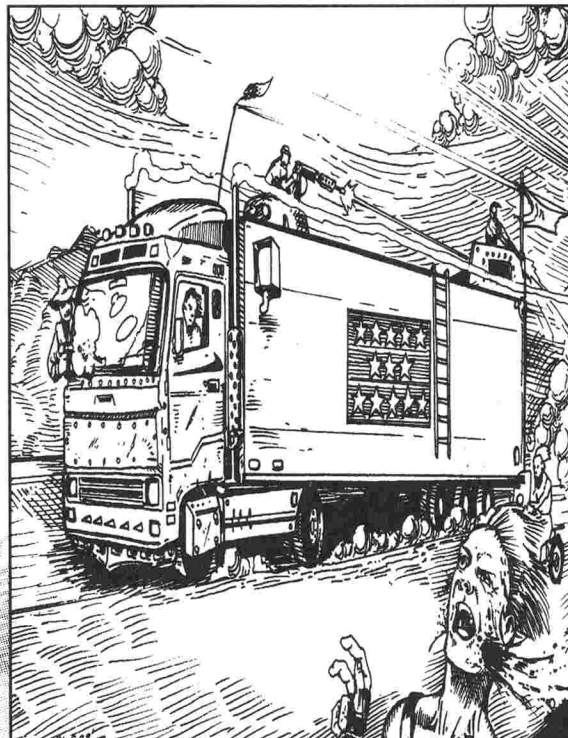
Skradanie

Modyfikator	Warunki
+4	Dużo możliwości ukrycia się
+4	Ciemno jak w „d” u Murzyna
+2	Skradający się ma na sobie ciemne ubranie lub kamuflaż
+2	Deszcz
+2	Półmrok
-4	Nie ma gdzie się ukryć
-4	Skradający się idzie po żwirze, suchych liściach itd.

Sterowanie

Różne typy

Na Spustoszonym Zachodzie można spotkać różne pojazdy – począwszy od poduszkowerów, a skończywszy na plecach odrzutowych. Istnieje



Materiał na bohatera



oczywiście specjalna umiejętność, pozwalająca bohaterowi używać tego sprzętu, czyli sterować owymi mechanizmami. (Kierowanie zaprzężonym w zwierzaki pojazdem podpada pod *powożenie*, a jazda na wszelkich wierzchowcach oczywiście pod *jeździectwo*).

Szeryf musi decydować, które ze specjalności tej umiejętności są ze sobą pokrewne. Poduszkower niewiele różni się od poduszkosama, ale żaden z tych pojazdów nie ma wiele wspólnego z myśliwcem odrzutowym.

Oczywiście Szeryf ma prawo do wyjątków, jeśli tylko ma to sens. Ktoś, kto umie pilotować F-18 Hornet, polecí też i Cessną, jednak pilot Cessny będzie miał szczęście, jeżeli uda mu się odpalić silniki Horneta! Kiedy zaś mu się to uda, może spokojnie manewrować (toż to wszak pokrewna umiejętność), choć raczej nie zdoła użyć broni czy systemu automatycznego lądowania. Nic nie jest tu więc nazbyt oczywiste.

Uniki

Szlachetna sztuka robienia uników przydaje się zarówno na polu walki, jak i na sali sądowej, tu jednak zajmujemy się pierwszym przypadkiem. Ta umiejętność polega na wykorzystaniu osłony i byciu tam, gdzie akurat nie ma pocisków.

Umiejętności *uniki* możesz użyć jako „aktywnej obrony”, kiedy twoja postać ma się właśnie wzbogacić o kilka dziur. Jej wykorzystanie nie oznacza wcale, że śmiałek uskakuje przed kulami. Bohater po prostu kryje się tuż przed tym, jak pocisk popędzi w jego kierunku. Więcej o wykorzystywaniu tej umiejętności dowiesz się z rozdziału piątego.

Uników nie można używać podczas walki wręcz – wtedy należy sięgać po umiejętność *walka*.

Walka

Nóż, pałka, szabla, topór, wręcz i inne

Kule to droga sprawa na Spustoszonej Zachodzie. Kiedy skończy się amunicja, trzeba wyjąć wierny nóż Bowie i zacząć rzezać.

Tej umiejętności używa się, żeby atakować wręcz. Wszystkie *walki* są ze sobą spokrewnione.

Wspinaczka

W większości wypadków bohater, który się wspina, właśnie stara się uciec przed jakimś wściekłym paskudztwem pełzającym po ziemi. Zwykle ta metoda działa, chyba że plugastwo potrafi się lepiej wspinać od śmiałka.

Wspinaczka przydaje się również podczas eksploracji zrujnowanych miast. Kiedy Twój bohater będzie musiał pokonać kilka pięter, wędrując po powykręcanych dźwigarach i kolumnach, zaczyniesz żałować, że posiada tak niski poziom tej umiejętności.

Spryt

Blef

Pokerek pozostał bardzo popularną grą, a kiedy w niego grasz, dobry blef może zapewnić Ci worek pocisków, nawet jeśli masz tylko parę dwójek. Wciskanie kitu, opowiadanie bajeczek i sprawienie, że ktoś obejrzy się za siebie, dając bohaterowi pewny strzał, to wszystko część gry.

Blefowanie to test przeciwny do *przenikliwości* przeciwnika. Im więcej masz przebić, tym bardziej gość się nabiera.

Cwaniactwo

Cwaniak zna prawa ulicy i potrafi wydobyć informacje od „elementu” osad.

Tej umiejętności używa się najczęściej, by załatwić rzeczy, których posiadania zabrania prawo, i by zdobyć zakazane informacje. Trudność zależy od ceny i kroków, które bohater podejmuje, negocjując z przedstawicielami półświatka.

Hazard

Większość ludzisk potrafi wyjść na swoje w pokerze i innych grach hazardowych, ale tylko zawodowi gracze, wędrujący od ocalałego miasteczka do ocalałego miasteczka, potrafią przemienić kilka pocisków w arsenał.

Oto szybki i prosty sposób na załatwienie sprawy, gdy posse chce się nieco pohazardzić.

Wpierw hazardziści ustalają stawkę – zwykle są to dobra o wartości od 1 do 6 dolców.

Następnie każdy wykonuje zwykły (5) test *hazardu*. Każdy sukces i przebicie pozwala pociągnąć kartę z talii.

Materiał na bohatera

Teraz każdy gracz pokazuje najwyższą kartę, jaką wyciągnął. Posiadacz najniższej karty płaci posiadaczowi najwyższej sumę równą stawce pomnożonej przez różnicę między wysokością atutów. Drugi z najgorszych graczy płaci w podobny sposób drugiemu najlepszemu – i tak dalej. Gostek w nieparzystym „środku” wychodzi na zero.

Czerwony joker ma wartość 15, asy – 14, króle – 13, królowe – 12, a walety – 11. Wszystkie pozostałe karty mają swoją standardową wartość. No a czarny joker ma wartość 1.

Powyższe zasady dotyczą godzinnej partyjki.

Gracz, który przegra więcej, niż posiada, płaci tyle, ile może.

Większość hazardzystów ze Spustoszonego Zachodu gra o amunicję, whisky lub inne przedmioty, których pewnego dnia mogą potrzebować.

Kombinowanie

Kombinowanie to zdolność szybkiego znajdowania przydatnych przedmiotów. W świecie **Pie-
kła na Ziemi** umiejętność ta ustępuje przydatnością jedynie oddychaniu.

PT znalezienia konkretnego przedmiotu zależy od tego, czego szukamy, i – oczywiście – od umiejscowienia (nas i przedmiotu). Wszystko zależy od Szeryfa. Znalezienie żarcia niczym się nie różni w tym przypadku od wykorzystywania umiejętności *przetrawianie* (patrz dalej), choć Twój padlinożerca w inny sposób odnajduje am-
ciu-amciu. W pobliżu miast i miasteczek PT wynosi 5, a na pustkowiach – 11.

W przypadku amunicji, poświęcenie dwóch godzin na przeszukiwanie zrujnowanego miasta i udany ciężki (9) test *kombinowania* pozwala na zdobycie za każdy sukces i przebiecie 1k6 pocisków różnego rodzaju. Z kolei dwie godziny i zwykły (5) test pozwala ocalańcowi za każdy sukces i przebiecie znaleźć łuski, proch i ołów na 1k6 pocisków. Znaleziony towar trzeba jeszcze przerobić, co wymaga przejścia banalnego (3) testu *fachu: rusznikarstwa*.

Powyższe testy wykonuje się przy założeniu, że bohater poszukuje amunicji w cenie 50 centów za kulę. Liczbę pocisków należy podzielić przez dwa, jeśli śmiełek potrzebuje pocisków kosztujących dolca. Jeżeli zaś kule kosztują 5 dolarów, to liczbę znalezionej amunicji należy podzielić przez 4 – i tak dalej. Ceny pocisków znajdziesz w rozdziale czwartym.

Majsterkowanie

Spustoszone Ziemie aż roją się od przeróżnych artefaktów. Gościu umiejący się posługiwać narzędziami może na ich naprawie zbić fortunę.

Majsterkowanie to zdolność naprawiania wszelkich gadżetów, dinksów i innego ustroju. Łatwo się domyślić, że bez tej umiejętności nie obejdą się śmieciarze – muszą wszak konstruować i naprawiać swe diabelskie urządzenia.

Obśmiewanie

Oto szlachetna sztuka robienia sobie jaj z ludzisk, których palce świerzbują jak napromienio-
wane. Trzeba tylko wiedzieć, kiedy i jak bardzo można się z kogoś nabijać.

Test *obśmiewania* jest przeciwstawny do *obśmiewania* przeciwnika. Ktoś, kto ma poczucie humoru, może znieść dowcipy lepiej niż ktoś, kto go nie ma (ten zwykle robi wściekły grymas i wali serią). O tym, jak przeprowadzać próby woli, napisaliśmy w rozdziale piątym.

Przetrawianie

Góry, miasto, pustynia i inne

Weteran pustkowi wie, jakie robale można zjeść, a jakie należy rozgnieść.

Udany test *przetrawiania* pozwala zdobyć dzienną porcję pożywienia dla jednej osoby, a każde przebiecie zapewnia niezbędne minimum kolej-
nemu człowiekowi. PT zależy od środowiska – w rejonach pełnych wody i dzikich zwierząt jest banalny (3), a znalezienie choć odrobiny poży-
wienia na jałowej pustyni to sprawa niesamowicie (11) trudna. W normalnych warunkach można przeprowadzić tylko jeden test *przetrawiania* dziennie.

Szybkość

Dobycie

Dobycie broni zazwyczaj zajmuje akcję, podobnie jak repetowanie i strzelanie. Co jednak, jeżeli nie masz na to czasu?

Nic straconego! Umiejętność *dobycie* pozwala nie tylko uznać wyciąganie broni za prostą czynność, ale na dodatek zarepetować gnata, jeżeli taka jest potrzeba. PT zdobycia broni oraz zdobycia i/lub zarepetowania znajdziesz w poniższej tabelce.

Dobycie

Działanie	PT
Dobycie	5
Repetowanie	5
Dobycie i zarepetowanie	7

Wiedza

Charakteryzacja

Na sztuce *charakteryzacji* znają się właściwie tylko aktorzy i szpiedzy, czasem jednak wyjęty spod prawa musi nauczyć się jej w biegu, a jeśli rozróżni przy tym sztuczną brodę od peruki, może nawet nie wyglądać bardzo głupio.



Kiedy ucharakteryzowaną postać widzi ktoś, kto może się połapać w przebraniu, wykonuje się przeciwny test *charakteryzacji i przenikliwości* obserwatora. Sukces tego ostatniego to znak, że nabiera on podejrzeń; przejrzy przebranie zaś, gdy będzie miał choć jedno przebicie.

Fach

Ciesielka, elektryka, górnictwo, grabarstwo, kowalstwo, rusznikarstwo, żeglarstwo i inne

Życie poszukiwacza przygód może naprawdę robić wrażenie na innych, ktoś jednak musi pracować, aby poszukiwać przygód mógł ktoś. Ciężką robotę odwalają zazwyczaj ludzie o określonych umiejętnościach praktycznych.

Fach, podobnie jak *zawodowstwo*, to umiejętność dość szeroka, na którą składają się rozmaite zajęcia praktyczne, jak kowalstwo czy grabarstwo.

Każdy *fach* jest jedyny w swoim rodzaju. Jeśli Twój ocaleniec posiada *fach: górnictwo*, to wie co nieco o geografii i historii wielkich strajków, a przy okazji może machać kilofem oraz znaleźć ślady złóż upiorytu.

Zazwyczaj *fach* testuje się w oparciu o *Wiedzę*, czasami jednak może wymagać użycia innych cech, takich jak *Zręczność* czy *Sprawność* – szczególnie gdy one zdają się lepiej pasować do sytuacji.

Fach: rusznikarstwo to bardzo ważna umiejętność. Dzięki niej bohater może wykonywać niektóre z przedmiotów wymienionych w „Tabeli sprzętu” (patrz rozdział czwarty). Potrafi też jeszcze raz wykorzystywać zużyte łuski (jeśli tylko ma odpowiedni materiał – patrz *kombinowanie*), ładując je ponownie prochem czy czymś innym po banalnym (3) teście.

Analogicznie do *zawodowstwa* specjalności *fachu* nigdy nie są sobie pokrewne, chyba że Szeiryf zarządzi inaczej.

Języki

Różne

Znajomość obcego języka może zadecydować o życiu i śmierci. Będąc w Meksyku warto wszak wiedzieć, że napis „Peligro biológico” oznacza „Biologiczne niebezpieczeństwo”.

Każda postać płynnie mówi, czyta i pisze w języku ojczystym, czyli zaczyna grę z poziomem 2 w tej umiejętności. To odzwierciedla fakt, jak dobrze pisze czy mówi, choć jej znajomość mowy należy zawsze określać jako płynną.

Bohater znający obcy język na poziomie 1 potrafi porozumiewać się prostymi zwrotami. Poziom 2 i wyższy oznacza, że postać czyta i pisze w danej mowie i że ma bogatsze słownictwo.

Różne języki nie są zaliczane do umiejętności pokrewnych.

Bohater, który stara się zrozumieć inną mowę niż jego rodzinny język, łapie mniej więcej połowę słów (zwykle rzeczowniki i czasowniki) po zwykłym (5) teście umiejętności. Każde przebicie pozwala pojąć dalsze 25% wiadomości.

Medycyna

Ogólna, chirurgia, weterynaria

Niektórzy ludzie uważają, że „składacze kości” czy łapiduchy to rzeźnicy, ale dobry medyk wie, gdzie uciąć nogę oraz – co ważniejsze – kiedy to zrobić.

Specjalność *ogólna* oznacza, że medyk może stosować zioła, robić opatrunki i okłady, wstrzymać krwawienie, składać kości i wykonywać proste operacje, jak usunięcie czyraka czy wydłubanie kuli, jeśli nie siedzi ona głęboko. Ta specjalność pozwala postaci wyleczyć dwa pierwsze poziomy ran, nie może jednak nic poradzić na obrażenia ciężkie i krytyczne, a w przypadku utraty kończyny może co najwyżej powstrzymać krwawienie.

Doktorek ze specjalnością *chirurgia* przeszedł formalne przeszkolenie w otwieraniu ludzi. Aby je ukończyć, trzeba mieć też specjalność *ogólną* i *medycynę* na poziomie 3.

Chirurg potrafi zatamować krwotok wewnętrzny, przeprowadzić operację i usunąć siedzący nawet najgłębiej pocisk (choć kulka w głowie lub bebechach oznacza zwykle, że Twój hombre zakończył szczęśliwy żywot ocalańca).

Weterynarz zajmuje się zwierzętami, a jeśli nie ma wyjścia i ktoś go przycisnie, może zająć się też człowiekiem, wykorzystując pokrewną specjalność *ogólną*. Normalny medyk może zajmować się zwierzętami, jest ich jednak tyle rodzajów, że przy każdej próbie odejmuje od kostek 4.

To i owo o leczeniu i utrzymywaniu kompanów w formie znajdziesz w rozdziale piątym.

Nauka

Ogólna, biologia, chemia, elektronika, fizyka, inżynieria, inżynieria okultystyczna

Odkrycie upiorytu na zawsze zmieniło oblicze świata. Naukowcy wykorzystali go dla dobra ludzkości, a potem – koniec końców – doprowadzili do **Piekle na Ziemi**. Nauka to miecz o dwóch ostrzach – postrzępionych i zardzewiałych – ale człowiek i tak potrafi się nim posługiwać.

Nauka to znajomość fachowej literatury, wiedza o zastosowaniach każdej gałęzi nauki. Większość specjalności tej umiejętności jest ze sobą związana na różnym poziomie i Szeiryf decyduje, które z nich można uznać za pokrewne. Czasem *naukę* można uznać za pokrewną *majsterkowaniu* – w zależności od tego, co bohater chce naprawić.

Wykształcenie

Filozofia, historia, okultyzm i inne

Moli książkowych zwykle się nie ceni – no, chyba że pod koniec epickiej przygody, kiedy nagle okazuje się, iż dysponują wiedzą pozwalającą zabić stwora, który zeżarł już pół posse.

Wykształcenie zapewnia postaci wiedzę na wybrany temat, który można dodatkowo zawęzić, wybierając na przykład *historię wojskowości* zamiast zwykłej *historii*. Szeiryf powinien mieć to

Wykształcenie: okultyzm

Wykształcenie: okultyzm określa, jak wiele Twój bohater wie o legendarnych istotach oraz (jak widać poniżej) o Pomście.

Poziom	Posiadana wiedza
1	Po upadku bomb rozpoczęła się Pomsta. Mściciele to Czterej Jeźdźcy.
2	Złe duchy, zwane manitou, zanoszą strach Mścicielom.
3	Mściciele żywią się strachem, bez którego umrą. Bohater wie też o wygrzebancach.
4	Pomstę rozpoczął szaman imieniem Kruk, uwalniając manitou.
5	Mściciele przegrali, wysłali jednak gościa imieniem Stone w przeszłość, by zabił hero-sów świata. No i tym razem Mściciele zwyciężyli.

na względzie, gdy każe testować *wykształcenie* i odpowiednio zmieniać poziom trudności.

Garść uwag o historykach: Nawet najbardziej wszechwiedzący znawcy historii mają problemy z wydarzeniami i datami sprzed 200 lat. Ba, pewne książki, które przetrwały Apokalipsę, nie zgadzają się co do tego, jak zakończyła się amerykańska Wojna Domowa i kto wygrał Wielkie Wojny Kolejowe, nie mówiąc o innych kluczowych sprawach. Dziwne, co?

Wysadzanie

Czasami trzeba odstrzelić dupsko naprawdę dużego paskudztwa. Warto przy tym nie posłać całej posse w diabły.

Postać, która posiada tę umiejętność, wie, jak dużo i jakiego rodzaju materiału wybuchowego potrzeba do określonej roboty, gdzie powinna go umieścić i jak daleko stanąć. *Wysadzania* używa się również do robienia i wykorzystywania takich „materiałów” jak koktajle Mołotowa czy bomby domowej roboty.

Zawodowstwo

Dziennikarstwo, fotografia, księgowość, maklerstwo, polityka, prawo, programowanie, teologia, wojskowość i inne

Prawników i dziennikarzy nie zalicza się ostatnimi czasy do rozchwytywanych zawodów, niemniej jest ich jeszcze kilku, bo wielu ludzi wykonywało normalną pracę – zanim spadły bomby. Ba, ten szef mutanciaków, na którego właśnie patrzysz, mógł być przed 15 laty księgowym Alem; no ale potem „wypadł jego numer”.

Zawodowstwo to umiejętność, pod którą podpadają wszelkie roboty wymagające formalnego wykształcenia, a więc prawo, dziennikarstwo czy teologia.

Bohater używa tej umiejętności, gdy musi przypomnieć sobie jakiś przepis lub przebieg bitwy, napisać opowieść lub wałnąć kazanie o nieszczęściach epoki rozszczepienia atomu czy też zrobić cokolwiek innego, co wiąże się ze szczególną specjalnością.

Kiedy bohater chce się dowiedzieć czegoś, co dotyczy jego specjalności, powinien wykorzystać *Wiedzę*. Gdy jednak stosuje już wykształcenie, należy testować czasem inną cechę. Tak więc były prawnik, który próbuje przekonać stróża prawa, by go nie powiesił, będzie musiał przejść test *zawodowstwa: prawa/Charyzmy*. (Choć fakt, że bohater był niegdyś prawnikiem może zachęcić stróża do powieszenia nieszczęśnika dla zasady).

Ponieważ umiejętność jest tak szeroka, jej specjalności nigdy nie łączą się ze sobą, a uznaje się je za pokrewne tylko jeśli Szeryf się na to zgodzi.

Znajomość terenu

Różne regiony

Znajomość terenu określa, ile bohater wie o jakimś miejscu.

Śmiałek zawsze wie co nieco o miejscach, w których już był lub przez które przejeżdżał, ale szczegółowe informacje wymagają zawsze testu *znajomości terenu*.

Postać może specjalizować się w dowolnie dużym obszarze, ale im jest on większy, tym mniej dokładne są informacje, co Szeryf winien brać pod uwagę.

Wigor

Wigor to druga po *Sile* cecha, z którą nie związaliśmy żadnej umiejętności. Niemniej Szeryf może wykorzystać ją, gdy na powodzenie czynności ma wpływ wytrzymałość bohatera. Na przykład długa i zmuśna wędrówka po spalonym i powykręcany szkielecie zrujnowanego budynku może wymagać testu *wspinaczki* opartego na *Wigorze*. Podobnie długa jazda po pomoc dla rannego towarzysza wymusza test *jeździectwa* opartego na *Wigorze*.

Zręczność

Kieszonkostwo

Czasem lepiej pozwolić innym ryzykować, szczególnie gdy jest się długo- i lepkopalcym częstkiem pozbawionym skrupułów, który pożycza sobie skarby, gdy tylko ich właściciele spojrzą w inną stronę.

Materiał na bohatera

Złodziej, który chce zrzekać kieszeń, portfel czy kaburę, musi wykonać przeciwny test swojego *kieszonkostwa* i *Spostrzegawczości* celu. Szeryf może modyfikować któryś z rzutów zależnie od wielkości kradzionego przedmiotu, sytuacji i tego, czy kieszonkowiec odwrócił najpierw uwagę ofiary.

Rzucanie

Niewyważone, wyważone

W świecie, w którym pociski są równie cenne co dobre zęby, rzucanie przedmiotami w przeciwników okazuje się najtańszym sposobem pozbycia się ich. Poza tym rzucanie w ludzi daje niesamowicie dużo radochy – mniej tylko chyba od rzucania w nich czymś, co zaraz wybuchnie.

Ta umiejętność dotyczy wszystkich rzeczy, którymi możesz miotnąć w dowolną osobę. Dowiesz się, jak się to robi, z rozdziału piątego. Póki co musisz tylko wiedzieć, że rzucając przedmioty dzielimy na wyważone (czyli między innymi noże i siekiery) oraz niewyważone (a więc granaty, kamienie czy czaszki – mówiąc wprost: cały śmietnik, który wala się Twojemu bohaterowi pod nogami). Jeśli Twój ocaleniec potrafi miotnąć kamieniem, to umie też miotnąć granatem. A jeżeli wie, jak trafić nożem prosto w trzecie oko mutantu, to umie też rzucać toporem.

Jak to już kilka razy powtarzaliśmy, więcej informacji o walce znajdziesz później (łącznie z tym, co się stanie, jeśli nie trafisz celu). Niemniej chcemy, byś już teraz wiedział, że Twój bohater może miotać większością przedmiotów na odległość równą jego *Sile* razy 5 w jardach. Natomiast broń niewyważona, czyli kamienie

czy granaty ręczne, oraz rzeczy o wadze powyżej 2 funtów, mają modyfikator zasięgu równy 5.

Strzelanie

Broń cięciwowa, broń krótka, karabiny, karabiny maszynowe, pistolety maszynowe, śrutówki

Jest takie stare powiedzonko o tym, że rewolwerowcy dzielą się na dwa rodzaje – szybkich i martwych. W grze **Deadlands** dochodzi trzeci typ – szybcy i martwi jednocześnie.

Strzelanie to umiejętność posługiwania się pistoletami, rewolwerami, strzelbami, śrutówkami i karabinami oraz podobną bronią – szybko i celnie, nawet w stresie, na przykład gdy mutant celuje w plecy bohatera. Nie mamy tu na myśli treningu strzeleckiego. Każdy w końcu trafi w ścianę stodoły, jeśli będzie miał cały dzień na celowanie (no dobra, nie każdy, ale wiesz, co mamy na myśli).

Specjalność w posługiwaniu się daną bronią obejmuje również pokrewne rodzaje. Na przykład pistolet strzałkowy może podpadać zarówno pod *broń krótką*, jak pod *karabiny* – zależnie od wyglądu oraz sposobu trzymania. Oczywiście nietypowe spluwy, jak choćby śmieciobroń, wymagają niezależnej specjalności.

Automaty, czyli karabiny maszynowe i pistolety maszynowe, wymagają amunicji rzadko spotykanej na Spustoszonej Zachodzie, a przez to bardzo drogiej. Jeśli jednak Twój mózgowiec dobrze się do tego sprzętu, będzie miał niezłą zabawę.

Sztuczki

Oszukiwanie w karcianej rozgrywce może skończyć się podziurawieniem – oczywiście jeśli jesteś na tyle głupi, by dać się złapać. Jeżeli zamierzasz bawić się w ten sposób, powinieneś być w tym naprawdę dobry, albo o wiele szybszy niż ludzie, z którymi grasz. W końcu nikt nie lubi być oszukiwany. Nawet inni kanciarze.

Sztuczki pozwalają bohaterowi wyciągać z rękawów i kieszeni małe przedmioty – szybko i niezauważenie.

Sztuczek można używać wymiennie (za zgodą Szeryfa) z *dobywaniem* w przypadku derringierów (tradycyjna broń zawodowych hazardzistów), małych noży i każdej broni mniejszej niż pistolet. Traktuj to jak umiejętności powiązane, stosując standardowy modyfikator -4.

Szybkie ładowanie

Broń cięciwowa, broń krótka, karabiny, karabiny maszynowe, pistolety maszynowe, śrutówki

Nie ma chyba gorszego uczucia niż wypełniający żołądek chłód, gdy słyszysz suchy szcęk oznajmiający koniec pocisków w magazynku i gdy zaczynasz nerwowo szukać amunicji. Zwykle przeładowywanie jest dla mózgowców, które chcą przemienić się w mięsną potrawkę. *Szybkie ładowanie* to znak rozpoznawczy prawdziwego rewolwerowca.

W przypadku broni, w których każdą kulę umieszcza się we wbudowanym magazynku,



Materiał na bohatera

jedna po drugiej (co jest typowe dla wielu karabinów i większości strzelb), załadowanie pojedynczego pocisku to prosta sprawa, zajmująca całą akcję. Udany test *szybkiego ładowania* pozwala wpakować do trzech sztuk amunicji na jednej karcie akcji (rzuć okiem na pobliską tabelę „Szybkie ładowanie”). Zrób sobie przysługę i sprawdź, ile maksymalnie możesz oddać strzałów, nim zaczniesz pakować amunicję. Bohater będzie wyglądał co najmniej dziwnie, próbując wsadzić pocisk do załadowanej na maksa broni.

Jeśli rewolwer ma wygodny w użyciu cartridge (naładowany zawczasu wymienny bębenek), zwykły (5) test *szybkiego ładowania* pozwala umieścić go na miejscu w ciągu jednej akcji, choć normalnie zajmuje to dwie karty – jedną, by wywalić cartridge, i drugą, by wsadzić nowy. Rewolwerowcy, którzy naprawdę lubią pozostawać przy życiu, noszą zazwyczaj kilka bębenków gotowych do załadowania.

Broń wyposażona w magazynki jest szybsza i prostsza w obsłudze. Bohater może bez problemu zmienić magazynek w jedną akcję. Zwykły (5) test *szybkiego ładowania* pozwala zaś wymienić magazynek i strzelić w tej samej akcji, co oznacza, że postać tylko przez krótką chwilę nie będzie prowadzić ognia. Szybki jak błyskawica, dziecko.

Nieudany test *szybkiego ładowania* sam w sobie jest dość kłopotliwą rzeczą, a na dodatek może przenieść Twego bohatera sześć stóp pod ziemię. Jeśli nieszczęsny rzut zdarzy się w przypadku broni z wbudowanym magazynkiem, postaci udało się wepchnąć jeden pocisk – i tylko tyle. Nieudane *szybkie ładowanie* cartridge'a lub magazynka oznacza spapranie całej sprawy, choć bohater może spróbować raz jeszcze w następnej akcji.

Jeśli Twój śmiałek będzie miał niefart w *szybkim ładowaniu*, to... cóż, sam zgadnij. Tak, nie mamy dla Ciebie dobrych wieści. Godny pożałowania pseudo rewolwerowiec upuszcza kule, cartridge lub magazynek. Pozostaje tylko nadzieja, że uda mu się uniknąć grobowego milczenia, gdyż niewielu mutantów jest na tyle miłych, by czekać, aż ktoś podniesie amunicję.

Szybkie ładowanie

Załadowana amunicja	PT
Dwa pociski	9
Trzy pociski	11
Magazynek	5
Nowy cartridge	5

Włamywanie

Zanim jeszcze spadły bomby, wielu ludzi zamykało bogactwa na przeróżne sposoby. Dziś dobry włamywacz potrafi dostać się do niewyobrażalnych skarbów: pasty do zębów, woźzaru albo i spluwy!



Bohater, który posiada tę umiejętność i zestaw wytrychów, potrafi otwierać każde mechaniczne zamki. W przypadku elektronicznych zabezpieczeń również stosuje się *włamywanie*, jednak bohater musi posiadać przynajmniej poziom *nauki: elektroniki* – inaczej nie będzie wiedział, jak się zabrać do roboty.

Włamywacz może podchodzić do nieudanego testu wiele razy, za każdym razem, poza pierwszym, odejmując -2 do rzutu, aż do -6. Jeżeli wszystkie próby spełzną na niczym, będzie mógł spróbować otworzyć ten konkretny zamek po podniesieniu *włamywania* o poziom.

Trudność zależy od jakości zamka. Otwarcie sejfów wymaga dodatkowo użycia jakiegoś przyrządu do słuchania, choćby stetoskopu. Za „zaimprowowany wytrych” można uznać zwykłą szklankę, a nawet przewagę dobrego słuchu.

Do rozmontowania elektronicznego zamka potrzebne są jakieś elektroniczne wytrychy. Bohater nie może wsunąć jednocentówki w szczelinę klawiatury i liczyć na to, że zamek puści (no, chyba że system jest stary i słaby na dodatek).

Trudność zamka

Typ zamka	PT
Drzwi wewnątrz domu	3
Szufłada biurka	5
Drzwi frontowe	7
Kłódka	9
Sejf	11
Skarbiec	13 i więcej
Improwizowane wytrychy	-2
Ciemności	-4

Cztery: Zawady

Zawady to rozmaite ograniczenia fizyczne i umysłowe. Kiedy tworzysz bohatera, możesz przypisać mu kilka wad, za które otrzymasz dodatkowe punkty – nie więcej jednak niż 10. Wszystko, co w ten sposób zarobisz, możesz przeznaczyć na przewagi (o których dalej) i umiejętności.

Obok nazwy zawady znajdziesz liczbę punktów, które za nią dostajesz. Przedział lub cyfry po „/” oznaczają, że zawada może dotknąć ocalańca w mniejszym lub większym stopniu. Zasada jest prosta – im więcej punktów, tym gorsza zawada.

Choć już teraz dostajesz punkty za zawady, na tym jednak ich działanie się nie kończy. Pomagają one bowiem zdobywać dodatkowe sztony losu (o których dalej). Kiedy już wybierzesz ułomności, lepiej je odgrywać – dostaniesz za to nagrodę (właśnie sztony losu), dzięki której będziesz mógł uratować skórę swego hombra bądź też zwiększyć jego potęgę.

Bandzior

1-5

Czasy są ciężkie, więc najlepiej samemu ustalać zasady. A jeśli stróże prawa wejdą w drogę – cóż, to ich problem.

Bandzior jest z natury wrogo usposobiony wobec prawa, nie szanuje żadnych reguł i jest poszukiwany za wszystko – od drobnych występków w jednym miasteczku po zabójstwo w innym.

Oczywiście niektórzy bandyci są oskarżani o zbrodnie, których nie popełnili. A może nawet i popełnili, ale ze szczytnych pobudek. Tacy osobnicy z pewnością nie nienawidzą stróżów prawa, ale ich unikają.

Bohater

5

Kiedy widzisz kogoś w kłopotach, wychodzi z Ciebie frajer. Słyszałeś kiedy, że jak dać komuś palec, to weźmie całą rękę? A jak rzucisz się w pogoń za jakąś wredną poczwara, to odgryzie Ci drugą.

Twój bohater nie potrafi odmówić prośbie o pomoc. Nie musi być szczęśliwy z tego powodu i nawet nie musi być „miłym” facetem, ale koniec końców zawsze pomoże potrzebującemu.

Warto zwrócić uwagę na fakt, iż na Spustoszo-nym Zachodzie zawada ta warta jest więcej niż na Dziwnym Zachodzie roku 1877. W świecie nielicznych ocalałych bohaterowie zdarzają się znacznie rzadziej.

Brzydki jak nieszczęście

1/3

Szkoda, że stare powiedzonko – „Tak brzydki, że kule się od niego odwracają” – nie jest prawdziwe. Gdyby było, nie martwiłbyś się, że poczęstują Cię ołowiem.

Zawada za punkt oznacza, że Twój bohater brzydko wygląda z racji różnych nawyków ubraniowo-higienicznych. Może jest nieustannie brudny, a może nosi obrzydliwą, zajebiste zieloną marynarkę wyrwaną z jakiegoś sklepu retro.

Tak czy inaczej, patrzenie na niego wywołuje równie niemiłe reakcje co zjedzenie zepsutego woźzaru. Wszystkie testy *perswazji*, przy których wygląd ma znaczenie, są wykonywane z modyfikatorem -2. Z drugiej jednak strony do testów *zastraszania* lub „wrogiej” *perswazji* – kiedy wygląd też ma znaczenie – można dodać +2.

Zawada warta trzy punkty to znak, że bohater jest mutantem – i to widać! Ma paskudne wrzody, łuski na skórze, trzecie oko albo gniją mu palce, tudzież cierpi na wiele innych plugastw. Większość normalni nie chce mieć do czynienia z takimi jak on. Wspomniane wcześniej modyfikatory należy podwoić, jeśli dochodzi do kontaktu z osobami, które widzą mutantą.

Chciwiec

2

Chciwość to jeden z siedmiu grzechów głównych, więc skoro Twoja dusza i tak nie uniknie piekielnych płomieni, przynajmniej się starasz, żeby na Ziemi zawsze tarzać się w gotówce.

Dla Twojego drania pieniądze i władza są wszystkim, nie cofnie się więc przed niczym, by po nie sięgnąć. A przedmioty należące do innych ludzi są szczególnie cenne!

Choróbsko

1/3/5

Jeśli po ostatniej wizycie w rozpirzonym mieście ręka odmawia Ci posłuszeństwa i dziwnie wygląda, to znak, iż nabawiłeś się choroby popromiennej.

Cierpiący na choróbska bohaterowie mają utrudnione życie na różne sposoby, zależne od symptomów.

Zakładamy, że choroby nie są czasowe. Twój bohater próbował już konwencjonalnych metod leczenia, ale nic one nie dały. Ba, nawet te nadnaturalne medykamenty, z jakich słyną siewcy zguby czy templariusze, nic nie pomogły.

Jeżeli zaś Twój ocaleniec nabawił się choróbska w trakcie rozgrywki, to ma tylko jedną szansę na uleczenie w nadnaturalny sposób. Kiedy zastosowana kuracja się nie powiedzie, żadna inna nadnaturalna moc – nawet z innego źródła – nie pomoże. Jeśli wybrałeś tę zawadę podczas tworzenia bohatera, to znaczy, że próbował on już wyleczyć choróbsko i że mu się to nie udało. Teraz, koleżko, on i jego choróbsko są jak paupki nierozłączki.

Na początku każdej sesji należy wykonać test *Wigoru* o trudności podanej w pobliskiej tabeli choróbsk, zależnej od rodzaju dolegliwości. Jeśli Twoim bohaterem zajmuje się jakiś rzeźnik, któremu powiedzie się test *medycyny* o tym samym PT, dodaj +2 do rzutu.

Nieudany rzut na *Wigor* oznacza, że Twój bohater otrzymuje podany w tabelce modyfikator do wszystkich testów cech i umiejętności wykonywanych przez resztę sesji.

Jeśli będziesz miał niefart, choróbsko Twojego bohatera przybierze jeszcze gorszą postać, przesuwając się w dół tabelki. Niefart przy śmiertelnym choróbsku oznacza, że hombra jest martwy.

Materiał na bohatera

Choróbsko, które zyskało na jakości, może wrócić do oryginalnego stadium, jeśli w teście Wigoru na początku sesji uzyskasz dwa przebicia.

Choróbsko

Wartość	PT	Modyf.	Choróbsko
1	5	-1	Lekkie (powtarzające się alergie, astma, przeziębienia, pokrzywka). Twój bohater cierpi na lekką, ale nieuleczalną dolegliwość, przez którą kaszle, sika, poci się itp.
3	7	-3	Przewlekłe (wczesne stadium śmiertelnej choroby, gorączka upiorytowa, choroba popromienna). Przewlekłe choróbsko Twojego bohatera sprawia, że biedaczysko cały czas cierpi i może nawet kiedyś przedwcześnie umrzeć.
5	9	-5	Śmiertelne (AIDS, rak, skrzęt kiszek). To ostatnie stadium przewlekłej choroby może zabić Twojego bohatera w każdej chwili.

Chuderlak

Wyglądźcy to ofiary szczególnego rodzaju choroby. Panoszą się oni po Spustoszonej Zachodzie niczym karaluchy. Są niezwykle chudzi i wściekli. Zwykli ludzie myślą ich często z workiem kości.

Chuderlawi ocalańcy są tak mali i słabi, że muszą odjąć -1 od Rozmiaru (patrz rozdział piąty), a ich maksymalna Siła to k10. Nikczemne rozmiary mogą czasem działać na korzyść bohatera – kiedy musi na przykład przeczołgać się przez wąski tunel lub okno – zazwyczaj jednak powoduje tylko, że inni bezkarnie się go czepiają lub myślą z wyglądem.

Ciekawski

To pierwszy stopień do piekła – pomyśl więc, gdzie możesz zawędrować.

Twój bohater chce wiedzieć wszystko, po prostu: wszystko o wszystkim, na co się natknie. Ilekroć trafi na zagadkę, musi zrobić co w jego mocy, żeby ją rozwiązać – niezależnie od tego, jak bardzo jest to niebezpieczne.

Cykor

Zazwyczaj dostajesz w plecy – masz blizny, które tego dowodzą.

Tchórz nie ma serca do walki i unika jej, kiedy tylko może. Ocalańcy nie lubią takich świętych



krów. Odejmij -2 od wszystkich testów *jaj* oraz testów *perswazji*, jeśli masz do czynienia z gośćmi, którzy gardzą tchórzliwymi śmieciami.

Delikatny

Wbijasz sobie drzazgi z rękojeści własnego gnata i cierpisz, póki nie wyjmie ich jakiś rzeźnik.

Zwiększ modyfikatory wynikłe z ran bohatera o 1.

Długi język

Chwilka kłapania dziobem może przynieść kupę nieszczęść. Język długi na całe Spustoszone Ziemie może kogoś zachęcić, by obwinał nim Twojego ocalańca.

Język twojego hombre jest dłuższy niż macki przeciętnego mutanciaka. Zawsze mówi, zanim pomyśli. Co gorsza, wiecznie zdradza plany posse i mówi łotrom (lub ich informatorom) dokładnie to, co chcą wiedzieć. Bohater musi często gryźć się w język, bo nikt nie zaufa dwa razy takiemu plotkarzowi.

Dwie lewe ręce

Nie lubisz maszyn, a one nie przepadają za tobą. To świetna zawada dla dzikusów – śmiałków zbyt młodych, by pamiętać dni przed upadkiem bomb, kiedy technika była wszędzie.

Wszystkie testy związane z używaniem lub naprawą złożonych maszyn wykonujesz z modyfikatorem -4.

Dzieciuch

Niech Cię nie zmyli twarzyczka aniołka. Dzieciak ze spluwą też może odstrzelić Ci dupę.

Materiał na bohatera

A dzieciaki na pustkowiach dorastają szybciej, niżbyś się spodziewał.

Twój bohater ma między 8 a 14 lat. Większość ludzi nie bierze go poważnie. Ma on maksymalnie k10 *Sily* i k8 *Wiedzy*. Kiedy postać dorośnie do 16 lat, musisz wykupić tę zawadę za punkty nagrody (patrz rozdział szósty). Jeśli dzieciakowi uda się tak długo żyć – nasze gratulacje! Albo się urodził ze spluwą w gębie i pił ołów z mlekiem matki, albo chował się wśród mutanciaków.

El loco

1-5

Nikt o zdrowych zmysłach nie walczy z paskudztwami z pustkowi. Niemniej świry się zdarzają.

Twój bohater cieroi na jakąś chorobę psychiczną. Może być nieobecny duchem, patologicznym kłamcą czy mieć fobie, omamy, depresję lub schizofrenię. Choroba nigdy nie ustępuje i przez większość czasu rządzi poczynaniami postaci. Wartość zawady zależy od powagi schorzenia i tego, jak bardzo wpływa ono na bohatera.

Fanatyk

3

Choć racja nie zawsze jest po Twojej stronie, Ty wierzysz, że bezrozumny tłum po prostu się myli. Jeśli dać Ci szansę, chętnie tego dowiediesz.

Twoja postać wierzy, że wszystko, co robi, służy jakiemuś wyższemu celowi (ochrona mutantów, powrót prawa itd.) i nigdy nie zmieni swoich przekonań.

Flegmatyk

2

Lepiej nauczyć się walczyć, bo nie uciekniesz przed niczym, co zapragnie Cię pogonić.

Twój hombre jest szybszy od martwego zółwia. Nieco szybszy, jeśli chodzi o ścisłość. Twoje Tempo jest zmniejszane o 1, do minimum 2.

Nie bierz tej zawady, jeśli Twój ocaleniec jest jednonogim kuternogą. Lepiej być powolnym, ale nie unieruchomionym, mózgowcu.

Gapa

3

Jeśli wszyscy tytułują Cię per „mózgowiec” i śmieją się, cokolwiek powiesz – nawet gdy nie zamierzałeś wywołać rozbawienia – to znak, że niezły z Ciebie gapa.

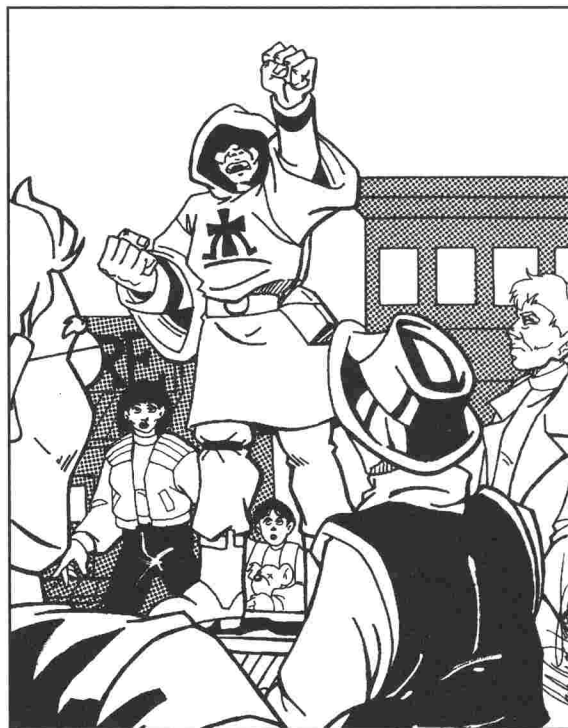
Twój ocaleniec jest tak czujny, jak toksyczna lepkość (ta zresztą czasami jest czujna, ale i tak chyba wiesz, co mamy na myśli). Gdy Szeryf każe testować *Spostrzegawczość*, odejmij od rzutu -2. Tak, to dotyczy też zaskoczenia.

Jaszczurcze oczy

3

Czy te oczy mogą kłamać...

Twój bohater nie potrafi zmyślić nawet najprostszej historyjki, która uratuje mu tyłek. Ma 4 do testów *blefu* i nijak nie może nikogo zmylić, oszukać, a nawet minąć się z prawdą, nie zdradziwszy się z tym. Być może spuszcza wtedy



wzrok czy wykręca nadgarstki. Cokolwiek to będzie, skazuje każde kłamstwo na porażkę.

Jednoręki bandyta

3

Na Spustoszonej Zachodzie można spotkać wielu jednorękich. Na szczęście, do naciśnięcia spustu wystarczy jeden palec.

Twoja postać ma tylko jedną rękę lub dłoń. Musisz odjąć -4 od testów wszystkich umiejętności, które wymagają użycia obu rąk.

Kiepski słuch

3/5

Co?!

Twój bohater nie słyszy najlepiej. Może ktoś przywalił mu tuż przy uchu z dwurury, a może zawdzięcza to gorączce albo urodził się już taki.

Wybierz stopień głuchoty twojej postaci z poniższej tabelki.

Kiepski słuch

Wartość	Stan
3	Przygłuchy: Odejmij -2 od wszystkich testów <i>Spostrzegawczości</i> opartych na słuchu.
5	Głuchy jak pień: Twój bohater nic nie słyszy – zupełnie nic.

Kiepski wzrok

3/5

Co? Kto to powiedział?

Wybierz, jak bardzo ślepy jest Twój bohater, korzystając z poniższej tabelki. Szeryf może pozwolić Ci wykorzystać tę zawadę jako premię do testów *jaj*, gdy potwór znajduje się na granicy widoczności.

Materiał na bohatera

Kiepski wzrok

Wartość	Stan
3	Krótkowidz: Odejmij -2 od wszystkich testów, które wymagają widzenia lub działania na odległość większą niż 20 jardów. Jeśli Twój bohater nosi okulary, modyfikator maleje do -1.
5	Ślepy jak kret: Jak wyżej, ale odejmujesz -4.

Koszmary sennie

5

Kogoś, kogo w takich czasach nie męczą nocne zmyły, należy uznać za szalonego. A ludzi, którzy nie potrafili uciec przed zmorami, uważa się za ofiary sennych koszmarów.

Twojego bohatera męczą sny tak koszmarnie, że woli nawet nie zmrużyć oka. Jego najlepszym kumplem jest kubek kawy. Zwykle śpi po 3-4 godziny na noc.

Na początku każdej sesji, zaraz po wylosowaniu sztonów losu, musisz zrobić poważny (7) test *Ducha*. Możesz wydawać na niego sztony, które zostały Ci z poprzedniej sesji, ale nie te, które właśnie pociągnąłeś. Na razie masz je „na kredyt”. Jeśli nie zdasz testu, tracisz sztona o najniższej wartości – to działanie zmęczenia i ciągły lęk przed snem. Jeżeli masz niefart, tracisz najwyższego sztona.

Choć odgrywanie jednoczesnego pragnienia i lęku przed snem może pomóc Ci zarobić kilka sztonów, prawdziwy pożytek z koszmarów jest jednak nieco inny.

Umęczony bohater jest zabawką złych duchów, które wciągają jego „śpiące ja” do „Krainy Wiecznych Łowów” i dręczą tym, czego boi się on najbardziej. Dlatego jego sny odbijają czasami rzeczywistość i mogą zawierać cenne wskazówki, przydatne w aktualnym położeniu.

Jeśli postać nie zdała testu i straciła sztona, Szeryf powinien opisać jej następny koszmar, którego symboliczna treść ma zawierać nie tylko oniryczny, zmodyfikowany obraz świata, ale i ważną wskazówkę dotyczącą nadchodzącej przygody lub przeszłości bohatera. Szeryf powinien nagrodzić Twojego kowboja za wszystkie męki – choć interpretacja jego słów to już inna sprawa.

Krwiożerczy

2

Niektórzy ludzie są tylko wredni. Inni uważają, że wroga należy zabić od razu, aby później nie miał okazji się odegrać.

Twój bohater to wojenny podżegacz. Co gorsza, wielbi rzezie i brutalność. Jeśli już musi wziąć kogoś w niewolę, strzela mu w łeb, kiedy ten przestanie być przydatny.

Kuternoga

3/5

Po Spustoszonym Zachodzie krąży powie-dzonko, że kiedy Ciebie i Twoich kumpli coś ści-ga, nie musisz być najszybszy – wystarczy, byś

prześcignął jedną osobę. Niestety, kuternoga zwykle przegrywa każde wyścigi.

Spustoszony Zachód aż roi się od kuternogów. Niektórzy stracili kończyny w wojnie, inni w wyniku chorób, a jeszcze inni z powodu infekcji. Jeśli zdecydowałeś się wybrać tę zawadę, zastanów się przez chwilę, w jaki sposób Twój bohater stracił nogę. Być może odpowiedź na to pytanie zachęci Cię do sięgnięcia po inne wady?

Ta zawada wpływa na Tempo i niektóre umiejętności bohatera, co widać w poniższej tabelce. Modyfikując Tempo, pamiętaj, by zaokrąglić w dół. No i bez względu na liczbę modyfikatorów Tempo Twojego bohatera nie może spaść poniżej 1.

Kuternoga

Wartość	Stan
3	Kulawy: Tempo postaci spada o 25%. Odejmij -2 od aktywnych testów <i>uników</i> i innych rzutów związanych z poruszaniem się.
5	Jednonogi: Twój bohater nie ma jednej nogi lub nie jest w stanie nią poruszać. Tempo spada do 25%. Odejmij -4 od aktywnych testów <i>uników</i> i innych rzutów związanych z poruszaniem się.

Max stracił nogę w samochodowym wypadku podczas pościgu za wojownikami szos. Jego *Sprawność* wynosi 8, więc Tempo bazowo jest równe też 8. Niemniej zmniejszamy je do 1/4 z racji utraty kończyny. Tak więc Tempo Maxa wynosi 2.



Materiał na bohatera

Lubieżnik

Jeśli się rusza...

Twój bohater chce seksu – i to w ilościach hurtowych, zazwyczaj więc przystawia się do każdego rozsądnie wyglądającego przedstawiciela płci odmiennej, często więcej niż raz. Czy Ci się to podoba, czy nie, kobiety i mężczyźni różnie „cierpią” od tej zawady.

Jeśli Twój bohater to facet, znają go po imieniu w każdym okolicznym burdelu, wśród porządnych ludzi uchodzi za świnię, a „przyzwoite” damy unikają go jak zarazy. Lubieżny gościu ma -4 do wszystkich testów *perswazji* wykonywanych podczas wpływania na takie osoby.

Jeżeli postać jest damulką, wszystkie inne kobiety – nie tylko te przyzwoite – określają ją rozmaitymi niepochlebnymi epitetami. W dobrym towarzystwie (rzadko spotykanym) cierpi te same modyfikatory, co mężczyzna, ale niektórzy faceci mogą traktować ją ciut inaczej, zwłaszcza jeśli są z nią sam na sam. Twoja bohaterka nigdy nie zdobędzie szacunku wśród „porządnych ludzi” i nie może piastować urzędów, jeżeli jej ohydna przeszłość wyjdzie na jaw. To może nie być sprawiedliwe, ale tak to już jest na Spustoszonej Zachodzie.

Z drugiej strony lubieżna kobieta otrzymuje +4 do testów *perswazji*, jeśli chce uwieść jakiegoś kolesia, co może się przydać w ucieczce z więzienia czy do odwrócenia uwagi strażników.

Łojalny

Może nie jesteś bohaterem, ale przyjaciele mogą na Ciebie liczyć, kiedy robi się naprawdę gorąco.



3

Twój bohater jest aż do przesady oddany przyjaciółom, chętnie więc zaryzykuje życie, by ich ratować i chronić przed niebezpieczeństwem. Obowiązki względem narodów, wiosek lub ideałów podpadają raczej pod zawadę przysięga.

Marzyciel

1-5

Uważaj, o czym marzysz, bo każde marzenie może się pewnego dnia spełnić.

Twój bohater ma jakieś marzenie lub cel. Może pragnie odbudować dawne Stany Zjednoczone, mimo poważnego wieku zostać stróżem prawa lub udowodnić raz na zawsze, iż jest najszybszym rewolwerowcem na pustkowiach. Im trudniejszy i bardziej niebezpieczny cel, tym zawada jest warta więcej punktów.

Jeśli bohater kiedykolwiek spełni marzenie, musi wykupić tę zawadę. Szeryf może Cię jednak zwolnić z tego obowiązku, jeżeli ziszczenie marzenia wiąże się z licznymi kolejnymi problemami. A tak zwykle jest.

Mądrała

2

Twardzi weterani żyjący na pustkowiach nie myślą zbyt wiele i nie przepadają za przeedukowanymi, gładko mówiącymi typkami. A mądrale czuć na odległość. Zawsze używają wielkich słów i rozwodzą się, jaką to karierę robili przed wojną.

Odejmij -2 od testów *blefu*, *perswazji* i *zastroszania*.

Mściwy

3

Światu trzeba dać nauczkę – i Ty zamierzasz to zrobić.

Twoja postać musi zawsze odpłacić pięknym za nadobne. Zemsta nie musi przy tym być brutalna – wszystko zależy od charakteru ocalańca.

Nałogowiec

1/3

Jeżeli nie możesz się skupić, kiedy nie wchraniasz pączków, masz zły nawyk. Jeśli masz wciąż chętkę na alkohol lub narkotyk – witaj w Nałogowie, populacja: Ty.

Tak na marginesie: na Spustoszonej Zachodzie nie ma „nielegalnych” narkotyków. Po prostu nie zostało tyle towaru, by zrodził się jakiś problem. Niemniej w tych rzadkich przypadkach, gdy jakiś śmierdziel przesadzi i zacznie po staremu sprawiać kłopoty, miejska milicja lub stróże prawa nie zawahają się – komuś, kto jest naprawdę niebezpieczny, dadzą popalić.

Lekki nałóg oznacza, że Twój bohater jest bardzo uzależniony od niezbyt szkodliwej substancji (tytoń) lub niezbyt zależny od czegoś niebezpieczniejszego. Dziś samo znalezienie tego czegoś będzie trudne.

Poważny nałóg oznacza znaczne uzależnienie od alkoholu, opium, laudanum, peyotlu lub innego niebezpiecznego narkotyku. Nastąpiły takie czasy, że lepiej, by Twój bohater umiał sam sobie przyrządzić towar, bo na pustkowiach raczej go nie uświadczy.



Nałóg

- Wartość Stan**
- 1 **Lekki:** Jeśli Twój bohater nie przyjmie substancji przez 24 godziny, odejmij -2 od wszystkich umiejętności umysłowych.
- 3 **Poważny:** Jak wyżej; ponadto jeżeli bohater nie dostanie towaru przez 48 godzin, odejmij -4 (w sumie) od wszystkich umiejętności fizycznych i umysłowych.

Nawyk

1-3

Na Spustoszonym Zachodzie mało kto przejmie się higieną, co nie znaczy, że Ci nieliczni lubią patrzeć, jak jakiś mutant zdrapuje sobie strupy.

Twój bohater ma nawyk, który wkurza lub odpycha innych. Zniechęcasz do siebie wszystkich od tego stopnia, że musisz odejmować od testów *perswazji* tyle punktów, ile zarobiłeś na zawadzie. Wartość nawyku zależy zaś od tego, jak często folgujesz swoim skłonnościom i jak bardzo są denerwujące lub ohydne.

Niepisaty

3

Straszną rzeczą jest wrócić zza grobu i nie móc przeczytać, co Ci napisali na nagrobku.

Niepisaty nie potrafi przeczytać nawet najprostszych słów w ojczystym języku – ani w żadnym innym, w którym zdarzyło mu się mówić. Ta zawada nie zdarza się zbyt często wśród ludzi w wieku przekraczającym 20 lat, gdyż dorastając chodzili oni do szkoły, gdzie nauczyli się czytać. Z kolei niepisaci są wszelcy dzikus i dzieci poniżej 20 roku życia. Cóż, czytanie przestało być konieczną umiejętnością – w odróżnieniu od prowadzenia walki.

Nietolerancja

1-3

Są ludzie, których nie możesz ścierpieć. Drażni Cię, że żyją, i chętnie zepchnąłbyś wszystkich z wysokiego urwiska – gdyby tylko dać Ci szansę.

Twój bohater nie potrafi dogadać się z określonym typem ludzi (mutantami, siewcami zguby, stróżami prawa, dzikusami i tak dalej) i, jeśli nie musi, nie chce mieć z nimi do czynienia. Zmuszony do współpracy, na każdym kroku obraża ich i prowokuje. Wartość zawady zależy od tego, jak często postać spotyka się z ludźmi, których nie cierpi, i jak nerwowo na nich reaguje.

Niewierny Tomasz

3

Są ludzie, którzy w nic nie potrafią uwierzyć. Twierdzą, że Bitwa pod Gettysburgiem nie miała miejsca, bo na oczy jej nie widzieli.

Niewierny Tomasz to sceptyk. Nawet po kilku przygodach nie wierzy w nadprzyrodzone – zawsze będzie szukać racjonalnego wytłumaczenia.

Niektórzy z tych sceptyków są w ciągłym szoku (koniec świata każdemu może dać w kość, no

nie?). Inni twierdzą, że cała sprawa z tą Pomstą to masowa halucynacja wywołana przez nuklearny holokaust.

Nie trzeba chyba zaznaczać, że ta zawada długo się nie ostanie, więc bądź gotów na jej wykupienie po kilku przygodach (patrz rozdział szósty).

Ostrożny

3

Dobry plan zmienia posse w armię, ale żadna armia nie wygrała jeszcze wojny, siedząc na tyłkach.

Twój bohater lubi planować i ustalać rzeczy na długo, zanim faktycznie się zdarzą – często ku utrapieniu w gorącej wodzie kąpanych towarzyszy. Oczywiście, to może czasem ocalić życie.

Pacyfista

3/5

Pacyfista nie musi obawiać się walki. Może wie, że przemocą karmią się Mściciele?

Pacyfiści to albo ludzie, którzy nie lubią zabijać, jeśli nie jest to ich zdaniem absolutnie nieuniknione (3 punkty), albo kolesie, którzy nie zabijają pod żadnym pozorem (5 punktów). Zabijają zwierzęta, by je zjeść – ale nie dla sportu. Potwory i inne dziwadła nie podpadają pod pacyfistyczną ochronę, bez względu na to, jak niechętny zabijaniu jest bohater.

Padalec

2

Codziennie wstajesz z łóżka lewą nogą.

Większość ludzi nie znosi Twojego bohatera, który jest z natury wredny i wiecznie rozdrażniony. Ludziskom naprawdę nie jest łatwo polubić takiego gościa, odejmij więc -2 od wszystkich przyjaznych prób *perswazji*. Możesz jednak, za zgodą Szeryfa, dodać czasami +2 do testów *zastraszenia* i *perswazji*, gdy okazujesz wrogość.

Pechowiec

5

Nawet nie myśl o zabawie z materiałami wybuchowymi. Jeśli będziesz miał niefort, zawsze przyjmie on absolutnie najgorszą możliwą postać. Szeryf powinien być kreatywny i obejmować efektami niezdarności Twoje bohatera jego przyjaciół!

Piskliwy

2

Masz wysoki, kurewsko denerwujący i niesympatyczny głos. Oczywiście nie trzeba chyba mówić, że na Spustoszonym Zachodzie (czy gdziekolwiek indziej) nie jest to najmilej widziane.

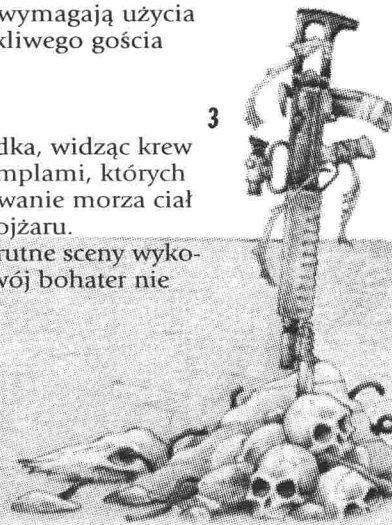
Twoja postać ma -2 do wszystkich zainicjowanych przez siebie (może się normalnie bronić) pojedynków woli, które wymagają użycia głosu. Ludziska nie biorą piskliwego gościa zbyt poważnie...

Przeczulony

3

Nie potrafisz uspokoić żołądka, widząc krew i flaki. Trochę wstyd przed kumplami, których nie wzrusza nawet przegrzebywanie morza ciał w poszukiwaniu amunicji i wojżaru.

Testy *jaj* wywołane przez okrutne sceny wykonujesz z modyfikatorem -2. Twój bohater nie



Materiał na bohatera

musi jednak wcale bać się potwora czy rzezi. Po prostu ma słaby żołądek, który również chce brać udział w akcji i wywalić nieco żarcia na scenę.

Przesądny

2

Sowy nigdy nie hukają „tak po prostu”, a do czarnych kotów powinno się strzelać, bo a nuż przebiegną drogę. Nosisz w kieszeni króliczą łapkę i nigdy nie przychodzi Ci do głowy, że królikowi jakoś nie przyniosła farta.

Twój bohater wierzy w przesady i stara się żyć wedle znaków i omenów. W odgrywaniu tej zawady pomoże Ci książka o przesądach.

Przysięga 1-5

Człowiek jest wart tyle, co jego słowo. Złam je raz, a ludzie nigdy Ci już nie uwierzą – jeśli odważysz się wrócić do miejsca, w którym „dałeś ciała”. Mawiają, że do tej samej rzeki nie należy wchodzić dwa razy.

Twój bohater złożył przyrzeczenie, które zmusza go do wykonywania jakiejś ważnej czynności lub ochrony pewnych wartości, ludzi czy ideałów. Wartość przysięgi zależy od tego, jak często ma znaczenie w grze, i ryzyka, które ze sobą niesie.

Stróż prawa, templariusze i siewcy zguby składają różne przysięgi. W przypadku tych pierwszych dowiesz się co nieco z części poświęconej przewagom. Jeśli zaś chodzi o przysięgi templariuszy i siewców zguby, to opisaliśmy je w rozdziałach im poświęconych.

Ramol

5

Może zęby już Ci wypadły, wciąż jednak potrafisz gryźć – ołowianymi zębiskami. Pamiętasz wiele z tego, co było „przed wojną”, jak się jeździło na nartach i ile czasu zajmowała Ci droga do szkoły.

Twój bohater to istna skamielina. Dla większości mieszkańców Spustoszonych Ziem jest „starym pierdzielem”.

Nie wszyscy bohaterowie w podeszłym wieku mają tę zawadę – niektórzy czują się starzy, skończywszy czterdziestkę, a inni są młodzi z dziewięćdziesiątką na karku. Tak czy inaczej, Twój bohater jedną nogą stoi w grobie, a drugą w Piekło.

Zmniejsz o poziom *Wigor* (minimum k4) i *Tempo* (minimum 2) swego bohatera. Zachowuj się jak stary pierdziele. Załatw sobie też kiepski wzrok lub kiepski słuch – albo oba!

Skąpiec

3

Skąpiec zna cenę wszystkiego i wartość niczego. Zawsze będzie kupował „najtańsze” rzeczy, w dodatku zajadle targując się o ich cenę. Dlatego ma najtańszy sprzęt. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale czwartym.

Słabeusz

1-6

Silny facet potrafi przebiec milę bez utraty tchu. Są jednak tacy, którzy męczą się samym wstawianiem z łóżka.

Za każdy punkt słabeusza zmniejsz *Dech* postaci o 2, do minimum 4.

Sługa Ponurego Żniwiarza

5

I widziałem, a oto siwy koń, a temu, kto na nim siedział, było na imię Śmierć, a Piekło szło za nim.

Objawienie 6,8

Może to za dużo powiedziane, ale ludziska mrą wokół Ciebie niczym muchy. Pewnie wyglądasz na leszcza i inni leszcze lubią się Ciebie czepić – przynajmniej zanim pokażesz im, na co Cię stać.

Powód jest nieważny – Twój *hombre* często zadziera z innymi, nawet jeśli tego nie chce. Wcale nie musi mieć złego charakteru, choć gdziekolwiek trafi, pojawiają się problemy. Większość kłopotów kończy się dla innych na wzgórzu cmentarnym, a jego wloką do pierdła.

Z oczywistych powodów mało kto przepada za Twoim ocalańcem. Zapomnij o pokojowych negocjacjach. Wrogowie Twojego bohatera umierają z niecierpliwości, by posłać go sześć stóp pod ziemię.

Straceniec

5

Ten gość ma zwyczajnie dosyć. Może jego rodzinę zeżarły jakieś parszywe paskudztwa. Może nabawił się choroby popromiennej i chce odejść w blasku okrutnej chwały. A może to młody waśniak, który wie dość o wygrzebańcach, żeby być niebezpiecznym.

Z jakiegoś powodu (sekretnego lub nie) Twój bohater chce umrzeć, ale tylko w pewnych określonych warunkach. Większość straceńców pragnie odejść z tego świata chwalebnie, ratując miasto lub zabierając ze sobą do piekła jakiegoś łotra czy bestię. Twój ocaleniec nie odrzuca życia ot tak (samobójstwo jest przecież łatwe).

Szeryf powinien nagradzać Cię za podejmowanie niezwykle trudnych wyzwań, ale tylko jeśli pomogą Ci one osiągnąć jakiś wyższy cel.

Śpioch

1

Kłoda obudzi się przed Tobą!

Odejmi -2 od testów *Spostrzegawczości*, kiedy Twój bohater ma się obudzić w niebezpiecznej sytuacji lub gdy coś się do niego podkrađa. Rzadko zdarza mu się nie zapać.

Tłuścioch

1/2

Twój padlinożerca zawsze ma nadzieję, że wśród ruin znajdzie sklep „Dla puszystych”. Niestety, dorwanie stroju dla kogoś jego rozmiarów nie jest najłatwiejsze.

Efekty tuszy bohatera zależą od tego, czy jest tylko nieco puszysty (przy kości), czy naprawdę gruby (opasy). Zwiększenie Rozmiaru wpływa na obrażenia – szczegóły znajdziesz w rozdziale piątym.

Pamiętaj tylko, że Twój bohater nie może być jednocześnie tłuściochem i osiłkiem (to taka przewaga).

Materiał na bohatera

Włusciuch

- | | |
|----------------|--|
| Wartość | Stan |
| 1 | Przy kości: Dodaj +1 do Rozmiaru i obniż Tempo o jeden poziom (minimalnie 4). Twoja maksymalna <i>Sprawność</i> wynosi k10. |
| 2 | Opaski: Dodaj +2 do Rozmiaru i zmniejsz Tempo o dwa poziomy (minimalnie 4). Twoja maksymalna <i>Sprawność</i> wynosi k8. |

Ułogi

Wdowi grosz jednym otwiera drogę do nieba, a drugim wypala dziurę w dżinsach.

Twój bohater nie potrafi oszczędzać i puszcza kule (walutę Spustoszonych Ziemi) jak wodę. Wszystko, co kupuje, szybko wychodzi z użycia; ewentualnie gubi sprzęt lub pozbywa się go w inny sposób. Zaczyna, mając tylko 50 \$.

Uparciuch

Albo po Twojemu, albo w ogóle. Jeśli reszta świata jest głupia i nie widzi, że masz rację, może iść się powiesić na konopnym sznurku.

Twój bohater jest twardogłowy i uparty niczym stary osioł. Zawsze chce, żeby wszystko było po jego myśli, i zapiera się, póki wszyscy się z nim nie zgodzą lub nie pójdą na poważne ustępstwa.

Ważniak

Zarozumiały snob zadziera nosa tak wysoko, że potrafi utonąć, gdy pada deszcz. A ostatnimi czasy deszcze mamy dość kwaśne, przyjacielu.

Twoja postać nie znosi prostych ludzików lub przedstawicieli niższej klasy, a Ci z nich, którzy to widzą, nie znoszą Twojego bohatera. Odejmij -2 od wszystkich testów *perswazji*, jeśli próbujesz po przyjacielsku przekonać kogoś, kto wie, że uważasz go za osobę o gorszym statusie.

Wierny zasadom

Nawet na Spustoszonym Zachodzie ostało się kilku dobrodusznych głupców, którzy nie potrafią strzelić wrogowi w plecy.

Twój bohater żyje według zasad, które nieliczni akceptują. Nie sprowokowany nie wyjmuje gna, w pojedynku nigdy pierwszy nie sięga po broń i absolutnie nie strzeli nikomu w plecy oraz nie wykorzysta przewagi.

Wspominane głupoty nie dotyczą hord chodzących umarłych, obłąkanych mutantów czy innych istot niewartych stosowania kodeksu. Niemniej Twój bohater zostanie nagrodzony przez Szeryfa tylko wtedy, gdy będzie wierny zasadom. Warto o tym pamiętać.

Oczywiście ma to swoje plusy. Możesz dodać +2 do wszystkich testów *perswazji*, jeśli gość, którego próbujesz przekonać, zna reputację Twojego bohatera, a ta ma wpływ na sytuację. Ludziska lubią dobrych...



Wróg

Każdy wróg, którego posłałeś do piachu, może mieć przyjaciół – a ci chętnie się z Tobą zobaczą.

Twój bohater ma jakichś nieprzyjaciół (jednego lub wielu), którzy raczej za nim nie przepadają. Razem z Szeryfem powinieneś ustalić ich „wartość” w oparciu o niebezpieczeństwo, jakie stanowią, i „częstotliwość występowania”.

Zadufany

Dobrze jest wierzyć w siebie, ale tylko głupiec popędzi do nory mutantów uzbrojony jedynie w szwajcarski scyzoryk.

Twoja postać ma zdecydowanie zbyt wysokie mniemanie o sobie. Wierzy, że potrafi wszystko, i nigdy się przed niczym nie cofa.

Zobowiązanie

Bohater musi robić to, co przysłało bohaterowi.

Twój bohater zobowiązał się wobec rodziny, firmy, wojska czy miasta do wykonywania określonych obowiązków. Wartość zawady powinna zależeć od tego, jak często śmiałek opuszcza miejsce związane ze zobowiązaniem i jak daleko się od niego oddala.

Zobowiązanie warte 1-2 punkty pasuje do lokalnego posłańca czy listonosza. Osobnik ów wykonuje ważną pracę, jednak robi to na swój sposób, ma więc tylko pomniejszą odpowiedzialność.

Za przykład zobowiązania za 3-4 punkty niech posłuży bohater, który ma za zadanie w ciągu kilku tygodni lub miesięcy znaleźć coś, co ma dla kogoś duże znaczenie. Może mieszkańcy jego



rodzinnej wioski umierają na dur brzuszny i śmialek musi zdobyć lekarstwo? A może studnia została zanieczyszczona i wieśniacy potrzebują nowego miejsca, by się osiedlić?

Pilnujący prawa w małej wiosce szeryf będzie miał zobowiązanie za 5 punktów. Nie może on opuścić terenu, chyba że wykonuje jakieś zadanie. No i zawsze jest „na służbie”. Innym dobrym przykładem bohatera z zobowiązaniem za 5 punktów jest osoba posiadająca dziecko lub chorego małżonka, który nie może zająć się sam sobą.

Warto zauważyć, że zobowiązanie różni się od przysięgi. Bohater nie musi się przejmować wykonywaną robotą – po prostu robi to, co do niego należy. Na dodatek zwykle nie może opuścić miejsca pracy na dłuższy czas. Stróż prawa, templariusze i siewcy zguby mają raczej zawadę przysięgą niż zobowiązanie.

Pięć: Przewagi

Przewagi to dodatkowe możliwości fizyczne i umysłowe oraz przeszłość, którą możesz obdarzyć bohatera. Oto opis każdej z nich wraz z wpływem, jaki ma ona na postać.

Bystry

3

Weterani pustkowi spodziewają się niespodziewanego. Inni są zwyczajnie nerwowi. Łączy ich jedno – potrafią z 50 jardów wyczuć, gdy żywy umarły pełźnie w ich kierunku.

Bystry bohater dostrzega szczegóły, dźwięki i ruchy, które inni beztrosko ignorują, może więc dodać +2 do testów opartych na *Spostrzegawczości*.

Chyży

1-5

Często się zdarza, że bohater musi podkulić ogon i co sił w nogach wiać przed jakimś wściekłym paskudztwem. W takim przypadku powinien przypomnieć sobie złotą zasadę ucieczek: „Wystarczy, że wyprzedzisz jedną osobę”. Oczywiście, kiedy ocalańców ściga cała zgraja wściekłych skurczybyków, lepiej być dość chyżym, by prześcignąć całą posse!

Za każdy punkt w tej przewadze Tempo bohatera zwiększa się o jeden w stosunku do jego *Sprawności* – na przykład koleś ze *Sprawnością* k12 i trzech punktach w chyżym ma Tempo 15.

Czułny sen

1

Na *Martwych Ziemiach* i w *Piekle na Ziemi* sen nie przychodzi łatwo, a czasem dobrze jest kimnąć choć na chwilę. Jeśli śpisz czujnie, możesz być wprawdzie zrzędlawy przed poranną kawą, ale żadna oślizgła macka nie wypełni Ci niepostrzeżenie pod koc.

Bohater obdarzony tą przewagą dodaje +2 do testów *Spostrzegawczości*, jeśli musi szybko się

Materiał na bohatera

obudzić. Osoby o czujnym śnie mogą również dodać +2 do nocnych testów *Ducha*, wywołanych zaważką koszmarną senne.

Dar języków

Pakty – Północny i Południowy – przyciągnęły wielu zagraniczników, którzy walczyli po obu stronach. Większość z nich nie mówi po angielsku. Czasem porozumieć się z tymi nerwowymi weteranami można tylko w ich rodzinnym języku.

Ta przewaga pozwala bohaterowi bardzo szybko łapać mówiony język – po kilku minutach rozmowy może gadać, jakby miał go na poziomie 1.

Dinero

Stare pieniądze to świetna *toaletna bumaga* Spustoszonego Zachodu. Oczywiście papierowe, bo monety... ich użycie bywa bolesne.

Tak naprawdę w dzisiejszych czasach prawdziwą walutą jest ocalone mienie (patrz rozdział czwarty), więc Twój bohater zapewne będzie wymieniał się jakimiś cennymi towarami.

Bogaci goście rozpoczynają grę z dodatkowymi funduszami, a przyciśnięci mogą zdobyć więcej. W tym celu muszą przejść ciężki (9) test *blefu*, *cwaniactwa*, *kombinowania* lub *perswazji*. To, ile czasu zajmie cała operacja, oraz jaką umiejętność należy wykorzystać, zależy od przeszłości bohatera. *Blef* świadczy o tym, że kogoś oszukał. *Cwaniactwo*, że ubił jakiś interes, i to raczej nieczysty. *Kombinowanie* jest zaś dla tych, którzy mają talent do znajdowania cennego towaru do opchnięcia. No a *perswazja* oznacza, że bohater przekonał kogoś, by ten dał mu lub pozyczył jakoweś dobra.

Niektóre *fachy* i *zawodowstwa* również pozwalają zdobyć nieco funduszy.

Udany test to znak, że Twój zmyślny bohater zdobył dodatkowe fundusze, których ilość określiliśmy w poniższej tabelce. Owe fundusze zwykle mają postać przysług, wojżaru, spluwy, świeżych owoców czy nawet medycznej opieki, której może udzielić wędrowny siewca zguby lub templariusz. I to bez względu na to, czy ocaleniec zdobędzie to, ratując osadę przed zniszczeniem, oszukując, kombinując czy też kradnąc.

Tak czy inaczej, ocaleniec obdarzony tą przewagą nie może w tym samym miejscu znajdować funduszy częściej niż raz w tygodniu. Oczywiście może wykorzystać inne metody, takie jak *kombinowanie* czy zwykłe poszukiwanie przygód.

Dinero		
Wartość	Początkowe fundusze	Dodatkowe fundusze
1	300	25
2	400	50
3	500	100
4	1000	200
5	2000	400

Dobry słuch

Niektórzy mają uszyśka wielkości oślich. Tacy goście zwykle usłyszą młaskające paskudztwo z odległości 100 jardów.

Postać o dobrym słuchu dodaje +2 do testów *Spostrzegawczości* związanych ze zmysłem słuchu.

Farciarz

Prawdziwy szczęściarz może chwycić wystrzeloną w niego kulę wprost do przed chwilą zdobytego pistoletu. Tak właśnie jest z farciarzami. Niespodziewanie pech obraca się na ich korzyść, ratując im w niesamowity sposób skórę.

Farciarz losuje na początku każdej sesji dodatkowego sztona losu, którego może używać normalnie, nie zamieniając jednak na nagrodę.

Gruboskórny

Czy ocaleniec jest twardy jak stal, czy zwyczajnie głupi – jeśli tylko potrafi znieść trochę bólu, naprawdę ciężko go ugryźć. Żółtodziób płacze, kiedy wbije sobie drzazgę w palec. Gruboskórny rewolwerowiec wali z obu łuf, nawet gdy nurza się po pas we własnej krwi.

Gruboskórny bohater zmniejsza modyfikator wynikający z ran o 1. Tak więc śmiałek z lekkimi ranami w obu rękach nie ma modyfikatorów (patrz rozdział piąty).

Koneksje

Nieważne, kogo znasz. Ważne, kto zna ciebie.

Twój bohater ma kumpli, którzy co jakiś czas mu pomagają. Ich „wartość” zależy od tego, co mogą i jak często się pokazują. Boss motocyklowego gangu, który na każdej sesji pojawia się na czele kawalerii, jest wart co najmniej 3 punkty; gdyby ratował śmiałka sam, jego koszt spadłby do 1 punktu. Z kolei bogaty handlarz, który raz na jakiś czas wykupi bohatera z kłopotów, wart jest 2 punkty. Tej przewagi można używać na wiele sposobów, uzgodnij ją więc z Szeryfem, zanim ustalisz dokładny koszt.

Ładniutki

Może wciąż masz zęby. Albo udało Ci się zdobyć grzebień. W sumie powód nie jest ważny. Ważne pozostaje tylko to, że Twój ocaleniec wygląda naprawdę dobrze.

Ładniutki bohater może dodać +2 do większości testów *perswazji* i w każdym innym przypadku, kiedy jego przystojna gęba może wpłynąć na sytuację.

Mistyczna przeszłość

Bohaterowie obdarzeni tą przewagą opanowali jakieś nadnaturalne moce, których zwykłe ludziska nie są w stanie przyjąć i których nie można uznać za standardową wiedzę naukową. Jeśli twój śmiałek posiada mistyczną przeszłość to znak, że jest siewcą zguby, śmieciarzem, psychonem lub templariuszem. W świecie *Piekła na Ziemi* bohater nie ma prawa posiadać dwa razy tej przewagi. Nie można mieć wielu

Materiał na bohatera

mistycznych przeszłości, tak jak nie można służyć wielu panom.



Rozdział 7

Siewcy zguby to heretycy kapłani promieniowania. Zbuntowali się oni przeciw Silasowi Rasmussenowi i jego przerażającemu Kultowi Zguby. Z pomocą magii promieniowania przetrzasają pustkowie, chronią świat przed swymi popełniającymi błąd braćmi (pragnącymi zabić wszystkich niezmutowanych ludzi) i poszukują proroka, którego zwą Zwiastunem.



Rozdział 8

Śmieciarze to ktoś więcej niż druciarze czy mechanicy. Z pełną świadomością zadają się ze złymi duchami, które ich inspirują i wspierają w opracowywaniu niesamowitych ustrojstw. Potem konstruują piekielne maszyny, które są napędzane opętającą energią upiorytu i dusz śmieciarzy. Mało kto im ufa, a większość ludzi się ich obawia.



Rozdział 9

Psychonów wyszkoliło wojsko. Spędzili lata na treningu w specjalnych akademiach, opanowując niezwykle moce umysłu. Większość z nich brała udział w straszliwej wojnie umysłów na odległej planecie zwanej Banshee. Kiedy wrócili na Ziemię, zastali same ruiny. Niewiele mówią o okrucieństwach, do których dokonywania – w imię ojczyzny, oczywiście – zmusiła ich sytuacja.



Rozdział 10

Templariusze to szlachetni, a jednocześnie samolubni rycerze Spuustoszonego Zachodu. Podążają ścieżką miecza, ale przysięgli stawać w obronie jedynie tych ocalańców, którzy są godni ich pomocy. Moce templariuszy nie są tak spektakularne, jak psychonów czy siewców zguby, ale też mniej kosztowne. Tych ludzi opętał religijny zapal, łagodzony jednak względami praktycznymi.

Niezwyczajny głos

Kiedy mówisz, ludziska uciszają się i słuchają z zapartym tchem – i to bez względu na to, czy masz do powiedzenia coś godnego uwagi, czy też pleciesz trzy po trzy. Posiadasz medium, ale co z przesłaniem?

Musisz wybrać, jakim rodzajem niezwykłego głosu posługuje się Twój bohater. Jeśli jest łagodny, pozwala dodać +2 do testów *perswazji* podczas uspokajania, uwodzenia i innych pokojowych sytuacji. Przerażający głos z kolei dodaje +2 do testów *zastraszania*. No a zgryźliwy głos dodaje +2 do testów *obśmiewania*.

Twoja postać może mieć różne głosy – za każdy płacisz 1 punkt.

Oburęczny

Naprawdę niewielu radzi sobie lewą ręką równie dobrze jak prawą. Tacy goście to zabójczy rewolwerowcy i doskonali szulerzy.

Oburęczny bohater ignoruje modyfikator -4 za użycie mniej sprawnej ręki. Warto pamiętać, że ta przewaga nie neguje kar za używanie drugiej broni, a tylko dodatkowy modyfikator -4 wynikający z korzystania z gorszej ręki.

Osiłek

Niektórzy myślą, że koleś Twoich rozmiarów jest głupi jak but. Czasem zmieniają zdanie, kiedy używasz mięśni, żeby pokazać im świat z perspektywy buta.

Twój bohater to duży facet. Nie gruby, a duży i napakowany. Żeby wziąć tę przewagę, bohater musi mieć co najmniej 2k8 *Sily*, dzięki niej zaś otrzymuje +1 do Rozmiaru.

Tak przy okazji – nie można być osiłkiem i tłuściochem jednocześnie.

Pomagier

Najwięksi nawet herosi czasem mają pomagierów – zmutowanych sprzymierzeńców, kumpli lub kumpele, albo starych pomocników. Jeśli Twój bohater dorobił się kogoś takiego podczas przygód, zignoruj poniższe zasady. To wszak jedna z nagród za odgrywanie postaci. Jeżeli jednak chcesz rozpocząć zabawę z bliskim towarzyszem, musisz wykupić tę przewagę.

Wpierw musisz sporządzić krótki opis kompana i wyjaśnić związek łączący go z Twoim bohaterem. Na jego podstawie Szeryf opracuje statystyki pomagiera, który zawsze będzie miał możliwości mniejsze niż Twój śmiałek – inaczej to Ty staniesz się jego pomagierem.

Jeśli pomagier włóczy się z ocalańcem przez mniej niż połowę czasu, obniż jego koszt o 1. Jeżeli pojawia się tylko, gdy bohater go wzywa – i to nie od razu – zamień go na przewagę koneksje. Pomagier powinien być zawsze pod ręką.

Zanim jednak stwierdzisz, że właśnie wyposażyleś się w żywą tarczę, powiedzmy sobie coś jasno: pomagier jest pod kontrolą Szeryfa. Ani Ty, ani Twój bohater nie kontrolujecie jego myśli i działań, więc choć jest lojalny, nie zaśloni śmiałka własną pierś – nawet jeżeli bardzo ładnie go poprosisz. Jasne, mózgowcu?

Do oddania związku między bohaterem a pomocnikiem potrzebna jest lojalność obu osobników. Automatycznie uznajemy, że Twój ocaleniec ma zawadę zobowiązanie, zmuszającą go do chronienia życia pomagiera. Wszak bohater powinien się załamać, gdy jego kumpel zmienia się w pożywienie dla mutanciaków. Niemniej zawada ta nic Cię nie kosztuje i nie liczy się jej do limitu 10 punktów zawad. Nie marudź – to cena za dodatkową parę rąk, która pomoże Ci w potrzebie.

I jeszcze jedno. Naprawdę dbaj o kompana Twojego bohatera. Świat *Piekła na Ziemi* to straszne miejsce, a starzy przyjaciele zmieniają się w paskudnych wrogów, jeśli zostawić ich na pewną śmierć. Wyobraź sobie przeciwnika, który zna każdą Twoją słabość i potrafi skrzywdzić Cię tak bardzo, jak to tylko możliwe; przeciwnika,

Materiał na bohatera

który wraca zza grobu, by się zemścić, bo wysłałeś go na pewną śmierć. Nie daj umrzeć swemu pomagierowi!

Przeszywające spojrzenie

W Twoim spojrzeniu jest coś, czego inni się obawiają. Gdy drgnie Ci powieka, kogoś niosą na wzgórze cmentarne.

Postać o przeszywającym spojrzeniu dodaje +2 do testów *zastraszania*, jeżeli przeciwnik jest na tyle blisko, by spojrzeć w jej stalowe oczy (zazwyczaj mniej niż 30 stóp).

Ruchomości

Niektórzy bohaterowie uważają, że potrzebują jedynie wiernego gnata, by zmierzyć się z grozą Spustoszonego Zachodu. Co, jeśli przeciwnik będzie miał większą spluwę? Taki śmiać powinien jednak przemyśleć swą teorię.

Na tę przewagę składa się niezwykley sprzęt różnej maści, który Twój bohater może posiadać. Musisz uzgodnić dokładny koszt określonej rzeczy z Szeryfem, posługując się przykładami z poniższej tabelki.

Ta przewaga nie pozwala zdobyć rzeczy naprawdę niezwykley, takich jak myśliwiec odrzutowy czy legendarny oręż w rodzaju Ekskalibura. Tego rodzaju sprzęt bohater musi zdobyć w trakcie gry. Nie czuj się jednak zawiedziony. Część przyjemności czerpanej z gry w **Piekło na Ziemi** wiąże się właśnie ze zdobywaniem takich przedmiotów.

Dzięki tej przewadze można zakupić pomniejsze magiczne przedmioty (relikty), należy jednak być rozsądnym. Owe relikty zwykle dodają do testów pewnej umiejętności modyfikator +1 za poziom ruchomości. Oręż ma także zwiększone o +1 obrażenia.

Inne magiczne przedmioty musi zaakceptować Szeryf, lecz warto wiedzieć, że nawet ruchomości na poziomie 5 nie pozwalają na posiadanie czegoś tak spektakularnego jak legendarna broń.

Zapoznaj się jeszcze z przewagą *dinero*, dzięki czemu Twój bohater będzie dobrze wyposażony oraz będzie posiadał sposób na zdobycie amunicji i innego potrzebnego towaru – poprzez znajomości lub świetny zmysł handlowy.

Ruchomości

Koszt	Sprzęt
1	Wart do 1000\$
2	Wart do 2000\$
3	Wart do 3000\$
4	Wart do 4000\$
5	Wart do 5000\$

Sławny

Reputacja to zabawna rzecz – im więcej jej masz, tym więcej koleśków schodzi Ci z drogi, ale Ci, którzy na niej zostają, zazwyczaj częstują Cię ołowiem.

Aby rozpoznać z wyglądu kogoś znanego, wystarczy zrobić test – najczęściej zwykły (5), a czasem banalny (3), jeśli jest się w rodzinnym mieście osobnika lub ma się podobne zainteresowania itp.

W przypadku tych, którzy znają sławnego bohatera, należy dodać +1 na każdy punkt przewagi w testach *perswazji*, jeśli reputacja może mieć znaczenie!

Sława

Koszt Reputacja

- 1 Dobrze znany małej grupie ludzi (w jednym mieście, wśród śmieciarzy, stróżów prawa, psychonów, templariuszy czy siewców zguby).
- 3 Dobrze znany dużej grupie ludzi (obszar wielkości hrabstwa).
- 5 Powszechnie znany (bohater wojenny).

Sokole oko

Bystrooki gość potrafi z dwudziestu kroków wypatrzeć muchę na ciastku z rodzynkami. Inni będą się tylko zastanawiać, co to za mięsna wkładka.

Możesz dodać +2 do wszystkich testów *Spostrzegawczości*, kiedy Twój bohater ma szansę coś z daleka zauważyć.

Stalowe nerwy

Niektórzy bohaterowie są tak cholernie uparci, że nie zwieją, nawet gdy ich buty wypełni „płynna cykorja”. Szkielety większości bieleją na pustyni, kilku jednak wciąż zмага się z grozą Mścicieli.

Kiedy bohater zawali test *jaj* i efekt (z tabeli, o której wie Szeryf) karze mu wiać, może zostać tam, gdzie stoi. Pozostałe efekty strachu działają na niego normalnie.

Postać o stalowych nerwach jest niekoniecznie dzielna. Niektórzy bardziej boją się etykiетки śmierdzącego tchórza niż śmierci. Czasem bywa to nawet zabawne. Niewielu jednak takich gości żyje na tyle długo, by się z tego śmiać.

Stróż prawa

Odnaka stróża prawa to wielki ciężar, zwykle przybierający postać odpowiedzialności. Proste ludziska polegają na Tobie, gdy przyjdzie zająć się rabusiami, bandytami i innymi, dziwniejszymi sprawami.

Ta przewaga zapewnia Twojemu bohaterowi autorytet, choć może mu też ściągnąć na głowę kłopoty.

Stróż prawa wart 1 punkt to lokalny przedstawiciel władzy. W dzisiejszych czasach większość takich gostków mieszkańcy miasteczek zwą szeryfami. W kwestiach sprawiedliwości i obrony ludziska słuchają się Twojego bohatera – no, chyba że w okolicy jest ktoś jeszcze parający się tym zawodem.

Materiał na bohatera



Przewaga warta 3 punkty oznacza, że Twój bohater jest jednym z prawdziwych stróżów prawa – ma za zadanie przemierzać pustkowia i nieść sprawiedliwość tam, gdzie jej nie ma. Pamiętaj, że w tych czasach sprawiedliwość ma większe znaczenie niż prawo. Oznacza to, że Twój bohater może różnie interpretować pewne sprawy. Oczywiście dobrodusznicy ludźmi zniechęcają stróża prawa, który podejmie kilka złych decyzji.

Większość wieśniaków wypełnia życzenia stróżów prawa, choć potrafią też odwrócić się od człowieka, który nie dorósł do swej reputacji. Posłuch, jakim będzie się cieszył Twój bohater, zależy więc od jego czynów, słów i – oczywiście – spluw.

Wszyscy prawdziwi stróżowie prawa posiadają również zawadę przysięga za 5 punktów – ślubowali przynieść sprawiedliwość Spustoszonemu Zachodowi.

Śmiałość

Większość ludzi nie jest naprawdę dzielna, a jednocześnie zbyt głupia, by się bać. Bez względu na powód zwykle odważni osobnicy uciekają ostatni, giną zaś pierwsi.

Bohaterowie z tą przewagą dodają +2 do testów *jaj*. Ten modyfikator kumuluje się z *Hartem*, więc odważni i doświadczeni bohaterowie rzadko uciekają.

Twardziel

Pewnie wydaje Ci się, że prawdziwy twardziel zatrzymuje kule warstwą brudu. Pewnie, większość ocalańców unika kąpieli, ale nie o tym chcemy mówić. Mówimy o hombrze, który walczy, nawet ślizgając się we własnej krwi. O gościu,

który potrafi wałnąć kostuchę prosto w pysk, a potem poprosić ją do tańca. Twardziel to koleś z ogniem w oczach i jajami z żelaza.

Każdy poziom twardziela pozwala bohaterowi dodać +1 do testów szoku i otrząśnięcia się, wykonywanych w czasie walki.

Uzdolniony technicznie

Gadżety i urządzenia walają się po wypalonych polach bitew i zrujnowanych miastach. Osoby, które umieją je naprawić, potrafią zdobyć niezwykle cenne urządzenia.

Postać z tą przewagą dodaje +2 do rzutów wymagających naprawienia albo zrozumienia maszynierii. Żaden śmieciarz wart swego miana nie obejdzie się bez technicznych uzdolnień. Pewnie ci, którzy nie byli tak „utalentowani”, już gryzą ziemię...

Weteran Spustoszonego Zachodu

To widać w spojrzeniu i w sposobie, w jaki ręka wędruje powoli w dół, do pistoletu maszynowego, kiedy pojawiają się kłopoty. Niektórzy widzieli rzeczy, których ludzkość nigdy nie powinna oglądać (na żywo i w kolorze) – i żyją po dziś dzień.

Twój bohater już od jakiegoś czasu kręci się po Spustoszonym Zachodzie. Poznał go dobrze, a jego gnaty powiedziały „Witam” kilku niemiłym mieszkańcom tego miejsca i innym pa-skudztwom.

Dostajesz dodatkowe 15 punktów do wydania na umiejętności i przewagi bohatera, a nawet do podniesienia cech (za normalny koszt).

Brzmi nieźle, co? To prawda, ale doświadczenie bohatera nie przyszło za darmo, mózgowcu.



202

Jeśli zdecydowałeś się, że Twój bohater będzie weteranem Spustoszonego Zachodu, to Szeryf musi wymyślić, przez jakie piekło przeszło ciało i umysł takiego ocalańca.

Czuj się ostrzeżony. Koszt wcielenia się w postać weterana bywa ogromny. Być może bohater stracił kończynę, umyka przed okropną istotą lub musi stawić czoło złu starszemu, niż śmiał sobie wyobrazić.

2 Wycucie kierunku

Zazwyczaj wiesz, gdzie jest północ, bystrzaku.

Chcąc określić kierunek, wystarczy mieć zwykły (5) test *Spostrzegawczości*, a poważny (9) *Sprytu* pozwala ustalić też, która jest godzina.

Zimna krew

Każdy doświadczony rewolwerowiec powie Ci, że wprowadzić podczas strzelaniny szybkość i umiejętności są ważne, najważniejszy jest jednak spokój – trzeba dokładnie wycelować i trafić w cel. Narwaniec, który za szybko opróżnia bębenek, prędko zapanuje korzenie w lokalnym parku sztywnych.

W czasie walki, kiedy tylko zostaną rozdane karty akcji, obdarzony tą przewagą bohater może

Materiał na bohatera

odrzucić najniższą i pociągnąć kolejną. Jeżeli za pierwszym razem trafił czarnego jokera, ma cholerny niefart, bo nie może go wymienić.

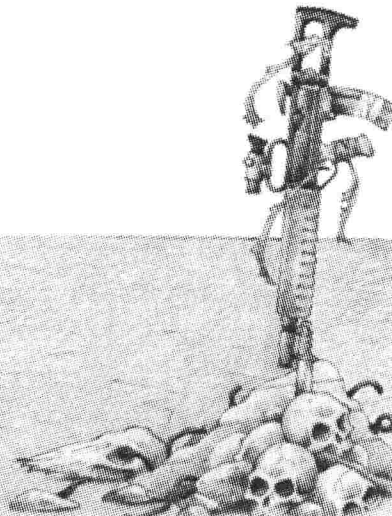
Sześć: Tło

Teraz pora dodać „mięsko” do szkieletu postaci. Musisz odpowiedzieć na kilka podstawowych pytań – gdzie bohater był, gdzie jedzie teraz i czego chce od życia oraz jak nabawił się zawału i jak zdobył przewagi. Jeśli chcesz, zapisz to sobie na osobnym kawałku papieru, abyś wraz z Szeryfem miał się czego trzymać. Nie zapomnij o opisaniu najgorszego koszmaru!

Jeżeli nie potrafisz już teraz odpowiedzieć na niektóre z pytań, rozegraj sesję lub dwie. Kiedy poczujesz osobowość bohatera, będzie Ci zapewne łatwiej rozwiązać niewyjaśnione wcześniej kwestie. Nie obawiaj się wracać i uzupełniać szczegółów, kiedy przyjdzie Ci na to chęć. Nie ma przymusu, przyjacielu.

Siedem: Sprzęt

Bohaterowie Spustoszonego Zachodu zaczynają grę, mając ubrania na grzbiecie i 250 \$. Resztę muszą kupić. W kolejnym rozdziale znajdziesz listę dostępnych rupieci, wraz z ich kosztem.







Rozdział czwarty: Sprzęt



Świat w ruinach ma pewien istotny problem – nic tu nie działa, tak jak powinno. Ba, nie można też wejść do supermarketu i kupić nowej strzelby. Trzeba jakąś znaleźć, upewnić się, że wszystkie części są na miejscu, oczyścić ją z błota i pomodlić się, by nie rozpadła się na części, kiedy będziesz z niej walił do oślizgłego robalczaka.

Sprzęt wymieniony w liście na następnej stronie uznaje się za znajdujący się w niezłym stanie. Czasem jakiś kolo zdążył go już wcześniej wyczyścić, zebrać do kupy, a nawet raz czy dwa użyć, więc jest niewielka szansa, że wybuchnie bohaterowi w rękach.

Oczywiście dobry sprzęt jest drogi, o czym handlarze na Spustoszonym Zachodzie wiedzą – stąd też ceny na naszej liście są jak najbardziej aktualne. Właśnie tyle będziesz musiał zapłacić za towar, w który wyposażysz swego bohatera podczas jego tworzenia. Nie będzie żadnego targowania. Możesz za to kupić tzw. tani sprzęt, ale o nim za chwilę.

Teraz kilka słów o walucie. Tak naprawdę nie ma żadnej waluty – przynajmniej w typowym znaczeniu tego słowa. Owszem, niektóre społeczności mają jakiś system monetarny. Na przykład ludziska z Szarego Miasta drukują banknoty i biją monety, choć są one niewiele warte poza murami osady.

Tak naprawdę na Spustoszonym Zachodzie króluje handel wymienny. Ludzie nie nabywają rzeczy, których nie potrzebują, chyba że widzą w takim interesie szansę na szybki zysk. Najczęściej wymienia się amunicję, woźnar, jedzenie, pastę do zębów, upioryt oraz przedmioty, za którymi ocalańcy tęsknią najbardziej, a więc choćby napoje gazowane czy czekolada. Biżuteria i inne towary luksusowe też są wykorzystywane, ale pierścień z diamentem jest (dla większości ludzi) znacznie mniej wart niż

buszel* kukurydzy. Oczywiście komputery na pustkowiach są niewiele warte, nawet jeśli ma się generator. Jednakże naukowcy, którzy poszukują lekarstwa na skręt kiszek, zapłacą za taki sprzęt krocie. Niemniej sprzedaż specjalnego towaru – jak w tym przykładzie – wymaga nieco odgrywania.

„Gotówka”, którą posiada przy sobie bohater, zwykle ma postać niewielkich towarów luksusowych. Nie są to przedmioty przydatne w życiu, ale za to można je w razie potrzeby szybko i łatwo wymienić.

Tani sprzęt

Bohater z napiętym budżetem może zakupić tani sprzęt, z którym będą pewne problemy. Podobnie rzecz się ma z towarem znalezionym na pustkowiach. Szczęśliwie zwykły (5) test *majsterkowania* pozwala stwierdzić, czy sprzęt jest w dobrym stanie. A jeżeli już coś szwankuje, to będzie szwankować.

Tani sprzęt można zakupić podczas tworzenia postaci lub później, już w trakcie gry. Taki towar ma albo wady, o których decyduje Szeryf (na przykład licznik Geigera, który zawsze wskazuje tylko połowę poziomu promieniowania), albo zmniejsza szansę wyjścia testu, kiedy się go wykorzystuje (na przykład pistolet, w teście *strzelania*, z którego stosuje się modyfikator -2).

W przypadku wad Szeryf musi ustalić wysokość „zniżki”. Jeśli zaś chodzi o towar z modyfikatorami, to bazową cenę należy obniżyć o 10% za każdy punkt, aż do 50% za -5.

Niektórych przedmiotów – jak choćby amunicji – nie da się kupić taniej. Taki towar albo działa, albo nie.

* 36,4 litra – przyp. tłum.



Sprzęt

Gnaty i splawy

Broń	Amunicja	Strzały	SZS	Zasięg	Obrażenia	Koszt
Broń cięciwowa						
Łuk	strzała	1	1	10	S+1k6	25
Łuk kompozytowy	strzała	1	1	10	S+1k6+2	50
Kusza	bełt	1	1	10	2k6+2	50
Broń miotana						
Mały nóż	-	1	1	5	S+1k4	10
Duży nóż	-	1	1	5	S+1k6	20
Bumerang1	-	1	1	5	S+1k4	10
Naostrzony kołpak1	-	1	1	5	S+1k6	5
Shuriken1	-	1	1	5	S+1	10
Broń krótka						
Pistolet policyjny2	10 mm	9	2	10	3k6	100
Broń boczna w PaPłn3	9 mm	15	2	10	3k6	100
Broń boczna w PaPłd4	.50	6	2	10	4k6	100
Karabiny						
Powtarzalny	.30	15	1	20	4k8	100
Sztucer	.30-06	9	1	20	4k8	150
Karabin maszynowy PaPłn3	5.56	30	9	10/20	3k8	200
Karabin maszynowy PaPłd4	7.62	20	6	10/20	4k8	200
Śrutówki						
Obrzyn	12*	2	2	5	1-6k6	150
Dubeltówka	12*	2	2	10	1-6k6	150
Pompka	12*	8	1	10	1-6k6	150
Automatyczna	12*	20	3	5/10	1-6k6	600
Pistolety maszynowe						
Policyjny2	10 mm	20	6	5/10	3k6	150
Komandosów PaPłn3	5.56	30	12	5/10	3k6	150
Komandosów PaPłd4	.50	20	6	5/10	4k6	150
Ciężkie karabiny maszynowe						
RKM PaPłn3	5.56	60	12	20	3k8	1000
RKM PaPłd4	7.62	30	9	20	5k8	1000
Inna						
Granat5	-	1	1	5	4k12	100
Granatnik	40 mm	3	1	20	zależnie od granatu	1500
Wyrzutnia rakiet5	rakieta	1	1	20	5k20, Ppanc 3	2000

1: Tę broń można wykonać, przechodząc poważny (7) test *fachu: rusznikarstwa*. 2: Typowy model policyjny używany przed Wojną Ostateczną.
3: Typowy model używany przez Pakt Północny. 4: Typowy model używany przez Pakt Południowy. 5: Tylko do jednorazowego użytku. * Wagi 12.

Strój

Strój	Wartość	Koszt	Chroni	Uwagi
Gruby zimowy płaszcz	-2	100	korpus, ramiona	+4 do testów <i>przetrwania</i> w zimnie.
Kurta skórzana	-4	100	korpus, ramiona	
Spodnie skórzane	-4	100	nogi	Wartość pancerza 1 w przypadku ataków wręcz.
Kask motocyklowy	1	250	50% czerep	
Kamizelka z kevlaru	2	750	korpus	Jak kelvar w przypadku korpusu, -4 w przypadku ramion i nóg.
Opancerzony płaszcz	-4	500	korpus, ramiona, 50% nogi	
Pancerz wojskowy	*	1100	korpus, ramiona, nogi	
Hełm wojskowy	2	500	Czerep	

Sprzęt

Broń ręczna

Broń	Bonus obronny	Obrażenia	Koszt
Kastet	-	S+1k4	20
Mała pałka	-	S+1k4	-
Duża pałka	+1	S+1k6	5
Mały nóż	+1	S+1k4	10
Duży nóż	+1	S+1k6	25
Maczeta	+1	S+2k6	75
Miecz	+2	S+2k8	100
Bagnet	+1	S+2k6	75
Włócznia	+3	S+2k6	25
Siekiera	+1	S+2k6	75
Topór bojowy	+1	S+2k8	100
Wielki topór	+1	S+2k10	200
Minipiła łańcuchowa	+1	S+2k8	400

Amunicja

Koszt naboju	Kaliber
50c	strzała, .22, .38
1\$	9 mm, 10 mm, .45, .30, .30-06, 5.56, 7.62
2\$	pistoletowa .50, wagomiar 12 (nie może być Ppanc), inne dziwne kalibry
5\$	breneka, .50 do pistoletu maszynowego
10\$	20 mm, kalibry wojskowe
20\$	zapasowe magazynki do większości rodzajów broni
Poziom Ppanc	Koszt razy
Ppanc 1	x 2
Ppanc 2	x 3
Ppanc 3	x 4
Ppanc 4	x 5

Pojazdy

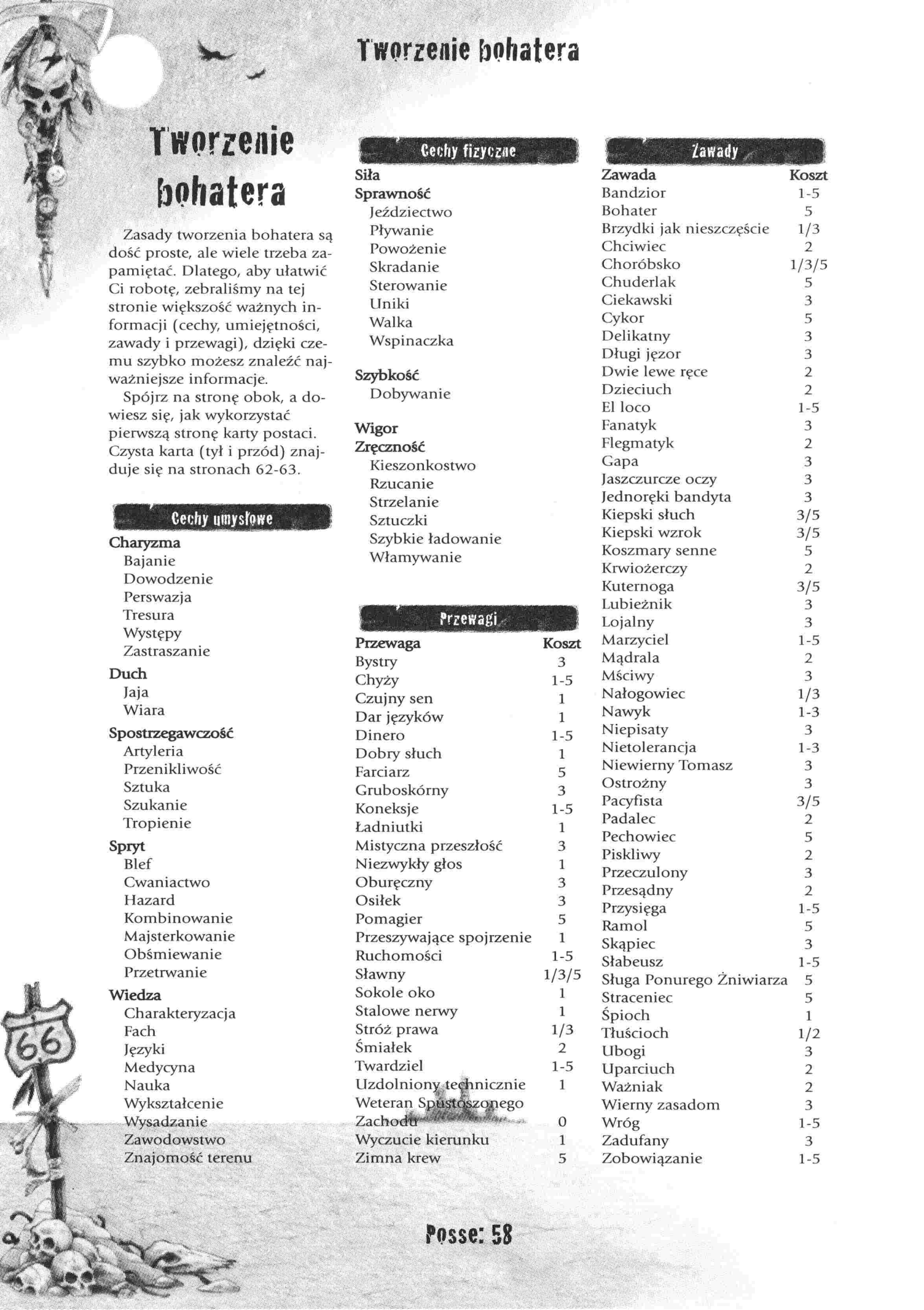
Pojazd	Wytrzymałość	Pasażerowie	Tempo	Zwrotność	MnG	Rozmiar	Pancerz	Maks. prędkość	Koszt
Pickup	40/8	3+8*	216	5	30	+3	2	90 mil / godz.	5000
Auto turystyczne	20/4	4	216	5	40	+2	1	90 mil / godz.	2000
Auto sportowe	30/6	5	288	5	30	+3	1	120 mil / godz.	3000
Motocykl	10/2	2	240	3	100	+1	1	100 mil / godz.	1000
Poduszkower	10/2	2	336	3	50	+1	1	140 mil / godz.	4000

* Trzy osoby w siofere i osiem na pace. Zwrotność to bazowa trudność testów sterowania. MnG to mile na galon. Więcej informacji o wytrzymałości, rozmiarze i pancerzu znajdziesz w rozdziale piątym.

Inne towary

Jedzenie	Koszt	Duża bateria (100) ¹	200	Latarka (1/godz.) ²	50
Bochenek chleba	10	Ubrania		Licznik Geigera (1/godz.) ²	100
Dr Pepper (anuluje utratę Tchu spowodowaną promieniowaniem)	100	Bandolier	10	Lina (50 stóp)	25
Kawa (funt)	20	Buty	25	Lornetka	100
Napój (wciąż jeszcze gazowany)	50	Buty do biegania		Luneta (do karabinu)	200
Suszone mięso (posiłek, uncja)	1	(Tempo +1)	100	Namiot (dwuosobowy)	100
Świeży owoc (sztuka)	5	Cichobieg (skradanie +1)	100	Plecak	30
Warzywa (porcja, świeże)	55	Dżinsy	50	Tester wody (1) ²	100
Whisky (nowe)	2	Kabura	30	Zestaw do oczyszczania wody (1/kwartę) ²	10
Whisky (stare)	100+	Koszula (ręczna robota)	10	Zestaw jedzeniowy	15
Wojżar (dzienna racja)	20	Koszula	25	Inne	
Paliwo		Kowbojski kapelusz	50	Karty do gry	5
Upioryt (uncja)	10	Kurtka	50	Koń	300
Piekielny sok (galon)	10	Płaszcz	100	Mydło	5
Mała bateria (10) ¹	20	Spodnie (ręczna robota)	10	Okulary słoneczne	10
Średnia bateria (50) ¹	100	Trzewiki	100	Pasta do zębów	10
		Sprzęt na wędrowni		Rękawiczki	20
		Gogle noktowizyjne		Siodło	100
		(1/godz.) ²	1000	Zegarek (mechaniczny)	30
		Kompas	100		

1: W nawiasach podano liczbę „ładunków”. Wszystkie baterie można podłączyć do dowolnego, normalnie zasilanego urządzenia. Mała bateria waży uncję, średnia 8 uncji, a duża 10 funtów. 2: Liczba „ładunków” baterii za jedno użycie lub godzinę działania.



Tworzenie bohatera

Tworzenie bohatera

Zasady tworzenia bohatera są dość proste, ale wiele trzeba zapamiętać. Dlatego, aby ułatwić Ci robotę, zebraliśmy na tej stronie większość ważnych informacji (cechy, umiejętności, zawady i przewagi), dzięki czemu szybko możesz znaleźć najważniejsze informacje.

Spójrz na stronę obok, a dowiesz się, jak wykorzystać pierwszą stronę karty postaci. Czysta karta (tył i przód) znajduje się na stronach 62-63.

Cechy umysłowe

Charyzma

Bajanie
Dowodzenie
Perswazja
Tresura
Występy
Zastraszanie

Duch

Jaja
Wiara

Spostrzegawczość

Artyleria
Przenikliwość
Sztuka
Szukanie
Tropienie

Spryt

Blef
Cwaniactwo
Hazard
Kombinowanie
Majsterkowanie
Obśmiewanie
Przetrawianie

Wiedza

Charakteryzacja
Fach
Języki
Medycyna
Nauka
Wykształcenie
Wysadzanie
Zawodowstwo
Znajomość terenu

Cechy fizyczne

Siła

Sprawność

Jeździectwo
Pływanie
Powozenie
Skradanie
Sterowanie
Uniki
Walka
Wspinaczka

Szybkość

Dobywanie

Wigor

Zręczność

Kieszonkostwo
Rzucanie
Strzelanie
Sztuczki
Szybkie ładowanie
Włamywanie

Przewagi

Przewaga

Przewaga	Koszt
Bystry	3
Chyży	1-5
Czujny sen	1
Dar języków	1
Dinero	1-5
Dobry słuch	1
Farciarz	5
Gruboskórny	3
Koneksje	1-5
Ładniutki	1
Mistyczna przeszłość	3
Niezwykły głos	1
Oburęczny	3
Osilek	3
Pomagier	5
Przeszywające spojrzenie	1
Ruchomości	1-5
Sławny	1/3/5
Sokole oko	1
Stalowe nerwy	1
Stróż prawa	1/3
Śmiałek	2
Twardziel	1-5
Uzdolniony technicznie	1
Weteran Spustoszonego Zachodu	0
Wycucie kierunku	1
Zimna krew	5

Zawady

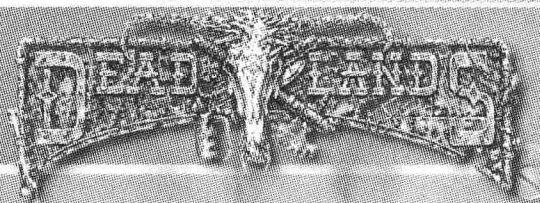
Zawada

Zawada	Koszt
Bandzior	1-5
Bohater	5
Brzydki jak nieszczęście	1/3
Chciwiec	2
Choróbsko	1/3/5
Chuderlak	5
Ciekawski	3
Cykor	5
Delikatny	3
Długi jęzor	3
Dwie lewe ręce	2
Dzieciuch	2
El loco	1-5
Fanatyk	3
Flegmatyk	2
Gapa	3
Jaszczurcze oczy	3
Jednoręki bandyta	3
Kiepski słuch	3/5
Kiepski wzrok	3/5
Koszmary senne	5
Krwiozerczy	2
Kuternoga	3/5
Lubieżnik	3
Lojalny	3
Marzyciel	1-5
Mądrała	2
Mściwy	3
Nałogowiec	1/3
Nawyk	1-3
Niepisaty	3
Nietolerancja	1-3
Niewierny Tomasz	3
Ostrożny	3
Pacyfista	3/5
Padalec	2
Pechowiec	5
Piskliwy	2
Przeczulony	3
Przesądny	2
Przysięga	1-5
Ramol	5
Skąpiec	3
Słabeusz	1-5
Sługa Ponurego Żniwiarza	5
Straceniec	5
Śpioch	1
Tłuścioch	1/2
Ubogi	3
Uparciuch	2
Ważniak	2
Wierny zasadom	3
Wróg	1-5
Zadufany	3
Zobowiązanie	1-5

Tworzenie bohatera

Imię: **Bajarz**

Zawód: **Bajarz**



Cechy umysłowe

8 Spostrzegawczość 3

Artyleria
Przenikliwość **2**
Sztuka:
Szukanie (1) **2**
Tropienie

2 Wiedza 2

Charakteryzacja
Fach:
Języki:
rodzinny (2)
Medycyna:
Nauka:
Wyszkolenie: **okultyzm 3**
Wysadzanie
Zawodowstwo:
Znajomość terenu:
rodzinny okręg (2) **2**

10 Charyzma 4

Bajanie **5**
Dowodzenie
Perswazja **5**
Tresura
Występy: **aktorstwo 3**
Zastraszanie

10 Spryt 3

Blef
Cwaniactwo
Hazard
Kombinowanie **2**
Majsterkowanie
Obśmiewanie
Przetrawianie:

6 Duch 2

Jaja
Wiara

Cechy fizyczne

8 Zręczność 3

Kieszonkostwo
Rzucanie:
Strzelanie: **boń krótka,**
pistolety masz 3
Sztuczki
Szybkie ładowanie:
Włamywanie

6 Sprawność 1

Jeździectwo:
Pływanie **1**
Powożenie
Skradanie (1) **2**
Sterowanie: **samocho. 3**
Uniki
Walka: **wręcz 1**

Wspinaczka (1)

6 Siła 3

6 Szybkość 3

Dobywanie:

6 Wigor 2

Przewagi i zawady

Ładniałki
Niezwykły głos: łagodny

Sławny

Bohater **-5**
Ciekawski **-3**
Nałogowiec:
napaje gazowane **-1**
Wróg: nienawidzący
bajarzy Ameryka
Połączona **-1**

Sztony i hart

Biały:
Czerwony:
Niebieski:

Hart:

Rany

Lekka (-1) - Biel
Poważna (-2) - Żółć
Ciężkie (-3) - Zieleni
Krytyczne (-4) - Czerwień
Okaleczenie (-5) - Czerń

- 1 •
- 2 •
- 3 •
- 4 •
- 5 •
- 6 •
- 7 •
- 8 •
- 9 •
- 10 •
- 11 •
- 12 •
- 13 •
- 14 •
- 15 •
- 16 •
- 17 •
- 18 •
- 19 •
- 20 •
- 21 •
- 22 •

Rany

Głowa •

Prawe
ramię •

Lewe
ramię •

Korpus •

Prawa
noga •

Lewa
noga •

Gnaty, splawy i inne takie

Broń	Strzały	Szybkość	SZS	Zasięg	Obrażenia
Pistolet polc.	9	1	1	10	3k6

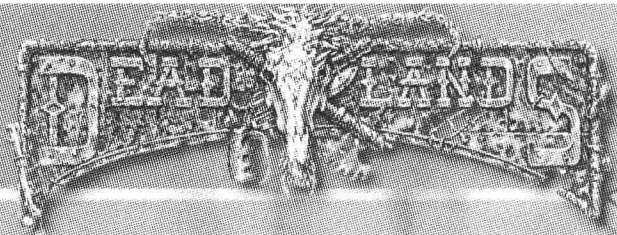
Broń	Obrona	Szybkość	Obrażenia	Rozmiar i Tempo
Pięść	-	1	3k6	

Rozmiar: 6

Tempo: 6

Dech (Wigor i Duch)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34



Imię: _____
Zawód: _____

Cechy umysłowe

↳ Spostrzegawczość

Artyleria _____
Przenikliwość _____
Sztuka: _____
Szukanie (1) _____
Tropienie _____

↳ Wiedza

Charakteryzacja _____
Fach: _____
Języki: _____
 rodzinny (2) _____
Medycyna: _____
Nauka: _____
Wykształcenie: _____
Wysadzanie _____
Zawodowstwo: _____
Znajomość terenu: _____
 rodzinny okręg (2) _____

↳ Charyzma

Bajanie _____
Dowodzenie _____
Perswazja _____
Tresura _____
Występy: _____
Zastraszanie _____

↳ Spryt

Blef _____
Cwaniactwo _____
Hazard _____
Kombinowanie _____
Majsterkowanie _____
Obśmiewanie _____
Przetrawianie: _____

↳ Duch

Jaja _____
Wiara _____

Cechy fizyczne

↳ Zręczność

Kieszonkostwo _____
Rzucanie: _____
Strzelanie: _____
Sztuczki _____
Szybkie ładowanie: _____
Włamywanie _____

↳ Sprawność

Jeździectwo: _____
Pływanie _____
Powożenie _____
Skradanie (1) _____
Sterowanie: _____
Uniki _____
Walka: _____
Wspinaczka (1) _____

↳ Siła

↳ Szybkość

Dobywanie: _____

↳ Wigor

Przewagi i zawady

Sztony i hart

Biały: _____
Czerwony: _____
Niebieski: _____

Hart: _____

Rany

Lekka (-1) – Biel
Poważna (-2) – Żółć
Ciężkie (-3) – Zieleń
Krytyczne (-4) – Czerwień
Okaleczenie (-5) – Czern

Rany

Głowa

Prawe ramię

Lewe ramię

Korpus

Prawa noga

Lewa noga

Gnaty, spluwy i inne takie

Broń Strzały Szybkość SZS Zasięg Obrażenia

Broń Obrona Szybkość Obrażenia Rozmiar i Tempo

Pięść

–

1

Rozmiar:

Tempo:

Dech (Wigor i Duch)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

HELL ON EARTH

The Wasted West Roleplaying Game

Imię: _____
Zawód: _____

Mistyczne zdolności

Zdolność	PT	Wyczerpanie	Szybkość	Trwanie	Zasięg	Uwagi
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						

Twój najgorszy koszmar

Sprzęt



Rany

Głowa

Prawe
ramię

Lewe
ramię

Korpus

Prawa
noga

Lewa
noga

Dech (Wigor i Duch)

34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Jak używać archetypów

Archetypy

Na kalkunastu następnych stronach znajdziesz opracowane specjalnie z myślą o Tobie archetypy, które możesz sobie skserować (my wolimy kolorowe kopie, a to z racji pięknych ilustracji, ale czarno-białe wersje też są niczego sobie). Każda z postaci posiada cechy, umiejętności, sprzęt, pozostałą gotówkę, przewagi i zawady – wszystko przygotowane specjalnie dla Ciebie.

Musisz wymyślić sam tylko dwie rzeczy – historię i imię bohatera, które możesz sobie zapisać na tylnej stronie Twojej kopii. Daj się ponieść fantazji, bądź kreatywny. Może Twój templariusz był niegdyś katolickim duchownym, który utracił wiarę na wieść o Czterech Jeźdźcach Apokalipsy pędzących przez Spustoszony Zachód. Teraz kieruje nim nowe przekonanie – wiara w ostrze miecza. Jest on gotów dokonywać wyboru, kto przeżyje, a kto stanie się pożywieniem zombiech.

Wybierz imię, dowolne imię

Wymyślając imię, postaraj się o coś barwnego. Wszak nikt nie będzie chciał opowiadać historii o Twoim bohaterze, jeśli jego miana nie da się nijak zapamiętać. Wielu ocalańców zarzuciło dawne imiona i nazwiska na rzecz budzących większą grozę nazw. Co bardziej działa na wyobraźnię: Joe Marler czy Nemezis?

Tak jak na starym dobrym Dziwnym Zachodzie, wielu osobników dorobiło się przydomków i ksyw. Zwykle określają one skąd pochodzi dany człowiek albo dlaczego jest sławny. Dzieciak z Boise albo Bill Czarny Kapelusz to najprostsze przykłady.

Karta postaci

Jeśli zapragniesz przepisać cechy postaci na kartę, nie ma problemu, choć czeka Cię nieco pracy. Niemniej dzięki temu łatwiej Ci będzie pilnować obrażeń, Tchu czy amunicji. Na dodatek na karcie postaci jest miejsce na inne

informacje. Poza tym kiedy Twój bohater się rozwinie, będziesz miał miejsce, by zapisać jego nowe moce. A kopię archetypu zawsze możesz trzymać pod ręką, choćby dla pięknego rysunku.

Modyfikowanie archetypów

Jeśli chcesz, możesz zamieniać cechy i umiejętności miejscami. Upewnij się tylko, że kiedy już skończysz, wszystkie liczby będą dawały taką samą sumę, jak przed całą operacją. Pamiętaj, że może sobie nieco skomplikować sprawę, szczególnie jeśli zmienisz *Spostrzegawczość*, *Spryt* i *Wiedzę*, gdyż te cechy odpowiadają za liczbę punktów przeznaczanych na umiejętności. Jeżeli więc dopiero rozpoczynamy zabawę w **Piekle na Ziemi**, raczej ich nie dotykaj. Kiedy jednak już się zapoznasz ze wszystkimi niuansami, zmieniaj, co sobie zazyczysz.

Możesz też wybrać nowe przewagi i zawady, które bardziej pasują do Twojego stylu gry lub koncepcji bohatera. Tu naprawdę wszystko zależy od Ciebie.

Archetypy stworzono w oparciu o taką samą liczbę punktów oraz identyczne rodzaje kostek. Być może pójdziesz Ci nieco lepiej, jeżeli stworzysz postać od zera. Archetypy wykorzystaj w trakcie pierwszych wędrówek po Spustoszonym Zachodzie lub gdy czeka Cię sesja „z biegu”. Mogą Ci one posłużyć również za przykład podczas tworzenia własnej postaci.

Jeśli planujesz wziąć udział w kampanii – my nazywamy ją sagą – będziesz zapewne wolał stworzyć postać od zera.

Trochę prawniczej gadki

Jeżeli w najbliższym punkcie ksero będą Ci robili problemy ze skopiowaniem tych kilku stron z archetypami, pokaż im to zdanie:

Udzielamy pozwolenia na kopiowanie archetypów i kart postaci do własnego, prywatnego użytku.

Milej zabawy!

Bajarz

Cechy i umiejętności

- Siła 2k6**
- Sprawność 3k6**
 - Skradanie 3
 - Sterowanie 3
 - Wspinaczka 1
- Szybkość 4k6**
- Wigor 2k6**
- Zręczność 1k6**
 - Strzelanie: broń krótka 3
- Charyzma 2k12**
 - Bajanie 5
 - Perswazja 3
 - Występy 3
- Duch 3k8**
 - Jaja 2
 - Wiara 2
- Spostrzegawczość 2k10**
 - Przenikliwość 3
 - Szukanie 3
- Spryt 4k10**
 - Cwaniactwo 2
 - Przetrwanie 2
- Wiedza 3k8**
 - Języki 2
 - Wykształcenie: historia 2
 - Wykształcenie: okultyzm 3
 - Znajomość terenu 2
- Dech 14**
- Tempo 6**
- Przewagi:**
 - Niezwykły głos 1
- Zawady:**
 - Bohater -5
 - Ciekawski -3
 - Marzyciel: zostać sławnym -1
 - Nałogowiec: uwielbiał słodkie pasty do zębów -1
- Sprzęt:** Pistolet oficera PaPld, 25 pocisków .50 i licznik Geigera.

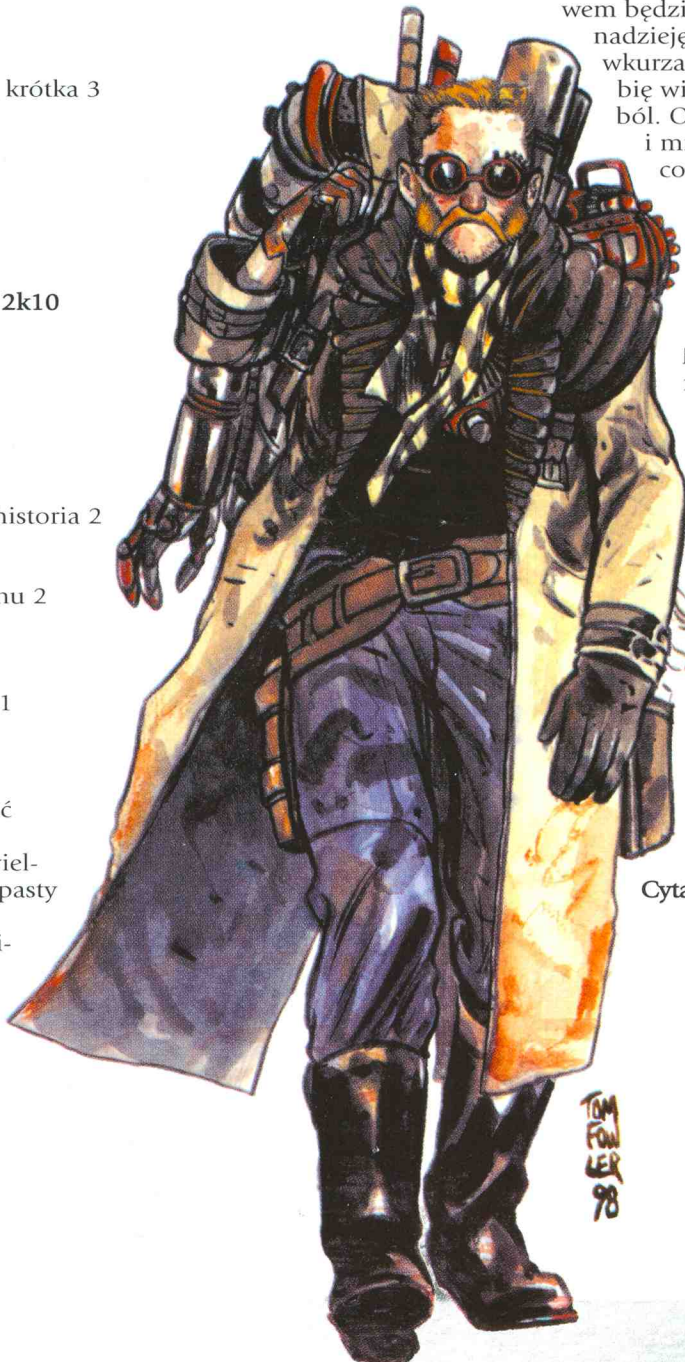
Charakter

Zabandażuj te rany. Musimy dotrzeć do miasta i opowiedzieć o wszystkim, co tu się stało. Dlaczego? Przez rok walczyliśmy z tymi potworami, a ty się pytasz dlaczego? Ponieważ w ten sposób zranimy Mścicieli, mózgowcu! Z każdym słowem będziemy wsadzać ludziom nadzieję w serca. Czuję, jak to wkurza tych sukinsynów! Lubię wiedzieć, że sprawiam im ból. Od razu czuję się lepiej i mniej martwi mnie to... co straciłem.

Dobra, musimy iść. Dzieciaki chcą oglądać bohaterów wojennych, a ja nie mam nikogo pod ręką – tylko ciebie. Nie będzie tak źle. No i później nas nakarmią – pod miastem widziałem prawdziwe krowy. Wiesz, jak dawno nie miałem w ustach prawdziwego steku? I nie piłem mleka? Boże, ale będzie wspaniale.

Hej! Myślisz, że damy radę odciąć temu pa-skudztwu głowę? To z pewnością zainteresuje ludzi. Upewnij się przy okazji, czy to plugastwo nie udaje trupa. Nie chcę, byś stracił drugą rękę...

Cytat: „Zaczę od tego, że...”.



Archetypy

Dzikus

Cechy i umiejętności

Siła 2k12
Sprawność 4k10
Skradanie 3
Walka 4
Wspinaczka 2
Szybkość 3k8
Wigor 4k6
Zręczność 2k10
Rzucanie: wyważone 4
Charyzma 1k8
Zastraszanie 3
Duch 2k6
Jaja 3
Spostrzegawczość 3k6
Szukanie 1
Spryt 2k6
Kombinowanie 2
Przetrwanie 3
Wiedza 1k6
Języki 2
Znajomość terenu 2
Dech 12
Tempo 10
Przewagi:
Gruboskórny 3
Osilek
(Rozmiar +1) 3
Zawady:
Ciekawski -3
Dwie lewe ręce -2
Niepisaty -3
Nietolerancja: do tych,
którzy polegają na
technice -2
Sprzęt: Włócznia, spodnie
i kurtka z wyprawionej skóry,
zaostrzony kołpak i 50\$.

Charakter

Dzikus – co z tego, że tak mnie nazywasz? Dorastałem po bombach, ale to wy – starzy – zniszczyliście nasz świat swoją bronią, swoimi komputerami i swoimi samochodami!

Nie ufam żadnej z tych rzeczy. Widziałem, jak jedną babkę zjadły robalczaki, bo zacięła jej się spluwa. A mój nóż nigdy się nie zatnie. Kołpaki też nie. I ta skóra, którą mam na grzbiecie, też nie. Nie byłbyś taki twardy, gdyby ci zabrać ten śmietnik, który targasz ze sobą.

Co to? Nigdy wcześniej nie widziałem pozytywki. Pewnie wybuchnie, kiedy się jej dotknie, prawda? Nie? Ooo! Ładne. Chyba miałem coś takiego przed wojną. Co za to chcesz?

Chcesz, żebym ci pomógł zabić robalczaki? Głupiek. Zrobiłbym to za darmo.

Cytat: „Co to (komputer, samochód, księgowy, kalkulator itp.)?”.



Indiański wojownik

Cechy i umiejętności

Siła 2k12
Sprawność 4k10
Jeździectwo 3
Skradanie 3
Walka: toporkiem 5
Wspinaczka 1
Szybkość 2k10
Wigor 3k8
Zręczność 4k6
Strzelanie: broń cięciwowa 3
Charyzma 1k8
Zastraszanie 3
Duch 2k6
Jaja 3
Wiara 2
Spostrzegawczość 3k6
Szukanie 1
Tropienie 3
Spryt 2k6
Przetrawianie 2
Wiedza 1k6
Języki (wszyscy Indianie mówią dziś po angielsku) 2
Znajomość terenu 2
Dech 14
Tempo 10
Przewagi:
Bystry 3
Zawady:
Nietolerancja: względem „zdrajców” Krukowatych -2
Przysięga: Dawne Ścieżki (nie używa „współczesnego sprzętu”) -5
Zadufany -3
Sprzęt: Topór bojowy, łuk i 10 strzał, kołczan, duży nóż, spodnie z wyprawionej skóry i 10\$.

Charakter

Przez tysiąc lat podążaliśmy Dawnymi Ścieżkami. Dlatego tak wielu mych pobratymców przetrwało Apokalipsę. Kto zmarnowałby bombę na kilka tipi?

Krukowaci zapomnieli o tej lekcji. Zbyt obrosli w dumę i za to zostali zniszczeni. Ich wielkie

miasta, kasyna, kopalnie i inne dobra na niewiele się zdały, gdy nadeszli Mściciele.

Czy wiesz, że mój lud też toczył wojnę? Tak, Mściciel wkroczył na naszą ziemię, a my pogoniliśmy go aż do Wielkiej Rzeki. Widzę, że mi nie wierzysz. Ale ja przy tym byłem! Widziałem, jak umyka przed deszczem naszych strzał.

Dlatego teraz przemierzam pustkowia. Potrafię zniszczyć demony tej ziemi gołymi rękami. I nie chcę żadnej zapłaty. Największą nagrodą są dla mnie emocje walki i smak plugawej krwi.

Cytat: „Strzały są tanie”.



Krukowaty

Cechy i umiejętności

Siła 1k8

Sprawność 4k10

Skradanie 1

Sterowanie: samochody 3

Walka: wręcz 2

Wspinaczka 1

Szybkość 3k8

Wigor 2k12

Zręczność 2k10

Strzelanie: broń krótka, śrutówki 4

Charyzma 2k6

Duch 1k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 4k6

Szukanie 1

Spryt 2k6

Blef 2

Przetrawianie 2

Wiedza 3k6

Języki 2

Zawodowstwo: interesy 2

Znajomość terenu 2

Dech 18

Tempo 10

Przewagi:

Dinero 5

Ruchomości: pickup 3

Zawady:

Chciwiec -2

Nawyk: kupujesz tylko

„najlepszy” sprzęt, trzymasz go w idealnej czystości itp. -3

Nietolerancja: denerwują

cię Indianie podążający

Dawnymi Ścieżkami

(może dlatego, że wiesz, iż mają rację?) -2

Ostrożny -3

Sprzęt: Pancerz wojskowy, gogle noktowizyjne, strzelba automatyczna i 30 naboju.

Charakter

Dawne Ścieżki? Nie, facet. To kręci moich dzikich pobratymców. Wiesz – tych, którzy oskarżają całą resztę Indian o „zaprzękanie się”. A przecież nie tylko my sprzedawaliśmy upioryt.

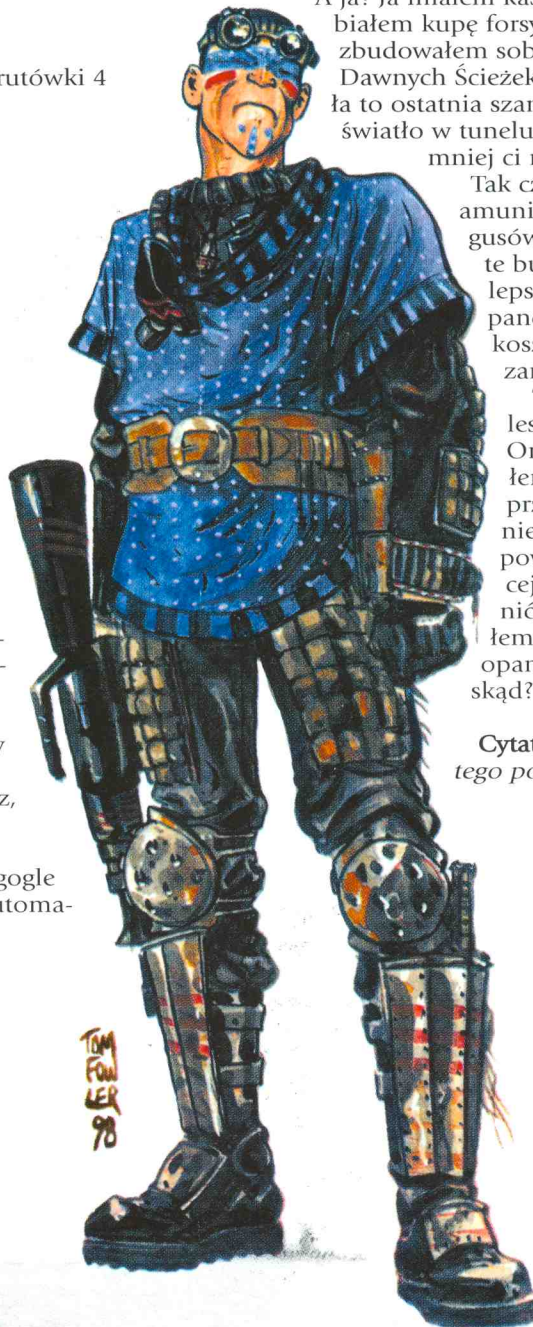
Różnica? Facet, jesteś biały. Kolesie od Dawnych Ścieżek nie wierzą w materialne rzeczy.

A ja? Ja miałem kasyno w Deadwood i zarabiałem kupę forsy. Kiedy zaczęło śmierdzieć, zbudowałem sobie nawet schron. Tak, ci od Dawnych Ścieżek dali nam cynk. Pewnie była to ostatnia szansa dla nas, byśmy „dojrżeli światło w tunelu”. Cóż, na coś się przynajmniej ci nieszczęśnicy przydali.

Tak czy inaczej, mam więcej amunicji niż którykolwiek ze sługusów Throckmorta. A widzisz te buty? Przed wojną nie było lepszych. Podobnie jak mój pancerz wojskowy. A te gogle kosztowały więcej niż niejeden zarabiał przez rok.

To prawda, co mówią o kolesiach od Dawnych Ścieżek. Oni toczyli wojnę. Ja nie brałem udziału w walce, ale przehandlowałem z nimi co nieco spluw i amunicji. Może powinienem wyciągnąć więcej... Musiałem jednak chronić tajny skład. Nie wiedziałem, że kilka tygodni później opanują go robaczki. No bo skąd?

Cytat: „Nie jestem Indianinem tego pokroju”.



Psychon

Cechy i umiejętności

Siła 1k6
Sprawność 1k8
 Skradanie 3
 Walka: wręcz 2
 Wspinaczka 1
Szybkość 3k8
Wigor 4k10
Zręczność 1k8
 Strzelanie: pistolety maszynowe 3
Charyzma 2k6
 Zastraszanie 2
Duch 2k6
 Jaja 3
Spostrzegawczość 4k6
 Przenikliwość 2
 Szukanie 2
Spryt 2k10
 Kombinowanie 2
 Przetrawianie 2
Wiedza 2k12
 Wywalanie 5
 Języki 2
 Medycyna: ogólna 2
 Wykształcenie: okultyzm 2
 Znajomość terenu 2
Dech 26
Tempo 6
Wyczerpanie 10
Przewagi:
 Hart ducha 1
 Mistyczna przeszłość: psychon 3
 Twardy jak stal (Dech +10) 5
Zawady:
 Koszmary senne (czyny, których dopuściłeś się w Układzie Odległym wciąż ci nie dają spokoju) -5
 Mściwy -3
 Nietolerancja: władza -1
 Przysięga: zjednoczenie -1
Moce: Ciało zrost, Kameleon, Umysłowy wybuch, Wyczyszczenie umysłu, Zmiana skóry.
Sprzęt: Pistolet maszynowy komandosów PaPłd, 25 pocisków .50 i 25\$.

Charakter

Zejdź mi z drogi albo wysmażę ci mózg. Mówiłem już, że nie zamierzam przyłączyć się do twojej „armii”. Nie, nie chcę, by mutanciaki opnowały miasto, ale nie przypuszczam, by twój dupiasty plan zadziałał. Najpewniej zginie tylko kupa ludzi, tak jak na Banshee.

Chcesz lepsze plany? Siadaj i słuchaj, mógowcu. Daj mi wszystko załatwić samemu. Do stanę się do ich bazy i zdejmę szefa. Jak? Nie zwróciłeś na mnie uwagi? Nie widzisz, że jestem łysy? Moje moce pozwolą mi przejść niezauważonym. Banda nieorganizowanych mutanciaków musi być głupsza niż anouki... i dwa razy brzydsza.

Cena? Cieszę się, że pytasz. Chcę tego dżipa i tyle kanistrów z benzyną, ile się da na niego załadować.

Owszem, cena jest wysoka. Jeśli jednak jej nie zapłacisz, połowa mieszkańców miasta zginie.

Oczywiście, możesz wszystko przemyśleć. Tylko niech ci to nie zajmie za dużo czasu. Mam zabójczy ból głowy.

Cytat: „Nie zadzieraj z gościem, który może cię zamyślić na śmierć”.



Rewolwerowiec

Cechy i umiejętności

Siła 3k6
Sprawność 4k6
Skradanie 1
Uniki 3
Wspinaczka 1
Szybkość 4k10
Dobywanie: broń krótka 3
Wigor 2k10
Zręczność 2k12
Strzelanie: broń krótka,
pistolety maszynowe 5
Szybkie ładowanie:
broń krótka 3
Charyzma 3k6
Zastraszanie 3
Duch 2k6
Jaja 3
Spostrzegawczość 3k8
Szukanie 1
Spryt 1k8
Hazard 2
Wiedza 1k6
Języki 2
Znajomość terenu 2
Dech 16
Tempo 6
Przewagi:
Gruboskórny 3
Oburęczny 3
Twardziel (+2 do testów
otrząśnięcia się) 2
Zawady:
Mściwy -3
Sługa Ponurego
Żniwiarza -5
Uparciuch -2
Sprzęt: Pistolet policyj-
ny, duży nóż, pisto-
let maszynowy po-
licyjny (tani, -3 do
trafienia) i 20 pocis-
ków 10 mm.

Charakter

Słyszałem, że w tym mieście ktoś poszukuje spluw i człeka umiającego się nimi posługiwać. Ja jestem tym człkiem. Potrafię przestrzelić wszystkie oczy dwugłowego grzechotnika szybciej, niż pięcionogi królik umknie do dziury w obliczu burzy piaskowej.

Zapłata? Amunicja, przyjacielu. Z czegoś trzeba żyć. Ile pocisków? A ile mutantów trzeba odstrzelić? Jeden na każdego. Plus kilka dodatkowych, bo zawsze znajdą się jakieś uparciuchy, co nie chcą gryźć piachu. Oczywiście to tylko wydatki.

Po robocie będę chciał jeszcze co najmniej z garść. Muszę mieć wystarczająco dużo kul, by dotrzeć do następnego zlecenia.

Cytat: „Jeden strzał, jeden trup. W innym wypadku traci się tylko amunicję”.



Siewca zguby

Cechy i umiejętności

Siła 3k6

Sprawność 1k6

Skradanie 1

Walka: wręcz 2

Wspinaczka 1

Szybkość 3k8

Wigor 2k10

Zręczność 3k6

Charyzma 1k8

Bajanie 2

Zastraszanie 2

Duch 2k12

Wiara 5

Jaja 2

Spostrzegawczość 4k6

Przenikliwość 3

Szukanie 3

Spryt 1k6

Kombinowanie 2

Przetrawianie 2

Wiedza 4k10

Języki 2

Medycyna 2

Nauka: fizyka 2

Wyszktałcenie:

okultyzm 3

Znajomość terenu 2

Dech 20

Tempo 6

Wyczerpanie 10

Przewagi:

Mistyczna przesłłość: siewca zguby 3

Zawady:

Wróg: Kult Zguby -3

Nietolerancja: nietolerancyjni względem mutantów -1

Przysięga: pakt -3

Fanatyk -3

Moce: Atomowy pocisk, Atomówka, Dotyk siewcy zguby, Podładowanie, Tolerancja.

Sprzęt: Szata siewców zguby (purpurowa), nóż, licznik Geigera i 140\$.

Charakter

Widzisz te jaśniejące kamienie, przyjacielu?

Znaczą one drogę ku przyszłości, w której przemienieni ludzie rządzą światem mocą swych umysłów i zdolnościami przewidywania.

Co? Nie, nie mówię o Silasie i jego legionie żyjących w błędzie biedaków. Niegdyś uczynił wiele dobrego, ale zbyt blisko się zbliżył do rdzenia. Teraz jego serce wynaturzyła energia, którą pragnął opanować.

Energię atomu należy zrozumieć, a nie starać się ją kontrolować.

Zaufaj mi. Obronię cię przed hordami mutanciaków. Dlaczego? Owszem, powiedziałem, że normale są skazani na zagładę, ale oznacza to tylko tyle, że stoją w połowie drogi ewolucyjnej. Nowy gatunek rodzi się na gruzach starego.

Jednakże nie porzucamy najstarszego syna, gdy rodzi się kolejny potomek, prawda? Oczywiście, że nie. A my przypilnujemy, by skazani na zagładę normalni i nowy gatunek mutantów żyli w harmonii.

Cytat:

„Napromieniowuj ich aż zapłoną!”.



TOM FOWLER 98

Stróż prawa

Cechy i umiejętności

Siła 2k10
Sprawność 2k6
Skradanie 1
Walka: wręcz 3
Wspinaczka 1
Szybkość 4k10
Dobywanie 2
Wigor 3k8
Zręczność 2k12
Strzelanie: broń krótka, karabiny 3
Charyzma 1k8
Dowodzenie 3
Perswazja 3
Zastraszanie 5
Duch 3k6
Jaja 3
Spostrzegawczość 4k6
Przenikliwość 3
Szukanie 3
Spryt 2k6
Cwaniactwo 2
Przetrawianie 2
Wiedza 1k6
Języki 2
Medycyna: ogólna 2
Znajomość terenu 2
Dech 14
Tempo 6
Przewagi:
Gruboskórny 3
Ruchomości: peacemaker
tatusia 1
Stróż prawa 3
Weteran Spustoszonego Zachodu (powiedz Szeryfowi, by pociągnął kartę dla tej przewagi)
Zawady:
Mściwy -3
Przysięga: zaprowadzić prawo na Zachodzie -5
Wróg: Throckmorton -2
Sprzęt: Opancerzony płaszcz, Colt Peacemaker, kapelusz, zestaw do oczyszczania wody, 20 pocisków i 95\$.

Charakter

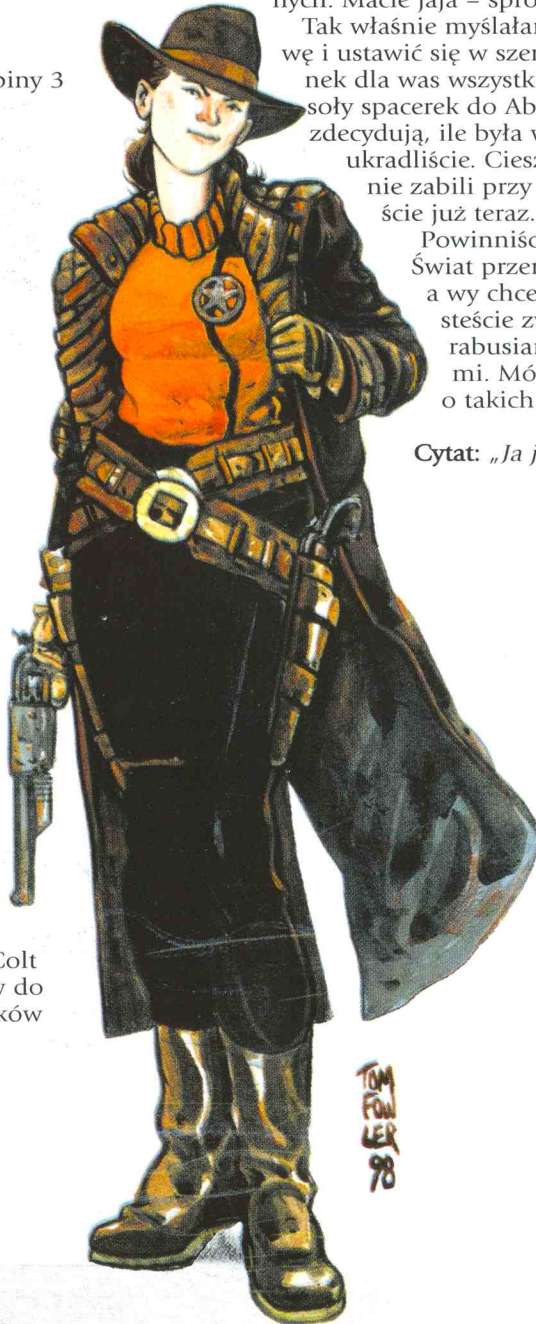
Każdy z was – wszystkie stojące tu sukinsyny – jesteście aresztowani! Rzućcie broń, zanim dorobię wam po trzecim oku!

Pocałuję tyłek promienioszczura, jeżeli naprawdę jest was dwudziestu. A jeśli choć drgniecie, sześciu z was przeniesie się do parku sztywnych. Macie jaja – spróbujcie!...

Tak właśnie myślałam. Teraz rączki na głowę i ustaw się w szeregu. Nie mam kajdank dla was wszystkich, czeka nas więc wesoły spacer do Abilene. Tam mieszkańcy zdecydują, ile była warta żywność, którą ukradliście. Cieszcie się, żeście nikogo nie zabili przy okazji, bo zawisnęlibyście już teraz.

Powinniście się wstydzić, chłopcy. Świat przemienił się w piekło, a wy chcecie to wykorzystać. Jesteście zwykłymi złodziejami, rabusiami i pewnie gwałcicielami. Mój tatuś zwykł mówić o takich jak wy...

Cytat: „Ja jestem prawem!”.



TOM FOWLER '98

Śmieciarz

Cechy i umiejętności

Siła 2k6
Sprawność 1k6
 Skradanie 1
 Sterowanie 3
 Wspinaczka 2
Szybkość 4k6
Wigor 1k8
Zręczność 2k6
 Kieszonkostwo 2
 Strzelanie: śmieciobroń 4
Charyzma 3k6
Duch 3k8
 Jaja 2
Spostrzegawczość 2k10
 Szukanie 3
Spryt 2k12
 Kombinowanie 5
 Majsterkowanie 5
 Przetrwanie 2
Wiedza 4k10
 Języki 2
 Nauka: inżynieria okultystyczna 5
 Wykształcenie: okultyzm 2
 Znajomość terenu 2
Dech 16
Tempo 8
Przewagi:
 Bystry 3
 Chyży (Tempo 8) 2
 Mistyczna przeszłość: śmieciarz 3
 Uzdolniony technicznie 1
Zawady:
 Chciwiec: różne części -2
 Ciekawski -3
 Pechowiec -3
 Uparciuch -2
Moce: Uszkadzanie, Wykrywanie.
Sprzęt: Śmieciobroń.

Charakter

Nie zamierzasz chyba tego wyrzucić, prawda? To szaleństwo! Wiesz jak trudno dziś o silikonowy motywator?

Rozejrzyj się. Wszędzie wokół walają się różne skarby – trzeba tylko wiedzieć, jak odróżnić je od śmieci. A kiedy już coś znajdziesz, lepiej się tego nie pozbywaj. Nigdy nie wiadomo, czy przypadkiem nie znajdziesz później innej przydatnej części... wtedy ustrojstwo może zadziałać.

Dobra, bierz torbę. Walimy do miasta. Tam to dopiero są skarby! Zadziwiające, że mutanciaki nie cenią utraconej technologii.

Burze? Och, nie przejmuj się. Pracowałem nad czymś, co zapewni nam ochronę. Musiałem zerzeć się z naprawdę potężnym manitou, aby... Nie, nie! No, zakładaj ten kombinezon. Powinien odbić większość promieni G. Nawet nieco promieniowania. Czeka, muszę zatkać tę dziurę. Zdawało mi się, że mam gdzieś w plecaku taśmę klejącą.

Cytat: „Nie zamierzasz chyba tego wyrzucić, prawda?”.



Templariusz

Cechy i umiejętności

Siła 4k10
Sprawność 4k6
 Skradanie 3
 Unikni 3
 Walka: miecz 4
 Wspinaczka 1
Szybkość 2k10
Wigor 2k6
Zręczność 1k8
 Strzelanie: pistolety maszynowe 3
 Szybkie ładowanie 2
Charyzma 3k8
 Dowodzenie 2
 Zastraszanie 2
Duch 2k12
 Jaja 3
 Wiara 3
Spostrzegawczość 3k6
 Przenikliwość 2
 Szukanie 2
Spryt 2k6
 Cwaniactwo 2
 Przetrawianie 2
Wiedza 1k6
 Charakteryzacja 4
 Języki 2
 Wykształcenie: okultyzm 2
 Znajomość terenu 2
Dech 18
Tempo 6
Przewagi:
 Mistyczna przeszłość: templariusz 3
 Weteran Spustoszonego Zachodu (powiedz Szeryfowi, by pociągnął kartę dla tej przewagi)
 Zimna krew 5
Zawady:
 Bohater -5
 Przysięga templariuszy -5
Moce: Nakładanie rąk 3,
 Wewnętrzna siła 2.
Sprzęt: Pistolet maszynowy komandosów PaPIn, 50 pocisków, miecz templariuszy i 50\$.

Charakter

Teraz, kiedy już wiecie, kim naprawdę jestem, pozwólcie, że powiem, dlaczego zamierzam pomóc wam pozbyć się tego gangu wojowników szos. Bo tak naprawdę miasto wcale nie zasługuje na me wsparcie. Kiedy przybyłem tu w przebraniu żebraka i prosiłem o pracę, strażnicy wykopali mnie za bramę. Później, gdy żebrałem o resztki w obrzydliwej norze, którą zwiecie karczmą, gospodarz mnie wyrzucił. Najgorsze było jednak to, że dzieci obrzuciły mnie kamieniami! A teraz spojrzcie na nie. Słodkie bachory nie mogą usiedzieć, bo pogroziłem im mieczem.

No dobrze, dlaczego wciąż tu jestem? Powiem wam. Nieco dalej na północy, wzdłuż drogi, stoi inne miasto, w którym żyją dobrzy ludzie. Im również naprzykrza się ten sam gang. Dlatego też, podczas gdy my będziemy atakować obóz wojowników szos, mieszkańcy tamtego miasta będą przygotowywać się do obrony.

Wielu z was nie wróci z tej wyprawy. Ale idźcie wszyscy – z wyjątkiem dzieci. One udadzą się do drugiego miasta, kopać fosę.

A teraz wyposażcie się we wszelką możliwą broń. Jeśli będziemy mieli szczęście, zaskoczemy gang i rozwalimy jego członków. Jeżeli nie, zabierzemy tylu bandziorów ze sobą do piachu, by uratować jedno miasto. Nie wasze...

Cytat: „Znajdę zabójcę, będziecie jednak musieli zrobić coś w zamian”.



Weteran wojenny

Cechy i umiejętności

Siła 3k8
Sprawność 4k6
 Skradanie 3
 Unik 3
 Walka: noże 3
 Wspinaczka 1
Szybkość 2k10
Wigor 4k10
Zręczność 2k12
 Rzucanie: niewyważone 3
 Strzelanie: karabiny 5
Charyzma 2k6
Duch 3k6
 Jaja 2
Spostrzegawczość 1k8
 Artyleria 3
 Szukanie 1
Spyt 1k6
 Kombinowanie 2
 Przetwarzanie 2
Wiedza 1k6
 Języki 2
 Znajomość terenu 2
Dech 24
Tempo 6
Przewagi:
 Ruchomości: wyposażenie
 żołnierskie 3
 Twardy jak stal
 (Dech +10) 5
Zawady:
 Chciwiec -2
 Lojalny -3
 Straceniec -5
Sprzęt: Karabin maszynowy PaPłn,
 pancerz wojskowy, duży nóż,
 50 pocisków 10 mm, jeden granat
 rozpryskowy.

Charakter

Jaki jest plan, majorze? Zajście z flanki, dywersja, frontalny atak – dla mnie wszystko jedno. Przetrwam. Zawsze to robię. A nawet jeżeli mi się nie uda przetrwać, to i tak nikt nie urobi ły.

Wśród tych mutanciaków są siewcy zguby. To niedobrze. Trzeba nieco pomyśleć, jeśli chce pan wygrać tę bitwę. Rozumiem, że ma pan na wyposażeniu stary moździerz, tak? Kilka salw powinno zachęcić mutanciaków do poszukiwania

osłony. A wtedy ja i te dzieciaki, które przypro-
wadził pan tu na śmierć, mamy

szansę zająć się pa-
skudnymi kapłanami
promieniowania. Nie
będziemy mieli za wie-
le czasu, ale może
siewcy nie zdążą nas
rozwalić.

Niech się pan na mnie
tak nie patrzy! To naprawdę
dzieciaki. Założę się, że
większość z nich nie ma
jeszcze za sobą pierwsze-
go pocałunku, nie mó-
wiąc już o posiadani-
u dziecka.

Przynajmniej nie
zdają sobie sprawy
z beznadziei całej
tej sytuacji.

W porządku.

Zamknę się. Zda-
ję sobie sprawę,
że umiem doło-
wać ludzi. Po pro-

stu widziałem już wiele za-
bijania, a to zawsze postarza.

No, ale tylko w zabijaniu je-
stem dobry.

Cytat: „Tajest!”.



TOM
FOWLER
98

Wojownik szos

Cechy i umiejętności

Siła 3k8

Sprawność 2k12

Skradanie 1

Sterowanie: bryki 5

Walka: wręcz 3

Wspinaczka 1

Szybkość 2k8

Wigor 2k10

Zręczność 2k10

Strzelanie: śrutówki 3

Charyzma 3k6

Duch 2k6

Jaja 3

Spostrzegawczość 2k6

Szukanie 1

Spryt 2k6

Hazard 2

Majsterkowanie 2

Przetrwanie 2

Wiedza 1k6

Języki 2

Znajomość terenu 2

Znajomość terenu: stare autostrady 3

Dech 16

Tempo 12

Przewagi:

Ruchomości: półciężarówka 4

Zawady:

Chciwiec -2

Kuternoga -3

Uparciuch -2

Zadufany -3

Sprzęt: Skórzana kurtka i spodnie (-1), strzelba blokowo-ślizgowa (tania, -3 do trafiania), 10 pocisków wagomiar 12 i 3 breneki.

Charakter

Chcesz paliwa, gadaj ze mną. Chcesz przewieźć towar do Salt Lake, gadaj ze mną. Moja ciężarówka to jedyna rzecz, która łączy tę piekielną dziurę z innymi piekielnymi dziurami.

A ja jestem jedyną osobą, która zna drogę.

Może i znasz się na mapach, geniuszu.

Czy wiesz jednak, która z dróg pozostała zaminowana? Którą patrolują ludzie Throckmorton? Jak uniknąć automatycznych dział? Nie wyobrażaj sobie za wiele.

Co zrobisz, kiedy zaatakuje cię gang wojowników szos? Wiele się ich kręci.

Wiem, bo niegdyś należałam do jednego. Ale zmądrzałam. I zrozumiałam,

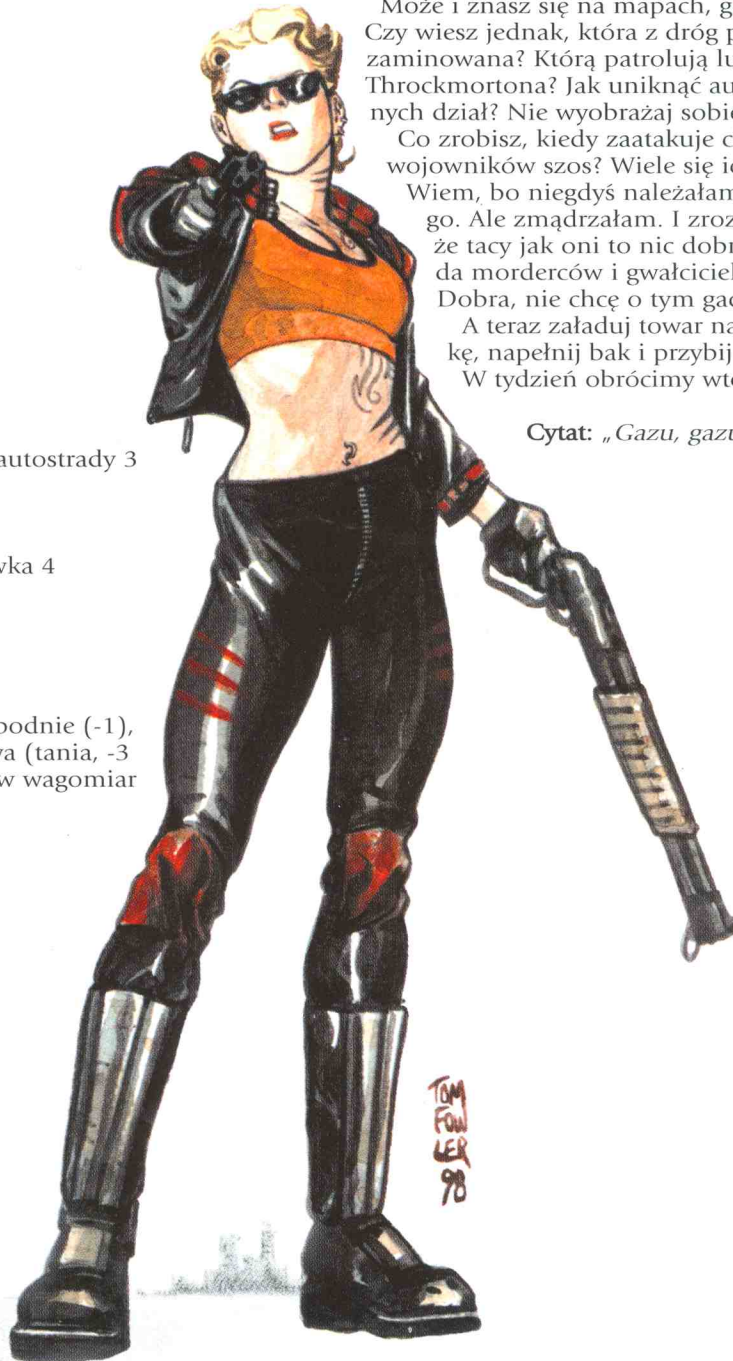
że tacy jak oni to nic dobrego. Banda morderców i gwałcicieli – ot co.

Dobra, nie chcę o tym gadać.

A teraz załaduj towar na ciężarówkę, napełnij bak i przybij piątkę.

W tydzień obrócimy wte i wewte.

Cytat: „Gazu, gazu!”.



Sceny ze Spustoszonego Zachodu

Troje śmiałków przygotowuje się do walki o życie.



Sceny ze Spustoszonego Zachodu

Wygrzebaniec wypęła z grobu.



Sceny ze Spustoszonego Zachodu

Robalczaki zabierają się za jedzenie.



Sceny ze Spustoszonego Zachodu

Rzeczy, które możesz zrobić w Denver, zanim umrzesz: uciekać i kryć się!





Rozdział piąty: Posłać wszystko w diabły



Masz już bohatera, wiesz na czym polega testowanie cech i umiejętności. I jak większość graczy, zastanawiasz się pewnie teraz, jak to najlepiej wykorzystać, żeby posłać wszystko, co się rusza, w diabły (i z powrotem – w końcu to *Deadlands*).

Rundy

Kiedy tylko w powietrzu lata ołów lub kiedy wybucha bójka, Szeryf powinien natychmiast przejść do liczenia czasu w pięciosekundowych rundach. Same rundy dzielą się z kolei na segmenty. Twój bohater wchodzi do akcji w odpowiednim segmencie – tym i żadnym innym. Jak się zorientować, w którym? Po to mamy karty akcji.

Każdy segment reprezentuje karta akcji (od asa do dwójki). Król to segment, podobnie dama – i tak dalej, aż dojdiesz do dwójek. Zagłębmy się w tę kwestię, by zobaczyć co i jak.

Talia akcji

Słyszałeś powiedzonko „szybcy i martwi”? Jest w nim wiele prawdy. Nie ma znaczenia, czy do brze strzelasz, jeśli jesteś wolny jak jednonogi mutant w zimowy poranek.

Kiedy rozpocznie się walka, każda ze stron (gracze i Szeryf) potrzebuje jednej talii akcji. Używanie jej pozwala podczas strzelaniny zachować kolejność akcji i napięcie bez konieczności grzęźnięcia w całej masie skomplikowanych

zasad. Czytaj uważnie, a my pokażemy Ci, jak to wygląda.

Za każdym razem, gdy Szeryf ogłasza, że liczymy czas w rundach, musisz wykonać zwykły (5) test *Szybkości*. Dostajesz jedną kartę z talii akcji plus jedną za udany test oraz jedną za każde przebicie. Jeśli masz niefart, nie dostajesz żadnych atutów, choć nadal możesz używać tych schowanych w rękawie (wyjaśnimy to później).



180

Teraz Szeryf odlicza od asa w dół, do dwójki. Kiedy wymieni kartę, którą posiadasz, Twój bohater może wykonać akcję. (Przeciwnicy również mają karty akcji, ale w ich wypadku sprawy mają się nieco inaczej i prowadzący nie musi się męczyć nadmiernym rzucaniem – wyjaśnimy to w Biurze Szeryfa).



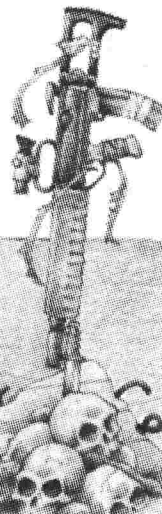
Bajarz testuje *Szybkość*: „7”. Dostaje jedną kartę „za darmo”, a za udany test – jeszcze jedną. Wynik „17” pozwoliłby graczowi pociągnąć cztery karty (jedną za friko, jedną za udany test i dwie za przebicie).

Maksymalna liczba kart

Bez względu na to, jak dużo wypadnie w teście *Szybkości*, nigdy nie możesz mieć więcej niż pięć kart akcji na ręce. No, chyba że z jakąś nadprzyrodzoną pomocą.

Przetasowanie

Kiedy talia akcji się skończy, natychmiast ją przetasuj. Jeżeli ktoś pociągnie czarnego jokera, przetasuj ją dopiero po skończonej rundzie.



Zaskoczenie

Większość zwykłych gostków nie wyciągnie spluw i nie będzie z nich walić, gdy jakieś krwiozercze paskudztwo wyskoczy na nich z krzaków. Niektórzy dają dyla, inni beczą, a większość stoi z rozdziawioną gębą, dopóki nie dotrze do nich, że właśnie wpadli w szambo.

Za każdym razem, kiedy istnieje szansa na zaskoczenie Twojego bohatera, Szeryf powinien zarządzić test *Spostrzegawczości*. Trudność jest zwykła (5), jeżeli postać spodziewa się kłopotów, a niesamowita (11), gdy była zajęta czymś innym.

Jeśli test nie wyjdzie, nie dostajesz żadnych kart i przez pierwszą turę Twój bohater nie może nic robić. W następnej może działać normalnie, o ile zda na jej początku zwykły (5) test *jaj*.

Akcje

Gdy już każdy ściska karty w ręce, Szeryf zaczyna odliczanie od asa w dół. Kiedy wywoła jedną z Twoich kart, pokazujesz mu ją, rzucasz na stos zużytych atutów i mówisz, co Twoja postać próbuje zrobić w danym segmencie.

Kolory

Jeżeli dwóch graczy ma taką samą kartę, kolejność wykonywania akcji określa kolor atutu. Oto ranking.

Ranking kolorów

Kolor	Kolejność
Piki	Pierwsze
Kiery	Drugie
Kara	Trzecie
Trefle	Czwarte

Jako że Szeryf ma własną talię akcji, może się zdarzyć, że dwie postaci będą chciały coś zrobić na karcie o takiej samej wartości i kolorze. Uznaj wtedy, że działają równocześnie.

Prędkość

Segmenty, w których bohaterowie wykonują akcje, są bardzo krótkie. Dlatego też wszystko, co robi Twój ocaleniec, zaliczamy jako proste, krótkotrwałe i długotrwałe działania.

Prędkość działań

Rodzaj	Prędkość	Przykładowe działania
Proste	0	Wypowiedzenie krótkiego zdania, wykonanie ruchu, przejście testu szoku, oparcie się mocy lub testowi woli.
Krótkotrwałe	1	Wypowiedzenie kilku prostych zdań, wyciągnięcie broni, zarepetowanie jej, wykonanie testu otrząśnięcia się, wykonanie testu woli, załadowanie pocisku lub magazynka, wspinaczka, skok lub wykonanie innego ruchu wymagającego testu umiejętności.
Długotrwałe	2+	Przekazanie złożonej informacji, krótka przemowa, wykorzystanie niektórych mocy i czarów, przeszukanie plecaka, użycie ustroju.

Proste działanie (prędkość 0)

Bohater może wykonać proste działanie wraz z inną akcją, bo nie wymaga ono zbyt dużego skupienia. Do działań prostych zaliczamy szybkie wypowiedzenie kilku słów, oparcie się testowi woli oraz poruszanie.

Krótkotrwałe działanie (prędkość 1)

Krótkotrwałe działania to wyciągnięcie spluw, zarepetowanie gnata, wywalenie ze strzelby, wykonanie testu woli tudzież koncentrowanie



Posłać wszystko w diabły

się na jakowejś nadnaturalnej zdolności. Te działania deklaruje się i wykonuje na jednej karcie akcji.

Długotrwałe działanie (prędkość 2+)

Do długotrwałych działań zaliczamy przeszkanie plecaka, przeczytanie długiego i tajemniczego tekstu tudzież strzelanie z jakiegoś ustroju. Te czynności rozciągają się na dwie lub więcej kart akcji. Kiedy chcesz wykonać jedno z takich działań, zadeklaruj, że Twój bohater zaczyna robić coś takiego i wykorzystaj kartę, którą Szeryf właśnie wywołał. Postać zakończy czynność (z sukcesem bądź nie), kiedy wydasz ostatnią potrzebną kartę.

Jeżeli Szeryf nie ma pomysłu, jak wiele czasu może jakaś czynność zająć, wystarczy wykonać rzut 1k6, który określi, ile kart akcji potrzeba na wykonanie danego działania.

Poniżej znajdziesz tabelę podsumowującą kwestię czynności. Wiele z wymienionych działań pewnie nie Ci jeszcze nie powie (choćby te sty otrząśnięcia się), ale wszystko wyjaśnimy w dalszej części tego rozdziału.

Oszukiwanie

Może się okazać, że Twój ocaleniec będzie musiał zaczekać, aż coś się stanie, nim zadziała. Powiedzmy – wiesz, że do drzwi zbliża się jakaś straszliwa bestia i chcesz poczekać, by wyciąć jej gustowną dziurkę w bebeczach, gdy wpadnie przez próg.

Jest na to sposób, który nazywamy oszukiwaniem, czyli trzymaniem jednej karty „w rękawie”. Kiedy przychodzi kolej zagrania atutu, który chcesz zachować na później, oznajmiasz swoją decyzję Szeryfowi i odkładasz go na bok (koszulką do góry) pod swoimi sztonami losu. „W rękawie” możesz trzymać tylko jedną kartę.

Kartę „z rękawa” zagrywasz, kiedy tylko zechcesz, nawet w następnej rundzie, zanim przypadnie jej kolej. Pokazujesz ją wtedy wszystkim, robisz swoje i odrzucasz atut. Jego wartość nie ma już znaczenia. W ten sposób dwójka może w następnej rundzie pokonać asa.

Kiedy będziesz gotów do zagrania karty „z rękawa”, wyciągnij ją, pokaż Szeryfowi, wykonaj akcję i odrzuć atut. Jeśli chcesz przerwać komuś akcję za pomocą tego oszustwa, musisz wygrać przeciwstawny test *Szybkości*. Jeżeli uzyskasz sukces, obie akcje dzieją się równocześnie. Jeśli masz sukces i przebicie, jesteś pierwszy. Nie obiecujemy Ci zwycięstwa tylko dlatego, że masz kartę w rękawie, ale dajemy Ci szansę.

Zakładając, że wcześniej nie zużyjesz oszukańczej karty, możesz ją trzymać w rękawie do końca walki, dopóki ktoś nie pociągnie czarnego jokera (patrz dalej) lub dopóki przeciwnik nie zmusi Cię do jej odrzucenia podczas próby woli (o czym będzie później w tym rozdziale).

Jokery

Jokerów nie można chować „w rękawie”, bo są na tyle sprytne, by szybko znaleźć się pod pachą. Jak można się domyślić, pociągnięcie któregoś z nich powoduje różne ciekawe efekty. Warto raz na zawsze zapamiętać, że czerwony joker niesie ze sobą pozytywne efekty, a czarny negatywne.

Czerwony joker

Czerwony joker pozwala Twojej postaci działać w dowolnym momencie rundy. Może nawet przerwać czyjąś akcję bez konieczności ponownego testowania *Szybkości*. Mówiąc w uproszczeniu: Twój ocaleniec może w danej rundzie zrobić, co mu się żywnie podoba.

Niestety, nie ma lekko – nie wolno Ci schować jokera do rękawa i możesz go wykorzystać tylko w tej rundzie, w której go wyciągniesz. Nieużytego odrzucasz pod koniec rundy. W przypadku, gdy oprócz jokera masz jakąś kartę „w rękawie”, możesz – jeśli chcesz – użyć obu jednocześnie.

Druga zaleta czerwonego jokera jest taka, że kiedy go pociągniesz, natychmiast losujesz sztona z puli losu. Gratulacje, koleś!

Kiedy Szeryf pociągnie czerwonego jokera, źli faceci nie dostają sztona losu – ma to miejsce wtedy, gdy ktoś z posse pociągnie czarnego jokera.

Czarny joker

Czarny joker to bardzo złe wieści. Pociągnięcie go oznacza, że Twój bohater zawahał się z jakiegoś powodu. Może dopiekły mu rany lub rozproszył go przeciwnik. Bez względu na powód, musisz odrzucić tego jokera oraz kartę z rękawa, jeżeli akurat schowałeś tam jakąś.

Kolejną wadą czarnego jokera jest fakt, że wredne zbiry (kierowane przez Szeryfa) ciągną sztona losu. Kiedy Szeryf pociągnie czarnego jokera, nikt z posse nie losuje żadnego sztona. Kto powiedział, że życie jest sprawiedliwe?

Ostatni efekt pojawienia się w którejś talii akcji czarnego jokera jest taki, że należy ją przetasować. Trafia on dzięki temu raz jeszcze do puli, nigdy więc nie masz pewności, kiedy ten wredny atut znowu objawi swą paskudną gębę. Oczywiście dotyczy to talii posse i Szeryfa.

Ruch

Każda postać może pokonać w rundzie maksymalnie tyle jardów, ile wynosi jej podwojone Tempo. W większości wypadków Tempo równe jest *Sprawności* poruszającego się, ale pojazdy i różne plugawe bestie mają zupełnie inny „ruch”.

Ruch można rozdzielić, jak się zechce, pomiędzy kolejne akcje.

Posłać wszystko w diabły

Bieganie

Jest jeszcze jeden kruczek: jeśli bohater w pojedynczej akcji przemieści się o więcej, niż wynosi jego Tempo, zaczyna biec. Kiedy pędzisz, jakby cię same robaczki goniły, trudno Ci zrobić większość rzeczy. Biegająca postać odejmuje -4 od każdego testu, który wykonuje podczas tej akcji.

Tempo Bazarza wynosi 6. Może się on przemieścić w sumie o 12 jardów podczas jednej rundy. Gdyby miał trzy akcje, mógłby się poruszyć odpowiednio o 6, 3 i 3 jardy lub 0, 0 i 12. Tyle że w drugim przypadku biegłby na ostatniej akcji.

Podnoszenie ciężarów

Nie, nie mamy na myśli konkurencji sportowej. To Spustoszony Zachód, a nie igrzyska olimpijskie. Mówimy o tym, dlaczego bandziory próbujące wynieść pudło amunicji nie są w stanie biec tak szybko, jak goniąca ich horda mutantów.

Obciążenie określa, jak wiele bohater, potwór lub pojazd jest w stanie unieść, tak by jeszcze mógł się przy tym swobodnie poruszać. Podano je w funtach. Kiedy waga ma znaczenie, musisz wraz z Szeryfem określić, jak dany

towar jest ciężki. Silny bohater, niosąc kolesia z zawadą chuderlak, będzie najpewniej lekko obciążony. Dwa konie ciągnące wóz to przykład średniego obciążenia. Z kolei jeśli na wóz wrzuci się upioryt lub złom znaleziony w zrujnowanym mieście, to obciążenie będzie poważne nawet dla sześciu koni. W przypadku, gdy nie macie podanej dokładnej wagi, zgadujcie.

Maksymalna waga odpowiadająca danemu obciążeniu jest podana w tabelce (oczywiście chodzi nam o funty). Siła odwołuje się do rodzaju kostki tej cechy. W ostatniej kolumnie podaliśmy wpływ, jaki obciążenie ma na Tempo.

Nie zastanawiaj się nad ciężarem sprzętu, jeżeli nie ma to znaczenia. Używaj tych zasad tylko wtedy, gdy wywołają one więcej emocji lub nadadzą scenie większego dramatyzmu.

Obciążenie

Obciążenie	Waga	Tempo
Lekkie	3 x Siła	3/4
Średnie	6 x Siła	1/2
Poważne	10 x Siła	1/4

Psychon Jon Garrison znalazł w starym bunkrze Paktu Północnego pudło bezcennych naboji kaliber 9 mm. Niestety, wpadł na bandę mutantów rozglądających się za obiadem. Popędził ratować



życie, ale nie zamierzał porzucić bezcennego towaru.

Sila Jona wynosi 2k8. Może więc bez problemu nieść towar do wagi 24 funtów. Sprzęt o ciężarze od 24 do 48 funtów spowolni jego Tempo do 3/4. Z kolei jeśli waga towaru przekroczy 48, ale będzie mniejsza niż 80 funtów, to Tempo spadnie o 1/2. No a sprzęt ważący ponad 80 funtów spowolni Jona do 1/4 normalnej prędkości.

Pudło z amunicją waży 50 funtów – Jon ma poważne kłopoty. Jego Tempo z 10 spada do 5.

Próby woli

Większość kolesi, mówiąc o walce, ma na myśli pociąganie za spust i robienie w różnych rzeczach mniejszych lub większych dziur. Może to i zabawne, ale czasami dużo fajniej jest zmusić samym spojrzeniem tchórzliwego gostka, by wrócił do swej radioaktywnej mamusi.

Blef, obśmiewanie i zastraszanie to próby woli, których można używać, by zdenerwować lub zdekoncentrować przeciwnika. Zalicza się do nich również *perswazję*, ale w walce przydaje się ona nader rzadko.

Próby woli są testem przeciwstawnym do jednej z umiejętności przeciwnika. Jeżeli wykonuje się je przeciw grupie, wykorzystujemy umiejętność przywódcy.

Rozpoczęcie próby woli jest akcją krótkotrwałą. Obrona to akcja prosta, wykonywana automatycznie.

Warto pamiętać, że próba woli jest testem przeciwstawnym, więc osoba, która ją rozpoczyna, musi przejść co najmniej zwykły (5) test. Jeżeli jej się to nie uda, przeciwnik automatycznie opiera się naciskowi.

Próby woli

Testowana umiejętność	Umiejętność przeciwstawna
Blef	Przenikliwość
Obśmiewanie	Obśmiewanie
Zastraszanie	Jaja
Rezultat	Efekt
Sukces	Zdenerwowany
Przebiecie	Rozproszony
Dwa przebiecia	Załamany

Zdenerwowany

Twoje surowe spojrzenie tudzież okrutne szyderstwo zdenerwowało lub wytrąciło z równowagi przeciwnika. Otrzymuje on do następnej akcji modyfikator -4. Wlicza się w to wszelką „bierną”



obronę, na przykład test walki, zwiewania czy następne próby woli. Trzeba pamiętać, że ta kara się nie kumuluje – innymi słowy, ten sam bohater nie może być dwukrotnie zdenerwowany, nawet przez dwóch różnych gostków.

Rozproszony

Przeciwnik gubi się całkowicie pod naporem Twoich szyderstw, groźnych spojrzeń lub sprytnych trików. Jest zdenerwowany i dodatkowo musi odrzucić najwyższą kartę akcji. Jeżeli ma jakąś kartę w rękawie, traci ją zamiast najwyższej.

Załamany

Złamałeś wolę tego drania. Przeciwnik jest zdenerwowany i rozproszony, a Ty dodatkowo losujesz sztona z puli losu!

Tasha znalazła się na arenie. Jej przeciwnik to weteran walk gladiatorских, uzbrojony w wyjąca piłę mechaniczną. Tasha wydaje z siebie szaleńczy wrzask, próbując zastraszyć przeciwnika.

Sukces sprawi, że gladiator z piłą mechaniczną będzie zdenerwowany i otrzyma modyfikator -4 do wszystkich akcji, w tym do ataku.

Przebiecie to znak, iż przeciwnik został rozproszony. Poza modyfikatorem -4 traci najwyższą kartę akcji, którą ma na ręku.

Dwa przebiecia sprawiają, że gladiator ma modyfikator -4, traci najwyższą kartę akcji, a Tasha może pociągnąć sztona z puli losu. Załamany koleś pewnie by uciekł, gdyby nie fakt, że jest uwięziony w głębokiej na 5 stóp dziurze. Facet ma przerąbane!

Walenie z gnała

Prędzej czy później nadejdzie chwila, gdy nie masz innego wyjścia i musisz przerobić wcho-
dzącego Ci w drogę drania na kotlet mielony.
Będziesz wtedy chciał jak najszybciej zmusić nie-
co ołowiu do latania, a my zaraz Ci powiemy,
jak to zrobić. Pamiętaj tylko – pomyśl dwa razy,
zanim Twój ocaleniec sięgnie po broń. Żli dranie
też mają spluwy.

Upraszczaając, musisz jedynie określić poziom
trudności i przetestować *strzelanie* bohatera. Je-
żeli na przynajmniej jednej kostce wyrzucisz lub
przewyższysz PT, trafiłeś.

Kiedy walisz do kogoś, sam stosuj wszystkie
modyfikatory do rzutów, żeby Szeryf nie musiał
tego robić za Ciebie. Biedak nieźle główkuje, że-
by opisać efekty Twoich działań ze wszystkimi
krwawymi szczegółami, no i ma jeszcze do pil-
nowania wredne typy z ich modyfikatorami.

Test strzelania

Nim zechcesz wysłać kogoś na wieczny spo-
czynek musisz się zdecydować, z jakiej broni
do niego strzelisz. Większość rodzajów broni
palnej podpada pod jedną z kilku specjalności:
*broń cięciwowa, broń krótka, karabiny maszy-
nowe, karabiny, pistolety maszynowe, śrutów-
ki*. Są inne gadżety, które mają własne specja-
lności, obejmujące jedną konkretną broń.
W zależności od tego, jakiej spluwy Twoja po-
stać używa, będziesz potrzebował różnych spe-
cjalności *strzelania*.

Strzelanie: skrót

-  Bazowy PT trafienia celu jest zwykły (5). Modyfikuje się w zależności od zasięgu i warunków.
-  Modyfikator zasięgu liczy się, dzieląc liczoną w jardach odległość pomię-
dzy strzelcem a celem przez zasięg
broni, zaokrąglając w dół. Otrzymaną
liczbę dodajemy do wyjściowego zwykłe-
go (5) PT strzału.
-  Do PT dodaje się wszelkie modyfika-
tory – dodatnie i ujemne.
-  Jeśli wynik testu *strzelania* jest równy
lub większy od PT, pocisk trafia cel.
W przeciwnym przypadku spudłowałeś.

Pamiętaj, że można strzelać z broni, nie po-
siadając odpowiedniej specjalności, stosując
wszystkie ujemne modyfikatory od testów nie-
fachowych.

Szybkostrzelność

Ile strzałów w akcji możesz oddać? To proste:
każda broń ma zestaw statystyk, wśród których
znajduje się szybkostrzelność. Postać może strze-
lić najwyżej tyle razy na akcję, ile wynosi wła-
śnie szybkostrzelność. Większość rodzajów broni
ma szybkostrzelność 1 lub 2.

Typowa SZS

Typ broni	SZS
Rewolwer jednotaktowy (bez samonapinania)	1
Rewolwer dwutaktowy (z samonapinaniem)	2
Karabiny powtarzalne	1
Pistolet samopowtarzalny, karabin itp.	2
Obrzyn	3
Automatyczna	jak w opisie

Z broni automatycznej (gatlingów, karabinów
maszynowych itp.) można strzelić trzy i więcej
razy w akcji. Dowiesz się więcej z części **Broń au-
tomatyczna**, patrz str. 88.

Niektóre strzelby mają SZS 2, ponieważ w ak-
cji można wystrzelić z jednej lub obu luf, jednak
za każdy strzał wykonuje się oddzielny test. Wię-
cej dowiesz się z części **Śrutówki**, patrz str. 88.

Zajrzyj też do rozdziału czwartego, do listy
sprzętu, gdzie podaliśmy SZS wszelkiej broni.

Atak

Kiedy już wiesz, jakimi kostkami masz rzucić
i ile razy podczas jednej akcji, czas dowiedzieć
się, jak dużo trzeba wyrzucić, by zmusić kogoś
tępego jak trzonek od siekiery frajera do wacha-
nia kwiatków od spodu.

Zasięg

Podstawowy PT strzału jest zwykły (5), plus
modyfikatory zasięgu. Chcąc określić te ostatnie,
ustal odległość w jardach pomiędzy strzelcem
a celem (przypominamy, że jard to mniej więcej
metr), a następnie podziel ją przez zasięg broni,
zaokrąglając oczywiście w dół. Otrzymaną liczbę
dodajesz do wyjściowego zwykłego (5) PT strzału.

W rozdziale czwartym, w tabelce z bronią,
znajdziesz informacje o zasięgu broni.

Modyfikatory

Teraz, kiedy znasz już PT, możesz dodawać i odejmować od testu *strzelania* różne modyfikatory. Są pewne sytuacje, które powtarzają się podczas różnych strzelanin, pamiętaj więc, żeby ich pilnować. Czasem przytrafiają się oczywiście jeszcze dziwniejsze rzeczy, wymagające zupełnie innych modyfikatorów. Ale to już jest działka Szeryfa.

Modyfikatory strzeleckie

Sytuacja	Modyfikator
Cel całkiem ukryty	-4
Cel w ruchu, Tempo >20	-4
Rozmiar	różnie
Strzelec biegnie	-6
Strzelec idzie	-2
Strzelec konno	-2
Strzelec ranny	różnie
Strzelec ślepy, całkowita ciemność	-8
Światło księżyca	-6
Światło pochodni, półmrok	-4

Strzelec biegnie

O wiele trudniej jest trafić w cel, kiedy przebiegasz nogami. Powinieneś pamiętać z naszej pogadanki na temat ruchu, że Twój bohater dostaje za to modyfikator -4.

Wielkość celu

Dużego łatwiej... trafić, oczywiście. Cel dwa razy większy od człowieka daje atakującemu bonus +1, trzy razy większy +2, i tak dalej, aż do maksymalnego modyfikatora +6.

Jeśli cel ma połowę wielkości człowieka, odejmij od wyniku testu trafienia -1. Jeśli jest cztery razy mniejszy odejmij -2, i tak dalej, aż do -10 dla stworzenia o Rozmiarze 1 lub mniejszego.

Ruchomy cel

Trudniej jest trafić biegnącego faceta niż takiego, który grzecznie stoi i czeka na kulkę. Za każdym razem, gdy cel porusza się szybciej niż ze względem Tempem 20, odejmij -4 od swojego rzutu. Względne Tempo oznacza, że musisz określić, jak szybko cel i strzelec poruszają się względem siebie (pewnie pamiętasz to z lekcji fizyki).

Ten modyfikator będzie dotyczył zapewne obu stron – uciekającej pickupem posse i goniących ją mutantach na motorach.

Widoczność

Cieężko jest sprzątnąć frajera, którego nie widzisz. Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli dostrzegasz jakąkolwiek część jego ciała, nie uważa się go za ukrytego. Jeśli zza węgła wystaje głowa mutant, nie potrzeba geniusza, by się domyślić, gdzie jest

reszta. Więcej informacji o ukrytych celach znajdziesz na stronie 96.

Częściowa zasłona nie modyfikuje testu ataku, bo zazwyczaj możesz określić, gdzie znajduje się cały cel. Jeżeli jest on ukryty całkowicie, ale strzelec wie, gdzie się znajduje (przynajmniej zna ogólny kierunek), może atakować, ale z modyfikatorem -4 do testu.

Kiepskie światło lub nienajlepsza widoczność także utrudnia strzelanie. Modyfikatory za słabą widoczność celu stosuje się, gdy jest on oddalony o co najmniej 10 jardów. Oczywiście, jeżeli mutant świeci radioaktywnym blaskiem wśród nocnej ciszy, nie masz żadnych minusów, gdy wwalasz w niego pociski.

Specjalne sztuczki

Rewolwerowcy używają wszelkich możliwych sztuczek i trików, by mieć pewność, że to oni będą szybsi i lepsi. Oto kilka bardziej ezoterycznych aspektów szlachetnej sztuki strzelania.

Strzały mierzone

Czasem trafia się bydlę, które nie ma najmniejszego zamiaru zdychać, nawet kiedy ołów przemieni je w szwajcarski ser. Na szczęście większość takich cholerstw miewa czuły punkt, na przykład oko lub mózdek.

Celowanie w określone miejsce nazywamy „strzałem mierzonym” i oczywiście nie jest to takie hop-siup. Im mniejszy cel, tym większe utrudnienie, a co za tym idzie – modyfikator do strzału. Tabela poniżej, co prawda, odnosi się do ludzi, ale powinna dać Ci ogólny zarys sytuacji, w której chcesz odstrzelić konkretny kawałek wrednego potwora lub wynaturzenia.

Warto wiedzieć, że serce i inne ważne organy liczą się jak trafianie w trzewia. Nie zakładaj, że Twój bohater walnie przeciwnika prosto w pikawę, choć wtedy biedna ofiara zejdzie z tego świata. Ogólnie rzecz biorąc uznajemy, że pocisk trafił gdzieś w dany obszar. Jeżeli obrażenia są dość poważne (i zabijają nieszczęsnego głupca), to możesz uznać, że wałnąłeś prosto w serce. I masz przed sobą drgającego trupa. Obrażenia i wszechwiedzący, wszechmądry Szeryf decydują, gdzie dokładnie trafiłeś.

Strzały mierzone

Rozmiar	Modyfikator
Korpus	-2
Ręce, nogi	-4
Głowa, dłoń, stopa	-6
Oko, serce	-10

Posłać wszystko w diabły

Celowanie

Normalnie oddanie strzału wygląda tak, że Twój bohater celuje i wywala ołów w czasie krótszym niż uderzenie serca. Natomiast jeżeli postać spędzi całą akcję, celując, może dodać +2 do testu *strzelania* w następnej akcji.

Każda akcja spędzona na celowaniu zwiększa o dalsze +2 najbliższy rzut, aż do maksymalnego modyfikatora +6. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, modyfikator zostaje przeniesiony na następną rundę. Wykonanie innej akcji (no, chyba że prostej) neguje celowanie.

Ocaleńcy siekący ze spluw lub walący seriami nie mogą celować. Ołowiany prysznic nie należy do zbyt celnych.

Siekanie

Rewolwerowcy z dłuższym stażem czasem siekają ze spluw. Polega to po prostu na tym, że trzymając wciśnięty cyngiel rewolweru jednotaktowego (bez samonapinania), odciągają raz za razem kurek drugą dłonią. Stawiają w ten sposób zasłonę ognia, choć ołów nie zawsze trafia do adresata.

A! Warto od razu zaznaczyć, że na Spustoszo-
nym Zachodzie nie ma za wielu rewolwerów bez samonapinania. Cóż, niektóre tradycje z czasem umierają.

Siekanie to sztuczka, którą Twój bohater może pokazać pod warunkiem, że ma *strzelanie: broń krótka* na poziomie co najmniej 1. Siekący

potrzebuje też – oprócz jednotaktowego rewolweru, rzecz jasna – wolnej ręki, tak że jednoręcy bandyci mogą sobie odpuścić tę zabawę.

Szybkostrzelność w tym wypadku zawiera się pomiędzy 1 a 6 – strzelec wybiera, ile kul chce zmarnować. Nawet jeżeli gnat mieści więcej kulek niż sześć, nie można wysycić więcej w jednej akcji. Oczywiście można wystrzelić tylko jedną kulę, choć to zawracanie głowy.

Rezultat takiego ataku ustala się, określając cel, obliczając PT i uwzględniając odległość oraz inne pierdoły. Potem odejmuje się od kostek 2 za walenie ręką we własną broń.

Sukces i każde przebicie oznacza jedną kulkę umieszczoną w celu. Strzelający wybiera, w kogo trafia, choć następny cel nie może znajdować się w odległości większej niż dwa jardy od poprzedniego.

Strzelec nie może celować siekąc, jednak pierwszy strzał może być strzałem mierzonym. Określa się wtedy PT dla pierwszego pocisku, a przy przebicjach reszta trafia normalnie w losowe części ciała. Siekania powinno się używać tylko na bliski dystans i w sytuacjach bez wyjścia, amigo.



Ojciec Jessie, stróża prawa, był Teksańskim Rangerem, nic więc dziwnego, że córeczka kontynuuje rodzinne tradycje.

A ponieważ używa starego jednotaktowego rewolweru tatusia – Colta Peacemakera – łatwo jej nieść sprawiedliwość.

Jessie ma *strzelanie: broń krótka* na 3k10, a że musi szybko rozwalić trzech drani, decyduje się na sieknięcie trzema kulkami. Jeden z przeciwników ma karabin maszynowy, więc decyduje się najpierw jego rozwalić – wali prosto w łeb (się myśli, przyjacielu).

Zasięg nie ma wpływu, więc PT jest zwykły (5). Siekanie powoduje modyfikator -2, a strzał mierzony w głowę -4, więc PT wzrasta do 11. Jessie uzyskuje jednak 22, co oznacza dwa sukcesy!

Pierwszy drań dostaje kulkę w głowę, a drugi zarwał w losową część ciała. Trzeci strzał nie doszedł celu i powędrował w krzaczory.

Dobywanie

Wyciągnięcie broni z kabury zajmuje zwykłemu leszczowi całą akcję, podobnie jak zarepetowanie i oddanie strzału. Co zrobić, jeśli nie ma się czasu na takie zbytki? Cóż, doświadczony rewolwerowiec potrafi w jednej akcji wyciągnąć broń, zarepetować i jeszcze strzelić.

Jak tego dokonać? Łatwizna. Umiejętność *dobywanie* nie tylko pozwala na wyciągnięcie gnata w prostej akcji, ale również na zarepetowanie go, jeżeli taka jest potrzeba. PT owego działania podaliśmy w poniższej tabelce.

Udany test to znak, że spluwa znalazła się w ręce bohatera, na dodatek zarepetowana. Jeśli wypadło zaś „5”, a Ty próbowałeś wyciągnąć gnata



Posłać wszystko w diabły

i go zarepetować, to udało Ci się dokonać tego pierwszego, ale już nie drugiego. Musisz poświęcić następną akcję, by lufy plunęły ogniem.

Dobycie

Działanie	PT
Dobycie	5
Repetowanie	5
Dobycie i zarepetowanie	7

Przeładowywanie

Prędzej czy później w Twoim gnacie skończą się kule. Zapewne zdarzy się to w samym sercu strzelaniny. Cóż, zdarza się najlepszym. Magazynek zawsze są za małe... Na szczęście przeładowanie spluwy umożliwi Ci dalsze rozwalanie przeciwników.

Włożenie pocisku do rewolweru lub karabinu zajmuje jedną akcję, tak samo jak włożenie naboju do strzelby.

W przypadku broni, w których każdy pocisk umieszcza się we wbudowanym magazynku, jeden po drugim, załadowanie pojedynczego pocisku to proste działanie, zajmujące całą akcję. Jeśli spluwa ma wygodny w użyciu magazynek, to wymienienie go jest działaniem krótkotrwałym (teraz już wiesz, dlaczego tylu ocalańców ma gnaty z magazynkami!).

Przeładowanie można przyspieszyć dzięki umiejętności *szybkie ładowanie* (patrz rozdział trzeci). Doświadczony ocaleniec potrafi wpakować magazynek lub kule do broni szybciej niż przeciętny mózgowiec, zastanawiający się, czy na pewno dobiera dobry pocisk.

Pamiętaj, że naładowaną broń trzeba jeszcze zarepetować. A to działanie krótkotrwałe, chyba że masz *dobycie*, o czym wspominaliśmy wcześniej.

Kręcenie karabinem i strzelanie z pompki jedną ręką

Na pustkowiach wala się jeszcze nieco karabinów dźwigniowych (powtarzalnych), a weterani Spustoszonego Zachodu potrafią przeładować pompkę (śrutówkę) jedną ręką (w drugiej zwykle trzymając swoje wnętrzności).

Ogólnie rzecz biorąc, żeby strzelać z karabinu dźwigniowego i pompki, potrzebujesz obu rąk, ale jeżeli jesteś wystarczająco dobry, możesz używać tylko jednej. (No, dorośnij i obetrzyj se nos).

Karabiny dźwigniowe można zarepetować, obracając je wokół dźwigni. Strzelby za to się re-petują, trzymając za blok i szarpiąc w górę oraz w dół. (Uspokój się, mózgowcu).

Wykonanie któregoś z tych męskich, ale trudnych manewrów wymaga przejścia zwykłego



testu *Sily* i poświęcenia akcji. Jeżeli rzut się nie uda, broń nie zostanie zarepetowana. Spróbuj raz jeszcze!

Pan dwie spluwy

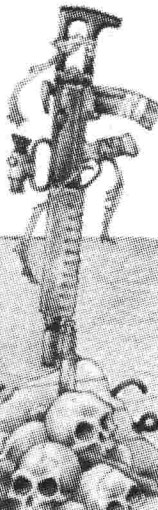
Są gostkowie, którzy mają nadmiar pocisków i lubią strzelać z dwóch spluw naraz. Może nie trafiają przez to dużo częściej, ale na pewno robią więcej hałasu.

Postać strzelająca z dwóch spluw naraz otrzymuje ujemny modyfikator -2 do każdego ataku. Ponadto jakakolwiek akcja, którą wykonuje lewą ręką (lub prawą, jeśli bohater jest mańkutem), ma dodatkowy modyfikator -4 (w sumie -6). Ocaleniec może strzelać z każdej ręki z typową dla danej broni szybkostrzelnością. Każdy rzut wykonuje się osobno.

Broń dwuręczna

Małymi gnatami, takimi jak rewolwery czy pistolety maszynowe, można się posługiwać jedną ręką. Cięższe spluwy – karabiny, strzelby czy broń maszynowa – trzeba trzymać twardo w dwóch rękach, co czasem nie jest możliwe.

Za każdym razem, kiedy Twój bohater jest zmuszony użyć broni dwuręcznej, dzierżąc ją jedną, odejmij 2 od testu ataku. Ocaleniec traci też w takim przypadku zapewniany przez oręż bonus obronny.



Specjalna broń

Oto informacje, jak sobie radzić z takimi spluwami, jak śrutówki czy broń automatyczna.

Broń automatyczna

Broń automatyczna wywala w powietrze tony ołowiu, nie ma za to największej skuteczności. Ułatwiliśmy wszystkim życie i dlatego nie musisz rzucać kostkami osobno za każdy pocisk – rzucasz tylko za każde trzy! Dlatego też broń automatyczna ma szybkostrzelność 3, 6, 9, 12 i tak dalej. A bohater musi w serii wywalić przynajmniej trzy kulki. Nie może strzelić dwa razy, choć każda broń automatyczna pozwala sieć tak seriami, jak pojedynczymi pociskami (zmiana rodzaju ognia to prosta akcja).

Wynik testu *strzelania* determinuje, jak wiele pocisków z jednej serii doszło celu. Przypominamy, że za każdą serię wykonuje się jeden rzut. Każdy sukces oznacza, że jeden z trzech pocisków doszedł celu. Nadmiarowe przebiecia są tracone.

Strzelając seriami, należy brać pod uwagę mniejszy z dwóch modyfikatorów zasięgu (patrz lista w rozdziale czwartym).

Bohater walący seriami może w pierwszej akcji (i tylko w pierwszej!) celować lub oddawać strzały mierzone. W tym przypadku do bazowego PT dodaje się (lub odejmuje) zwykle modyfikatory, a dopiero potem oblicza potrzebne przebiecia.

Kilka celów

Kilka celów można trafić tylko w pojedynczej serii. Jak zwykle każde przebiecie oznacza, że pocisk doszedł ofiary.

Oto jak to wszystko działa. Pierwszy pocisk trafia nieszczęśnika. Przebiecie oznacza, że drugi dorwał jego kumpla, oddalonego nie dalej o niż dwa jardy. A kolejne przebiecie pozwala trafić trzeci cel, znajdujący się maksymalnie dwa jardy od drugiego. Oczywiście miejsce trafienia i obrażenia określa się osobno.

Trafienie celów znajdujących się dalej niż dwa jardy od siebie wymaga wystrzelenia drugiej serii.

Gracz musi zdecydować do kogo strzela, z nim określi zadane obrażenia lub zajmie się drugą serią. Innymi słowy: wykonaj test ataku, ustal kogo trafiłeś, w co trafiłeś i ile obrażeń zadałeś – dokładnie w tej kolejności. Dzięki temu nie będziesz wiedział, czy pierwszy pocisk zabił kogoś biedaka, a już załatwisz sprawę z drugim i trzecim trafieniem.

Odrzut

Utrzymanie broni automatycznej, kiedy wali się z niej całymi seriami, nie jest takie proste.

W jednej akcji każda seria poza pierwszą podlega kumulacyjnemu modyfikatorowi -2, wynikającemu z odrzutu. Tak więc trzecia seria w akcji ma karę -4 – i tak dalej, aż do -6.

Podpórki

Dobre podpórki i oparcia – choćby dwujnog czy pas – zmniejszają modyfikator wynikający z odrzutu do -1, a nawet do 0. Jeżeli zaś strzelający leży i opiera broń na ziemi, to kara za odrzut spada do -1.

Materiały wybuchowe

Niewiele rzeczy daje tak wielką radochę, jak używanie materiałów wybuchowych. Teraz się dowiesz, co dzieje się ze wszystkimi mózgowcami, którzy mieli nieszczęście znaleźć się w zasięgu eksplozji, kiedy ta nastąpi.

Każdy, kto znajduje się w promieniu wybuchu, otrzymuje pełne obrażenia. Potem ich liczba maleje o kostkę za każdym razem, kiedy przekracza ów promień.

Większość materiałów wybuchowych ma promień wybuchu 10. Na stronie 102, w części **Więcej krwi i cierpienia**, znajdziesz informacje, jak radzić sobie z takimi obrażeniami.

A jeśli się zastanawiasz, co się stanie, jeśli granat nie trafi celu, czytaj dalej. Zaraz natrafisz na zasady **Odchylenia**.

Śrutówki

Śrutówki i obrzyny wypełniają powietrze kilkoma ołowianymi kulkami. To sprawia, że są wprost idealne dla początkujących i słabych strzelców.

Strzelający ze strzelby dostaje +2 do rzutu na *strzelanie: śrutówki*. W dodatku, im bliżej znajduje się celu, tym większe zadaje obrażenia – patrz: tabela poniżej.

Aha, „dotyk” oznacza, że lufa jest praktycznie przystawiona do ciała – wiesz, jak z zakładnikami – i z takiej odległości nie ma szans spudłować.

Strzelby i obrzyny

Zasięg	Obrażenia
Dotyk	6k6
1-10	5k6
11-20	4k6
21-30	3k6
31+	2k6

Breneka

Ze śrutówek można także strzelać brenekami, które są w zasadzie dużymi, samogwintującymi się porcjami ołowiu.

Posłać wszystko w diabły

Używanie brenek powoduje modyfikator -2 do testu, gdyż trudno jest porządnie wycelować tak dużym kawałkiem ołowiu. Z drugiej jednak strony breneki zadają 6k6 obrażeń niezależnie od odległości od celu. To naprawdę spory kawał twardej materii do kopania tyłków. Niestety, breneki trudno zdobyć, więc Twój ocaleniec powinien rozsądnie nimi dysponować.

Rzucanie

Granaty to niebezpieczne zabawki. Cóż, większość ludzi nie potrafi nimi rzucić dalej niż promień ich wybuchu. Dlatego też staraj się zawsze umieścić granat w odpowiednim miejscu.

W przypadku większości rodzajów broni umiejętność *rzucanie* działa tak samo jak *strzelanie*. Twój ocaleniec wykonuje test *rzucania* i porównuje go z PT. Dodaje modyfikatory wynikające z zasięgu i inne – sytuacyjne. Wszystko działa tradycyjnie.

Jeżeli w opisie broni nie podano inaczej, jej modyfikator zasięgu wynosi 5. Dla pewności zajmij do listy z rozdziału czwartego.

Maksymalny zasięg w jardach, na jaki bohater może rzucić przeciętną broń (wagi 1-2 funty), wynosi kostka jego *Siły* razy 5.

 Tasha ma *Siłę* 3k10, co pozwala jej miotać kołpakiem na 50 jardów. W przypadku maksymalnego zasięgu trudność trafienia zwykłego stwora wynosić będzie: bazowy PT 5 plus 10 (50 jardów podzielone przez modyfikator zasięgu równy 5), czyli w sumie 15.

Odchylenie

W większości przypadków możesz zapomnieć o rzuconej broni, która nie doszła celu. A jeżeli koniecznie chcesz się dowiedzieć, czy nikt przypadkiem nie stał na jej drodze, wykorzystaj zasady opisane nieopodal, w części zatytułowanej **Niewinni przechodnie**.

Jednakże są takie rodzaje broni, jak choćby granaty, różne pociski czy nawet czary „obszarowe”, w których musisz wiedzieć, jaki wpływ miało odchylenie od celu.

Na początek rzuć k12, ustalając kierunek odchylenia; wynik odczytuj jak godzinę na zegarze, którego środek znajduje się w punkcie docelowym. Miotany pocisk zbacza o 1k20 jardów w ustalonym wcześniej kierunku.

Pociski miotane za pomocą jakiegś wyrzutni odchylają się o 10% docelowej odległości, plus 2k20 jardów w kierunku wyznaczonym przez rzut k12. Jeśli odchylenie jest „wsteczne”, pocisk mimo wszystko przebywa co najmniej połowę odległości dzielącej rzucającego od celu.

W przypadku niefartu wyrzutnia się zacina lub pechowiec upuszcza ładunek, który eksploduje mu pod nogami.



Bajarz strzela z granatnika do celu oddalonego o 100 jardów. Niestety, nie trafia. Szeryf rzuca 1k12; wypada „3”. Następnie rzuca 2k20 i uzyskuje „17”. Dodaje 10% odległości od celu (10 jardów). Granat wylądował 27 jardów na prawo od celu.

Niewinni przechodnie

Na początku najważniejsze. Na Spustoszoneym Zachodzie nie ma niewinnych. Niektórzy po prostu jeszcze nie są winni.

Czasami chcesz wiedzieć, czy chybiony strzał nie trafił czasem kogoś stojącego niedaleko celu. Nie zdarza się to aż tak często, nie musisz więc zawracać sobie gitary, jeśli to nie jest naprawdę ważne. Niemniej czasem ma to znaczenie, a wtedy poniższe zasady pozwolą Ci określić, czy jakiś nieszczęsny mózgowiec nie skończy z kulą w czterech literach.

W przypadku, gdy kwestia chybionego pocisku nie ma znaczenia, nie warto się sprawą przejmować. Niemniej, jeśli bohatera osaczyły promienioszczury, a on z radością wciska cyngiel pistoletu maszynowego i wali całymi seriami, to trzeba reguły zastosować.

Powinieneś korzystać z tych zasad wtedy, gdy ktoś strzela seriami, a na linii ognia stoją jakieś postaci. W końcu walenie z pistoletu maszynowego, karabinu maszynowego czy innej broni automatycznej w tłum do najbezpieczniejszych nie należy – w rzeczywistości i w grze. Pewnie jeden czy dwa wystrzelone przez bohatera pociski dojdą zamierzonych celów (testy *strzelania* czasem wychodzą), ale chybione kule mają dużą szansę w kimś ugrzęznąć.

Miejsce trafienia

Jeżeli przypadkowy przechodzień znajduje się w odległości nie przekraczającej jarda od celu i bezpośrednio między nim a strzelcem – tak jak w klasycznej pozycji zakładnika – skorzystaj z tabeli miejsca trafienia (o której więcej się dowiesz za kilka stroniczek). Jeśli cel krył się za niewinnym nieszczęśnikiem, to trafiony zostaje najczęściej ten ostatni (szczególnie, gdy pocisk teoretycznie ugrzązł w skrytej przez ciało zakładnika lokacji przeciwnika). Zdecyduj w co – zależnie od sytuacji lub za pomocą kolejnego rzutu.

Strzelanie na oślep

Jeśli przechodzień nie zasłania celu i nie stoi obok, użyj następujących zasad. Za każdy strzał, który chybi celu, kula ma szansę 1 na 6 trafić kogoś, kto stoi w odległości mniejszej niż jard od toru pocisku. Zacznij od przechodnia stojącego



najbliżej strzelca i rzuć k6. Jeśli wypadnie „1”, nieszczęśnik dostanie. Rzuć normalnie za miejsce trafienia i obrażenia. Jeśli wypadnie „2-5”, sprawdzaj kolejnych gości stojących na drodze pocisku – aż nie będzie już nikogo albo kula w kims ugrzęźnie.

Grad ołowiu wystrzelonego ze strzelby to duża sprawa; kulki mają tendencję trafiać w zupełnie niespodziewane cele. Tym razem przecho-
dnie obrywają na „1” i „2”.

Jeśli używasz wspaniałych figurek do gry **Dead-lands** – a nie widzimy żadnego powodu, dla którego miałbyś tego nie robić – powinieneś doskonale się orientować, kogo zbłąkana kula może trafić.

Walka wręcz

Na Spustoszonej Zachodzie kule są na wagę życia. Dlatego też Twój bohater nieraz będzie miał okazję wykazać się w walce wręcz. Odkurz więc swą piłę łańcuchową i dowiedz się, jak Twój ocaleniec może upuścić nieco krwi mutantom.

Testy umiejętności *walka* przebiegają bardzo podobnie do testów *strzelania*. Najpierw określasz specjalność odpowiadającą broni, której używasz. Najczęściej spotykane specjalności walki to *wręcz*, *noże*, *miecze* i *baty*. Pierwsza z nich, *walka: wręcz*, obejmuje także posługiwanie się pałkami, młotkami i innym improwizowanym orężem. Piła łańcuchowa, garota oraz tym podobna dziwaczna broń wymagają własnej specjalizacji.

Poziom trudności ataku *wręcz* jest zwykły (5), plus wartość umiejętności *walka* przeciwnika – w specjalności w broni, którą akurat ma on w ręce. Jeśli kowboj nie ma akurat niczego ostrego albo używa jakiejś zaimprovizowanej „pałki” – takiej jak butelka czy kolba rewolweru – posługuje się *walką: wręcz*. Łatwiej jest uskoczyć przed atakiem niż parować cios mieczem, którym nie umiemy się posługiwać – nawet jeżeli od czasu do czasu próbujemy nim macnąć przeciwnika. Upewnij się, że Twój bohater ma ową przydatną *walkę: wręcz*, jeśli chcesz, by na dłużej zachował głowę na karku.

Tak jak w przypadku strzelania, bohaterowie walczący *wręcz* mogą mierzyć w konkretną część ciała (to było kilka stron wcześniej, bubku).

Modyfikatory



Podobnie jak przy strzelaniu, mnóstwo różnych rzeczy wpływa na to, jak skutecznie jeden facet potrafi zdzielić drugiego.

Atakujący biegnie: Ataki twojego bohatera są wykonywane ze zwyczajowym modyfikatorem -4.

Bonus obronne: Konstrukcja niektórych rodzajów broni umożliwia szybkie parowanie, inne zaś są na tyle długie, że dają władającemu nimi przewagę zasięgu. Na tym właśnie polega bonus obronny.

Bonus obronny broni, którą posługuje się człowiek będący celem ataku, dodaje się bezpośrednio do PT testu walki atakującego. Szczegóły dotyczące modyfikatorów obrony konkretnych śmiertelnych narzędzi znajdziesz w liście ekwipunku.

Duży cel: Większe cele łatwiej trafić. Jeśli istota jest dwa razy większa od człowieka, atakujący otrzymuje modyfikator +1 do rzutu, a za coś trzy razy większego od człowieka dostaje bonus +2 – i tak dalej, aż do maksymalnego modyfikatora +6.

Mały cel: Jeśli cel jest połowy wielkości człowieka, zmniejsz test ataku o 1; jeżeli jest cztery razy mniejszy od człowieka, odejmij -2 – i tak dalej, aż do maksymalnego modyfikatora -10 dla zwierzaków o Rozmiarze 1 i mniejszych.

Przewaga pozycji: Atakowanie z lepszej pozycji, na przykład kiedy stoisz na barze lub jedziesz na dachu auta, daje przewagę w walce wręcz. Jeśli atakujący znajduje się co najmniej jard wyżej od przeciwnika, może dodać +2 do swojego rzutu na atak.

Widoczność: Ograniczenia widoczności mają w walce wręcz taki sam efekt jak w trakcie strzelania.

Modyfikatory walki wręcz

Sytuacja	Modyfikator
Atakujący biegnie	-4
Atakujący znajduje się wyżej	+2
Atakujący ranny	różnie
Rozmiar	różnie
Cel całkiem ukryty	-4
Światło pochodni, półmrok	-4
Światło księżyca	-6
Ślepy, całkowita ciemność	-8
Cel uzbrojonny	bonus obronny

Specjalne sztuczki

Nie możemy pozwolić, żeby tylko rewolwerowcy dobrze się bawili. Oto kilka sztuczek i specjalnych ataków dla tych, którzy wolą być blisko przeciwnika.

Ciosy mierzone

Tak samo jak przy strzelaniu, atakujący wręcz może „mierzyć” w określoną część ciała przeciwnika, tak jak to pokazuje poniższa tabelka.

Posłać wszystko w diabły

Ciosy mierzone

Rozmiar	Modyfikator
Korpus	-2
Ręce, nogi	-4
Głowa, dłoń, stopa	-6
Oko, serce	-10

Walka dwiema rękami

Twój bohater może mieć przydomek „Dwureki Bandyta”, szczególnie gdy potrafi posługiwać się dwoma nożami, mieczami czy toporkami. A gdyby miał dwie poręczne minipily łańcuchowe, wszyscy zwracali by się do niego per „pszepana”.

Bohater trzymający broń w każdej ręce może podczas jednej akcji wykonać dwa ataki. Dla każdego z nich wykonuje się osobny rzut z modyfikatorem -2. Atak lewą ręką (lub prawą, jeśli bohater jest leworęczny) ma dodatkowy modyfikator -4, co w sumie daje całkowity modyfikator -6.

Baty i lassa

Baty nie tylko pozostawiają na plecach czerwone pręgi. Można nimi – podobnie jak lassem – spętać przeciwnika i przewrócić. Wykonanie takiej czynności wymaga zwycięstwa w przeciwstawnym teście walka: baty lub walka: lassa i *Sprawności* atakowanego.

Bohater może wyrwać się ze zwojów typowego bata lub lassa dzięki niesamowitemu (11) testowi *Sily*, niszcząc przy okazji broń, którą został spętany. Jeśli zbywa mu krzepy, może jeszcze próbować po prostu się wywinąć, wykonując test *Sprawności* przeciwstawny do umiejętności posługiwania się daną bronią atakującego.

Zależnie od sytuacji Szeryf może swobodnie określać zarówno dodatnie, jak i ujemne modyfikatory do tych rzutów. Nie zdziwi Cię chyba fakt, że gość ciągnięty na lассie za koniem będzie miał problemy z wyrwaniem się, a stojący spokojnie facet łatwiej da sobie radę z takim zadaniem.

Zwiewanie

Zaliczenie kulki, ciachnięcie nożem tudzież ugryzienie przez mutanciaka to nic przyjemnego. Lepiej unikać takich sytuacji. Nie zawsze jednak się to udaje.

W ustalaniu PT testu trafienia zakładamy, że Twój bohater stara się nie być tam, gdzie akurat znajdzie się pocisk, ostrze czy kły. Niemniej Twój mózgowiec może się postarać i stać się trudniejszym celem. Jeśli naprawdę bardzo nie chcesz, żeby bohater oberwał, możesz zająć się aktywną obroną (w odróżnieniu od pasywnej, którą stosuje się zawsze), czyli próbować zwiewać, jak my to nazywamy.

Ponieważ bardzo Cię lubimy, Twój bohater może sobie rzucić za zwiewanie już po tym, jak



Posłać wszystko w diabły

atak złego łotra doszedł celu, ale zanim określił on obrażenia. Ceną za to – tak bywa – jest Twoja najwyższa karta akcji. Jeśli masz atut w rękawie, uznajemy go za najwyższy. W pewnym sensie zwiewanie to jedyny przypadek, kiedy karta akcji pozwala Ci działać, zanim przyjdzie Twoja kolej.

Teraz możesz wykonać test umiejętności *uniki* lub *walki*. *Unik*ów używa się przeciw atakom z dystansu, a *walki* podczas starcia wręcz (nie wolno stosować ich zamiennie). Jeśli wynik Twojego rzutu na *uniki* lub *walkę* jest wyższy niż rezultat testu ataku przeciwnika, to znak, że facet chybił. Jeżeli jest niższy, trafił.

Przeciwnik, który wykonał atak, nie może wydawać sztonów czy w jakikolwiek inny sposób wpływać na zwiewanie. Kiedy ktoś zaatakuję, wyda sztony (patrz rozdział szósty) i wykorzysta specjalne zdolności, zabawa się kończy. Zwiewający musi pobić taki „sumaryczny atak”. Jeżeli mu się uda – super. Jeśli nie – cóż, będzie bolało!

Ponadto Twój bohater musi rzeczywiście zwiewać, bo inaczej złamie nasze cenne zasady. Jeśli *unika*, powinien wskoczyć za jakąś przeszkodę albo rzucić się na ziemię. W walce wręcz zwiewający musi oddać pole, cofając się o jard. Jeśli nie może (lub nie chce) tego zrobić, odejmij -4 od jego rzutu.



Uzbrojony w topór kanibal stara się podzielić na części Bajarza. Macha orężem bardzo szczęśliwie – wynik „15” – co najlepiej wpływa na czerep bohatera.

Andrzej, który odgrywa Bajarza, szybko oblicza szansę i decyduje się zwiewać. Wykonuje więc test *walki* swego bohatera i uzyskuje rezultat „16”. Bajarz zmienił fryzurkę, ale szczęśliwie nie zaciął się przy okazji. No i został w jednym kawałku!

Miejsce trafienia

Zanim porzucasz całymi garściami kostek, by ustalić obrażenia, powinieneś wiedzieć, w co tak naprawdę trafił Twój bohater (w jaką część ciała, mózgowcu – nie w które miasto!) i czy nie postrzymała go jakaś przeszkoda w rodzaju ściany, stołu czy zbroi. Szczęśliwie załatwiamy cały ten interes jednym rzutem w tabeli „Miejsca trafienia”.

Kiedy trafisz już kogoś, rzuć k20 w tabeli „Miejsca trafienia”. Jeśli trafiłeś w ręce albo nogi, rzuć kolejną kostką. Parzysty wynik oznacza kończynę z prawej, nieparzysty – z lewej.

Nasza tabela najlepiej sprawdza się w przypadku ludzi i stworów, którym wydaje się, że są ludźmi, ale przy odrobinie pomysłowości można jej też używać do różnych zwierzątek. Szeryf może sobie przygotować specjalną tabelkę dla naprawdę dziwnych stworów, ta powinna jednak wystarczyć w większości sytuacji.

Przy okazji: trzewia to witalne organy, takie jak pachwina, serce, płuca, wątroba i inne ważne części ciała, które pozwalają chodzić, mówić i strzelać. Trzewia traktuj jak część korpusu, kiedy obliczasz obrażenia i modyfikatory obrażeń. Wiedz, że trafienia w takie miejsca powodują większe obrażenia (czytaj, czytaj!).

Miejsce trafienia

1k20	Miejsce
1-4	Nogi
5-9	Brzuch
10	Trzewia
11-14	Ręce
15-19	Kłata
20	Czerep

Modyfikatory

Oto kilka typowych modyfikatorów do rzutu w tabeli „Miejsca trafienia”. Stosuj je do rzutu na miejsce trafienia.

Modyfikatory

Modyf.	Sytuacja
+1/-1	Na każde przebicie.
+2	Podczas <i>walki wręcz</i> .
+2/-2	Różnica wysokości (głowa na wysokości pasa) podczas <i>walki wręcz</i> .
+4/-4	Różnica wysokości (głowa na wysokości butów) podczas <i>walki wręcz</i> .
+2	Odległość bezpośrednia podczas <i>strzelania</i> .

Przebicie

Każde przebicie w teście ataku pozwala atakującemu przesunąć wynik w tabeli o jeden w górę lub w dół. W ten sposób naprawdę dobry atak ma większą szansę trafić w ważny organ i spowodować poważniejsze obrażenia. Czasami możesz nie chcieć stosować całego modyfikatora, bo jakaś przeszkoda może uniemożliwić wtedy trafienie. Nie martw się – to nie jest obowiązkowe. Możesz odjąć albo dodać do rzutu tyle, ile wynosi całkowity modyfikator lub mniej.

Zwróć uwagę, że przy wystarczającej liczbie przebić postać może zrównoważyć inne modyfikatory. Powiedzmy, że Twój ocaleniec wspina się po ścianie zrujnowanego budynku i ma wynikający z wysokości modyfikator -4. Jeśli uzyska wystarczająco dużo przebić, może i tak wrazić miecz prosto w czaszkę wroga.

Walka wręcz

Naprawdę sprytną rzeczą w naszej tabelce jest to, że zaczyna się od nóg i idzie do góry. Dodanie +2 do rzutu kostką sprawia, że większość

Posłać wszystko w diabły

trafię w walce wręcz wchodzi w korpus, głowę czy ręce, czyli tam, gdzie powinny się znaleźć.

Wysokość

Ten modyfikator ma znaczenie tylko w walce wręcz. Dodaj +2 do rzutu, jeśli jedna z postaci stoi na wysokości mniej więcej pasa drugiej. Dodaj +4, jeżeli atakujący ma buty na wysokości głowy przeciwnika.

To działa oczywiście i w drugą stronę. Jeśli kowboj zamierza się na typha, który stoi wyżej, odejmij odpowiedni modyfikator od rzutu w tabeli miejsca trafienia.

Odległość bezpośrednia

Tego modyfikatora używa się tylko w walce na dystans. Zasięg bezpośredni oznacza, że jeden mózgowiec przystawia rewolwer do drugiego, używając go jak tarczy, biorąc jako zakładnika albo strzelając nad stołem, przy którym obaj siedzą. Ogólnie rzecz biorąc, żeby ten modyfikator wszedł w życie, broń powinna być o około stopę lub mniej od celu. Oznacza to, że jeśli zakładnik próbuje ucieczki, oberwie raczej w korpus czy wyciągnięte ręce niż w palec u nogi. Czasami lepiej jest odjąć ten modyfikator – na przykład wtedy, kiedy ktoś strzela pod stołem.

Miejsce trafienia i źli goście



180

Szeryf dokładnie kontroluje obrażenia zadawane tylko naprawdę plugawym plugastwom i ważnym czarnym charakterom. W przypadku hord złych gości stosuje uproszczony system, który wykładamy w sekcji, zakazanej dla Ciebie części tego podręcznika.

Trafienie w czerep i trzewia

O czerepie i trzewiach powiemy Ci więcej nieco później, ale lubimy pewne rzeczy powtarzać. Naprawdę lubimy to robić...

Trafienie w głowę to znak, że atakujący może rzucić dodatkowymi dwiema kostkami. Wynik, który na nich uzyskasz, dodajesz do sumy pozostałych obrażeń, tak jakby owe kostki były zwykłymi kostkami obrażeń.

Przeszkody

Czasem, jeśli chcesz ocalić tyłek bohatera, musisz skryć go za jakąś przeszkodą. Beczki, pudła i inne takie nie będą krzyczeć tak głośno, jak rewolwerowiec, który zaliczy kulę w bebechy.



Osłona

Zbroje, osłony i przeszkody redukują obrażenia i dlatego sprytnie pogrupowaliśmy broń podług zadawanych obrażeń, czyli rzutu odpowiednimi kostkami.

Kiedy już wiesz, w co trafiłeś cel, musisz sprawdzić, czy to miejsce nie jest za czymś schowane – pomoże Ci tabela „Miejsca trafienia”.

Pytasz, jak? Proste, odpowiadamy. Wykonaj zwykły test ataku. Jeśli trafiłeś, rzuć na tabelę „Miejsca trafienia” i sprawdź, gdzie przywaliłeś. W przypadku, gdy daną część ciała coś zasłania, trafiłeś w przeszkodę. Gdyby były jakieś niejasności, Szeryf rzuci kostką – parzyste: dana część ciała była zasłonięta; nieparzyste: nie była.

Wykorzystywanie przeszkód i krycie się za nimi zwiększa przeżywalność w świecie **Piekła na Ziemi**. Dlatego też tak ważne jest, byś mówił Szeryfowi, co dokładnie robi Twój bohater. Dzięki temu prowadzący nie będzie miał wątpliwości, czy ocaleniec może skorzystać z jakiejś osłony, czy też nie. Jeżeli Twój mózgowiec kryje się za rogiem i wysuwa tylko łeb oraz ramię, powiedz to Szeryfowi. W tym przypadku bardzo prawdopodobne jest, że pocisk zatrzyma się w ścianie, a nie w ciele Twojego bohatera.

Brzuch i kłata

Tabela „Miejsca trafienia” dzieli korpus na kłatę i brzuch, choć obie te lokacje traktujemy tak samo w przypadku określania obrażeń (o czym później). Dzięki temu jednak, jeśli Twoja postać stoi za barem i dostanie kulę w brzuch, możesz się spodziewać, że pocisk zatrzymał się w politurze.

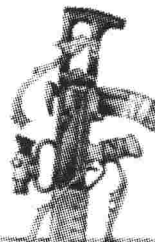
Trzewia

Gdy na tabeli „Miejsca trafienia” wypadną trzewia, oznacza to, że nieszczęśnik zaliczył trafienie w jakąś ważną część ciała. Ponieważ zaś trzewia mogą być gdziekolwiek na obszarze tułowia, trafienie można rozpatrywać jako walenie w bebechy lub kłatę – zależnie które z tych miejsc było nieosłonięte. Tylko w przypadku, gdy i bebechy, i kłata są ukryte, trafiamy w przeszkodę.

Leżący cel

Leżący na brzuszku rowerzysta to trudniejszy do trafienia cel niż stojący na środku ulicy zombi.

Kiedy test ataku Ci się powiedzie, a ofiara leży, wykonaj normalny rzut na tabelę „Miejsca trafienia”. Pocisk, nóż czy co tam jeszcze docho-
dzą celu tylko wtedy, gdy wypadły ręce, kłata lub czerep.





W przypadku postaci cechy przewyższające ludzką normę – czyli k12 – mają postać k12+2, k12+4 i tak dalej. Z obrażeniami rzecz ma się inaczej. Po k12 przychodzi kolej na k20. Pamiętając o tym fakcie, stworzyliśmy taką oto tabelę obrażeń zadawanych przez broń.

Skala obrażeń

Kostka Typ broni

- k4 Lekkie pałki, małe noże
- k6 Strzały, ciężkie pałki, pistolety, duże noże
- k8 Karabiny, szable
- k10 Karabiny snajperskie, miotacze ognia
- k12 Lekka artyleria
- k20 Granaty, pocisk z działa

Redukcja obrażeń

Kiedy kula, nóż czy cokolwiek innego natrafi na przeszkodę, traci nieco impetu. Im twardsza i grubsza osłona, tym więcej zaabsorbuje obrażeń. W naszej grze przeszkody mają wartość, dzięki której się dowiesz, jak poradzić sobie z uderzającym w nie atakiem.

Dodatknie liczby reprezentują cięższe zbroje. Każdy poziom zmniejsza typ kostek obrażeń o jeden. Tak więc atak normalnie powodujący k20 obrażeń (na przykład wybuch dynamitu) zbroja o wartości 1 zmniejszy do k12. Z kolei pancerz o wartości 2 zmniejszy typ kostki do k10 – i tak dalej.

Jeśli typ kostki spadnie poniżej k4, zacznij redukować liczbę kostek, którymi rzucasz. Atak obniżony do 0k4 nie powoduje żadnych obrażeń.

Weźmy na przykład pocisk, który zadaje 3k6 obrażeń. Po przejściu przez przeszkodę dającą osłonę 1 zadaje tylko 3k4 obrażeń. A kiedy trafi w coś, co ma osłonę 2, zadaje już tylko 2k4 obrażeń.

Lekka osłona

Jeśli przy osłonie znajdziesz liczbę -2, to znaczy, że daje ona ochronę, jaką zapewniają skóry zwierzęce albo gruby zimowy płaszcz. Lekka osłona o wartości -4 odpowiada wyprawionej skórze. Odejmij tę liczbę od całkowitej liczby obrażeń, jaka wypadnie na kostkach.

Tak więc atak powodujący w teorii 14 obrażeń tak naprawdę zada opakowanemu w grubą skórę dzikusowi (-4) 10 obrażeń. Kapujesz, koleś? To dobrze.

Odchylenie toru lotu pocisku

Jeśli między celem a osłoną jest nieco miejsca – na przykład bohater stoi tuż za ścianą – rzuć kostką. Parzyste to znak, iż tor lotu pocisku tak się odchylił, że postać nie została trafiona. Nieparzyste oznaczają, że bohater dostał, ale obrażenia należy zredukować jak opisałeś wcześniej.

Osłona w walce wręcz

W przypadku obrażeń zadawanych w walce wręcz zmniejszaj tylko kostki obrażeń wynikających

Posłać wszystko w diabły

z broni, a nie z *Siły* walczącego. Jeżeli jakaś bestia usiłuje dziabnąć nas zębami czy pazurami, redukuje liczbę kostek tak jak przy zwykłej broni.

W rzadkich przypadkach zwierzak może nie mieć żadnych modyfikatorów obrażeń innych niż wynikających z *Siły* i nie jest w stanie wykonać ataku, który przebiłby osłonę wartości 1 lub większej. Oczywiście Szeryf może czasem zdecydować, że naprawdę duże stworzenie zadaje obrażenia mimo opancerzenia – w takim przypadku wygląd bestii nie powinien pozostawiać co do tego wątpliwości.

Amunicja przeciwpancerna

Amunicja przeciwpancerna zmniejsza wartość pancerza o posiadany poziom. Tak więc broń przeciwpancerna (Ppanc) o poziomie 3 obniży do 4 osłonę o wartości 7. Obniżenie poziomu osłony do liczby ujemnej nie ma dodatkowego wpływu.

W przypadku nieopancerzonych celów amunicja przeciwpancerna nie powoduje dodatkowych obrażeń – działa jak zwykłe pociski. Lekka osłona nie ma tu naprawdę żadnego znaczenia.

Wartość typowych osłon

W pobliskiej tabeli znajdziesz zestawienie niektórych osłon i ich wartości. W pancerze o wartości 6 i więcej są zwykle wyposażone pojazdy wojskowe. Aby przebić się przez taką osłonę, trzeba użyć co najmniej pocisków przeciwpancernych.

Oslona Materiał

- 2 Cienka warstwa skór, grube ubranie
- 4 Gruba warstwa skór
- 1 Drewno cieńsze niż cal
- 2 Od 1 do 3 cali twardego drewna, blacha
- 3 Od 4 do 6 cali twardego drewna, cienka warstwa metalu
- 4 Drzewko, cegły, patelnia
- 5 Solidne drzewo, opancerzony wóz
- 6 Gruba na cal stalowa płyta
- 7 Stal upiorowa
- 8+ Gruby metal, stal wyprodukowana w XXI wieku

Krew i cierpienie

Kiedy już trafiłeś paskudnego skurczybyka, pewnie chcesz się dowiedzieć, jak dużą dziurę w nim zrobiłeś. Niezależnie od tego, czy wpakowałeś w jakieś przerażające monstrum pocisk artyleryjski, czy zatopiłeś w bebechach topór aż

po trzonek, obrażenia oblicza się w taki sam sposób.

Każda broń w świecie **Deadlands** ma rubrykę „Obrażenia”. Oznacza ona właśnie liczbę i rodzaj kostek, jakimi rzucasz, kiedy już w coś trafisz. Nie odczytuj kostek tak, jak to robiłeś w testach cech czy umiejętności. Wyniki na kostkach obrażeń zawsze DODAJE SIĘ do siebie. Pamiętaj, by przerzucić wszystkie asy i je również dodawać do sumy.

Broń palna ma ustalony z góry współczynnik obrażeń, na przykład 3k6 w przypadku pistoletów o dużym kalibrze. Kiedy trafisz, rzuć tyloma kostkami, ile podano w teście obrażeń.

Broń, która zależy od siły mięśni – łuki, włócznie czy noże – również ma przyporządkowany test obrażeń, do którego dodaje się wynik zwyczajnego testu *Siły*. Po udanym ataku rzuć odpowiednimi dla broni kostkami i dodaj do tego rzut za *Siłę*. Wszak bohater z *Siłą* 4k6 zada więcej obrażeń niż taki, który ma *Siłę* tylko 1k6.



Tasha przebiła włócznią udo zombi i zadaje obrażenia wynikające z *Siły* oraz z testu przypisanego do broni. Ma *Siłę* 3k10, a włócznia zadaje 2k6 obrażeń.

W teście *Siły* wypadło „4”, „5” i „9” (to normalny test cechy – pamiętasz jeszcze?). W teście obrażeń zadanych przez broń wypadła z kolei „1” i „6”. Przerzucamy asa i dostajemy jeszcze „5”, co daje nam w sumie 12. Dodajemy teraz obrażenia zadane przez włócznię (12) i wynikające z *Siły* (9), otrzymując 21. Ał! Zombi na patyku! Smakuje jak kurczak...

Czerep i trzewia

Trafienie w czułe miejsce sprawia trafionemu dużo więcej kłopotów niż odstrzelenie małego palca. Kiedy ktoś wpakuje bohaterowi kulkę w trzewia, możesz dołożyć dodatkową kostkę do rzutu na obrażenia. Trafienie w czerep dodaje do testu obrażeń dwie kostki.

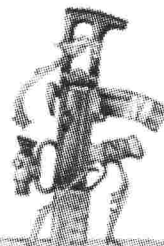
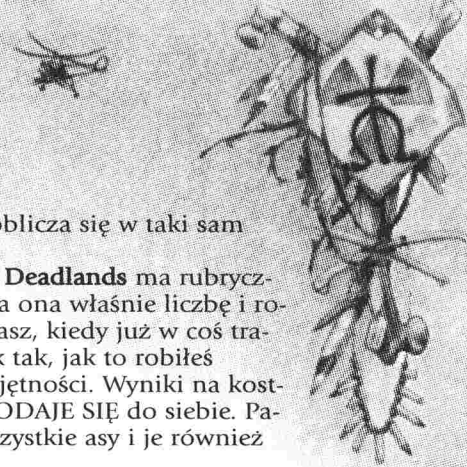
W obu przypadkach używasz kostek tego samego typu co te, którymi wykonujesz rzut. Podczas walki wręcz (kiedy dodajesz do rzutu wynik testu *Siły*), użyj typu kostek odpowiednich dla broni.



Tasha przypakowała mutanciakowi kołpakiem w czerep. Ma *Siłę* 3k10, a kołpak zadaje k6 obrażeń. Ponieważ jednak Tasha trafiła w głowę, zada 3k6 obrażeń plus te wynikające ze zwykłego testu *Siły*.

Rozmiar ma znaczenie

(Ehem!). Kiedy już obliczysz całkowitą liczbę punktów obrażeń, powiedz o tym Szeryfowi. Za



Posłać wszystko w diabły

każdą pełną wielokrotność Rozmiaru celu Twojego ataku zadajesz mu jedną ranę. Jak zwykle pamiętaj, by wszystkie ułamki zaokrąglić w dół.

Większość ludzi ma Rozmiar 6, ale wśród wynaturzeń zdarzają się istotne różnice. Jeśli nie wzięłeś zawady chuderlak ani tłuścioch, Twoja postać też ma Rozmiar 6.

Zwierzaki o Rozmiarze 0 zabija się już jednym punktem obrażeń, ale zazwyczaj nadlatują rojami, więc lepiej na siebie uważaj.

Rany

Wszyscy – padlina, wredne potwory czy mutanciaki – mogą przyjąć taką samą liczbę ran na każdą część ciała; mówiąc wprost: pięć ran. To, ile obrażeń powoduje ranę, jest zupełnie inną sprawą...

Z jedną raną poradzi sobie byle leszcz, ale większa ich liczba może sprawiać poważne kłopoty. Zajrzyj do kolejnej z naszych słynnych tabel, żeby łatwiej wyobrazić sobie, o czym mowa.

Jak groźne są rany

Poziom ran	Opis
1	Lekkie
2	Poważne
3	Ciężkie
4	Krytyczne
5	Okaleczenie

Lekkie rany to siniaki, płytkie choć irytujące zacięcia i naciągnięte mięśnie.

Poważne rany mogą oznaczać zwichnięcia, głębsze, choć niegroźne rany cięte lub kilka siniaków w czułym miejscu.

Ciężkie rany obejmują pęknięte lub złamane kości oraz głębokie i krwawiące rozcięcia.

Krytyczne rany to zagrażające życiu przebicia ważnych arterii, wielokrotne złamania i krwotoki wewnętrzne.

Okaleczenie to... cóż, jakby tego nie ująć... okaleczenie. Jeśli poziom ran bohatera spadnie do okaleczenia na obszarze korpusu albo czerepu, biedak wyciąga nogi, odwala kitę, wacha kwiatki od spodu czy co tam jeszcze. Łąpiesz, o co chodzi? Jeśli jakaś kończyna zostanie zraniona ponad okaleczenie, to znak, że jest odcięta, zmiażdżona, spalona na węgielek albo w inny sposób wyłączona z użytku. Na zawsze. Nie można jej wyleczyć – nawet

magią. Ani zastąpić... Znaczy:



zastąpić to można – za pomocą magii lub techniki. Takie cuda się zdarzają, choć rzadko. Równie często zapewne, co zmartwychwstanie...

Kontrolowanie ran

Karta bohatera **Piekła na Ziemi** ułatwia kontrolowanie ran. Przymocuj do niej kolorowe spinacze do papieru – ułatwią Ci robotę. Ich kolor powie zaś, jak niebezpieczna jest rana.

Klucz do kontroli

Rodzaj ran	Kolor spinacza
Lekkie	Biały
Poważne	Żółty
Ciężkie	Zielony
Krytyczne	Czerwony
Okaleczenie	Czarny

Jeśli chodzi o kontrolowanie malejącego Tchu, to również mamy na to sposób. Przesuwaj pojedynczy spinacz aż dojdzie do „0”. Gdy zaś Dech spadnie poniżej zera, przesuwaj go w drugim kierunku, by śledzić dalsze zmiany.

Efekty ran

Teraz zaczyna się robić naprawdę ślisko. Musisz pilnować aktualnej liczby ran w sześciu różnych miejscach – głowie, korpuse, lewej i prawej ręce oraz lewej i prawej nodze postaci. Rany przyjęte na trzewia, klatę i brzuch dodają się jako rany na korpuse. Rozróżniamy je tylko po to, by łatwiej dawało się obliczyć dodatkowe obrażenia (za trzewia) i miejsce trafienia. Na karcie postaci (patrz strony 62 i 63) jest specjalne miejsce, które pomoże Ci sprawdzać, jak bardzo Twój bohater cierpi.

Rany dodaje się do siebie tylko wtedy, kiedy odnoszą się do tego samego miejsca. Przykładowo postać, która otrzymuje lekką ranę w prawą rękę w jednej rundzie, a potem w kolejnej poważną ranę w tę samą rękę, skończy, mając tam ciężką ranę. Jeśli jednak ta sama postać otrzyma lekką ranę w głowę, a potem poważną ranę w nogę, nie dodają się one do siebie.

Bohater nie może zginąć na skutek ran odniesionych w ręce lub nogi. Pewnie, może stracić dość Tchu (patrz dalej), żeby wypaść z akcji, ale nie umrze, dopóki nie wykrwawi się na śmierć lub gdy ktoś nie przywali mu wystarczająco mocno w głowę lub korpus.

Modyfikatory od ran

Takie rany, bracie, to nic miłego. Szczególnie, gdy koniec jest blisko. Krew napływająca do oczu pogarsza celność, połamany palcami ciężko jest nacisnąć spust, a na zgruchotanych kostkach nóg naprawdę boleśnie ucieka się przed rozwścieczonymi bestiami.

Jak już się pewnie domyśliłeś, ból i cierpienie spowodowane ranami przekładają się na ujemne modyfikatory do rzutów kostkami. Ich dokładną liczbę podajemy w pobliskiej tabelce.

Modyfikatory od ran nigdy nie zmniejszają „efektywnej” liczby obrażeń lub magicznych efektów, choć stosują się do wszystkich innych rzutów (w tym testów *Szybkości*). Jest tylko jeden wyjątek od tej zasady – modyfikator od ran zmniejsza rezultat rzutów za obrażenia wynikające z *Sily*.

Efekty ran

Rana	Modyfikator
Lekka	-1
Poważna	-2
Ciężka	-3
Krytyczna	-4
Okaleczenie (kończyna)	-5

Modyfikatory się nie kumulują, a zależą od najcięższej rany, jaką odniósł Twój bohater. Jeśli ma na przykład jedną lekką i jedną ciężką ranę, musisz odejmować od wyników wszystkich jego testów -3 za ciężką ranę.

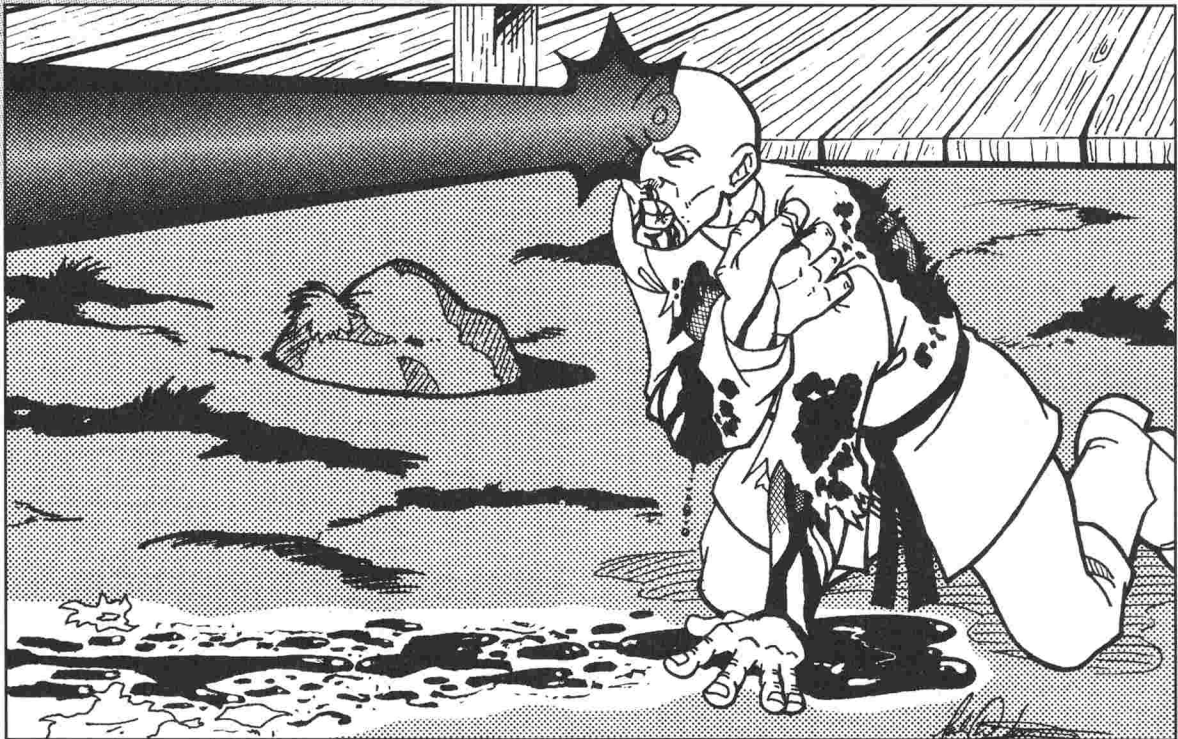
Efekty okaleczenia

Tak naprawdę nie ma większego znaczenia, w co bohater dokładnie jest ranny – dopóki rany nie osiągną poziomu okaleczony. Cóż, okaleczoną ręką nie utrzymasz ani broni, ani innego urządzenia. Przemyśl to sobie!

Jedna okaleczona noga zmniejsza Tempo bohatera o połowę. Jeśli okaleczone zostały obie, nieszczęśnik może się tylko czołgać z prędkością jarda na rundę (czyżby nadszedł czas na wycofanie się na z góry upatrzone pozycje?).

Okaleczona głowa lub tułów to koniec słodkiego żywota. Dziękujemy za grę.

Tasha ma poważnie ranne ramię i lekko ranną nogę. W normalnej sytuacji wszystkie jej działania podlegałyby modyfikatorowi -2. Szczęśliwie jest obdarzona przewagą gruboskórny, co oznacza, że kara spada do -1. Tak więc modyfikator do wszystkich testów wynosi -1.



Szok

Jeszcze słówko o krwawych i bolesnych zabawach. Za każdym razem, kiedy jakaś postać otrzymuje obrażenia, istnieje pewna szansa, że przegapi swoją kolejną akcję czy nawet dwie, bo będzie zbyt zajęta ssaniem brakującego palca albo przytrzymywaniem jelit na miejscu. Wiesz, nawet najtwardszy koleś mięknie, gdy cierpienie przekracza pewną magiczną granicę.

Kiedy Twój bohater otrzymuje rany, musi przejść test szoku, czyli wykonuje rzut na *Wigor*, którego trudność zależy od poziomu ran. Znajdziesz wszystkie PT w tabelce „Szoku i otrząsania się zeń”. Nie zapomnij zastosować w tym rzucie modyfikatorów od najcięższej rany, jaką dotychczas odniósł Twój szczęściarz.

Jeśli test Ci się powiedzie, nie dzieje się nic niezwykłego. Ale jeżeli wyrzucisz za mało, Twoja postać jest w szoku i nie może zrobić nic poza odczołganiem się o kilka kroków i pojękiwaniem cichutko – dopóki nie uda się jej otrząsnąć (patrz dalej).

Twoja postać musi wykonać test szoku za każdym razem, gdy otrzymuje ranę, chyba że już jest w szoku. Otrzymanie kolejnej rany, kiedy jest się w szoku, niewiele zmienia – dopóki bohater się w końcu nie otrząśnie. W zasadzie to jednak nieco zmienia: trudniej się otrząsnąć...

Otrząśnięcie się z szoku

Bohater może w każdej akcji próbować otrząsnąć się z szoku. Nazywamy to testem otrząśnięcia się i zajmuje całą akcję. Robi się go analogicznie

do testu szoku, z tą różnicą, że poziom trudności zależy od najcięższej rany.

I jeszcze jedno. Twoja postać automatycznie traci przytomność, jeśli ma niefart w jakimkolwiek teście szoku – i nie ocknie się przez 1k6 godzin lub dopóki ktoś nie wykona zwykłego (5) testu *medycyny*, który pozwala nieszczęśnika ocucić.

Szok i otrząsanie się zeń

Poziom ran	PT
Dech	3
Lekkie	5
Poważne	7
Ciężkie	9
Krytyczne	11
Okaleczenie	13

 Tasha wykonuje test, chcąc uniknąć szoku wywołanego poważną raną. Potrzebuje 7 lub więcej, a od rzutu na *Wigor* musi odjąć 1 (pamiętaj, jest gruboskórna!). W teście wypada „8” – wystarczy! – więc może walczyć dalej.

Dech

Robi się coraz weselej.

Za każdym razem, gdy Twój bohater dostanie ranę, traci również Dech. Symbolizuje to szok,

Posłać wszystko w diabły

wyczerpanie oraz – w przypadku ran – stres związany z utratą różnych ulubionych części ciała.

Za każdy poziom ran Twoja postać traci 1k6 Tchu. W naprawdę złym układzie bohater może nieźle oberwać, bo rzut ten jest „otwarty” – tak jak w przypadku obrażeń. Możliwe więc, że trafienie, które spowodowało niewielkie obrażenia (lekka rana), powaliło ocalańca na ziemię, a to z racji pechowego rzutu na Dech.

Do utraty Tchu

Kiedy Dech bohatera spadnie do 0 lub niżej, jest on zdyszany. Nie musi to koniecznie oznaczać, że traci przytomność; po prostu nabiera nagłej ochoty, żeby wczłochać się do jakiejś dziury i umrzeć albo skulić się gdzieś w kącie, kwiląc jak dziecko.

Zdyszany bohater może stracić na kilka minut przytomność, upaść na ziemię, próbując złapać oddech lub po prostu osunąć się ze zmęczenia i wyczerpania. Wszystko zależy od sytuacji. Najczęściej jednak postać, która w wyniku ran straciła Dech, siada sobie cichutko w kącie, usiłując bezskutecznie zatamować tryskającą krew.

Zdyszana postać nie otrzymuje kart i nie może podejmować żadnych akcji, chyba że Szeryf będzie akurat łaskawy i pozwoli jej pod koniec rundy coś wycharczeć albo przeczłochać się kilka kroków. Na całe szczęście zdyszany człowiek zazwyczaj usuwa się ze sceny i nikt więcej nie spuszcza mu łomotu.

Osobnikowi, który dalej traci Dech po tym, jak spadł on do 0, grozi śmierć. Zazwyczaj dzieje się tak, gdy krwawi, topi się itp. Za każdym razem, gdy ujemny Dech postaci jest równy jego wyjściowej wartości, otrzymuje kolejną ranę w korpus. Na przykład bohater, który ma Dech 12, otrzymuje ranę, gdy jego Dech spadnie do -12.

 Tasha dostała poważną ranę, która spowodowała utratę 7 punktów Tchu. Zaczynała zaś z 16 Tchu. Kolejne trafienie w ramię, choć spowodowało tylko lekką ranę, kosztowało ją dalsze 9 Tchu. A to oznacza, że jej Dech spadł do 0. Nieszczęsna osunęła się na ziemię, ściskając rozwalone ramię w zdrową dłoń i odczołgując się od niebezpieczeństwa. Po chwili zwinęła się w kłębek. I będzie tak czekać, aż ktoś jej pomoże i dopóki nie odzyska choć punktu Tchu.

Więcej krwi i cierpienia

Z kostuchą przywitać się można na naprawdę wiele miłych sposobów. Oto kilka z nich, żebyś wiedział, jak jeszcze skrzywdzić i posiekać wrogów.

Rozległe obrażenia

Zanim przeczytasz o upadkach, poparzeniach i wysadzaniu, musisz się dowiedzieć, jak sobie radzić z obrażeniami, które dotyczą kilku części ciała naraz.

Wpierw ustal, ile w sumie ran ofiara otrzymała, a następnie losowo – standardowym rzutem – ustal ich lokację. Rany w to samo miejsce tradycyjnie zsumuj.

Ponieważ ataki powodujące takie rozległe obrażenia nie mają zbyt wielkiego impetu, trafienia w czerep i trzewia należy ignorować. W przypadku, gdy zranienie tych słodkich części ciała jest możliwe (co ma miejsce na przykład przy szrapnelach), podaliśmy odpowiednie opisy w specjalnych zasadach broni.

Każdy punkt wartości osłony zmniejsza poziom ran. Powiedzmy, że mózgowiec dostał 5 ran w czerep. Jeśli ma na głowie hełm o osłonie 2, to zaliczy tylko 3 rany.

Kiedy ktoś ma lekką osłonę, rzuć k6. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy współczynnikowi tej osłony, zmniejsz końcową liczbę ran o -1. Tak więc koleś z grubą czapą na łbie (osłona wartości -2) przy wyniku „1” lub „2” na k6 otrzyma o jedną ranę mniej.

Bohater może z pomocą sztonów losu anulować rany dopiero po ustaleniu całości obrażeń.

Krwawienie

Poważne obrażenia zazwyczaj sprawiają, że z gostka krew tryska jak z polewaczki. Każda ciężka rana, którą odniesie bohater, sprawia, że traci on punkt Tchu na rundę. Z krytycznych ran krew sika za dwa punkty Tchu na rundę, a z okaleczonych kończyn za trzy punkty.

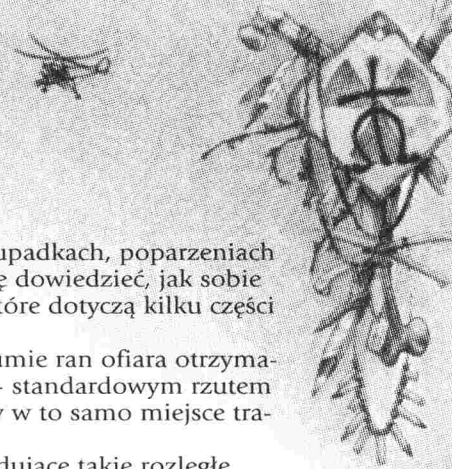
Kiedy ujemny Dech bohatera osiągnie wielokrotność jego początkowego Tchu, nieszczęśnik dostaje kolejną ranę w korpus. Z części **Leczenie** (str. 104) dowiesz się, jak uniknąć wykrwawienia się na śmierć.

Materiały wybuchowe

Obrażenia wywołane przez materiały wybuchowe traktujemy jak obrażenia rozległe. Bohater, który ma na sobie pełną zbroję lub jest całkowicie ukryty za osłoną (na ten przykład stoi za ścianą), tradycyjnie otrzymuje mniejsze obrażenia, a dopiero potem przechodzimy do ran.

Obrażenia od piąchy

Niektóre rodzaje ataku – zwłaszcza te wynikające z użycia umiejętności *walka: wręcz* – nie są szczególnie groźne dla życia. Kiedy jeden gość



Posłać wszystko w diabły

trzaśnie drugiego gołymi rękami albo niedużą pałką (taką jak butelka albo noga od krzesła), rzuca za obrażenia – zazwyczaj będzie to test *Sily* plus 1k4, jeśli używa lekkiej broni improwizowanej. Trzaśnięty w ryj (czy cokolwiek innego) wykonuje test *Wigoru*. Jeśli wynik jest mniejszy od liczby obrażeń, traci on tyle Tchu, ile wynosi różnica. Niegroźne dla życia obrażenia nie powodują zazwyczaj żadnych ran.

Postępując się ciężką pałką – taką jak kolba rewolweru, rękojeść siekiery albo całe krzesło – atakujący może zdecydować, czy chce zadawać obrażenia zagrażające życiu, czy też nie. Jeśli chce po prostu pozbawić przeciwnika Tchu i wyłączyć go z walki, proszę bardzo. Może też rozsmarować jego mózg po ścianie.

Tonięcie

Utonięcie to wszawa śmierć, ale każdemu może się zdarzyć takie nieszczęście.

Kiedy bohater znajduje się w niespokojnej wodzie, jego pierwszą akcją w każdej rundzie musi być test *pływania*. PT zależy od „stanu” wody – patrz zestawienie w pobliskiej tabelce. Jeśli pływak wyrzuci mniej niż wynosi PT, traci tyle Tchu, ile wynosi różnica między trudnością a wynikiem rzutu.

Bohater nieumiejący pływać siedzi po uszy w kłopotach – a nie tylko w wodzie. Kiedy znajdzie się w jakimkolwiek zbiorniku, w którym woda sięga ponad jego głowę, musi przejść przez opisane wyżej kroki, testując *Sprawność*

ze zwyczajowym modyfikatorem -4 dla testów niefachowych.

Tonięcie

Woda	PT
Wartki strumień	3
Rwąca rzeka	5
Niespokojne morze	7
Burzliwy ocean	9

Spadanie

Ludziska wespną się na wszystko i ze wszystkiego spadną. Taki już jest ten świat.

Bohater otrzymuje 1k6+5 obrażeń za każde 5 jardów, z których spadł, aż do maksymalnej wartości 20k6+100. Jakiegokolwiek wyniku z tego rany są rozdzielane losowo pomiędzy różne części ciała, o czym wspominaliśmy przy **Rozległych obrażeniach**. Zbroja nie chroni przed tymi ranami, chyba że posiada taką specjalną zdolność.

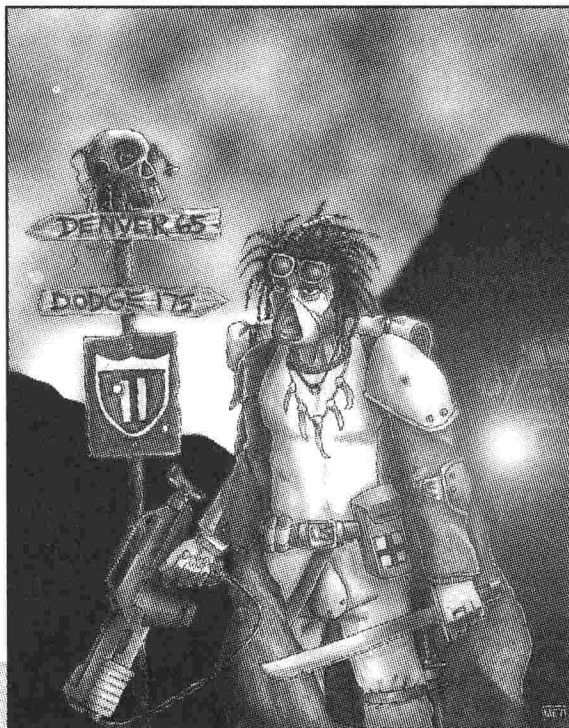
Wylądowanie w wodzie obniża obrażenia do połowy lub do jednej czwartej, jeśli bohaterowi uda się zwykły (5) test *pływania* lub *Sprawności*. Wylądowanie na kopie siana, płóciennym markizie czy innym miękkim podłożu również obniża obrażenia o połowę, jeśli tylko bohaterowi powiedzie się poważny (7) test *Sprawności*. (Warto w tym wypadku zachować rozsądek. Upadek z dużej wysokości niemal zawsze kończy się na tamtym świecie).

Ogień

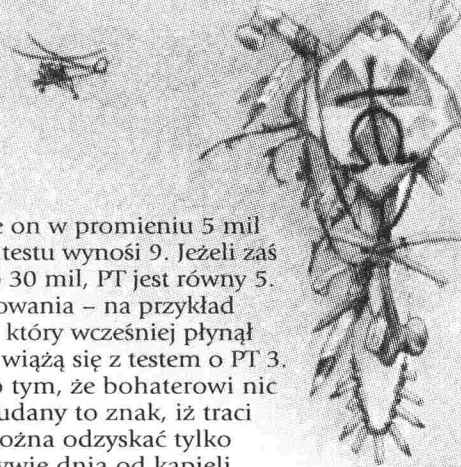
Prawda jest taka: pewne rzeczy się palą. Budynki, schrony przeciwatomowe, lasy... A bohaterowie zwykle są zbyt głupi, by trzymać się z daleka od płomieni.

Ocalenie w gęstym dymie musi przejść poważny (7) test *Wigoru* podczas pierwszej akcji w rundzie. Zasłonięcie nosa i ust mokrą szmatką (albo inną zaimprovizowaną maską) dodaje +2 do tego rzutu. Nieudany test powoduje utratę tylu punktów Tchu, ile wynosi różnica między wynikiem a trudnością. Jeśli bohater straci w ten sposób przytomność, dalej traci Dech w każdej rundzie, dopóki nie umrze.

Obrażenia wywołane kontaktem z płomieniem zależą od jego wielkości i od bliskości. Niewielki ogień – płonący rękaw – powoduje k10 obrażeń na początku każdej rundy. Duży ogień oznacza 2k10 obrażeń (jeśli nie jesteś pewien, które części ciała są w płomieniach, wykorzystaj zasady **Rozległych obrażeń**). Bohater cały ogarnięty płomieniami otrzyma 3k10 obrażeń, a rany należy od razu zaliczyć w każdej lokacji.



Posłać wszystko w diabły



Lepkie, kleiste substancje palne – takie jak napalm – płoną przez 1k6 minut, a ugasić je można zwykle tylko w jeden sposób: odcinając dopływ tlenu. Powodzenia!

Ocaleniec może spróbować ugasić ogień, tarzając się po ziemi, dusząc płomień płaszczem lub polewając wodą. Skuteczne wytarcie wymaga testu *Sprawności* na PT 5 + 1 za każdy obszar ciała, który według Szeryfa jest zajęty ogniem. Woda działa od razu, lecz to Szeryf decyduje, czy jest jej wystarczająco dużo, by ugasić płomień.

Upiorne burze

Upiorytowe bomby, które pierwsze spadły 23 września 2081 roku, zniszczyły wszystko w promieniu wybuchu. Pozostawiły po sobie jednak również inną pamiątkę poza ruinami – fenomen nazwany upiornymi burzami. W dzisiejszych czasach większość burz straciła na sile, choć w promieniu 5 mil od punktu wybuchu wciąż są bardzo niebezpieczne, tam bowiem tworzy się gruba na 10 jardów „ściana”.

W promieniu około 30 mil od miejsca wybuchu promieniowanie wciąż powoduje różne choroby (patrz **Promieniowanie**).

Pokonanie „ścian” nielicznych wciąż istniejących burz to bardzo niebezpieczne zadanie. Za każdym razem, kiedy jakiś bohater czyni coś takiego, Szeryf ciągnie kartę. Wartość karty (patrz **Tabela cech i poziomów**, str. 28) określa liczbę duchowych obrażeń, które nieszczęśnik otrzymuje. Szeryf wykonuje rzut, określając zadane obrażenia, a gracz wykonuje test *Ducha* postaci. Różnica między wynikami to dokładna liczba obrażeń, jakie otrzyma bohater. Zbroja oczywiście nic tu nie daje.

Wyciągnięcie czerwonego jokera to znak, że bohater nie otrzymuje żadnych obrażeń. Czarny joker z kolei zmusza Szeryfa do wykonania rzutu 5k12 na obrażenia. Ponadto bohater zaczyna mutować.

Promieniowanie

Promieniowanie to najlepszy przyjaciel siewców zguby. Cóż, inni uważają ciepły blask rozjaśniający zrujnowane miasta za zabójcę.

Oto proste i łatwe do stosowania zasady dotyczące słabego promieniowania. Pamiętaj, że bomby, które spadły w świecie **Przebudzenia Ziemi**, skonstruowano w oparciu o napromieniowany upioryt, więc powstała w trakcie wybuchu energia to dzwaczna mieszanina mocy nadnaturalnych i radioaktywności. To zaś oznacza, że w pewnych miejscach możesz doświadczyć dziwniejszych rzeczy, niż opisują to niniejsze zasady.

Każda godzina, którą bohater spędzi na radioaktywnym obszarze, zmusza do wykonania testu

Wigoru. Jeśli znajduje się on w promieniu 5 mil od miejsca wybuchu, PT testu wynosi 9. Jeżeli zaś promień wynosi od 5 do 30 mil, PT jest równy 5. Słabsze źródła promieniowania – na przykład przejście przez strumień, który wcześniej płynął przez obszar wybuchu – wiązą się z testem o PT 3.

Udany test świadczy o tym, że bohaterowi nic się nie przydarzyło. Nieudany to znak, iż traci on punkt Tchu, który można odzyskać tylko dzięki magii lub po upływie dnia od kąpieli w czystej wodzie z szorowaniem włócznią. Niefart obdarza bohatera zatruciem popromiennym, złapaniem błyszczycy. To zawada przewlekłe choróbsko, mózgowcu.

Leczenie

Facet, który używa własnych jelit zamiast szelaka, powinien szybko odwiedzić jakiegoś łapiducha czy innego rzeźnika. Przy odrobinie szczęścia dobremu doktorowi pewnie uda się upchnąć wnętrzności niedosłego wachacza kwiatków od spodu z powrotem do brzucha i zaszyć go porządnie.

Łapiduchy i rzeźnicy

Utrata Tchu jest łatwa do załatwienia. Wystarczy banalny (3) test *medycyny* jakiegokolwiek specjalności, żeby obandażować ranę szarpniami albo dać cierpiącemu wody, przywracając mu cały Dech. Owa operacja zajmuje jakąś minutę.

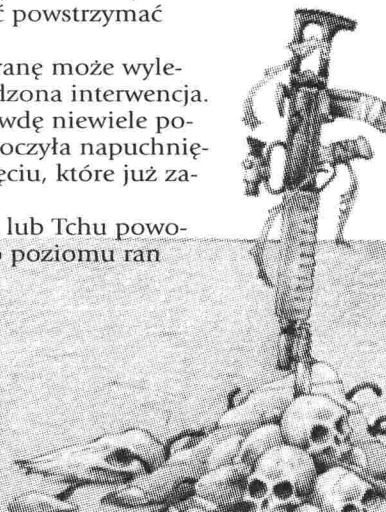
Rany to poważniejsza sprawa. Jeśli od otrzymania kilku ran minęła maksymalnie godzina, to pociętemu można spróbować pomóc, wykonując test *medycyny*. Łapiduchy nazywają ten okres złotą godziną.

Bohater posiadający umiejętność *medycyna: ogólna* może leczyć lekkie i poważne rany, jednak tylko łapiduch z umiejętnością *medycyna: chirurgia* potrafi radzić sobie z cięższymi obrażeniami.

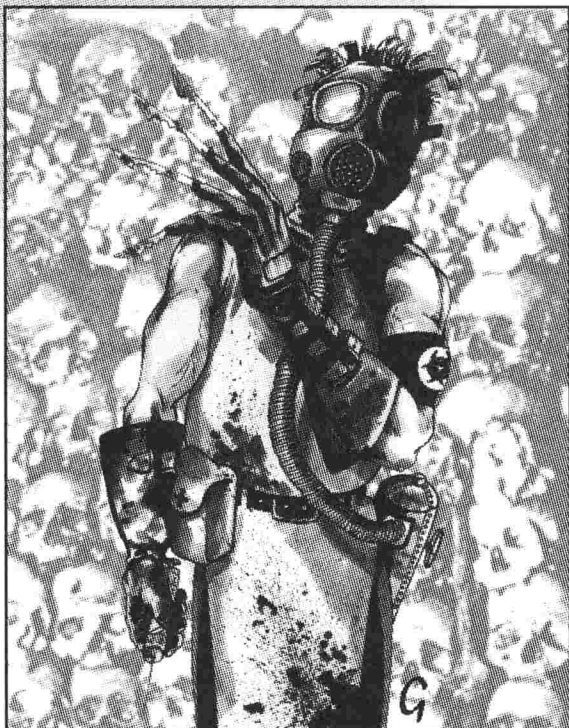
Lekarz musi wykonać test osobno za każdą zranioną część ciała. Jeśli mu się powiedzie, obniży poziom ran na danym obszarze o jeden. PT rzutu zależy od poziomu ran. Nie da się w żaden normalny sposób „wyleczyć” utraconych kończyn, ale można próbować powstrzymać krwawienie.

Kiedy złota godzina minie, ranę może wyleczyć tylko czas lub nadprzyrodzona interwencja. Najlepszy nawet doktor naprawdę niewiele pomoże złamanej kości, którą otoczyła napuchnięta tkanka, albo pokażnemu cięciu, które już zaczęło się zraszać.

Niefart w teście leczenia ran lub Tchu powoduje otrzymanie dodatkowego poziomu ran w leczonej części ciała.



Posłać wszystko w diabły



Naturalny powrót do zdrowia

Bohaterowie odzyskują Dech w naturalny sposób, z prędkością punktu na minutę odpoczynku. Muszą jednak siedzieć, wypić nieco wody i obwiązać krwawiące miejsca jakimiś szmatami.

Ranny bohater zdrowieje sam z siebie, wykonując co pięć dni test *Wigoru*, którego PT określa się w oparciu o tabelkę „Trudności leczenia”. Do testu można dodać +2, jeżeli ocalańcem opiekuje się lekarz.

Udany test oznacza poprawę stanu zdrowia – wyleczenie poziomu ran. Rzuty na *Wigor* wykonuje się osobno za każdy obszar ciała. Tak więc postać z ranami na jednej ręce i na korpusie rzuca dwa razy, z możliwością poprawy stanu jednej części ciała, obu lub żadnej.

Pamiętaj, że kłata, brzuch i trzewia liczą się tu jak korpus, za który wykonujesz jeden test. Oddzielnie jednak rzucaś na ręce czy nogi.

Trudność leczenia

Poziom ran	PT	Czas
Dech	3	5 minut
Lekkie	5	10 minut
Poważne	7	20 minut
Ciężkie	9	godzina
Krytyczne	11	1k6 godzin
Okaleczenie (kończyny)	13	1k6+1 godzin

Bajazar załapał się w obszar wybuchu. Jest poważnie ranny w głowę i lekko w ramię. Stracił też 8 punktów Tchu.

Doktor Bose znalazł się przy nieszczęśniku jeszcze przed upływem złotej godziny. Potrzebuje wyrzucić co najmniej „7”, by uleczyć głowę Bajazarza. Wypada „9”, więc rana z poważnej stała się lekka.

Teraz doktor potrzebuje przynajmniej „5”, jeśli chce wyleczyć lekką ranę ręki. Niestety – niefort. Lekka rana Bajazarza przemieniła się w poważną.

Zniesmaczony doktor pozwolił Bajazarzowi odzyskać Dech w naturalny sposób.

Nauka jazdy

Teraz – gdy już wiesz, jak wywalić z gnata, wrazić nóż w bebechy, utopić tudzież przypalić przeciwnika – czas skupić się na niszczycielskiej energii pojazdów.

Wierz nam, nie najlepszy to pomysł, pozwolić wszelakim plugastwom hasać po pustkowiach z miejsca na miejsce. Owszem, już 13 lat minęło od czasu, kiedy cywilizację spuszczone w kiblu, niemniej kilka sprawnych pojazdów jeszcze na świecie pozostało. Większość trzyma się w całości dzięki użyciu dużej ilości drutu i taśmy klejącej, ale przynajmniej jeżdżą. Teraz powiemy Ci, jak się nimi poruszać oraz jak w razie potrzeby wywalić je w powietrze.

Pojazd porusza się na karcie akcji kierowcy. Podziel Tempo wozu możliwie najrówniej między karty prowadzącego. Tak będzie najlepiej przede wszystkim w sytuacjach, kiedy wiele postaci porusza się na własnych nogach. Jeśli zaś rozgrywasz pościg, najlepiej zakładać, że pojazd poruszy się o maksymalną odległość na pierwszej karcie akcji kierowcy.

Wszystkie jeżdżące pojazdy mogą bez problemu skrócić tylko raz w rundzie, i to o maksimum 45 stopni. Następny skręt wymaga testu *sterowania* i jest prostą akcją. PT testu jest równy zwrotności pojazdu (patrz lista sprzętu). Kierowca może spróbować skrócić jeszcze raz w tej samej rundzie, ale PT wzrasta wtedy o +2. Dawca organów może skrócić raz w rundzie, nawet o 90 stopni, wymaga to jednak testu o PT zwiększonym o +4.

Nieudany test wiąże się z niewielką utratą kontroli. W danej akcji pojazd porusza się do przodu w normalnym Tempie, a potem pokonuje połowę owego dystansu w kierunku przeciwnym niż zamierzony skręt. Niefort w teście to zupełnie inna sprawa. Kierowca całkowicie traci kontrolę nad pojazdem, który może się nawet przewrócić (decyzja należy do Szeryfa).

Szeryf powinien modyfikować PT skrętów w zależności od warunków atmosferycznych (np. deszcz) czy podłoża (zwir) itd.

Wiesz, jak szybko jeździesz?

W odróżnieniu od pieszych pojazdy nie mogą w jednej rundzie ruszyć i rozpędzić się do maksymalnego Tempa. Dlatego też ich Tempo

Posłać wszystko w diabły

podzieliliśmy na cztery przedziały: bezruch, jedna czwarta prędkości, połowa prędkości i pełna prędkość.

Nazwy chyba mówią same za siebie, co? Bezruch jest wtedy, kiedy pojazd stoi. Jedna czwarta prędkości – dopóki nie rozpędzi się do 1/4 Tempa. I tak dalej. Tempo podane przy pojazdach w rozdziale czwartym to maksymalna szybkość, jaką może uzyskać wóz.

Pojazd może przyspieszyć o jeden przedział w rundzie, a zwolnić o dwa przedziały. Kierowca ma prawo „zmienić” przedział w swej dowolnej akcji, ale może to uczynić tylko raz w rundzie.

Modyfikatory sterowania

Sytuacja	Modyfikator PT
Jedna czwarta prędkości	-2
Połowa prędkości	0
Pełna prędkość	+2
Każdy skręt po pierwszym	+2
Skręt o 90 stopni	+4

Zderzenia

Nie raz i nie dwa się zdarzy, że pędzące po pustkowiach wraki w coś przywalą. Kiedy coś takiego będzie miało miejsce, pojazd zaliczy 1k6 uszkodzeń za każde 5 mil na godzinę (Tempo 12) prędkości, z jaką się poruszał. Jeżeli zderzają się dwa samochody, pod uwagę należy wziąć sumę prędkości (pamiętasz jeszcze nieco z fizyki?). Tak więc dwa buggy pędzące z prędkością 24 jardów na rundę otrzymają po czołowym po 4k6 uszkodzeń, bo względna prędkość wynosi 48.

W przypadku zderzeń opancerzenie pojazdów działa nieco inaczej. Zamiast zmniejszać rodzaj kostki, obniżamy ich liczbę. Innymi słowy: za każdą wartość osłony odejmujemy 1k6 od uszkodzeń.

Przeciwpancerny... Jest przeciwpancerny!

Pojazdy nie mają ran, tylko wytrzymałość, która określa, jak wiele może wóz przejść, zanim przestanie działać. Zadane maszynie uszkodzenia zmniejszają jej wytrzymałość, a kiedy ta osiągnie 0, wrak można pozostawić na środku pustkowie i dać sobie z nim spokój.

Jest jednak pewien kruczek. W odróżnieniu od ludzi, w pojazdach jest dużo wolnej przestrzeni, przez którą może przejść kula, nie czyniąc większych (lub zgoła żadnych) szkód. Ten fakt odzwierciedla taka oto zasada: uszkodzenia wywołane przez małokalibrową broń (pistolety, karabiny, strzelby i większość karabinów maszynowych) wpierw dzielimy przez 10 (zaokrąglając w dół), a wytrzymałość zmniejszamy dopiero o otrzymaną wartość. Tak więc strzał może nie spowodować żadnych uszkodzeń. Po prostu pocisk nie trafił w żadną istotną część mechanizmu.

Uszkodzenia wywołane przez materiały wybuchowe i broń o większym kalibrze (np. działko automatyczne 30 mm) bez żadnego dzielenia odejmuje się od wytrzymałości.

Uwaga: Wartość pancerza pojazdu ma wpływ na wszystkie uszkodzenia, bez względu na ich wielkość i rodzaj broni, która się przyczyniła do ich powstania.

Być może zauważyłeś, że w opisach pojazdów wymienionych w liście w rozdziale czwartym podaliśmy dwie wartości wytrzymałości. Pierwsza to całkowita wytrzymałość pojazdu. Druga, podana po „/”, to modyfikator uszkodzeń. Za każdym razem, kiedy wytrzymałość spadnie o wielokrotność podanej liczby, kierowca otrzymuje -1 do sterowania. Tak więc pojazd o wytrzymałości 50/10 rozpadnie się na kawałki, kiedy wwalimy w niego 50 uszkodzeń. Kiedy zaś dostanie 20 uszkodzeń, wszystkie testy sterowania podlegają modyfikatorowi -2.





Rozdział szósty: Łos i nagroda



Fortuna to niestała dziwka. Czasem się uśmiecha, a czasem potrafi wyciąć Ci numer, którego nie życzyłbyś nawet najgorszemu wrogowi.

W **Piekle na Ziemi** zarówno dobrzy, jak i źli faceci mogą wykorzystać łut szczęścia, żeby ocalić tyłki w naprawdę francowatej sytuacji. W takim przypadku zdają się na los, reprezentowany przez pokerowe sztony, które występują w trzech kolorach.

Pierwsza gra rozpoczyna się z pulą 10 niebieskich, 25 czerwonych i 50 białych sztonów. Te liczby w zasadzie się nie zmieniają, chyba że w bardzo specjalnych warunkach, o których opowiemy Szeryfowi później.

Przed każdą sesją gracze ciągną po trzy sztony z puli losu (bez podglądania, koleś!). Szeryf również losuje trzy sztony dla prowadzonych przez siebie złych facetów i statystów.

Gracze mogą zdobywać sztony losu również w inny sposób – w ramach nagrody. Ale o tym opowiemy łada moment.

Niewykorzystane sztony przechodzą z sesji na sesję. Po prostu zapisz sobie, ile sztonów zostało Twojemu bohaterowi, by spokojnie ich używać podczas następnej rozgrywki. Upewnij się, że wszyscy wzięli dotychczas zdobyte sztony, nim zaczną losować nowe.

I jeszcze jedna zasada ogólna. Nie możesz mieć więcej niż 10 sztonów naraz. Jeśli zdobyłeś jakiegoś, a masz już 10, musisz wyrzucić sztona o najniższej wartości, by zachować dopiero co otrzymanego. W innym wypadku wywalasz tego, którego dostałeś.

Zarabianie sztonów

Pogadajmy nieco więcej o zdobywaniu cennych sztonów losu. Oczywiście rozdawać je będzie

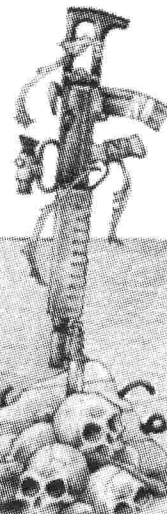
Szeryf, za trzy następujące rzeczy: odgrywanie postaci, rozwiązywanie problemów i doprowadzenie go do śmiechawki.

Odgrywanie postaci

Tak, tak – zawady Twojego bohatera mogą załusnąć w pełnej okazałości. Pewnie, dostałeś już za nie punkty kreując postać, ale przecież nikt Cię nie zmusi, by Twój ocaleniec cierpiał z ich powodu w trakcie gry. Nie mówiąc o odgrywaniu zawod, co należy już do Ciebie. Szeryf może myśleć, że pamięta o wszystkich zawadach – Twojego bohatera i jego kumpli – ale prowadzenie gry jest tak absorbujące, że szybko zapomni o wszelkich kłopotach postaci. Dlatego też postanowiliśmy sprawić, by zawady stały się Twoim problemem.

Odgrywaj zawady swojej postaci, a dostaniesz sztony. Im bardziej Twój bohater cierpi, tym bardziej wartościowego sztona otrzymasz. Prosta sprawa.

Powiedzmy, że Twój templariusz złożył przysięgę, że będzie zabijał wszystkich żołdaków Throckmorta, którym zdoła wrazić miecz w bebechy. Jeśli więc słyszy o kręcących się w okolicach Czarnych Beretach, musi coś zrobić. Szeryf powinien nagrodzić postać białym sztonem. Kiedy zaś templariusz znajdzie już żołdaków i zrozumie, że jest ich co najmniej dużo, dostanie czerwonego sztona, jeśli przekona posse, by zaryzykowała zajęcie się Czarnymi Beretami. Wreszcie bohater dostanie niebieskiego sztona, jeżeli nie ucieknie, gdy kamraci będą przegrywać, śmierć będzie nieunikniona, a on nie rzuci się do ucieczki.





Innymi słowy: im bardziej będziesz przekonujący i im większy wpływ będziesz miał na towarzyszy, tym większa nagroda.

Nadużywanie zawad

Nasza odpowiedź brzmi: tak. A jakie było pytanie? Jeśli nigdy nie odgrywasz zawad, to nigdy nie dostaniesz sztonów? Dokładnie. Dobrze, że to wreszcie zrozumiałeś. Lepiej wcześniej niż za późno.

Być może zapragniesz jednak wycisnąć z zawady wszystko, co się da. Aż za dużo. Powiedzmy, że Twój stróż prawa to alkoholik – nałogowiec. Stwierdzasz więc, że pije on nieustannie – i że brzesz o sztony.

Szeryf pewnie i da złapać się na taką sztuczkę kilka razy. Powinien jednak wiedzieć, że nagradzać należy wtedy, kiedy zawada naprawdę ma znaczenie. Twój stróż prawa pije – i co z tego? No, ale jeśli jest pijany kiedy mutanciaki atakują, to zupełnie inna sprawa. Zapewne w tej sytuacji dostanie jakiegoś sztona, zanim kopnie w kalendarz. Gratulujemy!

Więcej o odgrywaniu

Może się zdarzyć, że odegrasz coś, czego nie obejmują zawady Twojej postaci. Może Twój siewca zguby nie jest szczególnie odważny czy bohater, ale kiedy usłyszysz opowieść płaczącej matki o porwanym synku, zaczniesz działać.

I dobrze. Szeryf powinien nagradzać i za takie działania, jakby Twoja postać posiadała zawadę bohatera. Koniec końców doceniamy odgrywanie ról, a to nie zawsze musi odpowiadać wybranym wadom. Oczywiście najlepiej byłoby, gdyby jednak odpowiadało. Choć nie należy z tym

przesadzać. Nie myśl, że Twoja postać nie może zachowywać się heroicznie tylko dlatego, że nie ma zawady bohatera.

Jeśli jednak ratowanie skóry niewinnych wejdzie Twojej postaci w krew, to powinienes dla niej zakupić zawadę bohatera, dzięki czemu cała sprawa nabierze „oficjalnego” charakteru. W innym wypadku pogódź się z faktem, iż zasady nie zawsze pasują do sytuacji i że Szeryf chce po prostu nagrodzić Cię za wkład włożony w stworzenie ciekawej i godnej zapamiętania historii.

Rozwiązywanie problemów

Szeryf będzie nagradzał również tych, którzy rozwiązują problemy w trakcie rozgrywki. Za problemy uznajemy pokonywanie potworów, odgadywanie zagadek czy nawet rozpracowywanie skomplikowanych sytuacji, które na przykład mogą się pojawić, kiedy wędrują ze sobą dwaj twardzi wojownicy o odmiennych poglądach na życie.

I znów wartość wręzonego przez Szeryfa sztona zależy od tego, jak wielki problem rozwiązałeś czy ślad znalazłeś. Za zdobycie dziennika, w którym zapisano kilka kluczowych wskazówek, możesz otrzymać białego lub czerwonego sztona. Skuteczne wsparcie mieszkańców miasta i wspólne odparcie gangu motocyklistów to z kolei akcja warta nawet niebieskiego sztona.

Chichot Szeryfa

Ostatni sposób na otrzymanie od Szeryfa sztonów to (werble, proszę): zrobienie czegoś, co mu się spodoba. A spodobać może się mu wiele rzeczy. To, że Twój rewolwerowiec zadziała w starym stylu i spotka się z przeciwnikiem na środku ulicy w samo południe, *zaskakując* go w kilku żołnierskich słowach. Może to być też wypowiedzenie kilku słów, które poruszą całą grupę.

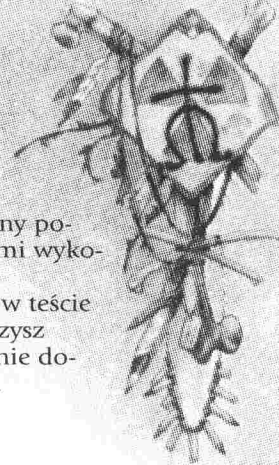
Czasem Twój bohater zrobi też coś niezwykle sprytnego – choćby przylepi latarkę do karabinu przed zejściem do zrujnowanych podziemi. Takie pomysły są warte białego sztona, lecz tylko za pierwszym razem.

Kiedy zdarzy się coś takiego, być może – tylko być może – z nieba spadną sztony. Bo to ma zawsze pozytywny wpływ na zabawę.

No a przecież o to właśnie chodzi – o zabawę!

Branie łośu w swoje ręce

Doskonale! Teraz – kiedy już świetnie odegrałeś cierpiącego na suchoty rewolwerowca, który wymyślił, jak zabić cię postatomowy, przy okazji sprawiając, że cała grupa tarzała się po ziemi ze



śmiechu, i masz przed sobą stosik sztonów – czas się dowiedzieć, co możesz z nimi zrobić. No właśnie, co? Zaraz Ci powiemy.

Postać może użyć sztonów losu w trojaki sposób: do polepszenia testu cechy lub umiejętności, do ratowania skóry (negując rany) i wymieniając je na punkty nagrody (czytaj dalej).

Testy cech i umiejętności

Biały szton dodaje postaci jedną dodatkową kostkę, tak jakby miała ona cechę lub umiejętność wyższą o jeden. Gracz może wydawać sztony pojedynczo na kolejne kostki, tak długo, aż osiągnie satysfakcjonujący go wynik lub skończą mu się sztony.

Czerwony szton pozwala rzucić bonusową kostką i dodać rezultat do Twojego najwyższego wyniku. Działa jak as, z tym że pierwotny wynik nie musi być maksymalny. Na pojedynczą akcję możesz wydać tylko jednego czerwonego sztona. Minus tej operacji jest taki, że za każdym razem, gdy użyjesz czerwonego sztona, Szeryf losuje sobie jednego z puli.

Niebieski szton działa jak czerwony, z tą różnicą, że Szeryf nie ciągnie nic z puli. Na jedną akcję można wydać tylko jednego niebieskiego sztona.

Obrażenia

Sztonów można również używać do testów *Sily* w walce wręcz, co jest niewielkim „oszukiwaniem” zasad, gdyż sztonów normalnie nie można używać do rzutów na obrażenia. Tak więc nie możesz dzięki nim zwiększyć obrażeń zadawanych ze spluw, gnatów czy materiałów wybuchowych.

Podnoszenie stawki

Kiedy wydajesz sztony na zwiększenie testu cechy lub umiejętności, najpierw radzimy Ci wydać białe, potem czerwone, a na końcu niebieskie. Dlaczego? Nie możesz bowiem wydać białego sztona, jeżeli wcześniej poprawiłeś wynik testu przy użyciu czerwonego lub niebieskiego (w ten sposób nie może on wpływać na działanie innych sztonów). Nie masz też prawa najpierw wydać niebieskiego, a potem zmniejszyć stawki i sięgnąć po czerwonego czy białego. Kiedy już podniesiesz stawkę, nie możesz jej obniżyć.

Żeby wszystko było jasne: możesz od razu wydać niebieskiego sztona, by poprawić test. Nie możesz jednak „cofnąć się” i wydać potem białego lub czerwonego.

Niefart i sztony losu

W wydawaniu sztonów jest pewien haczyk – i to niemały. Nie możesz tego zrobić, jeśli miałeś niefart, nawet gdy Twoja postać cieszy się przewagą farciarza. Cóż, los od czasu do czasu odwraca się nawet od najbardziej bohaterskich ludzi.

Wyjątek stanowią sztony-legendy. Dowiesz się o nich więcej, kiedy przeżyjesz kilka przygód na Spustoszonej Zachodzie. A gdy zdobędziesz

ową cenną nagrodę, pamiętaj, że te sztony pozwalają Ci wziąć wszystkie kostki, którymi wykonywałeś test, i rzucić nimi raz jeszcze.

Przy okazji: nie możesz mieć niefartu w teście obrażeń wynikających z *Sily*, kiedy walczysz wręcz. W tym przypadku po prostu nic nie dodajesz do obrażeń zadanych przez broń.

Ratowanie skóry

Sztonów losu można również użyć, by uniknąć odstrzelenia ważnych części anatomii bohatera, choćby czerepu. Wydanie ich nie powoduje cudownego uleczenia czy niespodziewanego zatrzymania ataku – tylko ogranicza efekt lub zupełnie go niweluje.

Kiedy Twoja postać otrzyma obrażenia, możesz wydać sztona losu do zanegowania części z nich. Dotyczy to tylko obrażeń zadanych w jednym ataku. Jeśli Twojego bohatera postrzelono dwa razy w rundzie, każdy atak wymaga oddzielnego wykorzystania sztonów. Jednym sztonem można zanegować rany z różnych lokacji. Dla przykładu, dwóm ranom na ręce i jednej na trzewiach można zapobiec, wydając niebieski szton.

Sztony wydajesz zaraz po zranieniu, przed jakkolwiek utratą Tchu i następnymi atakami.

Możesz też wydawać sztony, by zapobiec utracie Tchu. Pamiętaj, że te straty są negowane, zanim dadzą jakiś nieprzyjemny efekt (nokaut lub śmierć). Można ratować się przed tym zaraz po otrzymaniu obrażeń (kiedy bohater dostał ranę lub sprano go po pysku) lub trochę później, do kilku rund po utracie Tchu. Przecież mówimy o bohaterach!

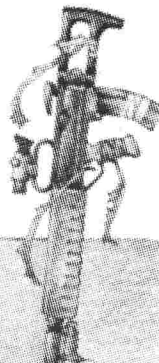
Los i obrażenia

Szton	Zanegowane rany	Zanegowany Dech
Biały	1	5
Czerwony	1 lub 2	10
Niebieski	1, 2 lub 3	15

Handel sztonami

Gracz może przekazać sztona kumplowi, ale sporo go to kosztuje. Za każdego przekazanego sztona, ofiarodawca musi zapłacić do puli sztony o równej wartości (liczonej w punktach nagrody, co opisujemy dalej). Jeżeli zatem prezentujesz kumplowi niebieskiego sztona, musisz wrzucić do puli sztony warte w sumie trzy punkty nagrody. Mogą to być trzy białe, jeden biały i jeden czerwony lub (co chyba jest najprostsze) jeden niebieski. Gdy zdarzy się, że dorzucisz do puli sztona bardziej wartościowego niż ten, który dałeś koledze, przepadło. Pula nie wydaje reszty.

Chojny gracz, który daje innemu sztona, winien wyjaśnić, w jaki sposób pomaga towarzyszowi –





rozpraszając uwagę przeciwnika lub podnosząc przyjaciela na duchu poruszającymi słowy.

W wypadku, gdy postać nie może nic zrobić lub też nie znajduje odpowiedniego wytłumaczenia, Szeryf może się nie zgodzić na przekazanie sztonów. Nie trzeba jednak przesadzać – proste „uważaj na tego zombi” lub szybki rzut oka na mackę zmierzającą w kierunku nogi wystarczy, bo oddać kumpłowi przyjacielską przysługę.

Punkty nagrody

Kiedy już Twój bohater pozna się bliżej z plugawymi mieszkańcami Spustoszonego Zachodu, będzie albo znacznie sprytniejszy, albo zupełnie martwy. Wszelkie doświadczenie i nabyte „zmysły” (te szóste) są reprezentowane przez punkty nagrody, których możesz użyć do rozwinięcia postaci.

Pomiędzy sesjami możesz wymieniać swoje sztony na punkty nagrody i używać ich do podnoszenia cech postaci. Białe są warte 1 punkt, czerwone – 2, a niebieskie – 3. Pamiętaj, że sztony to w zasadzie jedyna szansa na nagrodę. Nie roztrwój ich więc podczas gry!

Jak przepuścić nagrodę?

Czas powiedzieć, jak wydać te zdobyte z wielkim trudem punkty nagrody i podnieść umiejętności, specjalności czy cechy Twojej postaci.

Wiedź przede wszystkim, że rozwinięcie możliwości bohatera w zasadzie nie zabiera czasu – zależy tylko od liczby zdobytych i wydawanych punktów nagrody. Pamiętaj jednak, że możesz modyfikować swoją postać tylko pomiędzy grami – przed sesją lub zaraz po niej. Ponadto jednorazowo możesz zwiększyć poziom tylko o jeden.

Podnoszenie umiejętności

Nowa umiejętność kosztuje dokładnie tyle, ile jej nowy poziom. Jeżeli podnosisz *strzelanie* z 3 do 4, kosztuje Cię to cztery punkty nagrody. Hej, uważaj! Nie możesz „przeskoczyć” poziomowi, to znaczy zakupić 5., nie zdobywszy wcześniej 4. Niezła próba, mózgowcu!

Gdy wywindujesz którąś z umiejętności bohatera na poziom 5, uchodzi on za eksperta w tej dziedzinie. Dalsza nauka i trening stają się coraz trudniejsze. Aby to odzwierciedlić w mechanice, nowy poziom kosztuje dwa razy więcej. Szósty kosztuje dwanaście punktów, siódmy czternaście i tak dalej...

Podnoszenie poziomu cechy

Kosztuje to nowy poziom razy dwa. Zatem zmiana *Siły* z 4k6 na 5k6 kosztuje $(2 \times 5 =) 10$ punktów. Tak jak w przypadku umiejętności, nie możesz „przeskoczyć” poziomu.

Podnoszenie cechy

Możesz też podnosić cechy bohatera. Koszt tej operacji w punktach nagrody to trzykrotność nowej kostki. Na przykład, zmiana rodzaju kostki z k4 na k6 kosztuje $(3 \times 6 =) 18$ punktów. Nie licz na to, że i tym razem będziesz mógł „przeskakiwać” pośrednie typy kostek.

Nie jest to wymagane, ale dobrze by było, gdybyś potrafił uzasadnić, dlaczego Twoja postać staje się nagle silniejsza czy sprytniejsza. Być może spędza wolny czas na siłowni lub coś czytając?

Nowe specjalności

Możesz zakupić nową specjalność w danej umiejętności, wydając na to ledwie 3 punkty nagrody. Nie możesz (i nie chciałbyś) rozwijać drugiej specjalności jak nowej umiejętności. To byłoby znacznie kosztowniejsze, więc ta sztuczka powinna Ci podpasować.

Zdobywanie nowych umiejętności

A co, jeśli nabierzesz ochoty na nauczanie się czegoś zupełnie nowego? Jakiejś nowej umiejętności?

Nie ma problemu. Możesz za punkty nagrody zakupić także nową umiejętność. Musisz zapłacić jeden punkt, by osiągnąć poziom pierwszy – jak zwykle.

Większość fizycznych umiejętności nie wymaga długiego treningu – po prostu zaczynasz coś robić – ale niektóre umysłowe: owszem. Użyj zdrowego rozsądku. Twój ocaleniec mógł samodzielnie wyszkolić swą *przenikliwość*, ale *zawodstwa*: *prawo* ktoś musiał go nauczyć (chyba że sporo czasu przestawał ze stróżami prawa!). Porozmawiaj z Szeryfem, gdy nie masz pewności, czy możesz wykupić umiejętność, nie odbywszy treningu. Nauczanie się podstaw *jeździectwa* wymaga ledwie jednej lekcji. Jeśli jednak chciałbyś zostać śmieciarzem, czekają Cię całe lata studiów.

Szeryf powinien rozpatrywać każdą sprawę niezależnie. Lepiej staraj się na niego nie wpływać!

Wykupowanie zawod

Czasem Twój bohater chciałby zerwać z ponurą przeszłością. Być może startował jako dzieciuch, a teraz jest zupełnie dorosłym facetem. Może został jednokrókim bandytą (nikt nie lubi, kiedy zdarza się coś takiego!). A może długoletnie starania rozwalenia skurczybyków, którzy zabili rodzinę bohatera, zakończyły się wreszcie sukcesem. Może też po prostu zdecydował, że zawada wzięta na początku gry dłużej nie pasuje do postaci.

Nie martw się, koleś. O wszystkim pomyśleliśmy.

Postać może pozbyć się zawady, robiąc dwie rzeczy. Po pierwsze, wyjaśniając, dlaczego i jak zawada odchodzi w zapomnienie. Szeryf po głębszym zastanowieniu odrzuca jego argumentację lub pozwala pozbyć się wady, stopniowo lub całkowicie. Wspólnie ustalacie, jak to dopasować do postaci, historii i wszystkich tych rzeczy, którymi prawdziwi rolplejowcy powinni się przejmować.



A kiedy role-playing mamy już za sobą, czas przejść do cyferek i punktów. Postać musi zapłacić podwojony koszt zawady (w punktach nagrody, rzecz jasna). Oczywiście w takim przypadku gracz nie dostaje już żadnych sztonów losu za udane jej odgrywanie.

To tyle jeśli chodzi o wykupywanie zawad. Czujesz się lepiej? To dobrze, bo nadszedł czas, by porozmawiać o jakichś nowych.

Zdobywanie nowych zawad

Zdobywanie nowych zawad jest o wiele prostsze. Stracisz rękę, naparząc się z jakimś paskudztwem – i oto dosyć niespodziewanie otrzymujesz zawadę jednoręki bandyty. Złe wieści są takie, że Twoja postać nie otrzymuje żadnych punktów za nowe zawady. Dobrze natomiast, że zaczyna zarabiać sztony losu za ich odgrywanie.

Oczywiście możesz sobie sam wybrać wadę, w jaką chciałbyś „wyposażyć” bohatera. Jeżeli stwierdzisz, że Twoja postać po paru przejażdżkach po Spustoszonej Zachodzie zostanie nałogowcem i zacznie pić whisky w dużych ilościach, któż się sprzeciwi? Radzimy, by gracz nie wybierał dla bohatera „dodatkowych” zawad o sumarycznym koszcie przekraczającym 5 punktów. Chociaż czasem tak się zdarzyć może (liczne fobie po nieudanym teście *ja*), ale to już zupełnie inna bajka.

Zdobywanie nowych przewag

Masz masę uciulanych punktów nagrody i chciałbyś nabrać w końcu jakichś zalet. Tylko w jaki sposób?

Zwyczajnie! Jednym sposobem zdobycia nowej przewagi jest coś nieprawdopodobnego, co

się wydarzyło Twojemu bohaterowi podczas rozgrywki. W ten sposób ocalenie może zdobyć pomagiera czy wejść w posiadanie jakiegoś cennego sprzętu, choćby poduszkoczołgu. Tego rodzaju wydarzenia nic nie kosztują. Traktuj to jako nagrodę za to, że tak wiele przeżyłeś.

Powiedzmy jednak, że Twój rewolwerowiec od dłuższego czasu kręci się z psychonem i zapragnął nauczyć się kilku chytrych sztuczek. Cóż, może to zrobić, ale nie za darmo. Będzie go to kosztować sporo czasu i punktów nagrody.

Trudno jednoznacznie określić zasady nabywania nowych zalet w ten sposób. Być może trzeba będzie poświęcić kilka tygodni, by stać się bystrym, ale na wyćwiczenie niezwykłego głosu wystarczy pewnie kilka dni.

Biznes jest więc taki. Musisz przekonać Szeryfa, że masz dobry powód, by zdobyć daną przewagę. Jeżeli się zgodzi, płacisz jej potrójny koszt. (Czym płacisz? Zgadłeś! Punktami nagrody!). Potem jeszcze Szeryf określa, ile czasu zajmie Ci jej zdobycie, i gotowe. Zapłaciłeś, postarałeś się, przewaga jest Twoja. Przyjmij gratulacje.

Przy okazji, każdy punkt nagrody wydany na przewagę oznacza tydzień czasu gry, w trakcie którego postać rozwija w sobie zaletę. Szeryf może zmienić jednostkę czasu dowolnie – na miesiąc czy dzień – w zależności od tego, co mu bardziej pasuje.

Nowe moce i zdolności

Jeśli Twój bohater jest obdarzony niezwykłymi mocami, informacje o ich rozwijaniu i zdobywaniu nowych znajdziesz w części poświęconej takim jak on dziwacom.

Zbierzmy to wszystko do kupy

Oto zbiór informacji dotyczących tego, co się dzieje, kiedy wybucha walka. Grę dzielimy wtedy na rundy liczące po 5 sekund. Każda runda to z kolei pewna zmienna liczba segmentów, które symbolizują karty akcji.

Przed walką: Każda osoba, która ma szansę zostać zaskoczona, wykonuje zwykły (5) test *Spostrzegawczości*. W przypadku bohaterów, którzy nie mają najmniejszej szansy przewidywać zaskakującego ataku, PT rośnie do niesamowitego (11). Osoby, którym test się nie powiodł, nie mogą wykonać akcji w danej rundzie, ale na początku każdej następnej mogą próbować przejść zwykły (5) test *jaj*.

Karty akcji

- 1) Każdy gracz na początku rundy wykonuje test *Szybkości* swojej postaci. Jedną kartę ciągnie się „za darmo”, a za każde przebicie następną, aż do pięciu kart.
- 2) Czarnego jokera należy odrzucić wraz ze wszystkimi kartami „z rękawów”. Czerwonego jokera można użyć w dowolnym momencie rundy.
- 3) Szeryf odlicza od asa do dwójki. Każda karta odpowiada segmentowi. Kolejność jest następująca: piki, kiery, kara, trefle. W przypadku „remisu” działania wykonywane są jednocześnie.
- 4) Twój bohater może zadziałać na każdej z posiadanych przez Ciebie kart akcji.

Akcje

Akcje są proste, krótkotrwałe lub złożone. Te pierwsze w zasadzie nie wymagają poświęcenia dużej ilości czasu i można je wykonywać wraz z działaniami krótkotrwałymi czy złożonymi. Akcje krótkotrwałe wymagają jednej karty (prędkość 1). Złożone zaś zajmują dwie lub więcej kart akcji (prędkość 2 i więcej).

Oszukiwanie

Kiedy Szeryf wymieni posiadaną przez Ciebie kartę, możesz jej użyć lub schować „w rękawie” – na później. Tak zachowany atut masz prawo wykorzystać w tej samej rundzie lub w dowolnej następnej. Możesz mieć tylko jedną kartę „w rękawie”. Karty, których nie użyłeś, musisz odrzucić.

Przerywanie akcji

Kart „z rękawa” i czerwonych jokerów można użyć, by przeszkodzić komuś w wykonaniu

akcji. Czerwony joker pozwala na to z automatu. Z kolei w przypadku karty „z rękawa” obie strony wykonują przeciwstawny test *Szybkości*. Ta osoba, który przebiła przeciwnika, działa jako pierwsza. Nieudany test to znak, że bohaterowi się nie powiodło i jest ostatni. W przypadku sukcesu bez przebicia (wyniki różne o 1-4) obie strony działają równocześnie.

Jokery

Bohater, który dostał czerwonego jokera, może pociągnąć z puli losu. Czarny joker pozwala z kolei Szeryfowi na pociągnięcie sztona.

Ruch

Bohater dzieli Tempo na segmenty. Może podwoić swój ruch w każdym segmencie – czyli pobiec – jednakże wtedy wszystkie testy wykonywane w tym segmencie podlegają modyfikatorowi -4.

Atakowanie

PT trafienia celu „bronią dalekiego zasięgu” jest zwykły (5) plus modyfikator zasięgu. Ten ostatni określa się, dzieląc odległość między atakującym a ofiarą przez zależny od broni modyfikator zasięgu (zaokrąglamy w dół).

Tak więc $PT = 5 + (\text{odległość} / \text{modyfikator zasięgu})$.

W walce wręcz PT równa się 5 plus 1 za każdy poziom *walki* przeciwnika plus bonus obronny używanego oręża.

Tak więc $PT = 5 + \text{poziom walki} + \text{bonus obronny broni}$.

Obrażenia

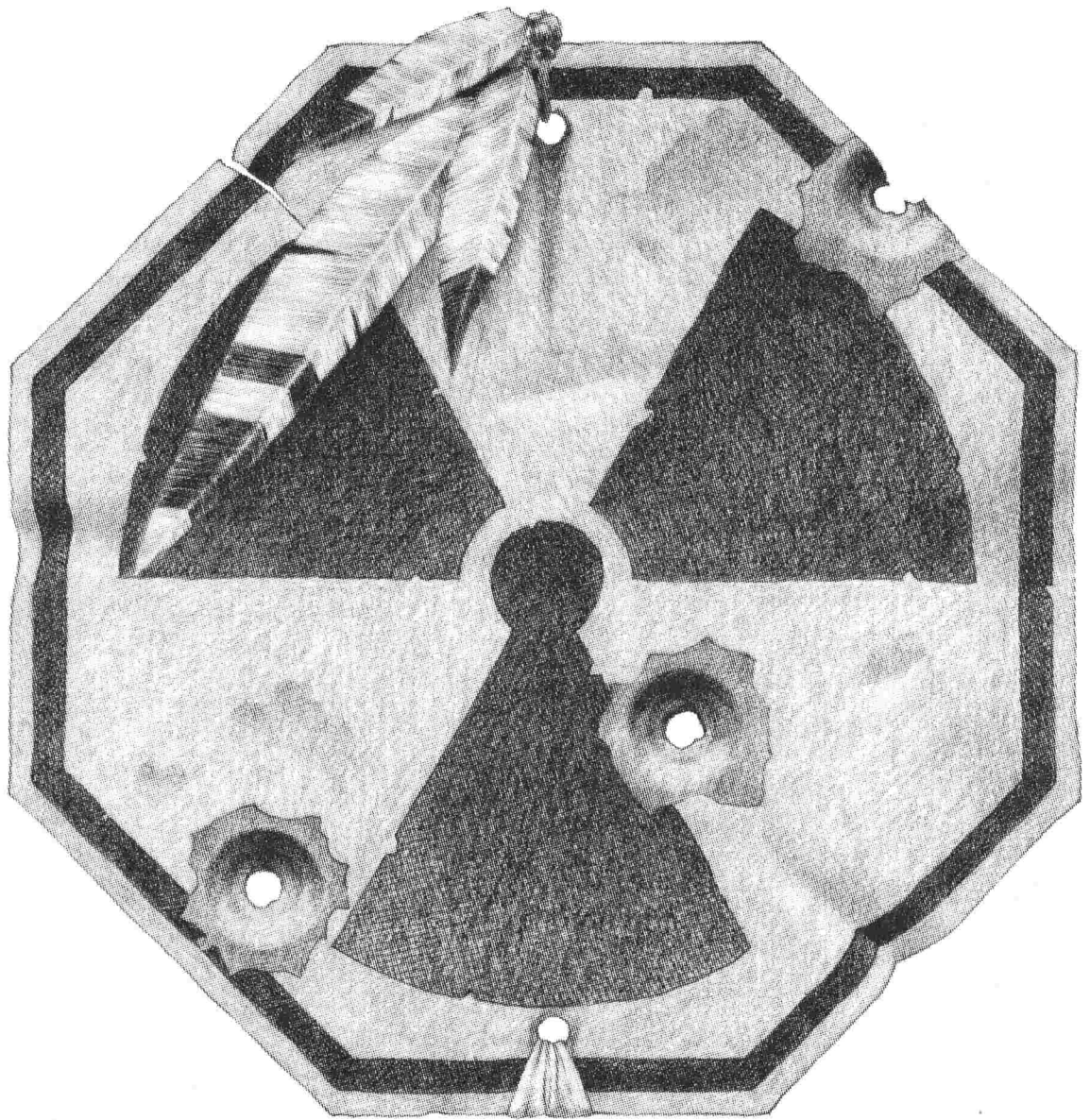
Wyniki na kostkach obrażeń zadanych „bronią dalekiego zasięgu” dodaje się do siebie.

W walce wręcz obrażenia to wynik zwykłego testu *Siły* (najwyższa wartość na kostkach) plus obrażenia zadane przez broń (wyniki na kostkach dodaje się, jak w przypadku „bronią dalekiego zasięgu”).

Sztony losu i obrażenia

Każda liczba i kombinacja sztonów losu pozwala zmniejszać obrażenia. Niebieskie sztony anulują trzy rany, czerwone – dwie, a białe – jedną.

Ziemia nieczyja







Rozdział siódmy: Siewcy zguby



*W imię wykrzywionego,
W obrazie zdeformowanego,
W furii atomu,
W błysku bomb
Narodziła się nowa epoka.*

Tak idzie jeden z kandydatów Kultu Zguby – grupy pokręceńców uważających, że Apokalipsa to zwiastun narodzin nowej rasy ludzi.

Od czego się to wszystko zaczęło? Dobre pytanie. Jak to bywa w przypadku większości kultów, zaczęło się od charyzmatycznego świra, któremu udało się przekonać bandę innych świrów, że jest jakimś tam prorokiem.

Historia kultu ma początek w 2083 roku, a wiąże się z wędrowcem imieniem Silas i nazwiskiem Rasmussen. Osobnik ów był młodym profesorem fizyki w Massachusetts Institute of Technology. Na nieszczęście dla reszty świata zdołał przetrwać Apokalipsę. Kilka lat kręcił się tu i tam, próbując jakoś poradzić sobie z faktem, że „na Ziemię zeszli Czterej Jeźdźcy Apokalipsy”.

Kiedy Silas wreszcie skończył włóczęgę, zorientował się, że złapał szybko rozwijającą się mutację błyszczycy. Dla mnie i dla Ciebie, przyjacielu, ta choroba popromienna nie byłaby niczym miłym. A profesor tylko wzruszył ramionami i zdecydował się wykorzystać ten „uśmiech losu”. Wyruszył więc do najbliższych radioaktywnych ruin – los sprawił, że było to Las Vegas w Nowadzie.

W mieście Silas natrafił na liczny szczepek mutantów, z których większość była łysa, pozbawiona zębów, zdeformowana lub obłąkana. Cóż, życie w piekielnie gorącej strefie, którą zwali domem, może nieźle dać w kość. Niemniej te mutanciaki nie umierały.

Pierwsze spotkanie Silasa z mutantami przebiegło w napiętej atmosferze. Później jednak przyjęli oni Rasmussena do swej społeczności. A on szybko odkrył, że niektórzy mutanci są obdarzeni niezwykłymi mocami. W rzeczy samej: wielu z nich potrafiło absorbować promieniowanie niczym smaczną przekąskę, która uzupełniała ich zwykłą – dość tajemniczą – dietę.

Silas uznał, że bycie mutantem obdarzonym niesamowitymi mocami jest lepsze niż zostanie świecącym trupem. Dlatego też eksperymentował na nowych przyjaciółach. Po miesiącach (i kilku przeprowadzonych w sekrecie sekcjach zwłok) Silas wypracował pewne moce.

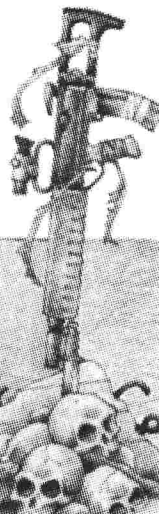
Może jest szaleńcem, może radioaktywny opad pozbawił go zdrowego rozsądku, a może – tylko może – naprawdę ma rację. Tak czy inaczej, Silas wierzy, że mutanci to prekursorzy nowej rasy, następnego szczebla w ewolucji człowieka.

Cóż, Silas nie jest zwykłym szaleńcem.

Grendel

Ruiny Las Vegas to Martwe Ziemie, niczym nie różniące się od innych miast świata. No a po Martwych Ziemach włóczą się stwory, które uspokoją się dopiero wtedy, gdy włączysz im rakietę w cztery litery.

W Las Vegas też był taki stwór. Mutanciaki bardzo się go bały. Błyszczął, był zielony i łuskowaty, a żył w ruinach arboretum hotelu i kasyna „Tropicana”. Nazywano go Grendel – imieniem zaczerpniętym z mitu opowiadającego o stworze, który wykradał się z łoża, by porwać ludzi i ich pożerać. Cóż, monstrum robiło dokładnie to samo.





Pewnej nocy – kiedy nowa rodzina Rasmussenów dochodziła właśnie do wniosku, że Silas jest zbyt szalony nawet jak dla pokreślonych mutantów – Grendel wypęłzył z łóża i uczynił krwawą łaźnię narzekającemu tłumowi.

Grendel pędził rozsiałe stado ulicami Las Vegas, gdy nagle pojawił się Silas. Ku zaskoczeniu wszystkich z dłoni Rasmussena wystrzelił pocisk skwierczącej, zielonej energii. Trafiony Grendel zatoczył się. Silas strzelił raz jeszcze. Tym razem pocisk przemienił ramię stwora w spalony kikut. A Grendel jęczał i wył niczym mysz zamknięta w mikrofalówce. Szybko rzucił się z powrotem do swego łóża.

Silas zdmuchnął dym z palców i uśmiechnął się ponuro do mutantów. W taki oto sposób stał się ich władcą.

Król mutantów

Były profesor urzędował wśród mutantów. Moce, które odkrył i które rozwijał, były naprawdę niesamowite. Potrafił wywoływać wybuchy, doprowadzać ciecze do wrzenia czy też sprawiać, że przedmioty błyszczały. Silas nauczył się również „spożywać” promieniowanie, nieść ulgę cierpiącym na chorobę popromienną, a nawet leczyć ciała żywych.

Rasmussen ogłosił się królem mutantów i prokiem. Powiedział poddanym, że jego zadanie polega na przewodzeniu mutantom i chronieniu ich przed normalami. W ten sposób miał wprowadzić ludzkość w nową erę. Żyjące w Las Vegas mutanci byli prostymi istotami, w większości wygnanymi z rodzinnych osad z powodu deformacji, chorób czy szaleństwa. Podobały im się więc słowa Silasa, któremu – jako nowemu królowi – oddawały cześć. Nieliczne myślały, że to wszystko to jeden wielki nonsens i na nieść ulgę dla siebie powiedziały to na głos. Przystały wątpić w potęgę Silasa, kiedy eksplodowały im głowy.

Przez kilka lat Silas uczył poddanych, skupionych w tak zwanym Kulcie Zguby. Słowo „zguba” odnosiło się do zguby normali i wyniesieniu mutantów. Na początku nic nie wskazywało na to, że kult stanie się przyczyną zguby biednych ludzi i skieruje ich na drogę do drzwi z napisem „Wyjście”.

Silas uczynił najpotężniejszych i najinteligentniejszych mutantów najwyższymi kapłanami. Innych wysłał w świat jako siewców zguby – misjonarzy, którzy mieli za zadanie poszukiwać enklaw mutantów i nauczać ich nowej wiary. Rekrutowali oni również szczególnie zdolnych mutantów i wysyłali ich do Las Vegas, by tu dalej rozwijali swe umiejętności. Po długiej nauce stawali się oni siewcami zguby.

W międzyczasie Silas podzielił się zdolnościami ze swymi poddanymi. Wkrótce niemal każdy członek Kultu Zguby potrafił wznęcać płomienie

radiacji, wypaczać metal, leczyć rany czy używać innych, równie zadziwiających mocy.

Teologia

Silas i jego siewcy zguby władali mocami promieniowania i Apokalipsy. Jednostki same decydowały, czy wierzą, czy nie wierzą w Boga. Wszyscy jednak uważali, że po Apokalipsie nadnaturalne promieniowanie to prawdziwy pan ludzkiego przeznaczenia.

Maria Skłodowska-Curie, dr Dariusz Hellstromme, Albert Einstein, Robert Oppenheimer i inni ludzie zajmujący się promieniowaniem, bombami i radioaktywnym upiorytem w pewnym sensie stali się kimś na kształt apostołów. Siewcy zguby darzyli ich szacunkiem, ale nie oddawali im czci. Szczególnie ekscytowała ich kwestia zniknięcia Hellstromme’a. Uważali, że udał się on na jakąś pielgrzymkę, a kiedy powróci, podzieli się z nimi niezwykle apokaliptycznymi objawieniami.

Świątynia Zguby

Każdy liczący się kult winien mieć naprawdę dużą świątynię. Dlatego też słabiej obdarzeni przez naturę mutanci zostali zagonieni do pracy przy odbudowie hotelu i kasyna „Tropicana” – mamuciej piramidy przypominającej te zbudowane przez starożytnych Egipcjan. Robota dobiegła końca w 2084 roku. Podczas oczyszczania ruin z potworów i odbudowy życie straciło tylko kilka setek mutantów.

Nieliczni, którzy widzieli to miejsce i mieli okazję o nim opowiedzieć, wspominali, że świątynia świeci zewnętrznym i wewnętrznym blaskiem; że jest wyposażona w elektryczne urządzenia, napędzane tajemniczą i dziwną radioaktywną energią, którą posługuje się kult.

Silas – mając świątynię – zdecydował, iż nadszedł czas wyjawić reszcie świata, kto jest nowym królem pustkowi.

Virginia City

Do roku 2085 kult Silasa mógł się poszczycić setkami kapłanów i tysiącami wiernych – zarówno w Las Vegas, jak i w innych miejscach. Mutanci byłego profesora posiadali fenomenalne moce i posługiwali się ekwipunkiem odnalezionym w ruinach, do których inni bali się nawet zaglądać. Co gorsza, toczył ich gniew skierowany na normaly, którzy unikali mutantów.

Kiedy zaś zamordowano kilku siewców zguby głoszących nową prawdę w pobliskim Virginia City, Silas ogłosił, że nadszedł czas odpłaty. Zebrał hordę mutantów oraz siewców zguby



i zaatakował. Normale – jeden w drugiego weterani, którzy wiele przeszli – stawili większy opór, niż Rasmussen sobie wyobrażał. Horda wrogich mutantów sprawiała przy nich wrażenie lekko nierozgarniętej. Rozwścieczony król mutantów zebrał jeszcze większe siły i rzucił je przez pustynne wydmy na otoczoną palisadą osadę normali. Po trwającym miesiąc oblężeniu i przelaniu hektolitrow krwi miasto padło.

Schizma

Obie strony poniosły ogromne straty. Gorące słońce Nevady piekło setki ciał mutantów i normali, porozrzucanych tu i tam. W przestworzach kołowały sępy, co pewien czas siadające przy truchłach i żywiące się przypieczonym mięsem. Nic dziwnego, że i do Virginia City zawitały Martwe Ziemie.

Silas – wściekły i oszalały bardziej niż zwykle – ogłosił, że Virginia City to dopiero początek krwawej krucjaty. Postawił przed Kultem Zguby nowe zadanie: zniszczenie wszystkich normali.

Garstka siewców zguby odmówiła wzięcia udziału w krucjacie. Wierzyli oni, że mutanci to następny szczebel w ewolucji człowieka, ale nie chcieli zabijać „biednych” normali – tym bardziej, że i tak czekała ich zguba. Do krucjaty zniechęcił ich również fakt, że co najmniej połowa hordy mutantów była mięsożernymi i brutalnymi szaleńcami, a nie niezrozumianymi banitami pragnącymi zbawić świat.

Koniec był jednak taki, że Silas odpowiednio zajął się heretykami. Torturował ich, aż ujrzeli

wszystko na jego modłę lub powąchali złoza uranu po tamtej stronie świata. Większość heretyków nie przetrwała inkwizycji, ale w roku 2086 grupka kapłanów, której przewodziła kobieta znana tylko jako Joan, zdołała uciec.

Zwiastun

Joan i jej zwolennicy schronili się w starym wojskowym silosie gdzieś na południowym zachodzie Nevady. Tu założyli sekretną bazę i stąd rozესłali po świecie przesłanie do tych wszystkich, którzy myśleli podobnie do nich. Kiedy czekali na kolejnych heretyków, Joan doświadczyła niesamowitej wizji.

Śniła o początkach następnego pokolenia, którego zwiastunem będzie pojawienie się mutantu zwanego – nomen omen – Zwiastun. Ów mutant zostanie łatwo rozpoznany z powodu białej skóry i „krwistoczerwonego trzeciego oka”. Przez to trzecie oko Zwiastun będzie widział przyszłość, dzięki czemu poprowadzi ludzkość ku wspanialej i pokojowej epoce. Co ważniejsze, Zwiastun zastąpi Silasa, „fałszywego proroka”, i stanie się prawdziwym przywódcą mutantów.

Wcześniej Joan zamierzała zebrać armię i zaatakować Silasa, jednak sen o Zwiastunie zachęcił ją do zmiany planów. Widziała, że jeśli w walce zginą wszyscy jej siewcy zguby, nikt nie ochroni proroka, kiedy już nadejdzie. Co gorsza, gdyby Silas dowiedział się o Zwiastunie, z pewnością by się postarał, aby nigdy go nie zastąpił – przemieniając w skwierczącą frytkę.

Pakt

Joan i jej sprzymierzeńcy zebrali wokół siebie stosunkowo dużą liczbę heretyków, a potem zlecili im pewną misję. Mieli oni wędrować po świecie i opowiadać o prawdziwych siewcach zguby.

Najważniejszym zadaniem było jednak odnalezienie i ochronienie Zwiastuna. Joan nie wiedziała, czy prorok już się urodził. Wierzyła jednak, że przyszłość zależy od tego, czy Zwiastun przeżyje wystarczająco długo, by zastąpić Silasa i powieść mutantów w nową erę.

Drugim co do ważności celem było pokazanie normalom, że siewcy zguby nie są ich przeciwnikami; że ich prawdziwym wrogiem jest Silas. Choć wszyscy siewcy zguby wierzyli, że normale są skazani na wyginięcie, nie zamierzali przyspieszyć tego procesu. Niemniej ludzi, którzy nie zamierzali zaakceptować „dobrych” mutantów (czyli takich, które nie mają ochoty na potrawkę z ludziny), czekał nieszczerólny los.

Oczywiście oszalałe, brutalne mutanciaki mogły również zająć się tymi ludźmi, którzy przeszli spokojne, niewielkie mutacje. Wszak „błędy ewolucji” wypada naprawiać w każdy możliwy sposób, czyż nie? To oznaczało, że brutalne mutanciaki były złe, a spokojni i pokojowi mutanci – dobrzy. Siewcy zguby chronili tych mutantów, którzy nie czynili nikomu szkody. Jednocześnie jako pierwsi zajmowali się raz na zawsze tymi, którzy dopuścili się złych czynów. Każdego mutanciaka, który był sprzymierzeńcem Silasa, najpierw nauczano, a jeśli nadal nie widział praw-

dziwego światła, siewcy zguby napromieniowywali go, aż zapłonął.

Heretycy udowodnili również swą wartość, czyniąc wiele dobra dla życzliwych mutantów i normalni. Chronili wioski, leczyli cierpiących na choroby popromienne, opiekowali się rannymi oraz – co okazało się najważniejsze – dowodzili obroną podczas ataków mutanciaków. Z czasem ich stosunki z normalami można było określić jako doskonałe. Dziś większość osad z radością wita siewców zguby w purpurowych szatach (ich żli pobratymcy ubierają się na zielono, a szczęśliwie szaleni fanatycy rzadko zmieniają szaty i szpiegują heretyków – to byłoby „nie w porządku”).

Niosący zgubę



215

Legiony Silasa rozpetzły się po pustkowiach w poszukiwaniu heretyków. Najgorsi z jego sług to tzw. niosący zgubę – nieustępliwi, zapiekli fanatycy, którzy z radością zrównają z ziemią całe miasto, by znaleźć jednego ukrytego heretyka. A kiedy już takiego dorwą, torturują go, by wskazać innych lub miejsce, w którym znajduje się baza Joan (szczęśliwie mało kto wie, gdzie to jest).

Odgrywanie siewcy zguby

A więc chcesz wcielić się w siewcę zguby? Bywa. Musisz jednak przede wszystkim wiedzieć, że jeżeli nie masz zgody Szeryfa na zagranie kochającego



mutanciaków złego kolesia, uwikłanego w jakąś dziwną kampanię pod hasłem „zrobimy ze świata jeszcze większe piekło”, Twój bohater będzie jednym z heretyków. Albo zbuntował się przeciw Silasowi kilka lat temu, albo niedawno heretycy wcielili go w swoje szeregi. W obu wypadkach Twoja postać nosi purpurowe szaty, by nikt nie miał wątpliwości, kim jest. Siewcy zguby nie przebierają się jak templariusze. Trudno wszak udowodnić, że Twój zakon skupia życzliwych mutantów, jeśli nikt nie wie, że do niego należysz.

Inicjacja

Heretyccy siewcy zguby są „wyświęceni” przez Joan lub któregoś z jej pierwszych towarzyszy. Inni siewcy zguby muszą zostać „wyświęceni” przez Silasa lub jednego z jego najwyższych kapłanów.

„Wyświęcony” siewca zguby otrzymuje szatę zdobną w symbol kultu: stylizowanego, trzynogiego mutantu tańczącego w płomieniu Apokalipsy. (Silas twierdzi, że to symbol „alfa i omega”, ale większość ludzisk i tak uważa, że bardziej przypomina on trzynogiego mutanciaka).

Mutacja



198

Nieodłącznym elementem inicjacji jest mutacja, której jest poddawany nowy siewca zguby (nawet jeśli już wcześniej był zmutowany!). Szczególnie większość z tych „religijnych” mutacji ma pozytywny wpływ. Szerzył losuje trzy i wybiera najlepszą. (Może również Tobie dać prawo wyboru, szczególnie gdy chce być wielkoduszny).

Zawady

Twój bohater rozpoczyna grę z nie najmiłą zawadą – wróg: Silas i Kult Zguby. Niemal wszystkie „złe” mutanciaki (a zaprawdę: wielu ich) i lojalne służby Rasmussena zabijają heretyków, gdy tylko ich zobaczą.

W przypadku większości heretyków ta zawada jest warta 3 punkty. Jeżeli jednak Twojego bohatera kult z jakiś powodów szuka, jej cena może wzrosnąć do 4, a nawet 5 punktów.

Twój bohater obdarzony jest również inną zawadą – przysięgą wartą 3 punkty, musi bowiem wypełniać powierzoną mu przez Joan misję. Mówiąc wprost: siewcy zguby muszą odnaleźć Zwiastuna i udowodnić normalom, że prawdziwy Kult Zguby ma dobre intencje. To drugie zadanie wiąże się przede wszystkim z leczeniem ran i chorób popromiennych tudzież rozwalaniem mutanciaków, których nie da się nawrócić. Jak łatwo się zorientować, taką misję najlepiej wypełniają samotnicy. Cóż, ktoś musi to robić.

Wykorzystywanie mocy

Wystarczy złych wiadomości. Czas na dobre strony siewców zguby. Przecież nie wysłamy Twojego bohatera na pustkowia, nie załatwimy mu wcześniej kilku radioaktywnych sztuczek.

Siewca zguby zna jedną moc na każdy poziom swej wiary. Najpierw uczy się *Tolerancji*, dzięki której może wchłaniać promieniowanie niczym karaluch. Tak więc pierwszym cudem, jaki zdoła będzie Twój bohater, musi być właśnie *Tolerancja*. Jeśli chodzi o inne, to wybierz dowolne z opisanych na następnych stronach.

Nauka nowych mocy

Już po stworzeniu postaci podniesienie poziomu wiary nie zapewni dodatkowych cudów. Kolejne moce trzeba zdobywać poprzez badania i medytację. Każda z nich kosztuje 5 punktów nagrody. Wszystko więc zależy tylko od tempa, w jakim Twój bohater zdobywa owe punkty.

Wyczerpanie

Przepuszczanie nadnaturalnego promieniowania poprzez ciało nie jest prostą rzeczą. Każde udane wykorzystanie mocy powoduje Wyczerpanie. Najłatwiej je kontrolować siewcy zguby, przesuwając spinacz do papieru wzdłuż skali na karcie postaci – jest tam takie specjalne miejsce na Wyczerpanie.

Kiedy Wyczerpanie siewcy zguby osiągnie punkt graniczny (równy rodzajowi kostki *Wigoru*), nie może on dłużej korzystać ze swych mocy.

Odzyskiwanie Wyczerpania

Punkty Wyczerpania odzyskuje się podczas odpoczynku i medytacji. Każda godzina poświęcona na te czynności oznacza regenerację jednego punktu. W trakcie odpoczynku nie można wysilać ani ciała, ani umysłu.

Wiara

Siewcy zguby rozwijają zdolności poprzez umysłową dyscyplinę i *wiarę* w swą quasi-religię. Aby użyć cudu, wystarczy wykonać test *wiary*. Jeśli jego wynik będzie równy lub większy od PT danej mocy, kapłan zalicza podane w opisie punkty Wyczerpania. Następnie cud przynosi efekty. Jeżeli test się nie powiedzie lub Wyczerpanie przekroczy punkt graniczny, nic się nie dzieje. Nieudane użycie mocy nie kosztuje Wyczerpania.

Zabawa z promieniowaniem nie jest bezkarna. Za każdym razem, kiedy siewca zguby ma niefort w teście *wiary*, promieniowanie przeklina jego ciało i powoduje jedną losową, acz natychmiastową mutację.

Potęga atomu

Siewcy zguby naprawdę czują się jak u siebie w domu w miejscach, gdzie promieniowanie osiągnęło nawet wysoki poziom. Jeśli chcesz zrozumieć – a pewnie chcesz – dlaczego tak się dzieje, musisz dowiedzieć się co nieco o bombach, które przyczyniły się do narodzin Piekła na Ziemi.

Upiorytowe bomby w porównaniu z tradycyjną bronią atomową nie wydawały się niebezpieczne. Szaleni przywódcy świata – prawdopodobnie zachęceni przez Mścicieli – doszli do wniosku, że będą mogli okupować ziemie, które nimi zniszczą.

Dr Dariusz Hellstromme, który zajmował się bombami i doprowadził ich konstrukcję do perfekcji, potwierdził tę teorię kilkoma kontrolowanymi eksplozjami. Następstwa wybuchu – promieniowanie na niebezpiecznym poziomie – ustępowały po mniej więcej dziesięciu latach. Znacznie lepiej, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że na uleczenie ran zadanych naturze przez klasyczne bomby atomowe potrzeba tysiąca lat. Dlatego też bomby upiorytowe można traktować jak dziwne pociski neutronowe. Nie zapominając przy okazji o tym, że pełno w nich wściekłych manitou.

Problem pojawił się wtedy, gdy w krótkim czasie wybuchło kilka milionów upiorytowych bomb. Wtedy świat przemienił się w jedną wielką Martwą Ziemię. A powybuchowe efekty wcale nie ustąpiły, jak się tego spodziewano. Tak naprawdę nikt nie wiedział, czy i kiedy zabójcze upiorne burze ucichną.

Bomby zabijały na jeden z trzech sposobów. W centrum wybuchu, mniej więcej w promieniu pół mili, miała miejsce tradycyjna eksplozja. No wiesz: leje, drapacze chmur przemieniające się w parterowe budynki oraz kupę gruzu – i tak dalej.

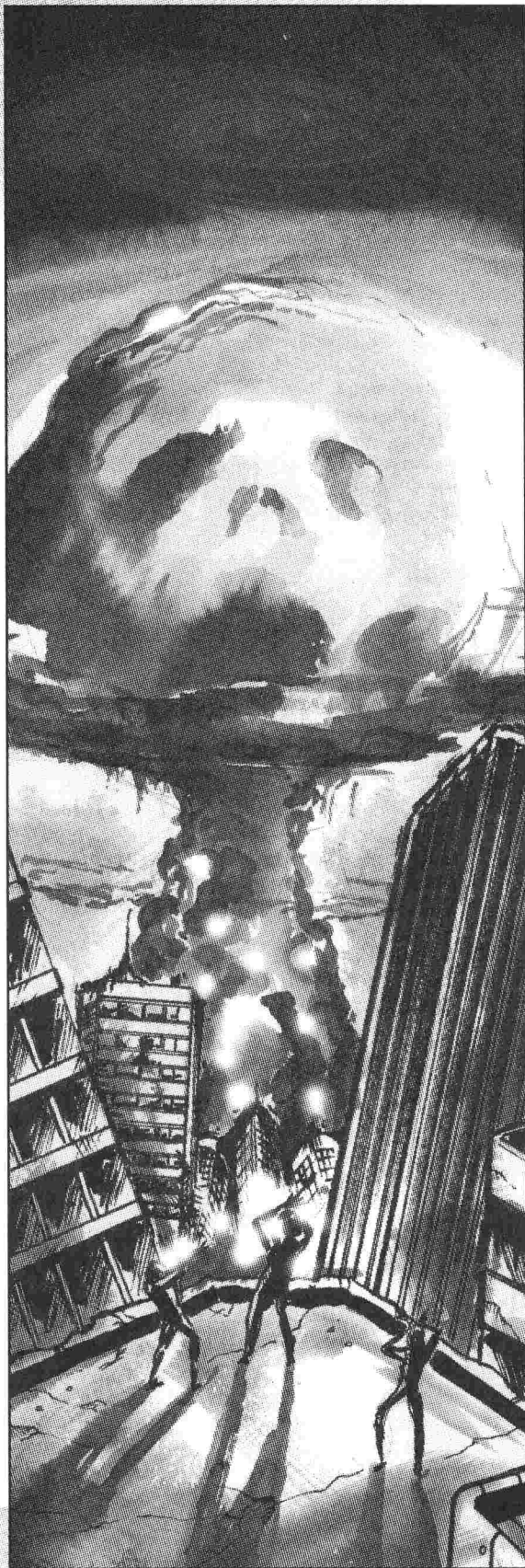
W promieniu jakiś pięciu mil (minus klasyczna eksplozja o średnicy mili) od miejsca wybuchu szalały tysiące potępionych dusz (manitou), tworząc istny huragan śmierci. Każda żywa istota na tym obszarze ginęła w kilka chwil, a jej dusza syciła upiorną burzę.

Ludzie na obszarze pierścienia o promieniu od pięciu do mniej więcej trzydziestu mil mieli jakieś pięćdziesiąt procent szans na przeżycie. Ci, którzy ocalali, mutowali. Nowo powstałe mutanciaki zjadały trupy. Szczęśliwie sztywniaki!

Dziś burze wciąż szaleją, tworząc grubą na jakieś 10 jardów ścianę wokół miejsca wybuchu. Za ową ścianą bywa dość spokojnie, choć promieniowanie jest tu na bardzo wysokim poziomie, a ponadto kryją się tu różne potwory. (Z rozdziału piątego dowiedziałeś się już, co się dzieje, gdy ktoś próbuje przejść przez ścianę upiornej burzy).

Efekty

Siewcy zguby czerpią radioaktywną energię z miejsc wybuchu, aby zmniejszyć Wyczerpanie,



Siewcy zguby

jakie powoduje wykorzystywanie mocy promieniowania. W odległości 5 mil od upiornych burz odzyskują punkt na pół godziny. Na obszarze burzy regenerują zaś punkt na każde 10 minut.

Moce

Na kilku najbliższych stronach znajdziesz opis mocy dostępnych siewcom zguby. Kilka śmiesznych linijek na samym początku każdego cudu to niezwykle istotne informacje dotyczące mechaniki.

PT to poziom trudności, który musi pokonać siewca zguby, aby moc zadziałała.

Wyczerpanie to liczba punktów, które użycie mocy kosztuje.

Szybkość to czas lub liczba akcji potrzebna do wykorzystania cudu.

Czas trwania z kolei określa, jak długo utrzymuje się efekt mocy. Jeśli cud działa rundę, to jego efekt pozostaje aż do początku następnej rundy. Słowo „koncentracja” oznacza, że moc działa, dopóki kapłan się nie rozprasza, czyli nie wykonuje innych akcji niż proste (tylko chodzi lub mówi). Podana tu liczba oznacza, że siewca zguby może poświęcić tyle Wyczerpania na rundę (lub inną jednostkę czasu), by efekt dalej się utrzymywał.

Zasięg zaś to maksymalny dystans, na jaki można użyć moc.

Atomowy pocisk

PT: 5

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 1

Czas trwania: chwilowo

Zasięg: 20 jardów/poziom wiary

Właśnie ten niesamowity wybuch promieniotwórczej energii był pierwszą mocą, jakiej Silas użył przy świadkach. *Atomowy pocisk* to idealny cud do utrzymania nieopancerzonych mutantów i tym podobnych istot w ryzach. Jeśli trzeba większego wybuchu, siewcy zguby sięgają po *Atomówkę*.

Ta moc powołuje do istnienia skwierczący zielony pocisk, który wystrzeliwuje z dłoni siewcy zguby. Kapłan musi dobrze skierować energię, dlatego też test *wiary* nie tylko porównuje się z PT cudu, ale również z PT trafienia celu (modyfikator zasięgu wynosi 10). Jeżeli użycie mocy zakończy się powodzeniem i pocisk trafi ofiarę, otrzymuje ona 1k10 obrażeń plus 1k10 za każde przebicie powyżej PT cudu (nie PT trafienia celu).

 Latrelle, siewca zguby z Teksasu, strzela *Atomowym pociskiem* do oddalonego o 36 jardów mutantu. PT trafienia przeciwnika wynosi 8 (bazowe 5 plus 36 podzielone przez modyfikator zasięgu równy 10). W teście wypada „17”, tak więc mamy dwa

przebicia ponad PT cudu. Moc zadaje 3k10 obrażeń. A ponieważ wynik „17” oznacza też przebicie ponad PT trafienia, więc można wpłynąć na miejsce trafienia o +/-1 (tak jak w przypadku broni palnej).

Latrelle otrzymuje punkt Wyczerpania. Punkt graniczny jest w jego przypadku równy 10, więc może jeszcze dać popalić głodnym mutantom.

Atomówka

PT: 5

Wyczerpanie: 5

Szybkość: 2

Czas trwania: chwilowy

Zasięg: 20 jardów/poziom wiary

Kiedy *Atomowy pocisk* nie wystarcza, siewca zguby może wyciągnąć królika z cylindra i przywalić *Atomówką*. Moc kosztuje dość dużo Wyczerpania, więc mało który kapłan jest w stanie jej użyć. Niemniej jest warta zarówno swej ceny, jak i nazwy.

Atomówka pod względem testowania działa dokładnie tak samo jak *Atomowy pocisk* (rzut na *wiarę* określa, czy moc zadziałała i czy doszła celu). Również ma modyfikator zasięgu 10. Jeśli siewca zguby pokona PT mocy, ale nie uda mu się uzyskać wyniku zapewniającego trafienie, *Atomówka* zbacza z toru lotu o 2k20 jardów. Rzut k12 pozwoli określić kierunek tego odchylenia od celu (patrz rozdział piąty). Jeżeli odchylenie jest „wsteczne”, pocisk mimo wszystko przebywa co najmniej połowę odległości dzielącej kapłana do celu. Ma on niewielkie szanse wrócić do siewcy zguby, no chyba że wali w przeciwnika stojącego naprawdę blisko.

Gdziekolwiek *Atomówka* wyląduje, wybucha, a promień eksplozji wynosi 10 jardów. Obrażenia w miejscu wybuchu są równe 3k20 plus 1k20 za każde przebicie względem PT mocy (nie PT trafienia w cel). Oczywiście są to obrażenia rozległe (patrz rozdział piąty).

Jedną z wad *Atomówki* jest fakt, że ma szybkość 2. W pierwszej akcji siewca zguby zbiera świecące promieniowanie w ciele, co każdy może zobaczyć. To dobry moment, by rzucić się do ucieczki i ukryć.

 Latrelle od dłuższego czasu przypatruje się automatonowi, który zmierza w jego kierunku. Wie, że musi sięgnąć po naprawdę potężną moc. Korzysta więc z *Atomówki* i czeka na efekty.

Decyduje się umieścić centrum wybuchu na szczycie automatonu, odległym o 50 jardów. Dystans sprawia, że PT trafienia wynosi 10 (bazowe 5 plus 50 podzielone przez modyfikator zasięgu równy 10).

W teście *wiary* Latrelle uzyskuje „9”. To oznacza, że moc zadziałała (PT 5), ale *Atomówka* minęła cel (PT 10). Promień wybuchu jest jednak na tyle duży, że automaton załapał się w niego, stojąc „w drugim rzędzie”. Ponieważ



Latrelle nie uzyskał przebicia, podstawowe obrażenia to 3k20. Obrażenia „w drugim rzucie” (patrz: **Materiały wybuchowe** w rozdziale piątym) wynoszą więc 2k20. Mamy teraz wściekłego automatonu...

Dotyk siewcy zguby

PT: specjalny

Wyczerpanie: specjalne

Szybkość: specjalna

Czas trwania: trwały

Zasięg: dotyk

Silas nauczył się leczyć rany, powoli i ostrożnie manipulując ciałem na poziomie molekularnym. Niestety, kiedy siewca zguby kogoś leczy, skóra rannego zmienia barwę i pokrywa się paskudnymi czyrakami.

Po schizmie Joan i inni heretycy szybko doszli do wniosku, że poprzez leczenie najlepiej będzie pokazać normalom, że są wiele wari. Joan wiedziała, że normale nie będą tolerować mutacji, i dlatego opracowywała nową leczącą moc, która nie miała żadnych skutków ubocznych. Niemal się jej to udało.

Bez względu na to, czy siewca zguby jest heretykiem, czy lojalnym sługą Silasa, leczenie przebiega tak samo. Kapłan kładzie dłonie na leczonej części ciała i czeka, aż ręce i zraniona tkanka zapłoną światłem promieniowania. Następnie wykonuje się test *wiary* siewcy zguby o PT zależnym od poziomu ran – wszystko podaliśmy w pobliskiej tabelce. Udany test oznacza, że kapłan uleczył ranę w danej części ciała. Porażka w przypadku okaleczonej kończyny sprawia, że rana staje się permanentna.

Złe wieści są takie, że lojalni Silasowi siewcy zguby wypaczają tkankę. Pacjent będzie już zawsze posiadał zawadę brzydki jak nieszczęście (-1), jeżeli leczona część ciała znajduje się na widoku. Heretycy nie wypaczają tkanki, chyba że rana jest krytyczna lub nastąpiło okaleczenie. Nawet oni nie potrafią sobie poradzić z takimi obrażeniami.

W każdym przypadku niefart w teście *wiary* oznacza mutację, którą przechodzi pacjent. W takim przypadku Szeryf powinien natychmiast pociągnąć kartę.

Dotyk siewcy zguby leczy błyszczycę (choroba popromienna), ale nie inne choroby (to robota dla templariuszy). PT testu takiej kuracji jest ciężki (9). Pamiętaj, że jeśli próba uleczenia dolegliwości w nadnaturalny sposób się nie powiedzie, nigdy nie będzie się już można jej pozbyć (patrz zawała chorobsko w rozdziale trzecim).

Dotyk siewcy zguby

Poziom ran	PT	Wyczerpanie	Szybkość
Dech	3	1	1 minuta
Lekkie	5	1	2 minuty
Poważne	7	2	3 minuty
Ciężkie	9	3	4 minuty
Krytyczne	11	4	5 minut
Okaleczenie	13	5	10 minut

Impuls elektromagnetyczny

PT: specjalny

Wyczerpanie: specjalne

Szybkość: 1

Siewcy zguby

Czas trwania: 10 minut/przebicie

Zasięg: 10 jardów/poziom *wiary*

Impuls elektromagnetyczny to coś, co rozwalilo wszelką elektronikę, gdy eksplodowały atomówki. Siewcy zguby obdarzeni tą mocą to prawdziwie ciernie w dupie podwładnych Throckmorta i tych wszystkich, którzy korzystają z technologii.

PT, Wyczerpanie i czas trwania zależą od tego, w jak dobrym stanie jest urządzenie elektroniczne. Spójrz do tabeli, mózgowcu. Kiedy *Impuls elektromagnetyczny* zostanie użyty, na czas trwania mocy sprzęt przestaje działać.

Jeśli tej mocy użyje się na urządzeniu, które zniszczył impuls elektromagnetyczny, to na czas trwania sprzęt zostanie naprawiony.

Impuls elektromagnetyczny

PT	Wyczerpanie	Sprzęt
3	1	Tanie zegarki cyfrowe
5	1	Podręczny sprzęt elektroniczny
7	2	Domowe komputery
9	3	Lekki sprzęt wojskowy, komputery przemysłowe
11	4	Komputery wojskowe, chroniona elektronika, cyborgi, ustrojstwa śmieciarzy
13	5	Dobrze chroniona elektronika, automaty

Molekularne wzmocnienie

PT: 5

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 1

Czas trwania: runda/punkt Wyczerpania

Zasięg: dotyk

Siewcy zguby – jak i reszta ludzkości – nie przepadają za bólem i cierpieniem. Choć ten cud nie uratuje ich przed postrzałem, przynajmniej pomoże im uniknąć wydawania zbyt głośnych jęków.

Ta moc wzmacnia ciało osoby, względem której została użyta, na poziomie subatomowym. Dzięki temu ciało staje się twarde niczym gruba skóra.

Każdy sukces i przebicie w teście *wiary* pozwala siewcy zguby ignorować 2 punkty obrażeń (tak jak zbroja o wartości -2). Ta moc kumuluje się z innymi osłonami, tak więc pocisk, który przebije kamizelkę z kevlaru, zada o 2 obrażenia mniej, niż wynikałoby to z rzutu kostkami.

Mutuj

PT: test przeciwny (wiara kontra Wigor)

Wyczerpanie: 5

Szybkość: 1

Czas trwania: specjalny

Zasięg: dotyk

Mutuj to jedna z tych mocy, która nawet najtwardszego weterana Spustoszonego Zachodu zmusi do popuszczenia w majty. Poza tym, że jest naprawdę zabójcza, porusza do kości. Czytaj dalej, a dowiesz się dlaczego.

Ten plugawy cud powoduje serię gwałtownych i zarazem zabójczych mutacji. Nieszczęsnej ofierze wyrasta kilka dodatkowych palców czy oczu, na jej ciele pojawiają się guzy, rozwija się w niej rak – i tak dalej. Innymi słowy: w bardzo krótkim czasie przytrafia się jej wszystko, co najgorsze. Nie dziwota, że większość ofiar nie radzi sobie najlepiej z ręką wyrastającą z głowy czy macką oplatającą małżowinę uszną. Zapewniamy, że to niemiły widok.

Szczęśliwie siewca zguby, aby użyć mocy, musi dotknąć ofiary. Udana jej wykorzystanie powoduje obrażenia równe wynikowi rzutu na *Ducha* (kostki się sumuje, tak jak w przypadku obrażeń zadawanych przez broń palną). Za każde przebicie, jakie kapłan uzyska w przeciwnym teście *wiary* z *Wigorem* ofiary, kostki tych obrażeń wzrastają o stopień. Zadane w ten sposób rany należy traktować jak obrażenia rozległe (patrz rozdział piąty).

Ofiary, które otrzymają choć jedną ranę, są automatycznie ogłuszone, gdyż ich ciała skręcają się boleśnie i niekontrolowanie odmieniają. Nieszczęśnicy mogą się w zwykły sposób otrząsnąć w następnej akcji.

Jak pisaliśmy, siewca zguby musi dotykać ofiary, by moc zadziałała. Nie musi dotknąć nagiego ciała, gdyż zwykłe ubranie i większość zbroi nie chroni przed tym cudem. Jeśli jednak ofiarę chroni gruby pancerz – utwardzana skóra czy pancerz wojskowy – moc nie zadziała.

Mutuj działa tylko na żywe organizmy. Nie ma żadnego wpływu tak na nieożywione przedmioty, jak choćby nieumarłych. Od Szeryfa zaś zależy, czy ma szansę zadziałać na niezwyczajne stwory.

Jeżeli ofiara tej mocy przetrwa atak, powykręcane kości i zaropiałe wrzody powoli będą znikać; ciało będzie wracać do normalnego stanu wraz z poprawą zdrowia. Efekt będzie permanentny tylko wtedy, gdy okaleczone zostaną nogi lub ramiona. (Pamiętaj, że okaleczenie głowy lub korpusu powoduje śmierć). W tym przypadku członki nie będą się leczyć, a efektem deformacji będzie modyfikator -4 do testów wymagających użycia nieszczęsnej kończyny. Jest tylko jeden sposób uleczenia takich zmian: musi się tym zająć siewca zguby.

W przypadku, gdy ta moc zostanie użyta na jednej z ważniejszych postaci – bohaterze gracza lub ważnym czarnym charakterze – Szeryf powinien opisać ze szczegółami wszelkie mutacje. Należy odrzucić się o wyznaczoną przez graczy granicę przyzwoitości.

Oślepienie

PT: 7

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 1

Czas trwania: 1k10 rund

Zasięg: 10 jardów/poziom *wiary*

Jeśli mózgowiec będzie miał szczęście, siewca zguby go oślepi, nie chcąc przenosić na tamten

Siewcy zguby

świat. W innym przypadku zajmie się nim zaraz po wyłączeniu mu wzroku.

Oślepienie powołuje do istnienia tuż przed ofiarą jaskrawy błysk radiacyjny, który może na chwilę pozbawić nieszczęśnika zmysłu wzroku. Na czas działania mocy biedak widzi tylko promienną chmurę w kształcie grzyba.

Każdy bohater w promieniu 10 jardów od umiejscowionej przez siewcę zguby „chmury” musi przejść test *Wigoru* o trudności równej wynikowi testu mocy. Osobom, którym rzut się powiedzie, nic się nie dzieje. Pozostali otrzymują modyfikator -2 do wszystkich akcji wymagających wzroku. Każde przebicie ponad PT cudu zwiększa modyfikator o dodatkowe -2.

Podładowanie

PT: specjalny

Wyczerpanie: specjalne

Szybkość: minuta

Czas trwania: godzina/punkt Wyczerpania

Zasięg: dotyk

Po pustkowiach wala się wiele śmiecia. Niektóre towary do czegoś się nawet mogą jeszcze przydać, jeśli tylko wiesz, jak je zmusić do działania. W przypadku urządzeń, które potrzebują zasilania, siewcy zguby stosują taką oto sztuczkę.

Podładowanie pozwala kapłanowi wykorzystać *wiarę* do uruchomienia urządzenia, które do działania potrzebuje elektryczności. Do uruchomienia mechanizmu zablokowanego przez impuls elektromagnetyczny (ten wywołany przez Apokalipsę tudzież moc siewców zguby o tej samej nazwie) potrzeba użyć cudu *Impuls elektromagnetyczny*.



Podładowanie

PT	Wyczerpanie	Przedmiot
3	1	Urządzenie na baterię
5	2	Komputer
7	3	Generator
9	4	Samochód elektryczny
11	5	Poduszkoczołg

Pożywienie

PT: 5

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: trwale

Zasięg: własna osoba

Siewcy zguby – wypełniając swą misję – pokonują wielkie odległości. Jedną z największych przeszkód podczas tych podróży nie są wcale potwory, mutanci czy gangi, ale głód. Znalezienie pożywienia na pustkowiach to prawdziwe wyzwanie. Dlatego też siewcy zguby często korzystają z tej mocy, która pozwala im sycić głód promieniowaniem, a nie żywnością.

Każde użycie tej mocy zaspokaja potrzeby siewcy zguby tak na pożywienie, jak i picie. Cud nie tworzy jednak promieniowania, więc kapłan musi mieć jakieś jego źródło w pobliżu. Funt napromieniowanej substancji zwykle wystarcza do jednego użycia tej mocy. Jak łatwo się domyślić, siewca zguby w ruinach miasta może przez długi czas nie przejmować się problemem żywności.

Po jakimś czasie siewca zguby musi zjeść coś pożywczego, gdyż każde użycie *Pożywienia* kosztuje go utratę punktu Tchu, którego nie można odzyskać, dopóki nie spożyje się sensownego posiłku. Nasylenie głodu neguje wszelki utracony w ten sposób Dech.

Ta moc pozwala również siewcy zguby (ale już nie jego kompanom) jeść napromieniowane zarcie i pić napromieniowane picie – i to bez żadnych szkodliwych skutków. Jedzenie i woda sycą go w zwykły sposób (i smakują jak ugotowane przez mamuszkę!).

Tolerancja

PT: 5

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 1

Czas trwania: 24 godziny

Zasięg: dotyk

Siewcy zguby często zapuszczają się na napromieniowane obszary, takie jak ruiny miast. Dla większości ludzi taka wyprawa skończyłaby się śmiercią, ale kapłani Silasa szybko opracowali cudowną moc, która chroniła ich i ich towarzyszy przed zabójczym dotykiem świętej radiacji.

Tolerancja pozwala osobie, względem której została użyta, ignorować efekty słabego promieniowania przez cały dzień. Kiedy zaś chroniony wyjdzie z napromieniowanego obszaru, jego ciało i sprzęt pozostają „czyste” i nie są niebezpieczne (chyba że wcześniej ktoś je napromieniował).

Siewcy zguby

Istnieją obszary, na których promieniowanie osiągnęło gigantyczny poziom (większy nawet niż w samym centrum wybuchu). Osoby, które się na nich znajdują, muszą w celu uniknięcia obrażeń, mutacji i innych nieprzyjemnych efektów przejść różne testy. *Tolerancja* nie chroni przed tymi smutnymi skutkami, zapewnia jednak modyfikator +2 do testów cech i umiejętności używanych do oparcia się owym efektem.

Wizja Geigera

PT: 5

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 5 sekund

Czas trwania: 10 minut/punkt Wyczerpania

Zasięg: 50 jardów/poziom wiary

Wizja Geigera pozwala kapłanowi dostrzec promieniowanie. W mechanice gry działa to w ten sposób, że Szeryf powinien powiedzieć bohaterowi, czy gdzieś w okolicy nie ma źródła niebezpiecznego promieniowania i jaki jest PT oparcia się mu. Przebicie w teście pozwala siewcy zguby odkryć, jakie dziwaczne efekty może wywoływać to promieniowanie.

Przebicie pozwala również siewcy zguby tak wykorzystać promieniowanie, że widzi on nawet

w ciemności, jednak tylko w zasięgu działania mocy. Warto wiedzieć, że niemal wszystko jest choć trochę napromieniowane i ma słabą, błyszczącą, zieloną aurę – jednakże tylko w mroku. Dlatego też siewca zguby wykorzystujący tę moc powinien otrzymać modyfikator +6 przy spostrzeganiu postaci *skradających się* nocą, pod ziemią, w ciemnych pomieszczeniach i tak dalej. Tylko naprawdę czysta osoba – co zdarza się bardzo rzadko – nie będzie emitować żadnego promieniowania. W takim przypadku będzie ona zupełnie niewidoczna dla siewcy zguby korzystającego z *Wizji Geigera*.

Ta moc pozwala również ocenić siłę i intensywność upiornej burzy, ale wtedy działa tylko przez segment (jedna karta akcji, jeśli czas liczysz w rundach) i kosztuje dodatkowy punkt Wyczerpania (bez względu na to, czy siewca zguby przedłuży czas trwania). Szeryf powinien pociągnąć kartę dla burzy (patrz str. 103) i podać kapłanowi jej wartość. Jeśli siewca zguby nie zdecyduje się w danym segmencie pokonać ściany, w następnej chwili chaotyczna burza zmieni układ i trzeba będzie wyciągnąć inną kartę – oczywiście gdy kapłan jeszcze raz użyje tej mocy.

Mocy siewców zguby

Moc	PT	Wyczerpanie	Szybkość	Czas trwania	Zasięg	Opis
Atomowy pocisk	5	1	1	chwilowo	20 jardów/ poziom wiary	Ofiara dostaje atomowym pociskiem.
Atomówka	5	5	2	chwilowo	20 jardów/ poziom wiary	Wybuch atomowy rozwała wrogów.
Dotyk siewcy zguby	specjalny	specjalne	specjalna	trwały	dotyk	Leczy rany promieniowaniem.
Impuls elektromagnetyczny	specjalny	specjalne	1	10 minut/ przebicie	10 jardów/ poziom wiary	Rozwała elektronikę.
Molekularne wzmocnienie	5	1	1	runda/punkt Wyczerpania	dotyk	Zmienia ciało w skórzaną zbroję.
Mutuj	wiara kontra Wigor	5	1	specjalny	dotyk	Powoduje bolesne mutacje.
Oślepienie	7	1	1	1k10 rund	10 jardów/ poziom wiary	Promieniowanie oślepi przeciwników.
Podładowanie	specjalny	specjalne	minuta	godzina/punkt Wyczerpania	dotyk	Daje energię.
Pożywienie	5	1	10 minut	trwale	własna osoba	Pożywia.
Tolerancja	5	1	1	24 godziny	dotyk	Pozwala ignorować promieniowanie.
Wizja Geigera	5	1	5 sekund	10 minut/punkt Wyczerpania	50 jardów/ poziom wiary	Wykrywanie promieniowania; widzenie w ciemności.





Rozdział ósmy: Śmieciarze



Śmieciarze – zwani również rupieciarzami – to czarodzieje technologii Spustoszonego Zachodu, oczyszczający do czystej bieli kości społeczeństwa, które upadło podczas Wojny Ostatecznej. Potrafią odbudować stare urządzenia oraz, z pomocą duchów, stworzyć nowe mechanizmy o wielkiej potędze. Ich możliwości zależą jednak od demonów, które zarówno ich inspirują, jak i obdarzają surową energią. Niemniej choć to manitou napędzają mistyczne gadżety, śmieciarze do konstrukcji piekielnych maszyn potrzebują pozostałości przedwojennej technologii. Niestety, takich rzeczy już się nie produkuje, więc kiedy tylko rupieciarze widzą najmniejszy nawet kawałek sprzętu, który może się im w przyszłości przydać, szybko dołączają go do kolekcji. Dlatego też większość tych techno-magów przemierza pustkowia z ciężkimi plecakami wyładowanymi przeróżnym śmieciem.

Zwykle śmieciarze są samotnikami. Niektórzy z wyboru, ale większość dlatego, iż wielu ocalałych po Wojnie Ostatecznej nie chce mieć z nimi do czynienia. Zniszczenia spowodowane przez upiorytowe bomby rzuciły cień podejrzania na tych, którzy z własnej woli korzystają z techniki. Wielu ludzi wciąż używa upiorytu jako paliwa, jednak przeciętny człowiek uznaje świadome zadawanie się z żyjącymi w nim duchami i podążanie ścieżką wyznaczoną przez Hellstromme'a za niebezpieczne i ryzykowne.

Typowy, dziwaczny wygląd śmieciarzy to dodatkowy powód do nieufności. Większość rupieciarzy nosi techno-talizmany zrobione z bebeczków różnych maszyn. Często ich ubrania zdobią też tajemnicze schematy. Czasem owe plany mają nawet wytatuowane na skórze. Co gorsza, źle działające urządzenia doprowadziły

do mutacji niektórych śmieciarzy. Jak widać, podejrzliwość jest całkiem zrozumiała. Oczywiście obawy często są rozwiewane, kiedy śmieciarz wyciągnie z kapelusza niesamowite urządzenie, bez którego ludzie nie mogą żyć – może to być choćby chłodziarka do piwa, napędzana energią duchowej baterii.

Szalona nauka

Tajemnicza wiedza śmieciarzy to sprawa stosunkowo nowa. Przed nimi byli jednak szaleni naukowcy.

W kilka lat po rozpoczęciu się Pomsty, czyli po 1863 roku, na świecie objawiła się nowa nauka. Posługujący się nią ludzie dokładnie tak ją zwali: nowa nauka. Jednakże mniej jajogłowi ukuli inne miano: szalona nauka.

Ta druga nazwa lepiej oddawała całą sprawę, i to z dwóch powodów. Po pierwsze, dzieła stworzone w oparciu o tę naukę często zaprzęcały prawom fizyki i wydawały się niemal magiczne. Działanie owych ustrojstw było czasem więcej niż spektakularne (no a kiedy nie działały zbyt poprawnie, wszystko również było spektakularne). Po drugie, ludzie, którzy zajmowali się tą nauką, często stawali się pokręconymi, skończonymi wariatami.

Upiorne wizje

Pierwsi parający się szaloną nauką ludzie nie zdawali sobie sprawy, że ich inspiracje mają nadnaturalne pochodzenie. Mściciele wysyłali manitou, by dotykały umysłów zdolnych osób, a ich imaginy nabrały realnych kształtów. Owi



duchowi wysłannicy napędlali myśli naukowców mglistymi wizjami przyszłych technologii i tajemnych rytuałów. Te upiorne wizje powoli rozwiązywały więź łączącą wynalazców z rzeczywistością i prowadziły ich na granicę obłądka.

Szaleni naukowcy w XX i XXI wieku byli czymś dość powszechnym. Jednakże w tym czasie nastąpił też rozwój klasycznej technologii, przez co stracili oni na znaczeniu. Niektórym udawało się jednak wychylić czasem na powierzchnię za sprawą jakiegoś spektakularnego urządzenia. I choć szalona nauka nie była już pewną i szybką drogą ku bogactwu oraz sławie, wciąż wielu się nią parało. Cóż, niełatwo było się oprzeć głosom szepczącym namiętnie różne tajemnice.

Co się zmieniło?

Pod koniec XX wieku najsłynniejszy szalony naukowiec na świecie, dr Dariusz Hellstromme, odkrył, iż napromieniowany upioryt może służyć za paliwo nuklearne. Okazało się, iż spalany w reaktorach upioryt poza ciepłem daje duchową energię. Niemniej ta mistyczna energia miała taki sam wpływ na duchy – w tym na ludzkie dusze – co promieniowanie na żywą tkankę. Ową energię nazwano promieniami U lub upiornym promieniem.

Hellstromme dalej eksperymentował z napromieniowanym upiorytem, aż wreszcie wynalazł upiorytowe bomby atomowe. Pierwszą z nich zdetonowano 9 kwietnia 2045 roku.

To wydarzenie niezwykle ucieszyło Mścicieli.

Pierwszą bombę wyprodukowano w Hellstromme Industries. Nie minęło jednak wiele czasu, a inne firmy i narody również rozwinęły tą gałąź przemysłu wojskowego i sięgnęły po potęgę napromieniowanego upiorytu. Rozpoczął się nowy wyścig zbrojeń. Państwa – jedno po drugim – rozwijały upiorytowy arsenał do granic możliwości. Złoża cennego minerału (te na Ziemi i w Układzie Odległym) stały się najważniejszą kwestią bezpieczeństwa narodowego. Przywódcy nowego światowego porządku szaleli.

Technologia budowy upiorytowych narzędzi niszczenia nie stała w miejscu. Bomby były coraz większe i pewniejsze w użyciu. A 3 lipca 2063 roku Hellstromme Industries ujawnił światu, iż wyprodukował nowy upiorytowy pocisk – tzw. niszczyciela miast.

Dźwięk ciszy

Tej nocy naukowcy po raz pierwszy od dwustu lat spali snem sprawiedliwych. A kiedy się przebudzili, projekty, nad którymi pracowali dzień wcześniej, wydały im się bezsensowne. Pozbawieni złudzeń i zniesmaczeni wynalazcy porzucili swą pracę. Niektórzy odebrali sobie nawet życie.

Plan Mścicieli dobiegł końca.

Człowiek wyposażył się w upiorytowy arsenał zdolny zniszczyć ludzkość i przemienić powierzchnię planety w Martwe Ziemie. Wystarczyło zapalić iskrę, by zapłonął cały świat.

Te wszystkie złe miejsca

Nie wszyscy szaleni naukowcy porzucili pracę. Niektórzy poszukiwali odpowiedzi. Większość z nich należała do Synów Sitgreavesa (w skrócie: SOS). Korzenie tego ruchu sięgają roku 1876 i R. Percy'ego Sitgreavesa, szalonego naukowca, który jako pierwszy odkrył prawdziwe źródło inspiracji wynalazców. SOS byli pariasami wśród szalonych naukowców, z których większość uważała, iż genialne pomysły rodzą się w ich głowach, a nie są im podsuwane.

Kiedy manitou przestały szeptać, niektórzy szaleni naukowcy zajęli się ich poszukiwaniem. Nieliczni byli jednocześnie kanciarzami i potrafili wydobyć od duchów informacje – po kilku niezwykle męczących pojedynkach woli. Dokonali oni odkrycia, które oznaczało koniec szalonej nauki, jaką znali. Manitou nie zamierzały już z własnej woli i chętnie pomagać szalonym naukowcom. Co więcej, zmuszone nawet do mówienia, nie miały żadnych nowych pomysłów do zaoferowania. Cóż, manitou pomagały w przeszłości tylko dlatego, iż posiadały technologiczną wiedzę z przyszłości. A ową wiedzę – która nie wykraczała poza granicę 3 lipca 2063 roku – otrzymały od Mścicieli. Nadeszła chwila, w której naukowcy wiedzieli lepiej od manitou, co przyniesie przyszłość.

Niemniej naukowcy zdobyli również pewne przydatne informacje. Korzystanie z mistycznej energii (którą zwykli ludzie nazywali magią) wciąż było możliwe, a dzięki niej udawało się konstruować ustrojstwa, które inaczej by nie działały. SOS kontynuowali badania w tej dziedzinie i odkryli, że można w ten sposób nie tylko replikować istniejącą technologię, ale również ją rozwijać. Niestety, ten sposób konstruowania wynalazków był dostępny jedynie zdolnym kanciarzom, gdyż tworzone urządzenia były napędzane mistyczną energią czerpaną z Krainy Wiecznych Łowów.

SOS nie zaprzestali rozwijania tej nowej formy wynalazczości. Jednakże korzystanie z tej metody wymagało tak wielkich umiejętności, że posługujących się nią techno-magów było bardzo mało – szczególnie młodych.

Kolektor promieni U

Cały proces ułatwiło wynalezienie przez Ridleya Velmera kolektora promieni U. Urządzenie to – oparte na technologii wykorzystywanej w upiorytowych reaktorach – umożliwiało wyposażonemu w nie naukowcowi zbierać duchową energię wyzwalaną w trakcie spalania upiorytu i magazynować ją w specjalnych duchowych bateriach. Oznaczało to, iż wynalazcy nie musieli już ścierać się z manitou w walce o energię, a tylko o smaczne kąski informacji – a z wiedzą duchy rozstawały się znacznie łatwiej.

Velmer podzielił się odkryciem z wieloma kolegami i tak narodziła się nowa nauka –

technomagia. Jego urządzenie pozwoliło każdemu naukowcowi znającemu odpowiednie okultystyczne rytuały konstruować technicznie zaawansowane ustrojstwa napędzane duchową energią. Velmerowski kolektor promieni U był pochodnią postępu, którą szybko zgasił wybuch Wojny Ostatecznej.

Już w trakcie Wojny Ostatecznej próbowano sięgnąć do granic tej nowej technologii. Kilku rupieciarzy trafiło do wojska, nie wpłynęli oni jednak na wynik walk. Na to było już za późno.

Odgrywanie śmieciarza

Niełatwo być człowiekiem o technologicznym nastawieniu i takich inklinacjach w postapokaliptycznym świecie. Rupieciarz musi posiadać przewagę mistyczna przeszłość: śmieciarz oraz przynajmniej poziom *wykształcenia: okultyzmu* i trzy poziomy *nauki: inżynierii okultystycznej*.

Druga strona medalu jest taka, że ustrojstwa śmieciarzy podczas konstruowania nasączane są mistycznymi mocami, z których każdą trzeba poznać niezależnie. Bohater rozpoczyna grę ze znajomością dwóch wybranych przez Ciebie mocy (ich listę znajdziesz dalej).

Śmieciarz może rozpocząć grę z dowolnym urządzeniem skonstruowanym dzięki inżynierii okultystycznej, a opisanymi w tym rozdziale. Ewentualnie, jeśli Szeryf wyrazi zgodę, możesz opracować kilka mechanizmów o łącznym koszcie 150 punktów, z którymi zaczniesz zabawę

Twoja postać. Każde urządzenie jest wyposażone w baterię o liczbie ładunków równej najwyższemu Zużyciu pomnożonemu przez 10.

No a czymże byłby śmieciarz bez przeróżnych rupieci? Twój bohater może zakupić elementy urządzeń, jako ekwipunek startowy. Komponenty konstrukcyjne kosztują po 2\$, mechaniczne – po 5\$, elektroniczne – po 10\$. Wszystko wyjaśnimy za chwilę.

Rupieciarski świat

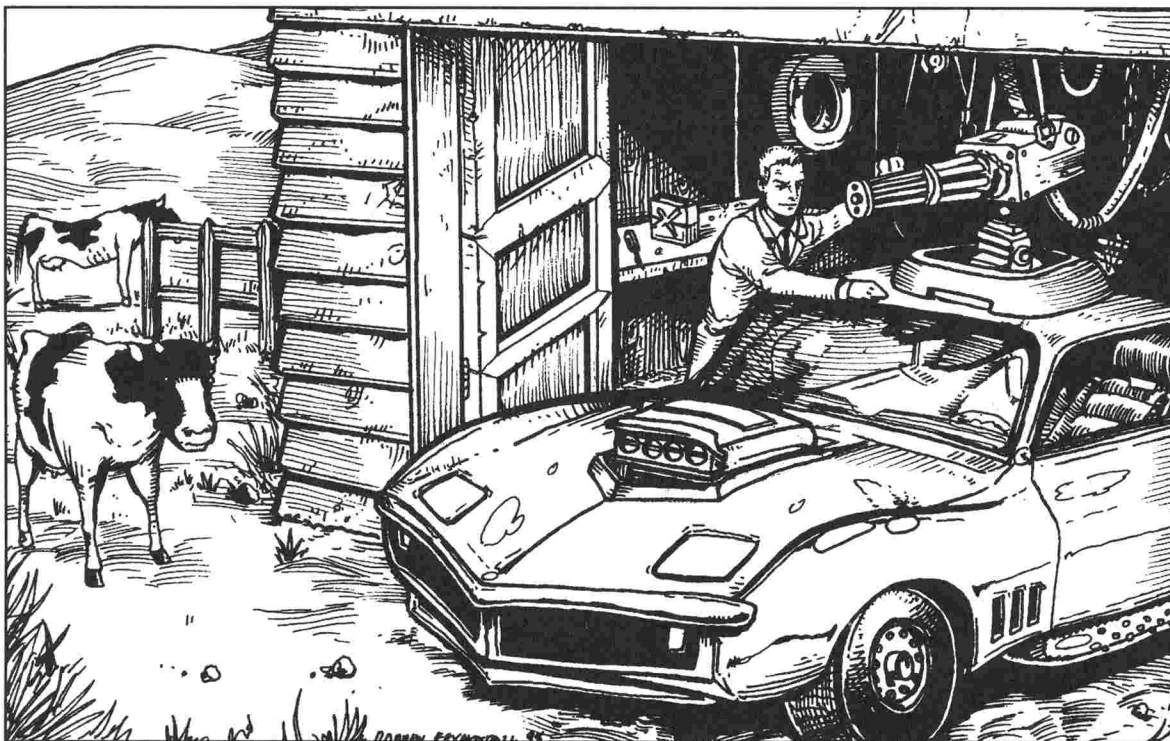
Na Spustoszonej Zachodzie „pożyczanie” stało się stylem życia. Większość ludzi zdobywa w ten sposób to, czego akurat potrzebuje. Są jednak i tacy, którzy pragną czegoś więcej.

Śmieciarze nie potrafią wyczarowywać urządzeń z powietrza. Potrzebują pewnych rzeczywistych komponentów, z których tworzą swe technomagiczne cudownia.

Części to części

Chcąc ułatwić Ci całą sprawę, podzieliliśmy komponenty, z których korzystają śmieciarze, na trzy obszerne kategorie (wyluzuj, później nam podziękujesz).

Konstrukcyjne: Na tych elementach „opiera się” całość mechanizmu. Niemal dowolna rzecz może stanowić komponent konstrukcyjny – metalowa



kratka, błotnik, obudowa komputera czy wsporniki szafeczki. Abyś wiedział, jak wiele towaru ciągnie Twój śmieciarz, należy orientacyjnie przyjąć, że przeciętny taki element waży 3 funty i wart jest jakieś 2 dolce.

Mechaniczne: Oto wszystkie fikuśne elementy, dzięki którym mechanizm działa. Pod tę kategorię podpadają przekładnie, elektryczne rozruszniki, wentylatory czy mechanizmy zegarków. Większość tego rodzaju komponentów waży około funta, a każdy wart jest gdzieś 5 dolców.

Elektroniczne: Te elementy to oczywiście wszelkie elektroniczne dobra, dzięki którym technologia staje się zaawansowana. Są to więc płyty montażowe, procesory, modemy i tak dalej. Każdy z tych elementów waży od 8 uncji do funta i kosztuje po mniej więcej 10 dolarów.

Musimy zaznaczyć, że podane powyżej ceny dotyczą osób, które wiedzą, jak zrobić użytek z tych komponentów – czyli rupieciarzy. Przeciętniak pozbawiony wszelkich technicznych uzdolnień zapewne odstąpi Ci każdy element za garść nabożów.

Znaleźć części

Jak możesz położyć łapę na tych częściach? Czytaj uważnie, bo przecież komponenty nie spadają z nieba. Podczas wędrówek po Spustoszonej Zachodzie Twój bohater musi mieć cały czas oczy szeroko otwarte, gdyż nigdy nie wiadomo, kiedy zdarzy się okazja by *pokombinować*. Taką okazją może być wrak samochodu, sklep żelazny czy pole bitwy.

Kiedy śmieciarz dostrzeże coś takiego, zabiera się do roboty. Powiedz Szeryfowi, jakich komponentów poszukuje Twój rupieciarz. Istnieje możliwość, że z jednego „źródła” uda się wydobyć kilka różnych rodzajów elementów, każdy jednak wymaga oddzielnego testu *kombinowania*.

Jeżeli Szeryf zdecyduje, że dany rodzaj komponentów znajduje się w danym miejscu, ustala PT próby *kombinowania*. Jeśli bohaterowi powiedzie się test, znajduje 1k4 elementy danego rodzaju. Każde przebicie w teście *kombinowania* pozwala dodać +1 do wyniku tego rzutu.

Każda próba *kombinowania* zajmuje 30 minut plus 5 minut za każdy zdobyty komponent.

Wskazówki dla kombinatorów

Warto wiedzieć, że większość elektronicznych komponentów znajdujących się w promieniu mniej więcej 10 mil od leju po bombie zniszczył impuls elektromagnetyczny. Ponadto każde oczywiste „źródło” części w pobliżu większych centrów populacyjnych czy wzdłuż autostrad zostało przez ostatnie 13 lat dość dokładnie oczyszczone. PT wydobywania czegokolwiek w tych okolicach winien być więc niesamowity (11) lub nawet większy.

Im większe „źródło”, tym niższy PT. Łatwiej znaleźć kilka komponentów – nawet takich samych –

na polu bitwy pełnym rozwalonych pojazdów, niż w jednym wypalonym poduszkoczołgu.

Kolektory promieni U

Jednym z urządzeń w ekwipunku śmieciarza, który otrzymuje za punkty mistycznej przeszłości, jest kolektor promieni U. Składa się on z upiorytowego pieca i spirali przekształceniowej. Spalający się upioryt uwalnia promienie U, które następnie zbierają się w owej spirali. Tę energię można magazynować w duchowych bateriach i użyć dopiero później.

W kolektorze jednorazowo można spalić do funta upiorytu, ale nie trzeba go zawsze ładować na maksa.

Każdy rupieciarz posiadający odpowiednie komponenty jest w stanie skonstruować taki kolektor w jeden dzień. W tym celu musi przejść poważny (7) test *nauki: inżynierii okultystycznej*.

Konwencjonalny kolektor promieni U

Komponenty:

Konstrukcyjne: 5

Mechaniczne: 3

Elektroniczne: 0

Upioryt: 2 funty

Wytwarzana energia: 50 PU na funt upiorytu

Konwencjonalny kolektor waży około 10 funtów, a wygląda mniej więcej jak niewielki grill na gaz. Piec podczas spalania upiorytu wydzielą stosunkowo dużo ciepła. Dlatego też większość kolektorów wyposażono w węże, którymi z pobliskiego źródła pobierana jest woda do chłodzenia pieca.

Chłodzony kolektor jest ciepły, ale można się do niego bezpiecznie zbliżyć, dlatego też niektórzy śmieciarze gotują na nim jedzenie. Pozbawione wody urządzenie wydzielą tak ogromne ciepło, że każdy w promieniu 10 jardów traci 1k6 Tchu na minutę.

Wydobycie energii z funta upiorytu zajmuje mniej więcej godzinę. Typowy kolektor pozwala naładować duchową baterię w chwilkę.

Tworzenie duchowych baterii

Śmieciarze magazynują wytwarzaną przez kolektory energię w pojemnikach zwanych duchowymi bateriami. Owe baterie są lżejsze od kolektorów i nie emanują ciepła. Nie można nimi również zasilać urządzeń elektrycznych.

Wszyscy rupieciarze wiedzą, jak owe baterie skonstruować. Zbudowanie jednej wymaga użycia uncji upiorytu i jednego komponentu konstrukcyjnego za każde 10 punktów przechowywanej energii. Ponadto należy przejść test *nauki: inżynierii okultystycznej* o PT równym 5 plus pojemność baterii podzielona przez 10 (zaokrąglamy

normalnie). Operacja ta zajmuje 10 minut plus minuta na każdy magazynowany punkt.



Skonstruowanie baterii mogącej zmagazynować 75-punktowy ładunek wymaga użycia 8 uncji upiorytu, 8 komponentów konstrukcyjnych i przejścia testu *nauki: inżynierii okultystycznej* o PT (5 + 8 =) 13. Cały proces zajmie 85 minut.

Ładowanie baterii

Nowiutkie i opróżnione baterie trzeba naładować, podłączając do działającego kolektora. Bateria ładuje się z taką szybkością, z jaką kolektor generuje energię. Jeśli podłączonych jest kilka baterii, generowaną energię należy podzielić równo pomiędzy nie.

Tworzenie urządzeń

Zabawa śmieciarzami zaczyna się tak naprawdę dopiero wtedy, kiedy Twój bohater wyciąga z plecaka jakiś zabójczy sprzęt.

Skonstruowanie urządzenia wymaga przejścia pięciu poniższych etapów.

1. Stworzenie teorii.
2. Określenie mocy.
3. Zakup mocy.
4. Zebranie komponentów.
5. Zbudowanie urządzenia.

Stworzenie teorii

Gracz prowadzący postać śmieciarza – czyli Ty, mózgowcu! – winien opracować teorię, w oparciu o którą urządzenie będzie działać. To nie musi być coś skomplikowanego (jeśli bohater buduje radar, powiedz tylko: „Moja postać konstruuje radar”) czy w 100% poprawnego z punktu widzenia nauki (nie wymagamy wszak od graczy, by mieli doktoraty z fizyki!), niemniej powinno brzmieć prawdopodobnie. Cóż, bez teorii nie da się zbudować urządzenia. A Szeryf zawsze ma ostatnie słowo decydujące, czy mechanizm zadziała, czy nie.

Opracowanie teorii ułatwia również określenie, co takiego urządzenie robi, a czego nie będzie w stanie dokonać. Dzięki temu łatwiej pójść krok dalej.

Określenie mocy

Kiedy już wysmażysz teorię, trzeba ustalić, jakich mistycznych mocy potrzebuje Twój śmieciarz, by skonstruować dany sprzęt. Przyjrzyj się opisom mocy i sprawdź, która odpowiada potrzebnej Ci funkcji.

Warto na tym etapie określić, co urządzenie będzie robić i która funkcja wymaga użycia śmieciarskiej nauki, a którą da się obskoczyć konwencjonalną technologią. Pewnie, możesz zbudować inteligentny karabin na trójnogu, który będzie namierzał cele i walił do nich jak do kaczek – to będzie wymagać mocy *Wykrywanie*, *Uszkodzanie* i zapewne czegoś jeszcze. Jeśli jednak masz na podorzędu stary karabin maszynowy, możesz go użyć i zrezygnować z mocy *Uszkodzanie*, tym samym zmniejszyć wymaganą liczbę komponentów i baterii, a także ograniczyć ryzyko awarii.

Zakup mocy

Teraz, kiedy już wiesz, jakich mocy potrzebujesz, czas je zakupić. To chyba najbardziej skomplikowany etap w konstrukcji urządzenia. Przypadać Ci się może tu kalkulator. Jeśli jednak nie będziesz się zbyt spieszył, wszystko powinno pójść jak po maśle.

Opis mocy zawiera listę kosztów zależnych od jej poziomu, a także koszt ewentualnych modyfikatorów. Każdą moc, w którą wyposażasz sprzęt, musisz kupić oddzielnie. Przeczytaj opis mocy i zdecyduj, jaki jej poziom jest wymagany dla konstruowanego urządzenia. Zapisz przypisany koszt – to będzie bazowy koszt mocy.

Teraz przyjrzyj się wszystkim modyfikatorom, które mogą mieć znaczenie. Zapisz każdy z nich, a także podane przy nim procenty. Kiedy już spiszysz wszystkie modyfikatory, zsumuj procenty. Tak otrzymasz sumaryczny koszt modyfikatorów (nie może on być jednak większy niż 50%).

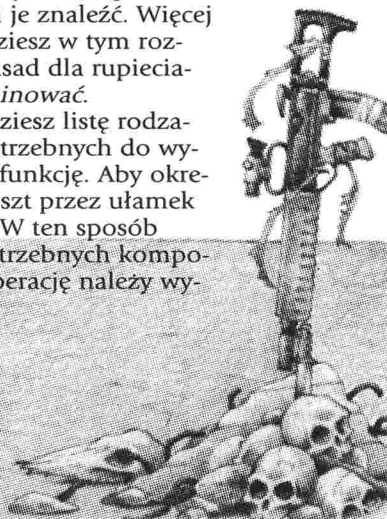
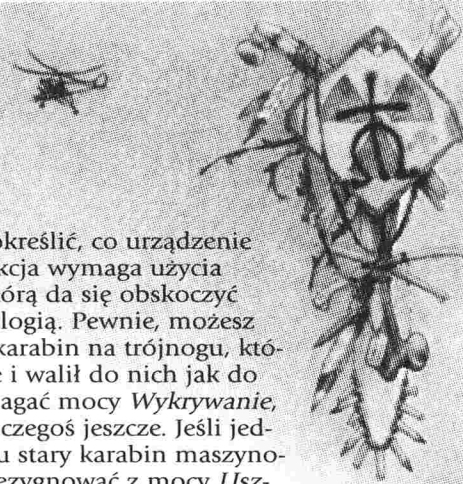
Teraz pomnóż bazowy koszt mocy przez sumaryczny koszt modyfikatorów. Wynik dodaj do bazowego kosztu urządzenia. Otrzymana liczba to finalny koszt mocy.

Jeśli konstruowany sprzęt ma więcej niż jedną moc, powtórz całą operację i oblicz finalny koszt każdej z nich.

Zebranie komponentów

Nie zbudujesz urządzenia nie posiadając części. W zasadzie już nigdzie na Spustoszonej Zachodzie nie produkuje się żadnych komponentów, więc Twój śmieciarz musi je znaleźć. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w tym rozdziale, w opisie specjalnych zasad dla rupieciarzy pragnących nieco *pokombinować*.

W opisie każdej mocy znajdziesz listę rodzajów i liczbę komponentów potrzebnych do wyposażenia urządzenia w daną funkcję. Aby określić liczbę, pomnóż finalny koszt przez ułamek podany przy każdej kategorii. W ten sposób otrzymasz dokładną liczbę potrzebnych komponentów danego rodzaju. Tę operację należy wy-



konać dla wszystkich mocy, w które wyposażasz sprzęt.

Zsumuj liczbę komponentów potrzebnych do wyposażenia urządzenia we wszystkie moce. Twój śmieciarz musi mieć taką właśnie liczbę odpowiednich elementów, aby zbudować upragnione ustrojstwo. Jeśli czegoś mu brakuje, czeka go nieco szukania. W rzadkich przypadkach Szerf może zgodzić się na zastąpienie jednego komponentu innym, ale to zwiększy PT potrzebny do skonstruowania urządzenia.

Pewnie zauważyłeś, że wyprawa po komponenty, których śmieciarz potrzebuje (bądź których pragnie), może być przygodą (lub całą kampanią).

Zużycie

Kiedy już określisz finalny koszt mocy urządzenia, musisz jeszcze ustalić, jak wiele potrzeba energii, by go użyć. W opisie każdej mocy znajdziesz wartość Zużycia. Podziel sumaryczny koszt każdej mocy przez podaną wartość Zużycia, a otrzymasz wymaganą mistyczną energię (mierzymy ją w promieniach U – PU). Zaokrąglamy jak zwykle w dół. Zużycie mocy musi wynosić co najmniej 1 PU.

Mistyczna energia magazynowana w duchowych bateriach różni się od energii elektrycznej. Za każdym razem, kiedy moc zostanie uaktywniona, Zużyje całą potrzebną jej porcję energii, nawet jeśli dezaktywujemy ją zanim sama przestanie działać. Tak więc urządzenie wymagające

3 PU na godzinę Zużyje całe 3 PU, nawet jeżeli uruchomi się je tylko na 10 sekund.

Zbudowanie urządzenia

Kiedy śmieciarz ma już potrzebne komponenty, a Ty określiłeś finalny koszt wszystkich wykorzystywanych w ustroju mocy, nadszedł czas na zlepienie całości do kupy. Rupiecierz musi wykonać test *nauki: inżynierii okultystycznej* dla każdej mocy, w którą wyposaża sprzęt. PT tego rzutu ustala się na podstawie finalnego kosztu mocy, korzystając z poniższej tabeli „Konstruowanie urządzenia”.

W tej tabeli znajdziesz też czas potrzebny do wyposażenia urządzenia w daną moc. Wystarczy rzucić odpowiednimi kostkami. Jeżeli test *nauki: inżynierii okultystycznej* zakończy się powodzeniem, a śmieciarz poświęci swój czas, urządzenie zostanie zbudowane czy też wyposażone w daną moc. Każde przebicie we wspomnianym teście zmniejsza czas konstrukcji o podaną wartość. Innymi słowy: jeśli podany czas wynosi 1k6 dni, każde przebicie oznacza jeden dzień pracy mniej. Minimalny okres pracy to zawsze jedna jednostka czasu podanego w tabelce.

Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, śmieciarz po prostu stracił czas, ale może spróbować raz jeszcze. Niefart zaś oznacza, iż rozwalił komponenty potrzebne do danej mocy i musi zebrać nowe.

Konstruowanie urządzenia

Koszt	Czas	PT	Karty
1-25	2k20 minut	5	1
26-50	3k20 minut	7	1
51-100	2k6 godzin	9	2
101-150	2k20 godzin	11	2
151-200	2k6 dni	13	3
201-250	2k4 tygodnie	15	4
251-300	2k6 tygodni	17	5
301-350	2k12 miesięcy	19	6
351+	2k6 lat	21	7

Awaria



203

Podczas opracowywania i budowania urządzeń śmieciarze muszą kontaktować się z manitou i wydobywać z nich informacje. A to może oznaczać kłopoty.

Za każdym razem, kiedy rupiecierz stara się wyposażać urządzenie w jakąś moc, musi pociągnąć zależną od kosztu liczbę kart podaną w tabeli „Konstruowanie urządzenia”. Jeżeli trafi na jokera, spodziewaj się napaści z duchowego świata. Szerf zna szczegóły.



Moce

Urządzenia śmieciarzy powstają za sprawą mistycznych mocy, w które wyposażają je konstruktorzy. Bez owych mocy ustrojstwa rupieciarzy byłyby... hm... rupieciami tudzież śmieciami.

Każda moc wymaga różnych mistycznych elementów i rytuałów, więc każdej trzeba się uczyć oddzielnie. Dokładne ich efekty zależą zaś od pragnień śmieciarza i technologii, którą wykorzystał podczas konstrukcji urządzenia.

W opisie mocy znajdziesz informacje o tym, co tak naprawdę ona daje. Pojawia się tam również wyjaśnienia wszystkich specjalnych modyfikatorów z nią związanych. Każda moc posiada również pewne standardowe informacje.

Moduły to lista modyfikatorów, które mogą dotyczyć mocy. Warto wiedzieć, że nie wszystkie zawsze są stosowane. Przeczytaj opis i decyduj zależnie od sytuacji.

Komponenty to lista rodzajów i liczby elementów potrzebnych do konstrukcji urządzenia o danej mocy. Pomnóż finalny koszt mocy przez podany ułamek, by określić dokładną liczbę potrzebnych komponentów. Tym razem zaokrąglamy w górę.

Zużycie to ilość energii pobieranej przez urządzenie z duchowych baterii za każdym uruchomieniem. Pomnóż finalny koszt mocy przez podany ułamek, by określić Zużycie.

Nauka nowych mocy

Twój bohater może uczyć się nowych mocy od innego śmieciarza lub wydobywając wiedzę od manitou. Obie metody wymagają poświęcania dnia na naukę i udanego testu *nauki: inżynierii okultystycznej* o poważnym (7) PT i 5 punktów nagrody. Nieudany test oznacza tylko utratę czasu, gdyż można spróbować później i wykonać go raz jeszcze.

Wyciąganie nowych mocy od duchów bywa niebezpieczne. Manitou nie chcą dzielić się wiedzą ze śmieciarzami, gdyż zdają sobie sprawę, iż im więcej mocy posiada rupieciarz, tym częściej się do nich zwraca. Dlatego też kiedy Twój bohater uczy się od ducha, musisz pociągnąć kartę za każdą moc, którą już zna. Jeśli trafisz na jokera, manitou spróbuje pokrzyżować karierę Twojego śmieciarza. Bohater otrzymuje 4k10 obrażeń w korpus – taka duchowa zasadzka.

Opisane tu moce to tylko kilka przykładów, dzięki którym się zorientujesz, na jakiej zasadzie działa techno-magia. Więcej znajdziesz w rozszerzeniach do **Piekła na Ziemi**. Nic jednak Cię nie ogranicza w wymyślaniu własnych mocy, byleby zaakceptował je Twój Szeryf.

Nacechowanie

Moduły: Rozmiar (tylko fizyczne)

Komponenty: (fizyczne – umysłowe)

Konstrukcyjne: 1/10 punktów – 1/50 punktów

Mechaniczne: 1/10 punktów – 1/50 punktów

Elektroniczne: 1/20 punktów – 1/10 punktów

Zużycie: 1 UP/100 punktów w cesze i powiązanych umiejętnościach/dzień

Ta moc pozwala Ci wyposażać urządzenie w jedną z cech, jakimi opisywani są bohaterowie. Kiedy zaś sprzęt będzie już posiadał jakąś, możesz dodatkowo zakupić umiejętność z nią związaną. Pamiętaj, że żadna cecha i żadna umiejętność nie mogą mieć więcej niż 5 kostek.

Nie wszystkie cechy i umiejętności pasują do urządzeń (*Charyzma* i *perswazja* jako pierwsze przychodzą na myśl, choć zaawansowany mechanizm obdarzony sztuczną inteligencją może takowe posiadać). Jak zwykle Szeryf ma prawo podjąć niepodważalną decyzję.

Nacechowanie

Rodzaj kostki	Koszt jednej
k4	10
k6	15
k8	20
k10	25
k12	30
k20	35

Rodzaj umiejętności	Koszt kostki
Umysłowa	20
Fizyczna	10

Uszkadzanie

Moduły: amunicja, obszar działania, Ppanc, rodzaj obrażeń, czas działania, modyfikator zasięgu, SZS

Komponenty:

Konstrukcyjne: 1/20 punktów

Mechaniczne: 1/25 punktów

Elektroniczne: 1/50 punktów

Zużycie: 1 UP/50 punktów/strzał (/ rundę w przypadku broni do walki wręcz)

Tą moc wykorzystuje się do konstruowania broni. Zwiększa ona potencjał bojowy sprzętu. Pozwala skonstruować niebezpieczną broń do walki wręcz lub szeroki asortyment broni dalszego zasięgu.

Kiedy kupujesz tą moc, musisz wpierw określić obrażenia, jakie ma zadawać. Broń do walki wręcz powoduje obrażenia zgodnie ze wzorem test *Sify* plus zakupione kostki. Broń dalszego zasięgu zadaje obrażenia zależne od liczby zakupionych kostek. Kupując bazową moc po prostu wybierz kostkę i zapłać przypisaną jej cenę. Pamiętaj, że Szeryf może ograniczyć zadawane przez oręż obrażenia, opierając się zarówno na teorii, jak i rodzaju broni. Wypada więc mieć dobre wytłumaczenie, dlaczego miecz zadaje obrażenia S+3k20.

Moduły Uszkadzania

Ppanc zmniejsza o -1 wartość pancerza celu za każdy poziom posiadanej przez broń Ppanc.

Szybkostrzelność określa liczbę wystrzeliwanych w akcji pocisków.

Na koszt broni duży wpływ ma rodzaj amunicji, jaka jest do niej potrzebna. Jeżeli wymaga konkretnego rodzaju amunicji – powiedzmy pocisków, napalmu czy czego tam jeszcze – to łatwiej ją skonstruować. Jeśli zaś ma sama wytwarzać amunicję, to sprawa jest trudniejsza. Właśnie pod tą ostatnią kategorię podpada wszelka broń energetyczna, a więc pistolety plazmowe, lasery itd. Oczywiście modyfikatory związane z amunicją nie dotyczą broni do walki wręcz.

Ważny jest też rodzaj zadawanych przez broń obrażeń. Zwykle powoduje ona obrażenia natury fizycznej, a to za sprawą pocisków, szrapneli czy swojskiego wybuchu. Obrażenia zadawane przez bardziej zaawansowany sprzęt bojowy – pociski plazmowe czy promienie lasera – są energetyczne. Najbardziej zaawansowana broń powoduje szkody dzięki użyciu duchowych baterii i dlatego zadaje obrażenia duchowe. Taki oręż działa nie tylko na zwykłe fizyczne cele, ale również na istoty, na które wpływa tylko magia.

Bardzo rzadko spotyka się broń, która wystrzeliwuje czystą nadnaturalną energię. Taki oręż działa przeciw zwykłym żywym istotom i nadnaturalnym stworom, ale nie ma najmniejszego wpływu na nieożywione przedmioty. Co zaś oczywiste, na ataki czystą energią duchową nie ma wpływu ani zbroja, ani osłona.

Taniej zbudować też broń jednorazowego użytku, a więc granaty czy bomby.

Uszkodzanie

Rodzaj kostki	Koszt jednej
k4	10
k6	15
k8	20
k10	25
k12	30
k20	35

Moduły Uszkodzania

Moduł	Modyfikator kosztu
Broń energetyczna (elektryczność, laser)	+25%
Jednorazowy użytek	-50%
Obrażenia duchowe	+50%
Obrażenia fizyczne	+0%
Ppanc	+10%/poziom
Tylko obrażenia duchowe	+100%
Tylko zmniejszanie Tchu	-25%
Wytwarzanie amunicji	+50%
SSZ:	
1	0%
2	+25%
3	+50%
6	+100%
9	+150%
12	+200%



Wykrywanie

Moduły: aktywne/pasywne, EAW, zasięg

Komponenty:

Konstrukcyjne: 1/50 punktów

Mechaniczne: 1/25 punktów

Elektroniczne: 1/10 punktów

Zużycie: 1 UP/50 punktów/godzinę

Wykrywanie wyposaża urządzenie w funkcję penetrowania otoczenia. Bazowy poziom obdaruza sprzęt zmysłami odpowiadającymi ludzkim. Bardziej rozwinięta moc umożliwia wykrywanie szerszego spektrum rodzajów energii.

Każdy zmysł trzeba zakupić oddzielnie. Jeśli urządzenie zależy od spostrzegawczości itp. użytkownika (gogle noktowizyjne to świetny przykład), musisz kupić tylko podstawowy zmysł. Jeżeli zaś mechanizm sam wykrywa to i owo (na przykład radar), moc musi być bardziej rozwinięta.

Wybierz tylko rodzaj kostek i ich liczbę, a potem zapłać podany koszt. To będzie jakby *Spostrzegawczość* bohatera używającego danego sprzętu. Pamiętaj, że nie możesz obdarzyć urządzenia wykrywającego większą liczbą kostek niż 5.

Nie trzeba wykonywać testów, by wykrywać wszelkie małe rzeczy. Wystarczy rzucać w przypadku przedmiotów, które mogą zostać pominięte, lub istot, które aktywnie próbują uniknąć wykrycia. Na przykład radar będzie automatycznie wykrywał wszystkie znajdujące się w jego zasięgu samoloty lecące na zwykłym pułapie. Jednak wykrycie śmigłowca unoszącego się tuż nad ziemią wymaga już wykonania testu, którego PT określi Szeryf.

Zdolność *Duchowy wzrok* sprawia, że urządzenie jest zdolne wykrywać energię, którą emanują

duchy i inne nadnaturalne istoty obecne w świecie fizycznym.

Aktywne a pasywne

Wykrywacze mogą być pasywne i aktywne. Pierwsze z nich korzystają z energii emitowanej przez otaczające je przedmioty – tak działa oko na fale świetlne.

Aktywne sensory wysyłają energię i budują obraz otoczenia, reagując na jej odbicia. Na przykład antena radaru wysyła fale radiowe i wykrywa te z nich, które zostaną odbite z powrotem.

Niektóre wykrywacze można zakupić (niezależnie rzecz jasna) jako pasywne lub aktywne. Radar może być aktywnym sensorem, dzięki któremu Twoje urządzenie będzie wykrywać przedmioty. Może on być również pasywnym sensorem, wykrywającym inne działające radary.

Wykrywacze można zakupić wraz z modułem zwanym *Elektronicznym antywykrywaczem (EAW)* – systemem, który unieszkodliwia inne sensory tego samego typu. Na przykład zakup podstawowego zmysłu wzroku wraz z modułem EAW pozwoli urządzeniu oglupiać inne wizyjne sensory. Tak może choćby działać funkcja pozwalająca zlać się z otoczeniem.

Kiedy urządzenie wyposażone w EAW ma szansę zostać wykryte przez inny sensor tego samego typu, wykrywające urządzenie musi zwyciężyć w teście *Wykrywania*, aby „dostrzec” pierwszy z mechanizmów.

Wykrywanie

Zmysł	Koszt
Podstawowy zakres wzroku, słuchu, zapachu	10
Noktowizja, podczervenienie	20
Radar, sonar, energia	30
Duchowy wzrok	40

Rodzaj kostki	Koszt jednej
k4	5
k6	10
k8	15
k10	20
k12	25
k20	30

Moduły Wykrywania

Moduł	Modyfikator kosztu
Aktywny wykrywacz	0
Pasywny wykrywacz	zwiększ Zużycie o 50%
EAW	+20%
Obszar działania:	
Promień	-25%
45 stopni	0
90 stopni	+10%
180 stopni	+25%
360 stopni	+50%

Oto opis kilku urządzeń, które pozwolą Ci zacząć zabawę. Jak już wspominaliśmy wcześniej, śmieciarz może rozpocząć grę z jednym z tych sprzętów. Urządzenia te mogą również służyć za przykład ustrojstw, które rupiecie są w stanie stworzyć.

Detektor ruchu

Zużycie: 3 UP/rundę

Dla pozbawionych skrupułów osobników kolekcje większości śmieciarzy są smacznym kąskiem. A ponieważ rupiecie zwykle wędrują samotnie po Spustoszonej Zachodzie, opracowali sposób na asekurowanie się techniką.

Detektory ruchu to pasywne wykrywacze, które zbierają dźwięki z okolicy – z prędkością tysięcy na sekundę! – następnie porównują je, a potem – wykorzystując metodę triangulacyjną i efekt Dopplera – ustalają, skąd dźwięk dochodzi. Wszelkie informacje wyświetlane są na ekranie umieszczonym na wierzchu urządzenia. Detektor podaje tylko orientacyjną odległość i kierunek, w jakim znajduje się źródło dźwięku. Nie są w stanie zidentyfikować, jaka jest przyczyna powstania odgłosu.

W idealnych warunkach detektor automatycznie wykrywa wszystkie dźwięki głośniejsze niż szept, których źródło znajduje się w promieniu 250 jardów od niego. Każdy, kto próbuje przedostać się niezauważony przez objęty „nasłuchem” obszar, musi w każdej rundzie wygrać w teście przeciwstawnym *skradania* i *Wykrywania* detektora, równym 3k8.

Szeryf może niemalże bez ograniczeń modyfikować rzuty detektora, jeżeli warunki, w których pracuje, odbiegają od idealnych. Zakłócić jego działanie może wiatr czy głośnie dźwięki (choćby wybuch lub strzelanina). Na pracę detektora ma wpływ też miejsce, w którym się znajduje. Inaczej będzie działał w jaskini, kanionie czy obszarach o dziwnej akustyce.

Detektor najlepiej pracuje, kiedy się go nie rusza. Poruszenie powoduje modyfikator -2 do testu wykrywania za każde 10 mil na godzinę prędkości.

Detektor może alarmować, gdy w obszarze „nasłuchu” pojawi się jakieś źródło nowego dźwięku.

Miecz łańcuchowy

Zużycie: 3 UP/rundę

Wielu mieszkańców Spustoszonego Zachodu lubi załatwiać sprawy obojętne i to twarzą w twarz. Nic więc dziwnego, że równie wielu śmieciarzy lubi mieć na podorędziu coś, co utrzyma takich kolesi co najmniej na wyciągnięcie ręki. Cóż, wyposażony w miecz łańcuchowy bohater może bez problemu pozbawić niebora ręki, jeśli tylko znajdzie się ona zbyt blisko jego twarzy.

Miecz łańcuchowy ma grubą „głównię”, wokół której biegnie coś na kształt brzeszczotu łańcuchowej piły. Warto wiedzieć, że ten sprzącior ma pewną dodatkową zaletę: płynąca przez łańcuch mistyczna energia pozwala ranić istoty, którym szkodzi jedynie magia.

W rękojeści miecza znajduje się również niewielki żyroskop, który pomaga walczącemu nim utrzymać kontrolę nad ciężkim orężem po każdym ciosie. Dzięki temu broń jest niesamowicie szybka, choć wygląda dość nieporadnie.

Broń	Bonus obronny	Obrażenia
Miecz łańcuchowy	+2	S+3k10

Pistolet plazmowy

Zużycie: 3 UP/strzał

Pistolet plazmowy to mała broń z dużym wykopem. Na dodatek nie trzeba być zbyt celnym, by zrobić komuś krzywdę tym urządzeniem. Wystarczy, byś strzelił mniej więcej w dobrym kierunku, a nie będziemy mieli zbyt dobrych wieści dla obranego celu.

Za „amunicję” służą niewielkie skrawki napromieniowanego upiorytu (kawałek o wadze uncji starcza na mniej więcej 100 strzałów). Kiedy z pistoletu oddawany jest strzał, przez upioryt przepływa mistyczna energia i zabiera ze sobą jego skrawek, przemieniony w niezwykle gorącą plazmę. Tę zaś potężne pole magnetyczne wypycha przez lufę.

Pociski plazmowe mają wielką siłę rażenia. Każdy zadaje 3k8 obrażeń, a po uderzeniu w cokolwiek (również w cel, oczywiście) eksploduje, wybuch zaś ma promień jarda. Z powodu tego właśnie wybuchu musisz wiedzieć, gdzie skończyły niecelne strzały. Wykorzystaj w tym celu zwykłe zasady dotyczące granatów itp., które nie trafiły celu.

Broń	Strzały	SZS	Modyf. zasięgu	Obrażenia
Pistolet plazmowy	1	1	10	3k8

Śmieciobroń

Zużycie: 2 UP/strzał

Amunicja drogo kosztuje na pustkowiach, więc zdolni śmieciarze nauczyli się wytwarzać ją samemu.

Śmieciobroń ma postać dużego plecaka z podłączoną do niego rurą kolektora magnetycznego. Całość działa na zasadzie gigantycznego odkurzacza, z tą różnicą, iż reaguje tylko na metal. Urządzenie wytwarza potężne magnetyczne impulsy, które wysysają wszelki metalowy śmietnik znajdujący się kilka cali od rury. Owa rura ma przekrój o średnicy około 6 cali, wpadają do niej więc tylko mniejsze przedmioty, ważące jednocześnie maksymalnie 3 funty.

Wessany do rury metalowy złom trafia do zsypni na szczycie plecaka, a następnie spada do miniaturowego elektrycznego pieca, w którym przerabiany jest na identyczne kawałki. Te kawałki lądują wreszcie w magazynku na amunicję, gdzie pozostają aż do wystrzelenia.

W drugiej, mniejszej rurze odbywa się proces wręcz przeciwny. W niej magnetyczny impuls wykorzystywany jest do tego, by wypełniać powietrze deszczem zabójczych, ostrych kawałków metalu. Podobny efekt może mieć wystrzał ze strzelby.

Używanie śmieciobroni wymaga specjalności w umiejętności *strzelanie*. W trakcie walki otrzymuje ona modyfikator +2 do trafienia, a to z racji tego, iż wystrzał ma dość duże pole rażenia. A ponieważ rurę opuszcza silny i pokaźny strumień pocisków, obrażenia nie maleją wraz z odległością od strzelającego, jak ma to miejsce w przypadku strzelb.

Zsypnia w plecaku może pomieścić złom na maksymalnie 30 strzałów. Jeżeli w okolicy miejsca walki jest wystarczająco dużo metalowego śmiecia (jak zwykle decyduje Szeryf), „amunicję” można uzupełnić bardzo szybko. Poświęcenie akcji na wysanie złomu pozwala zdobyć materiał na 1k6 strzałów, aczkolwiek kosztuje 1 UP mocy. Można korzystać z magnetycznego kolektora jednocześnie strzelając, ale to powoduje modyfikator -4 do trafienia, gdyż w normalnych warunkach zasysanie wymaga użycia dwóch rąk.

Do zsypni można się dostać, unosząc „wieko” plecaka. Wtedy można też naładować do środka złom zbyt duży, by zmieścił się w tubie. Oczywiście nie polecamy robić czegoś takiego w trakcie walki.

Broń	Strzały	SZS	Modyf. zasięgu	Obrażenia
Śmieciobroń	1	3	10	3k10

Ogólne modyfikatory

Zebrane na tej stronie modyfikatory mogą dotyczyć kilku mocy. Póki co znaczna ich część da się zastosować jedynie do kilku opisanych w tym rozdziale mocy. Niemniej to lada moment się zmieni, kiedy na rynek trafi więcej informacji dotyczących śmieciarzy w świecie **Piekła na Ziemi**.

Obszar działania

Ten moduł sprawia, że moc działa na większym obszarze niż w jednym punkcie. Najczęściej stosuje się go w broni wszelkiego rodzaju. Każda broń, której użycie powoduje wybuch, musi posiadać ten moduł. Oczywiście dotyczy on tylko podstawowego promienia eksplozji.

Obszar działania w postaci stożka stosuje się w broni takiej, jak choćby miotacz ognia. W tabelce podajemy maksymalny zasięg broni, który należy stosować zamiast zwykłego zasięgu czy modyfikatora zasięgu. (W tym przypadku nie ma żadnych kar bez względu na zasięg). 30-stopniowy stożek ma szerokość równą połowie swej długości.

Obszar koła

Promień	Modyfikator
1 jard	+10%
5 jardów	+20%
10 jardów	+30%
15 jardów	+40%
20 jardów	+50%

30-stopniowy stożek

Zasięg	Modyfikator
1 jard	+5%
5 jardów	+10%
10 jardów	+15%
15 jardów	+20%
20 jardów	+25%

Tempo

Ten moduł stosuje się w pojazdach i innych poruszających się urządzeniach. Nieruchome sprzęty (posiadające Tempo 0) nie muszą zwracać sobie gitary tymi modyfikatorami.

Tempo

Tempo	Modyfikator
5 mil/godzinę	+10%
10 mil/godzinę	+25%
20 mil/godzinę	+50%
40 mil/godzinę	+75%
80 mil/godzinę	+100%
160 mil/godzinę	+125%
320 mil/godzinę	+150%
640 mil/godzinę	+200%
1 Mach	+225%
2 Machy	+250%

Zasięg

Moduł zasięgu dotyczy mocy, które mogą działać na dużą odległość (a więc latarki czy radar). Uwaga: tego modyfikatora nie stosuje się do broni. Ma ona swój modyfikator zasięgu, o którym dowiesz się za chwilę.

Zasięg

Zasięg	Modyfikator
Dotyk	-10%
1 jard	+5%
5 jardów	+10%
10 jardów	+25%
25 jardów	+50%
50 jardów	+75%
100 jardów	+100%
250 jardów	+125%
500 jardów	+150%
1000 jardów	+175%
1 mila	+200%
5 mil	+225%
10 mil	+250%
25 mil	+275%
50 mil	+300%
100 mil	+325%

Modyfikator zasięgu

Ten moduł zwiększa bazowy modyfikator zasięgu broni. Oręż do walki wręcz, którym nie można rzucić, również posiada modyfikator zasięgu – równy 0.

Modyfikator zasięgu

Zwiększenie o	Modyfikator
5	0%
10	+10%
15	+20%
20	+30%
50	+100%
100	+200%

Rozmiar

Koszt wielu mocy zależy od wielkości urządzenia lub przedmiotu, z którym sprzętu się używa. A większe rzeczy są droższe.

Rozmiar

Wielkość	Modyfikator
Piłka baseballowa	-25%
Pies	-10%
Człowiek	0%
Motocykl	+10%
Samochód	+25%
Autobus/czołg	+50%
Myśliwiec	+100%
Samolot pasażerski	+200%
Tankowiec	+300%

Szybkość

Ten moduł wpływa na szybkość, z jaką można urządzenia używać w trakcie walki (innymi słowy: ile akcji potrzeba na jego użycie).

Szybkość

Szybkość	Modyfikator
Natychmiast	+50%
1	+20%
2	+10%
3+	0%





Rozdział dziewiąty: Psychoni



Światowe rządy wiele się nauczyły, prowadząc długie i niebezpieczne badania nad Pomstą. W Ameryce Pinkertoni i Rangerzy pojmali wiele stworzeń oraz przebadali wielu kanciarzy, a także dowiedzieli się co nieco o świątobliwych, szamanach, Krainie Wiecznych Łowów i szalonej nauce. Te i inne agencje światowe poszukiwały sposobu na bezpośrednie korzystanie z wszelkich mocy, z którymi miały do czynienia. A wszystko po to, by stworzyć superżołnierza.

Magia świątobliwych okazała się nieprzydatna, gdyż woleli oni leczyć niż niszczyć. A to wojskowym w ogóle nie pasowało.

Kanciarze z większą chęcią wykorzystywali niszczyielskie moce, ale korzystali przy tym z „pomocy” szalonych manitou, co często prowadziło do spektakularnych niespodzianek.

Rozwiązanie problemu znaleziono dzięki badaniom azjatyckich mnichów i znawców sztuki walki. Ci ludzie potrafili korzystać bezpośrednio z mocy Krainy Wiecznych Łowów. Nie brały w tym udziału ani manitou, ani bóstwa. Ich moc przepływała bezpośrednio przez ich psyche, a kształtował ją umysłowy trening.

Zarówno Stany Zjednoczone Ameryki, jak i Amerykańska Konfederacja wyszkoliły w tych technikach kilku „ochotników”, którzy trafili na fronty I wojny światowej. Słynny sierżant York był właśnie psychonem. Jeśli wierzyć dokumentom, własnoręcznie wziął w niewolę setkę Niemców. Cóż, tak rząd, jak i sam sierżant zachowali w sekrecie fakt, że żołnierz wykorzystał moce swego umysłu, by „wyglądać” jak cała kompania.

Później ludzie podobni sierżantowi Yorkowi byli wnikliwie badani i testowani. Przeprowadzano również sekcje zwłok – pośmiertnie,

w większości wypadków. Do czasów II wojny światowej psychoni służyli jako szpiegzy i komandosi. Na pole walki trafiali zwykle żółtdzioby, którzy w ogniu starć rozwijali swe moce. Niewielu przeżyło wojnę i podzieliło się wiedzą. Ci nieliczni trafili do ściśle tajnych baz na całym świecie, gdzie udoskonalali stare moce i opracowywali nowe.

Po wojnie wybuchały liczne małe konflikty, które dobrze służyły rozwojowi psychonów. A zimna wojna okazała się dla nich doskonałym środowiskiem. Tysiące rekrutów przechodziło pięcio- i dziesięcioletnie szkolenia, ocierając się o wojnę. Infiltrowali oni bazy, kradli informacje i zabijali przywódców. Najśłynniejszy incydent z udziałem psychonów miał miejsce w roku 2016. Udający jedną z wielu kochanek prezydenta Stanów Zjednoczonych terrorysta dostał się do Gabinetu Ovalnego, gdzie – zrzuciwszy iluzję – w spokoju „złowił kilka grubych ryb”.

Następne 20 lat to czasy coraz brutalniejszych wojen, w których używano coraz większych spluw. Wyposażone w broń laserową satelity były na tyle dokładne, by bez problemu wypalić wybranej osobie przyszcza na dupie. Sterowane pociski mogły przelecieć labiryntem korytarzy i rozwalić kryjącego się w piwnicach budynku szczura. Poduszkoczołgi zaś były w stanie przelecieć ocean, rozpiąć kilka rzeczy i najechać państwo – i to zanim CNN przerwałoby wirtualny show Larry’ego Kinga, by nadać wiadomości z ostatniej chwili.

Wojsko wciąż utrzymywało kadrę najlepszych psychonów do czarnej roboty, ale młodzi rekruci kosztowali drogo, które generałowie woleli wydawać na kolejne poduszkoczołgi.



Układ Odległy

Ostatni rozdział w historii psychonów napisano na zupełnie innej planecie. W roku 2044 firma Hellstromme Industries otworzyła Tunel w przestrzeni. Były to drzwi prowadzące z Układu Słonecznego do zupełnie innego systemu, który sam Hellstromme nazwał Odległym – Faraway.

Wkrótce po otwarciu Tunelu wysłano sondy, które odkryły nadającą się do zamieszkania planetę – Banshee. Na tym ciele niebieskim żyli już jednak obcy nazwani anouk. Komandosi Hellstromme'a zabili kilkuset tubylców, zanim odkryto, że są oni przyjaźnie nastawieni do ludzi.

Wpierw na Banshee zbudowano tylko kilka baz naukowych. Jednakże w ciągu zaledwie dziesięciu lat odkryto na planecie złoża upiorytu i innych cennych rud metali. Ludzkość pośpieszyła do Układu Odległego.

Przez 30 lat ludzie koloniści żyli i pracowali tuż obok anouków, powoli wydzierając Banshee jej bogactwa. Tak jak przed wiekami w wojnach z Indianami Ameryki Północnej, konflikty między gatunkami były krótkie i brutalne, podpisywano „pokojuwe traktaty” i inne umowy, które obie strony łamały w kilka lat po ich zawarciu.

Odległa Wojna

W owym czasie wybuchło kilka większych konfliktów, podczas których anoukowie szczerze znienawidzili gości o niezdrowo białej skórze.

Koloniści, którzy wyruszyli do Układu Odległego, byli – z definicji – najchciwszymi z ludzi. Towarzyszyła im zaś zbyt niewielka grupa stróżów porządku publicznego, by utrzymać wszystkich w ryzach.

W roku 2074, po serii nieszczęśliwych i brutalnych incydentów, koalicja zbuntowanych ludzi i anouków zaatakowała rozrzucone po powierzchni planety kolonie, próbując przepędzić ich mieszkańców. Rebelianci nie byli do końca przekonani, czy obcy powinni brać udział w tej walce. Przeważali wśród nich piraci, terroryści i reszta uwięzionych na Banshee kolonistów, którzy z takiego czy innego powodu stracili pracę. Cała ta banda po prostu chciała bogactw planety dla siebie.

Anoukowie oczywiście nie przejmowali się swymi ludzkimi sprzymierzeńcami. Nie byli jednak głupcami i nie odrzucili pomocy ze strony dobrze uzbrojonych kolonistów.

Posiłki docierały na Banshee bardzo powoli, gdyż koloniści w Układzie Odległym tak wymieszali się ze sobą, że żaden naród Ziemi nie czuł za nich odpowiedzialności. Dlatego też Narody Zjednoczone poprosiły o zgodę na wkroczenie do akcji.

Generał Warfield

Zbuntowanych ludzi i anouków odparły siły dowodzone przez surowego generała dywizji, Paula „Mordercy” Warfielda, żołnierza piechoty morskiej Stanów Zjednoczonych przy siłach Narodów Zjednoczonych. Warfield – analizując zaistniałą sytuację – uznał, że w obliczu tak prostego przeciwnika nie trzeba zbyt wielkiego



wysiłku. Zarządził prostą taktykę; naloty dywanowe zniszczyły miasta anouków, poduszkoczołgi zmiotły z powierzchni Banshee ciężką kawalerię obcych, a na większe zgromadzenia rebelianckich sił spadł deszcz pocisków artyleryjskich.

I wtedy pojawili się chudawcy. Wszyscy ludzie wiedzieli, że anoukowie wykorzystują magię życia w prostych, codziennych pracach, ale nikt nie przypuszczał, iż można jej użyć także w walce. Chudawcy zaś różnili się od swych pobratymców. Nagle na powierzchni planety pojawiły się dziesiątki tych tajemniczych, wiekowych czarowników. Wykorzystali oni moc kontrolowania umysłów, przejęli ciała oficerów i sprawili, że ci roznieśli w pył własne oddziały. Nakłonili również pilotów, by wbijali się bombowcami w zbocza gór oraz wywoływali krwawe zamieszki wśród kolonistów. Inni Chudawcy stworzyli oddziały uderzeniowe – zniszczyli kluczowe budowle obronne ludzi, a to dzięki potężnej energii, czerpanej z sił życiowych więźniów i niewolników.

Psychoni wchodzą na scenę

Warfield postanowił ogień zwalczać ogniem. Poprosił członków Narodów Zjednoczonych o dostarczenie mu psychonów – i otrzymał ich wsparcie. Na służbę do Układu Odległego wysłano ponad 1000 młodych rekrutów, którzy na Ziemi nie mieli zajęcia. Weszli oni w skład tak zwanego Legionu Psychonów Narodów Zjednoczonych, który wszyscy nazywali w skrócie po prostu Legionem.

Legion podzielono na liczące 20 żołnierzy oddziały, którym nadano numery. Niemniej oddziały te rozpoznawano poprzez ich przezwiska i symbole – zwykle znajdujące się na metalowych zapęciach mundurów.

Oddziały zajęły pozycję na Banshee, a nawet na jej orbicie. Miały za zadanie chronić kolonistów, wypłenić ludzkich sympatyków anouków i – co najważniejsze – obronić żołnierzy Warfielda przed chudawcami.

Legion poznał moce chudawców w ogniu walki. Anoukowie nie mieli nic przeciwko wysłaniu setek wojowników na pewną śmierć tylko po to, by ochronili oni czarowników atakujących zza ich szeregów. Psychoni doświadczyli takiego okrucieństwa – i sami musieli się dopuszczać straszliwych czynów – że do dnia dzisiejszego wielu ocalałych weteranów niechętnie patrzy w przeszłość.

W wyczerpujących bitwach zrodzili się utalentowani psychoni, którzy byli zdolni oprzeć się mocy chudawców. Do roku 2076 rebelianci zostali zmuszeni do ukrycia się we wzgórzach, lasach i kanionach Banshee.

Kampania Czerwona Rzeka

Jednym z rebeliantów, którego ścigał Legion, była wojownicza Kreech z Kanionu Czerwonej Rzeki, jak to miejsce nazwali ludzie. Wysłani w poszukiwaniu partyzantów żołnierze piechoty pozabijali się nawzajem – chudawcy opanowali

ich umysły i doprowadzili dowódców do szaleństwa. Żołnierze zdetonowali swoje uzbrojenie.

Warfield odpowiedział użyciem psychonów. Żołnierzy pierwszego wysłanego do doliny oddziału znaleziono wiszących na drzewach i obdartych ze skóry. Drugą i trzecią jednostkę spotkał jeszcze gorszy los.

Poniżony generał Warfield zebrał cały Legion i rzucił go na błotnistą ziemię zwaną Czerwoną Rzeką. Psychoni przeszli przez obozy wroga, sięgając zniszczenie i poszukując Kreech oraz jej chudawców. Niestety, znaleźli tylko nieuzbrojone i niewinne osoby, złapane pomiędzy dwie wrogie siły. Na nieszczęście dla Legionu pośród tych „niewinnych” kryli się sabotażyści i szpiegdy. Lokalizacja wroga pozostała tajemnicą. A Legion raz jeszcze użył swej przytłaczającej potęgi wobec nie tego przeciwnika, co trzeba.

Koniec końców, brutalna taktyka okazała się skuteczna, choć co najmniej bezlitosna. Legion osaczył chudawców, Kreech i garstkę ocalałych rebeliantów na szczycie wzgórza, w fortecy zwanej Zamkową Skałą. W ostatnim, decydującym starciu wzięli udział nie tylko psychoni i chudawcy, ale również setka fanatycznych ludzi i zbuntowanych obcych, którzy nie chcieli się poddać. Kreech i jej podwładni zostali wycięci w pień, zabierając ze sobą wielu legionistów i tysiące wspierających ich żołnierzy.

Większość psychonów nie rozmawia o kampanii Czerwona Rzeka, ani o tym, co się w jej trakcie zdarzyło.

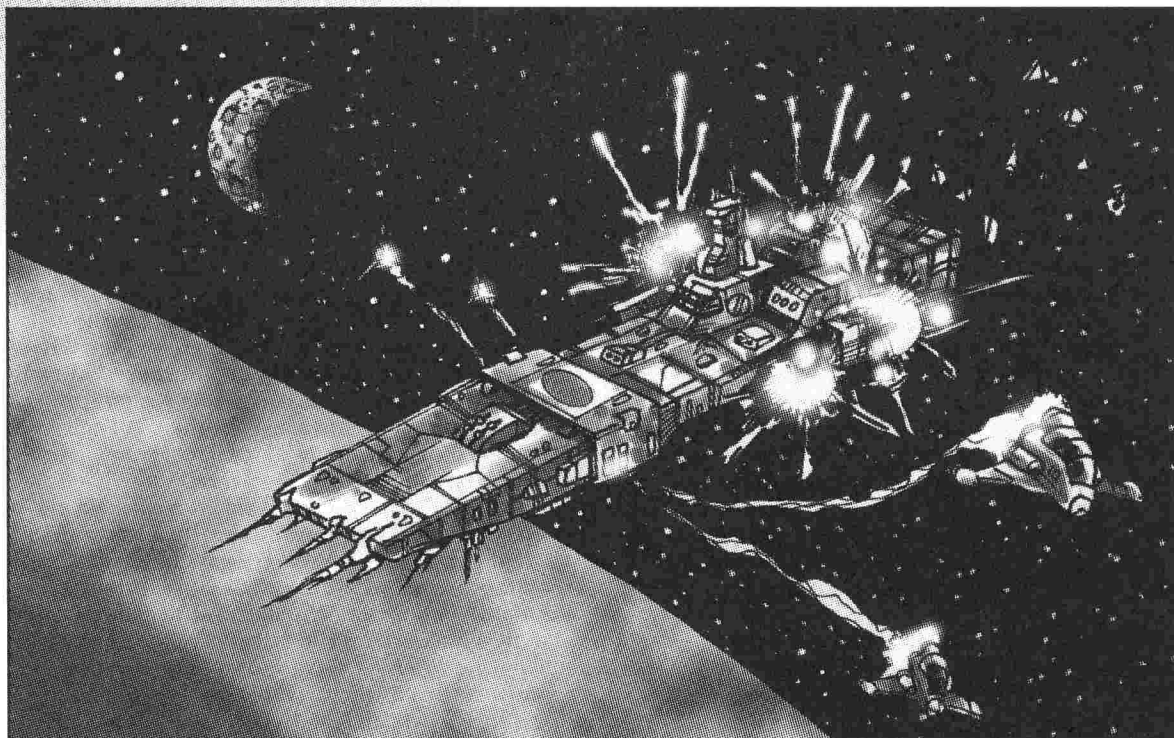
Exodus

Kiedy na Ziemi w roku 2078 wybuchła Wojna Ostateczna, morale żołnierzy stacjonujących w Układzie Odległym było bardzo niskie. Rządy wpierw wezwały z powrotem konwencjonalne siły, a więc czołgi, samoloty, artylerię i piechotę. Dopiero kilka miesięcy później zarządzono odwrót komandosów. W układzie pozostał więc jedynie Legion, który miał odpierać siły rebeliantów – przepełnione entuzjazmem na wieść o wycofaniu się sił Narodów Zjednoczonych i budzące się po klęsce Czerwonej Rzeki.

Miesiące mijały powoli. Każdy dzień zmuszał legionistów do dokonywania coraz bardziej rozpaczliwych i zarazem brutalnych czynów. Tylko tak mogli przetrwać w otaczającej ich próżni. Wreszcie rządy na Ziemi wezwały również psychonów. Rozpoczął się przedziwny exodus. Pozostali w układzie koloniści musieli sami odpierać ataki wściekłych anouków i ludzkich zdrajców.

„Jedność”

Psychoni zebrali się w kosmicznej stacji Narodów Zjednoczonych, a potem wsiedli na ogromny



statek transportowy „Jedność”. W drodze do domu wspominali przeszłość. Ponieważ w czasie walk musieli polegać na sobie jak żadni inni ludzie wcześniej, złożyli przyrzeczenie, że nigdy członkowie tego samego oddziału świadomie nie uczynią sobie krzywdy, bez względu na narodowość. Była to głupia przysięga i niewątpliwie wielu legionistów potem jej żałowało. Niemniej większość psychonów trzymało się jej.

„Jedność” weszła na orbitę okołoziemską 23 listopada 2082 roku. Konsternację wywołał fakt, że z powierzchni planety nie otrzymano żadnej odpowiedzi. Cóż, świat, który legionieści opuścili przed laty, już nie istniał. Apokalipsa miała miejsce w czasie, kiedy przenosili się oni z Układu Odległego do Słonecznego.

Nagle na „Jedność” spadła katastrofa. Coś przeszło przez Tunel wraz ze statkiem. Podróżujący „Jednością” cywile mówili później, że coś straszego niszczyło statek. Niektórzy psychoni pozostali na pokładzie. Reszta zajęła miejsca w kapsułach ratunkowych i zaprogramowała miejsce lądowania – port kosmiczny Narodów Zjednoczonych, Houston, Teksas.

Mieli już wtedy cień świadomości, jak wygląda Ziemia. Ponurzy weterani życzyli towarzyszom szczęścia i ruszyli na spustoszony świat, by odkryć, jak niewiele pozostało wśród ruin.

doświadczenia niż ich towarzysze. Najpierw robili to, do czego ich szkolono – byli komandosami, sabotażystami i zabójcami.

Pod koniec wojny, w ostatnich jej miesiącach, zdesperowani generałowie rzucali ich w ogień przegranych bitew, licząc na choćby chwilowe zwycięstwo lub pragnąc utrzymać jakiś nic nie znaczący kawałek ziemi. Choć moce psychonów były ogromne, ich życie trwoniono w bezsensowny sposób. Na polu walki umiejętności infiltrowania i prowadzenia działań wywrotowych nie mogły się równać karabinom maszynowym, naprowadzanym laserowo bombom czy jednostkom poduszkioczołgów. Nawet moc opętywania umysłów na nic się zdawała w starciu z bezrozumnymi robotami wojennymi przemierzającymi pola bitew.

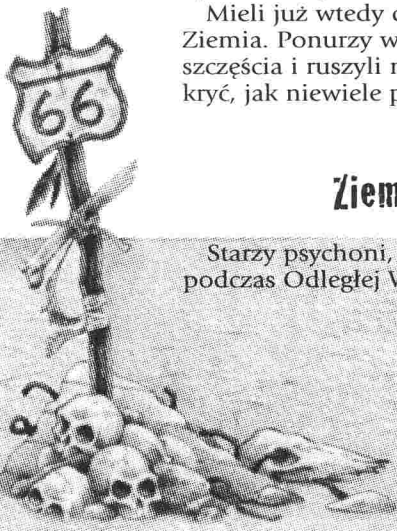
Niewielu psychonów przetrwało wojnę, a jeszcze mniejsza garstka dożyła 2094 roku. Nieliczni „ziemscy psychoni”, którzy przemierzają Spustoszony Zachód, są już starzy, ale bardzo doświadczeni i niezwykle potężni. Nie przejmują się swymi młodszymi towarzyszami „z gwiazd”, którzy doświadczyli tylko „łatwych” walk z bandą dzikusów”.

Odgrywanie psychona

Psychoni skupiają mentalną energię i wykorzystują ją do wywoływania efektów telekinetycznych lub wpływania na umysły. Ich moce nie są tak różnorodne jak czary prawdziwych magów

Ziemscy psychoni

Starzy psychoni, którzy pozostali na Ziemi podczas Odległej Wojny, mieli zupełnie inne





z przeszłości, choćby kanciarzy. Niemniej nie muszą się oni ścierać z cwanyimi manitou.

Psychoni mogą wykorzystywać telekinezę do zmieniania rzeczy na poziomie molekularnym, choć jest to bardzo trudne. Potrafią leczyć rany, modyfikować kształty przedmiotów i tak dalej. Wymaga to jednak poświęcenia dużej ilości czasu i znacznej energii. Psychoni są również mistrzami w manipulowaniu umysłami. Potrafią ogłupiać i omamiać, tworzyć iluzje, a nawet kontrolować wolę ludzi.

Żadna z tych mocy nie przychodzi łatwo. Nadnaturalna energia ma taką siłę, że wypala włosy psychonów, a nawet jest w stanie wysmażyć im mózgi. Trzeba lat szkolenia i ogromnej dyscypliny, by poradzić sobie z taką mocą. Ba, nawet doświadczony psychon nie korzysta ze swych zdolności pochopnie.

Zaatakowany przez hordę mutantów psychon najpierw będzie walić z karabinu maszynowego, a dopiero potem sięgnie po *Umysłowy wybuch*. Jeśli będzie musiał się ukryć przed owymi mutantami, wczłoga się pod zardzewiałą blachę zanim użyje mocy *Kameleon*. Zdaj sobie z tego sprawę, gdy zapragniesz wcielić się w postać psychona. Wiedz, że nadnaturalne moce mogą szybko wyssać energię z Twego bohatera. Korzystaj więc z nich mądrze.

Przeszłość

Twój bohater to psychon, który odbył służbę w Układzie Odległym. Ziemscy przedstawiciele tej kasty wojowników są sukinkotami, o których opowiemy później, w innej części tej książki.

Twoja postać przeszła szkolenie w jednym z rządowych ośrodków. Zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i w Konfederacji psychoński trening trwał pięć lat. A to oznacza, że Twój bohater ma co najmniej 35 lat.

Na Spustoszonym Zachodzie można też spotkać wielu psychonów z innych krajów, którzy zostali uwięzieni w Ameryce Północnej, kiedy promy z „Jedności” wylądowały w Houston. Większość z nich próbuje dostać się z powrotem w rodzinne strony, lecz znaczna część zdaje sobie sprawę, że tam sprawy nie mają się wiele lepiej niż tu – i dlatego decydują się zostać na Spustoszonym Zachodzie.

Nastawienie

Ogromna większość psychonów, którzy odbyli służbę w Układzie Odległym, spędziła trudne chwile na Banshee. Dlatego też wielu – choć nie jest to zasada – posiada zawadę nietolerancja względem wszelkiej władzy, a w szczególności względem wojskowych zwierzchników. Największą nienawiść czują do generała Throckmorta.

Większość psychonów dochowuje również przyrzeczenia i nie krzywdzi członków swego starego oddziału. Ta zawała do przysięga warta punkt podczas kreacji postaci.

Moce psychonów

Psychoni nazywają korzystanie ze swych nadnaturalnych zdolności „wywalaniem”. Moce zaś zdobywają ciężką pracą i równie trudną praktyką. Wykorzystują też nową umiejętność zwaną *wywalaniem* (powiązaną z cechą *Wiedza*). Twój psychon musi mieć *wywalanie* na poziomie co najmniej 3.

Niektóre z nadnaturalnych zdolności opierają się na cesze *Duch*, jednak to umiejętność i trening pozwalają kontrolować mistyczną energię, która przepływa przez tyłe głowy psychonów.

Wyczerpanie

Wszystkie nadnaturalne zdolności powodują Wyczerpanie, reprezentujące stres i zmęczenie umysłu korzystającego z mocy. W rozdziale drugim powiedzieliśmy Ci, jak ustala się maksymalną wartość tej cechy drugorzędnej. Dla przypomnienia – gdybyś jednak miał dziury w pamięci – Wyczerpanie jest równe rodzajowi kostki *Wigoru*.

Każda moc ma przyporządkowany koszt – właśnie Wyczerpanie – i udane jej użycie powoduje takie Wyczerpanie. Najłatwiej je kontrolować, przesuwając spinacz do papieru wzdłuż skali na karcie postaci – jest tam takie specjalne miejsce.

Kiedy Wyczerpanie psychona osiągnie punkt graniczny (czyli maksymalne Wyczerpanie), nie może on dłużej korzystać ze swych mocy.

Odzyskiwanie Wyczerpania

Punkty Wyczerpania odzyskuje się podczas odpoczynku i medytacji. Każda godzina poświęcona na te czynności oznacza regenerację jednego punktu. W trakcie odpoczynku nie można wysilać ani ciała, ani umysłu.

Wywalanie

Kiedy psychon chce skorzystać z mocy, deklaruje tę czynność i wykonuje test *wywalania*. Pozytywny wynik oznacza otrzymanie Wyczerpania plus zadziałanie mocy – zgodnie z jej opisem, oczywiście. Jeśli przy korzystaniu z nadnaturalnej zdolności Wyczerpanie przekroczyłoby punkt graniczny, moc nie zadziała, a psychon nie otrzyma żadnego Wyczerpania.

Wszelka nadnaturalna energia pochodzi z Krainy Wiecznych Łowów. Choć psychoni opracowali metodę korzystania z niej, czasem coś może się potoczyć nie po ich myśli.

Jeżeli test *wywalania* zakończy się niefartem, przez mózg psychona nagle przepłynie zbyt dużo energii, powodując obrażenia w czerep. Sze-ryf powie, jak bardzo cierpi Twój bohater.





Nauka nowych mocy

Przed Wielkim Wybuchem psychoni uczyli się mocy w finansowanych przez rządy akademiach. Mieli nauczycieli, specjalne urządzenia i pomoc na wypadek, gdyby coś poszło nie tak – i by dwa razy nie popełniać tych samych błędów.

Twój psychon uczęszczał do takowej akademii, dlatego też rozpoczyna grę z jedną mocą na każdym poziomie wywalania. Jeśli ma tę umiejętność na poziomie 5 (takim poziomem cieszy się większość dobrze wyszkolonych psychonów), posiada pięć nadnaturalnych zdolności.

Kiedy jednak bomby wybuchły, wszystko się zmieniło. I nic nie jest już tak łatwe jak przedtem. Dziś psychoni odkrywają nowe moce tylko dzięki koncentracji, doświadczeniom i praktyce – oraz dzięki ogromnemu wysiłkowi.

Koszt nauczania się nowej mocy wynosi 5 punktów nagrody. Zapłaciwszy taką cenę, psychon może wywalać.

Nauczenie się nowej mocy nie zajmuje zbyt wiele czasu – ledwie kilka minut, najwyżej dni. Bohater może zdobywać nowe zdolności tylko między sesjami (tak jak w przypadku zwykłych umiejętności). Jeśli zaś chodzi o inne sprawy, to ogranicza go jedynie liczba posiadanych punktów nagrody.

chudawców. Obcy czarownicy potrafili przekraczać granice narzucane im przez ciała i umysły (reprezentowane przez Wyczerpanie), a wielu legionistów nauczyło się naśladować ten efekt. Mówiąc w skrócie, potrafią oni czerpać życiową energię z własnych ciał i używać jej tak, jak energii pochodzącej z Krainy Wiecznych Łowów.

Psychon może zakupić przewagę hart ducha, kosztującą 1 punkt. Dostępna jest ona jedynie bohaterom obdarzonym *mistyczną przeszłością*: psychon, którzy mieli kontakt z chudawcami z Układu Odległego lub zdobyli ją dzięki pomocy kogoś, kto tam był.

A tak cała sprawa działa. Psychon może korzystać z mocy, dopóki Wyczerpanie nie przekroczy podwojonej wartości. Kiedy jednak przekroczy ono punkt graniczny, traci pewną ilość Tchu oraz musi przejść zwykły (5) test *Wigoru* w tej samej akcji oraz w każdej jego pierwszej akcji w kolejnych rundach (jeśli nie toczy się walka, test należy wykonywać co 5 minut). Nieudany test oznacza utratę 1k20 Tchu. Niefart w teście *wywalania* przy jednoczesnym wykorzystaniu hartu ducha (Wyczerpanie przekroczyło punkt graniczny) oznacza, że użycie mocy zakończyło się niepowodzeniem, a psychon otrzymuje normalne obrażenia, dodatkowo tracąc permanentnie punkt Wyczerpania.

Hart ducha

Psychoni odbywający służbę w Układzie Odległym dostali kosztowną, acz cenną lekcję od

Mocy

Na kilku najbliższych stronach znajdziesz opis dostępnych psychonom mocy. Teraz zaś otrzymasz

kilka słów wyjaśnienia, co oznacza ten śmietnik na początku każdego opisu.

PT to poziom trudności, który psychon musi pokonać, aby moc zadziałała. „Test przeciwny” oznacza, że musi on porównać wynik rzutu z rezultatem przeciwnika. Pamiętaj, że wtedy minimalny PT jest równy 5. Kiepski wynik rzutu na **wywalanie** zawsze oznacza nieudany test, nawet jeśli przeciwnikowi poszło gorzej.

Wyczerpanie to koszt użycia mocy, czyli ilość stresu, jaki odczuwa psychon. Bohater nie otrzymuje Wyczerpania, jeśli test **wywalania** mu się nie powiedzie.

Szybkość to liczba akcji lub czas potrzebny do skorzystania z mocy.

Czas trwania określa z kolei, jak długo utrzymuje się efekt mocy. Jeśli nadnaturalna zdolność działa rundę, to jej efekt pozostaje aż do początku następnej rundy, bez względu na to, w którym momencie została ona „uruchomiona”. Słowo „koncentracja” oznacza, że moc działa, dopóki psychon się nie rozprasza, czyli nie wykonuje innych akcji niż proste (tylko chodzi lub mówi). Podana tu liczba oznacza, że psychon może poświęcić tyle Wyczerpania na rundę (lub inną jednostkę czasu), by efekt dalej się utrzymywał.

Zasięg zaś to maksymalny dystans, na jaki można użyć mocy. Jeśli nie napisano inaczej, ofiara wywalania musi się znajdować w polu widzenia psychona.

Ciałożrost

PT: specjalny

Wyczerpanie: specjalne

Szybkość: specjalna

Czas trwania: trwale

Zasięg: własna osoba

Obdarzony tą mocą psychon może dostać cęgi i dalej działać. **Ciałożrost** umożliwia bowiem leczenie najgorszych ran – nawet kiedy jakiś rzeźnik zacznie kroić bohatera na kawałki.

Ciałożrost to ekstremalny przykład tego, jak umysł może zatriumfować nad materią. Korzystający z mocy psychon siada i „wsluchuje się” w ból dochodzący z konkretnego miejsca. Następnie popędza metabolizm, przyspiesza krzepnięcie krwi, pomaga białym ciałkom pokonać infekcję i zmusza ciało do zrośnięcia się. Cała operacja wymaga absolutnej synchronizacji umysłu z ciałem, więc psychon może używać tej mocy tylko na sobie.

PT, Wyczerpanie i wymagany czas potrzebny na pozbycie się ran podano w pobliskiej tabelce. Każdy sukces i przebicie zmniejsza poziom ran w danym obszarze o jeden. Dla każdej części ciała, która jest poddawana **Ciałożrostowi**, należy wykonać oddzielny test i poświęcić niezależnie Wyczerpanie. Niefart w próbie uleczenia okaleczonej kończyny oznacza permanentną ranę.

Trzeba zauważyć, że w przeciwieństwie do większości uzdrowicieli, psychon nie może tą mocą uleczyć Tchu.

Warto też pamiętać, że psychon leczy się mocą umysłu, nie używając rąk. Może więc zdrowieć nawet związany czy w inny sposób ograniczony.

Ponadto **Ciałożrost** nie pomaga pozbyć się z ciała trucizn, leczyć chorób czy błyszczycy. To zadanie dla **Oczyszczenia**.

Ciałożrost

Poziom ran	PT	Wyczerpanie	Czas
Lekka	5	1	minuta
Poważna	7	2	5 minut
Ciężka	9	3	15 minut
Krytyczna	11	4	30 minut
Okaleczenie	13	5	godzina



Rosey to ponura weteranka walk w Układzie Odległym, która popełniła fatalny w skutkach błąd i zaoferowała się chronić karawanę. Jak łatwo się domyślić, na transport napadły mutanciaki. W walce z nimi psychonka zaliczyła niemiłe dziabnięcie w brzuch.

Rosey otrzymała ciężką ranę w korpus, musi więc w teście **wywalania** uzyskać co najmniej „9”. Psychonka medytuje kwadrans, a następnie gracz rzuca kostkami. Wypada „15”. Sukces i jedno przebicie! Poziom rany spada o dwa – do lekkiej. Cała operacja kosztowała 3 punkty Wyczerpania.

Cisza

PT: 5

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 1

Czas trwania: 10 minut/punkt Wyczerpania

Zasięg: własna osoba

Komandosi, zabójcy i sabotażyści kryją się jak mogą z jednego prostego powodu – rządy państw zawsze wykonywały egzekucję na tego rodzaju osobnikach, jeśli tylko udało się ich pojąć. Nie trzeba chyba mówić, że psychoni szybko nauczyli się świetnie ukrywać (co załatwia moc **Kameleon**) i skradać. Problemy zaczynały się jednak wtedy, kiedy docierali do celu. A wtedy musieli zwykle dokonać czegoś, co robiło głośne BUM. I tak narodził się pomysł **Ciszy**.

Jak łatwo się domyślić, moc tworzy wokół psychona sferę absolutnej ciszy. Może on biegać, krzyczeć, strzelać czy robić cokolwiek innego, co wywołałoby hałas – w całkowitej ciszy. Kiedy psychon **skrada się**, nasłuchujący przeciwnik nie ma szans na wykrycie go. Jeśli zaś ma on szansę dostrzec cichego komandosa, moc zapewni **skradającemu się** bonus +4 do testu umiejętności.

Psychon może w dowolnym momencie zakończyć działanie mocy, dzięki czemu zawsze zdąży zawołać o pomoc – jeśli ta ma szansę nadejść...

Czytanie z umysłu

PT: test przeciwny (wywalanie kontra **Spyt**)

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 2

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: 100 jardów/poziom wywalania

Wpierw psychoni byli zwykłymi szpiegami; potem jednak ich „mentorzy” zorientowali się, że świetnie nadają się oni również na zabójców. Wtedy też narodził się pomysł mocy *Czytanie z umysłu*, będącej pewnego rodzaju mieszkanką jasnosłyszenia i jasnowidzenia.

Psychon musi wpierw stworzyć więź łączącą go z drugą osobą, co robi poprzez dotyk. W tym momencie wykonuje test przeciwny wywalania kontra *Spryt* ofiary. Jeśli rzut zakończy się powodzeniem, psychon dostaje się do umysłu ofiary i może widzieć oraz słyszeć to, co ona – dopóki płaci punkt Wyczerpania na 10 minut.

Postać, której ktoś *Czyta z umysłu*, może się zorientować, że coś jest nie tak, przechodząc ciężki (9) test *Sprytu*; rzut wykonuje się w chwili pierwszego kontaktu i raz na 10 minut. Jeśli któryś z testów się powiedzie, ofiara czuje, że jest obserwowana i podświadomie (lub świadomie, jeżeli wie co nieco o psychonach) próbuje wypędzić intruza z czaszki. Ta operacja z kolei wymaga przeciwnego testu *Sprytu* (nie *Sprytu* kontra wywalanie), który można wykonywać raz na 10 minut.

Kameleon

PT: 9

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 1

Czas trwania: koncentracja

Zasięg: własna osoba

Jeśli widzisz, że nie pokonasz wroga, walcząc z nim twarzą w twarz, ukryj się i rozwał go, skacząc na niego z tyłu. Tak właśnie myślą psychoni, sięgając po tę moc.

Kameleon wpływa na umysł przeciwnika, „modyfikując” obraz psychona. Ta moc nie zalicza się do najłatwiejszych. Psychon musi wszak „połączyć się” z umysłem przeciwnika i rozmyć znajdujący się tam obraz jego osoby. No i upewnić się, że wszystkie szczegóły tej mentalnej iluzji będą odpowiednie. Cała operacja wymaga pełnej koncentracji, więc przez czas trwania *Kameleona* psychon nie może się ruszać, używać innych mocy czy nawet szeptać.

Bohaterowie, którzy nie poszukują aktywnie kameleona, nie mają najmniejszej szansy, by go dostrzec. Z kolei osoby rozglądające się za ukrytym śmiałościem wykonują zwykły test *szukania*, jednak psychon dodaje +6 do swojego testu *skradania*. Kiedy ktoś dostrzeże wreszcie kameleona, nic już nie utrudnia jego postrzegania. Inni zobaczą psychona dopiero wtedy, kiedy pokonają go w przeciwnym teście *szukania* i *skradania* lub gdy przerwie on koncentrację.

Oczyszczenie

PT: specjalny

Wyczerpanie: 3

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: trwale

Zasięg: własna osoba

Tylko psychoni używają leczących mocy do zabijania. Stosują taką starą sztuczkę – zabójczą sztuczkę. Zatruwają napój, a następnie piją go – i to z tej samej butelki, manierki czy innego pojemnika – wraz z niespodziewającą się niczego ofiarą. Potem psychon *Oczyszcza* swe ciało z jadu, a otruty nieszczęśnik zwija się z bólu.

Tak było w dawnych czasach. W roku 2094 psychoni nie mają zbyt wielu zleceń. Owszem, jest wielu ludzi, których należałoby zabić, ale prawdziwe morderstwa zdarzają się nad wyraz rzadko. Dziś za to *Oczyszczenie* ma zupełnie inne zastosowanie. Pozwala wypłenić z ciała choroby, trucizny, promieniowanie i inne paskudztwa, które się w nim zasiedziały.

Psychon może *Oczyszczyć* swój organizm ze wszelkich toksyn, które dostały się do niego maksymalnie 12 godzin wcześniej. Po tym czasie – lub jeśli krew psychona płynęła szybciej niż zwykle – toksyna wywołuje nieodwracalną infekcję, a nasz przyjaciel nie ma po prostu szczęścia.

PT Oczyszczenia organizmu z trucizn, chorób, promieniowania i innych toksyn podajemy w pobliskiej tabelce. W przypadku promieniowania udane użycie mocy oznacza odzyskanie Tchu, którego utratę spowodowało zatrucie promienne (patrz rozdział piąty).

Przypominamy o zasadzie dotyczącej wszystkich chorób – jeśli próba uleczenia ich w sposób nadnaturalny się nie powiedzie, dolegliwość staje się permanentna.



Oczyszczenie

- PT** Toksyna itp.
- 3 przebieżenia, większość trucizn nie powodujących śmierci
 - 5 typowe wirusy
 - 7 większość trucizn pochodzenia naturalnego (np. jad węża), infekcje
 - 9 promieniowanie, przewlekłe infekcje
 - 11 niebezpieczne wirusy (np. ebola czy AIDS)
 - 13 „nadmaturalne” choroby, a więc m.in. skręt kiszek czy dotyk wygłodzenia, tudzież plagi wywołane przez Głód

 Rosey ktoś wraził w bebechy zardzewiały kawał metalu, przez co nabawiła się tężca. Szeryf decyduje, iż jest to przewlekła infekcja, więc psychonka potrzebuje co najmniej „9” w teście *wywalania*, by pozbyć się paskutstwa z organizmu. Jeśli rzut zakończy się niepowodzeniem, infekcji nie da się wyleczyć w żaden nadnaturalny sposób.

Papla

PT: test przeciwny (wywalanie kontra *Duch*)
Wyczerpanie: 2
Szybkość: 5 minut
Czas trwania: 5 minut
Zasięg: 5 jardów

Komandosi rzadko mają czas na przeprowadzenie dogłębnego przesłuchania. A *Papla* pozwala psychonowi wydobyć cenne informacje wprost z umysłu przeciwnika, który nawet się nie zorientuje, że ktoś się do niego dobrał.

Psychon, który zajmie rozmową przeciwnika i użyje tej mocy, może zmusić ofiarę, by powiedziała mu rzeczy, jakie normalnie by zataiła. Co jeszcze lepsze – ofiara pamięta rozmowę, ale nie wie, że coś wyjawiała.

Operacja wymaga udanego testu przeciwnego wywalanie kontra *Duch*. Każdy sukces i przebiecie oznacza dodatkowe informacje, o których decyduje Szeryf.

Pocisk przeciwpancerny

PT: 7
Wyczerpanie: 1 na wartość zbroi
Szybkość: specjalna
Czas trwania: chwilowo
Zasięg: 100 jardów/poziom wywalania

Psychoni raczej nie mieli zajmować się czołgami, ale ich nauczyciele chcieli, by potrafili sobie poradzić i z taką zagwozdką. Dlatego też opracowano tę moc.

Pocisk przeciwpancerny umożliwia psychonom zajęcie się nawet najlepiej opancerzonym celem, choć wymaga nieco czasu i wiąże się z pewnym ryzykiem. Bohater wpierw „sonduje” cel widzialnymi promieniami trzaskającej energii, określając twardość pancerza. Następnie wystrzeliwuje przeciwpancerny (Ppanc) pocisk psychicznej energii, który zajmuje się całą sprawą.

Cel musi mieć pancerz o wartości co najmniej 1 (odpada więc lekka osłona). Szybkość korzystania z *Pocisku przeciwpancernego* jest zaś równa wartości owego pancerza. Na ostatniej akcji (poprzedzonej koncentrowaniem się), psychon wykonuje test *wywalania* o PT mocy i PT trafienia celu; modyfikator zasięgu 20. Bohater dodaje +1 do testu ataku (nie testu *wywalania* dotyczącego zadziałania mocy) za każdą akcję poświęconą „sondowaniu” – aż do maksimum równego wartości pancerza.

Jeśli rzut dla obu PT jest udany, z głowy psychona wystrzeliwuje pocisk energii. Ma on Ppanc równą wartości pancerza celu i zadaje $nk6$ uszkodzeń, gdzie n jest równe wartości pancerza.

Psychon może używać tej mocy do strzałów mierzonych, stosując odpowiedni modyfikator do testu trafienia (nie testu *wywalania* dotyczącego zadziałania mocy).

Podpalenie

PT: 7
Wyczerpanie: 3
Szybkość: 1
Czas trwania: chwilowo
Zasięg: 10 jardów/poziom wywalania

Spalić wszystko – doszczętnie spalić.
 generał Warfield po upadku
 Zamkowej Skały w 2078 roku

Podpalenie to czysta pirokineza – moc rozpalać oraz wpływania na ogień i płomienie. Idealna do pieczenia hot dogów, hamburgerów i wściekłych mutanciaków, którzy zaleźli Ci za skórę.

Podpalenie powołuje do istnienia ognistą kulę o średnicy równej rodzajowi kostki *Ducha* psychona w jardach. Ofiary, które znajdują się w tych płomieniach, otrzymują 2k10 obrażeń, a jeśli dostaną dodatkowo ranę, zaczynają się palić. Płonące osoby otrzymują na początku każdej następnej rundy 2k6 obrażeń, choć Szeryf może zmniejszyć lub zwiększyć ich liczbę, jeśli nieszczęśnicy są bardzo mokrzy lub susi. Informacje o gaszeniu ognia oraz o zadawanych przezeń obrażeniach znajdziesz w rozdziale piątym, w części *Ogień* (str. 103).

Spętanie mózgu

PT: test przeciwny (wywalanie kontra *Duch*)
Wyczerpanie: 1
Szybkość: 1
Czas trwania: chwilowo
Zasięg: 20 jardów/poziom wywalania

Spętanie mózgu łączy kilka umysłów, a następnie je oglupia. Nie jest to szczególnie niebezpieczna moc, choć na taką wygląda. Psychoni zwykle sięgają po nią, by ogłuszyć strażników lub przebiec przez pomieszczenie pełne biedaczysk pozbawionych czasu potrzebnego do sięgnięcia po broń.

Psychon wybiera jedną ofiarę w zasięgu, a następnie wykonuje test *wywalania* przeciwny do *Ducha* ofiary. Zwycięstwo bohatera (rezultat

musi być jednocześnie wyższy od bazowego PT (mocy) oznacza, że osoba o *Spełnionym mózgu* została ogłuszona i musi przejść poważny (7) test *Ducha*, by odzyskać świadomość. Jeśli ofiara jest już ogłuszona, wykonuje test o wyższym PT.

Przebiecie w teście przeciwnym to znak, że psychon natychmiast wykonuje kolejny rzut. Tym razem ofiarą jest osoba znajdująca się niedaleko poprzedniej – w odległości nie większej niż zasięg mocy (20 jardów na poziom *wywalania*). Kolejne przebiecie daje psychonowi prawo do następnego testu. I tak dalej.

Sza

PT: 5

Wyczerpanie: 2

Szybkość: 1

Czas trwania: 10 minut/punkt Wyczerpania

Zasięg: 10 jardów/poziom *wywalania*

Dziś, jak przed laty, mimo wielkich wysiłków psychona, zawsze znajdzie się jakiś szpieg, który odkryje brudne interesy prowadzone przez śmiałka. Co gorsza, zwykle taki osobnik lubi mlaskać ozorem. Na szczęście *Sza* szybko zamyka mordy takim szpiclom.

W odróżnieniu od *Ciszy*, która powołuje do istnienia pole zagłuszające wszelkie dźwięki, *Sza* zamyka usta ofiary i blokuje jej struny głosowe – a to za sprawą impulsów nerwowych wysyłanych z mózgu do szczęk i gardła. Moc uniemożliwia mówienie, chrząkanie, mamrotanie czy wydawanie jakichkolwiek zrozumiałych dźwięków. Jest to niewątpliwie frustrujące. A może być też niebezpieczne, kiedy biedaczysko próbuje odpowiedzieć dowódcy i nie jest w stanie. Ba, nie ma nawet jak wyjaśnić, dlaczego wydaje z siebie dźwięki typowe dla rannej foki.

Oczywiście ofiara może pisać, pokazywać, rysować czy bawić się w szarady – zanim jednak przekaze wiadomość, oddział psychona będzie już daleko.

Sza ma jeszcze jedną zaletę. Za każde przebiecie w teście *wywalania* psychon może nim objąć dodatkową ofiarę znajdującą się w zasięgu.

Umysłowy wybuch

PT: 5

Wyczerpanie: 1

Szybkość: 1

Czas trwania: chwilowo

Zasięg: 20 jardów/poziom *wywalania*

Podczas Wojny Ostatecznej wielu psychonów nauczyło się często sięgać po *Umysłowy wybuch*. Ta moc powołuje do istnienia energetyczną falę, która niszczy ciało, łamie kości i rozdziela metal.

Umysłowy wybuch ma postać straszliwego promienia energii, który niczym laser wystrzeliwuje z głowy psychona i uderza w ofiarę. „Pocisk” nie dochodzi celu automatycznie, więc bohater musi trafić.

Test ataku jest równy wynikowi testu *wywalania*. Po prostu należy ów rezultat porównać z PT

trafienia celu. Ponieważ *Umysłowy wybuch* ma postać fizycznego ataku, pod uwagę należy brać osłonę, modyfikatory wynikające z zasięgu, ran, poruszania się celu itp.

Umysłowy wybuch ma modyfikator zasięgu równy 10, a szybkostrzelność 1. Działa na żywe istoty i nieożywione przedmioty. Przebiecia pozwalają psychonowi w tradycyjny sposób zmieniać miejsce trafienia.

Kiedy cel zostanie trafiony, psychon wykonuje test *Ducha*, aby określić obrażenia (zsumuj wyniki na kostkach jak w przypadku broni palnej i pamiętaj o przerzuceniu asów). Bonusy wynikające z nadnaturalnej wartości cechy dodaje się do uzyskanego wyniku. Tak więc *Duch* 4k12+2 oznacza, że 2 dodaje się do końcowego rezultatu, a nie do liczby wyrzuconej na każdej kości.

Wyczyszczenie umysłu

PT: test przeciwny (wywalanie kontra *Spryt*)

Wyczerpanie: 3

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: trwale

Zasięg: 5 jardów/poziom *wywalania*

Psychonów nigdy nic nie zaskakuje ani nie kłopotczy. Dlaczego? Bo jeśli zrobią coś głupiego, po prostu wpłyną do Twoich wspomnień i sprawią, że zapomnisz o całej sprawie. Oczywiście wtedy, kiedy nie chcą Cię po prostu zabić, mózgowcu.

Effekt *Wyczyszczenia umysłu* jest taki, że ofiara zapomina, co się wydarzyło w ciągu ostatnich kilku minut. Moc nie tworzy nowych wspomnień, a jedynie „czarną dziurę” w pamięci.

Psychon musi przejść test przeciwny *wywalaniu* i *Sprytowi* przeciwnika. Sukces oznacza, że ofiara straciła wspomnienia z ostatnich 5 minut. Każde przebiecie niszczy dalsze 5 minut pamięci.

Większość ofiar nie zdaje sobie sprawy z dziur w pamięci i uważa, że nic nie straciła. Jeśli jednak Szeryf uważa, że jakiś osobnik jest szczególnie podejrzliwy (w sytuacji choćby, gdy nagle wszyscy jego kumple nie żyją lub piwo jest ciepłe), to może pozwolić na zwykły (5) test *Sprytu*. Pozytywny rezultat oznacza, że ofiara się zorientowała, że coś jest nie tak. Niemniej tylko ktoś, kto zna moce psychonów, może odkryć, co zdarzyło się naprawdę.

Zmiana skóry

PT: specjalny

Wyczerpanie: 3

Szybkość: 1

Czas trwania: godzina/punkt Wyczerpania

Zasięg: własna osoba

Niemal 200 lat temu, jeszcze w czasach Wielkich Wojen Kolejowych, jeden z baronów żelaznej kolei – Simone LaCroix – pojmał kilka dziwnych istot nazwanych zmiennokształtnymi, które wykorzystał przeciw swoim wrogom. Zarówno rząd Północy, jak i Południa badał te zmiennokształtne byty, nigdy jednak nie odkryto ich tajemnicy. A kiedy psychoni opracowali tę

moc, ich mentorzy nadali jej miano ku pamięci przerażających bestii sprzed lat (być może kilka z owych istot czeka w podziemnych laboratoriach, wygłodzonych acz nieśmiertelnych – strzeż się!).

Zmiana skóry pozwala psychonowi przejąć postać, wygląd i głos innej osoby. Do użycia mocy wystarczy pokonać PT i poświęcić Wyczerpanie. PT zależy zaś od tego, jak dobrze psychon zna osobę, jaką zamierza naśladować – patrz pobliska tabela.

Psychon może jedynie zmienić wygląd; nie tworzy złożonej iluzji. Oznacza to, że jeśli osoba, w którą się wciela, ma karabin, to bohater musi posiadać coś, co za takowy może uchodzić (lub ów karabin, oczywiście). Rzecz jasna to Szerzyf decyduje, co da się zduplikować, a czego nie – zwykle będzie to ogólny wygląd, ubranie, włosy itd. To właśnie obejmie iluzja.

Bohaterowie, którzy rozpoznają ofiarę, zwykle nie zauważają „charakteryzacji” i nie mają szansy dostrzec iluzji, chyba że psychon zrobi coś

niezwykłego. Osoby, które dobrze znają naśladowanego, automatycznie mają szansę przejrzeć maskaradę, a kolejną otrzymują, gdy zdarzy się coś niezwykłego – na przykład „ucharakteryzowany” nie zna odpowiedzi na jakieś trywialne pytanie, którą ofiara winna znać, lub też gdy zrobi coś nie pasującego do niej.

Przejrzenie iluzji wymaga przejścia przeciwnego testu *przenikliwości* kontra *wywalanie* psychona.

Zmiana skóry

PT	Znajomość
3	Bliska
5	Przyjaciele
7	Kumple
9	Znajomi
11	Osoba spotkana raz lub dwa razy
13	Osoba widziana na wideo

Moc psychonów

Moc	PT	Wyczerpanie	Szybkość	Czas trwania	Zasięg	Opis
Ciałozrost	specjalny	specjalne	specjalna	trwale	własna osoba	Leczenie psychona.
Cisza	5	1	1	10 minut/pkt. Wyczerpania	własna osoba	Wycisza obszar wokół psychona.
Czytanie z umysłu	wywalanie kontra <i>Spyt</i>	1	2	koncentracja	100 jardów/ poz. wywalania	Wykorzystanie zmysłów ofiary do jej szpiegowania.
Kameleon	9	1	1	koncentracja	własna osoba	Ukrywa psychona.
Oczyszczenie	specjalny	3	10 minut	trwały	własna osoba	Leczy choroby.
Papla	wywalanie kontra <i>Duch</i>	2	5 minut	5 minut	5 jardów	Wydobywa sekrety z przeciwników.
Pocisk przeciwpancerny	7	1 na wartość zbroi	1 na wartość zbroi	chwilowo	100 jardów/ poz. wywalania	Wystrzelenie umysłowego pocisku przeciwpancernego.
Podpalenie	7	3	1	chwilowo	10 jardów/ poz. wywalania	Rozpala ogień.
Spętanie mózgu	wywalanie kontra <i>Duch</i>	1	1	chwilowo	20 jardów/ poz. wywalania	Ogłusza kilku przeciwników.
Sza	5	2	1	10 minut/pkt. Wyczerpania	10 jardów/ poz. wywalania	Ucisza innych.
Umysłowy wybuch	5	1	1	chwilowo	20 jardów/poz. wywalania	Rani przeciwników.
Wyczyszczenie umysłu	wywalanie kontra <i>Spyt</i>	3	10 minut	trwale	5 jardów/poz. wywalania	Przeciwnik zapomina.
Zmiana skóry	specjalny	3	1	godzina/pkt. Wyczerpania	własna osoba	Przebiera psychona.





Rozdział dziesiąty: Templariusze



Simon Mercer był księgowym w Boise, Idaho. Miał rodzinę, dom, samochód. Należał do lokalnej organizacji wolnomularskiej. Udzielał się również wśród skautów. Był miłym, przeciętnym gościem.

Kiedy wyjechał w interesach, spadły bomby. Całe jego życie zniknęło w chmurze-grzybie nieco przypominającej czaszkę.

Simon powrócił do Boise tylko po to, by się upewnić – prawdę poznał już wcześniej. Cała jego rodzina zginęła. Z Boise wyruszył na Zachód, który przemierzał mniej więcej rok. Wędrował od miasta do miasta, pracując za miskę stawy i próbując pokonać rozpacz.

Pewnego dnia, gdzieś w Kolorado, Simon spożywał skażony wojżar. Kiedy cieszył się posiłkiem, pojawili się żołdacy generała Throckmorta, domagając się należnej im „dziesięciny”. Miasto spłaciło bandę, a potem przez kilka tygodni mieszkańcy głodowali. Simon był świadkiem tego wszystkiego.

Potem pojawiła się twarda kobieta – stróż prawa – a mieszkańcy miasta błagali ją o pomoc. Zgodziła się i wyruszyła za Czarnymi Beretami.

Kilka dni później wróciła. Zatrzymała motor u wrót miasta i poprosiła mieszkańców o pomoc. Żołdacy siedzieli jej na karku. Ku przerażeniu Simona mieszkańcy odmówili stróżowi prawa. Stwierdzili, że jeśli ją wpuszczą, bandyci wszystkich zabiją.

Kobiecie nie pozostało nic innego, jak przekląć mieszkańców i skląć ich. Niemniej nie ruszyła się z miejsca, broniąc niewdzięcznego miasta – był to bowiem jej obowiązek. Nie miała najmniejszej szansy. Sprawiedliwości stało się jednak zadość, przynajmniej w oczach Simona. Czarne Berety zrównały miasto z ziemią.

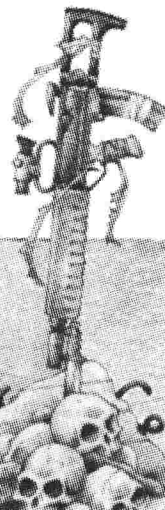
Simon umknął z rzezi i ruszył do Boise. Podczas wędrówki jego rozpacz powoli przemieniała się we wściekłość. Ta kobieta, stróż prawa, była dobrym człowiekiem. Poświęciła życie za ludzi, którzy nawet nie stanęli u jej boku, by bronić własnych domostw!

Kiedy Simon dotarł do Boise, przemierzył ruiny miasteczka, aż wreszcie odnalazł starą kapliczkę wolnomularzy i skrył się w pozostałościach kamiennego budynku. Przez wiele dni leżał w ciemnościach, trawiony wysoką gorączką. Zmęczonym wzrokiem przebiegał mrok, patrząc na malunki przedstawiające templariuszy – rycerzy zakonnych, którzy stali u podstaw tajemnej organizacji masonów. Pograżony w gorączce Simon śnił o rycerzach sprzed wieków i ożywiał namalowane na ścianach walki z ich udziałem.

Kiedy Simon Mercer wreszcie się przebudził, wiedział, czego musi dokonać. Stał się pierwszym nowym templariuszem; herosem, który miał za zadanie bronić słabych. Zamierzał zebrać podobnych mu ludzi – innych godnych wstąpienia w szeregi zakonu. Wspólnie mieli przynieść umęczonemu światu porządek i współzucie.

Nowi templariusze mieli jednak unikać błędów, jakie popełniali szlachetni acz głupi stróż prawa. Nie zamierzali poświęcać życia za stracone sprawy. Nie zamierzali też umierać za tych, którzy nie byli tego wari. Mieli za to zabijać winnych i chronić prawych.

Simon wydobyl z ocalałej skrzynki wystawowej starożytny, ceremonialny miecz, a ze starego materiału zrobił pozbawiony rękawów kaftan, na którym namalował czerwony krzyż maltański – symbol zakonu templariuszy.



Templariusze

Krucjata

Nie minął rok, a Simona otaczało wielu zwolenników. Kilku stało u jego boku, licząc na władzę i potęgę, jakie obiecywał. Tych jednak Simon i krąg jego przybocznych szybko się pozbyli.

Na Mercera i jego templariuszy stopniowo wpływała niesamowita nadnaturalna energia przesycająca świat. Powoli rozwijali oni niewielkie, acz istotne moce. Templariusze nie rozwalali przeciwników jak siewcy zguby czy psychoni. Cieszyli się słabszymi nadnaturalnymi mocami, które otrzymywali od sił dobra, wciąż mających baczenie na zrujnowany świat. Niektórzy uważali, że darczyńcami są duchy rycerzy zakonnych sprzed wieków. Inni powiadali, że to Bóg ich obdarza mocami. Nieliczni wierzyli zaś, że to duchy wszystkich bohaterów, którzy w przeszłości walczyli ze złem.

Pochodzenie mocy miało jednak mniejsze znaczenie. Ważne było jedynie to, że templariusze otrzymywali nagrody za osiąganie ważnych celów. Doświadczeni i pobożni posiadali liczne dary – potrafili leczyć, walczyć czy umykać wrogom.

Dziś Spustoszony Zachód przemierza kilkuset templariuszy, starając się naprawiać zło i czynić dobro. Nie oferują swych usług byle komu. Kiedy jednak działają, nawet świetnie uzbrojeni i opancerzeni żołdacy Throckmorta mają się na baczności.

Świątynia

Mając tak wielu podwładnych, Simon doszedł do wniosku, że potrzebuje jakiejś kwatery głównej. W roku 2088 powrócił do kapliczki w Boise i ogłosił się wielkim mistrzem. Wtedy też powstała niezmienna rada, w której skład weszło trzech templariuszy. Oni oraz kilku giermków zamieszkali w świątyni.

Ponieważ budynek stoi w centrum upiornej burzy szalejącej nad Boise, odwiedza go niewiele osób. Świątynia to prosta budowla ozdobiona jedynie ogromną flagą z wymalowanym czerwonym krzyżem maltańskim.

Templariusze winni odwiedzać świątynię raz w roku. Spotykają się wówczas z Simonem i opowiadają mu o swych czynach oraz o sytuacji na świecie. Dlatego też Mercer wiele wie o Spustoszonym Zachodzie.

Każdego dnia świątynię odwiedza wielu zwykłych ludzi, proszących templariuszy o wsparcie. Jeśli ktoś okaże się godny pomocy zakonu, Simon może wyznaczyć templariusza, który zajmie się sprawą. Niemniej templariusz może, zapoznawszy się z sytuacją, postąpić wedle swego uznania.

Inicjacja

Nowi członkowie zakonu muszą spędzić rok na służbie u templariusza. Dopóki nie umrą, nie

opuszczą mentora lub nie staną przed obliczem Simona (który uczyni ich pełnoprawnymi zakonnikami) nazywani są giermkami. Nie noszą żadnych specjalnych mundurów czy szat, nie otrzymują też ekwipunku. Wielu posiada prowizoryczne miecze, często własnej roboty. Muszą jednak nauczyć się walczyć bronią, zanim mentor uzna, że są gotowi, by stać się templariuszami.

Templariusz może mieć tylko jednego giermka. Simon uważa po prostu, że szkolenie więcej niż jednej osoby w danym czasie uniemożliwi mentorowi nauczenie nowicjusza jak być templariuszem oraz – co znacznie ważniejsze – dlaczego nim być.

Kiedy minie rok – i gdy mentor uzna, że giermek jest gotów – nowicjusz staje przed obliczem Simona w Boise. Wielki mistrz rozmawia z nim o jego przygodach. Jeśli giermek wykaże się wystarczającą inteligencją, skromnością i pobożnością, Simon wręczy mu miecz i szatę templariuszy. Jeżeli nie, nowicjusza czeka kolejny rok na służbie u mentora.

Być templariuszem

Templariusze są co najmniej dziwni. Jednego dnia bez słowa opuszczają potrzebującą pomocy wioskę, by następnie poświęcić życie dla jednego tylko dziecka. Cóż, ich filozofia opiera się na wartości, pobożności i doktrynie większego dobra. Po prostu chronią tych, którzy swoim życiem mogą naprawić świat. Ci, którzy nic nie czynią dla dobra cywilizacji i którzy mogą na dodatek jej zaszkodzić, nie są godni obrony. Dlatego też templariusze nie pomagają niegodziwcom i nie czują wyrzutów sumienia, kiedy szantażują jedną osobę czy wszystkich mieszkańców osady, nakazując zmienić światopogląd – w zamian za pomoc.

Ktoś mógłby nazwać templariuszy samolubnymi ludźmi – i z pewnością byłoby w tym ziarno prawdy. Wszak uważają oni, że ich życie jest niezwykle cenne i może mieć wpływ na przyszłość ludzkości. Dlatego też nie ryzykują bez naprawdy istotnego powodu.

Przebranie

Templariusze używają prostej metody, by się zorientować, czy osoba, rodzina lub wioska są godne ich pomocy. Przebiegają się za mutantą, banitę, chorego lub innego nieszczęśnika. Jeśli będący w potrzebie źle potraktują templariusza, ten opuści ich, zanim zauważą, że ratunek był blisko. Jeżeli zaś będą sympatyczni i okażą współczucie przebranemu, ten może ujawnić swą prawdziwą tożsamość i im pomóc.

Przysięgi

Templariuszy i ich giermków wiązą dwie przysięgi: ubóstwa i krwi.



Przysięga ubóstwa mówi, że templariusz może posiadać jedynie dobra potrzebne do życia i wypełniania obowiązków. Ma on więc prawo mieć pojazd, by szybko podróżować po pustkowiach. Niemniej tak cenny sprzęt trudno ukryć, więc templariusze najczęściej zostawiają go daleko od miast, do których zmierzają.

Drugie ślubowanie to przysięga krwi. Simon próbował unieważnić moce tych nielicznych templariuszy, których uznał za przeniewierców ideałów zakonu – bez efektu jednakże. Wszystko wskazywało na to, że raz otrzymanych darów nie można utracić. Dlatego też Simon – dla zachowania honoru i integralności zakonu – wysyłał za templariuszami będącymi sprawcami największych przestępstw (mordercami, złodziejami czy tchórzami) innych rycerzy, którzy mieli odnaleźć przeniewierców i ich zabić.

Władzę Simona ograniczają oczywiście czas i odległość. Dlatego też templariusze mają sędzić swych braci i siostry samodzielnie i zabijać tych, którzy poważnie łamią śluby zakonu. O tym właśnie mówi przysięga krwi.

Miecze

Wszyscy templariusze rozpoczynają „zabawę” otrzymując za darmo miecz od samego Simona. Broń jest zarówno symbolem statusu, jak i przydatnym zabezpieczeniem na wypadek, gdyby skończyły się pociski (bardzo cenne zresztą).

Templariusze uważają, że walka wręcz to świadectwo odwagi. Nie oznacza to jednak, że rzucają się w ogień starcia, gdy broń palna bardziej się przyda. Zwykle sięgają po miecze, by oszczędzać cenne pociski; kiedy chcą, by

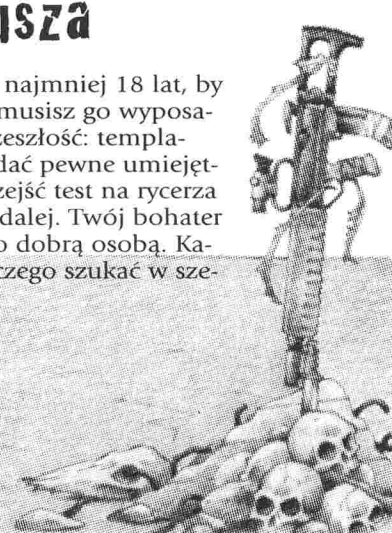
przeciwnik posmakował strachu odpłaty, zanim spotka go koniec; gdy stają naprzeciw przytłaczających sił wroga i chcą umrzeć z orężem w dłoni.

Rycerze zakonnici otrzymują modyfikator +1 do testów walki: *miecze* i *dobywania: miecze*. Z wdzięczą to po części błogosławieństwu Simona, a po części życiu z orężem przy boku. Modyfikator do *dobywania* dotyczy tylko i wyłącznie mieczy – żadnej innej broni.

Templariusze nie lubią tracić swoich mieczy. Jeśli coś takiego będzie miało miejsce, składają zwykle przysięgę odzyskania oręża. Gdy im się nie powiedzie, zjawia się inny templariusz, który odzyskuje miecz. Tak zdobyty oręż trafia do świątyni w Boise, gdzie zostaje zawieszony na honorowym miejscu.

Odgrywanie templariusza

Twój bohater musi mieć co najmniej 18 lat, by być templariuszem. Ponadto musisz go wyposażyć w przewagę mistyczna przeszłość: templariusz. Musi on również posiadać pewne umiejętności, które pozwoliły mu przejść test na rycerza zakonnego – wyminiliśmy je dalej. Twój bohater musi również być stosunkowo dobrą osobą. Kanibale czy szaleńcy nie mają czego szukać w szeregach zakonu.



Templariusze

Umiejętności templariusza

Umiejętność	Minimalny poziom
Medycyna	2
Przetrawianie	2
Walka: miecz	4
Wiara	3
Wykształcenie: okultyzm	2

Religia

Zwróć uwagę, że Twój bohater musi mieć *wiarę*. Simon nie uczynił z religii oficjalnego elementu doktryny zakonu, niemniej chrześcijaństwo leżało u podstaw tak zakonu templariuszy sprzed wieków, jak i wolnomularzy. Sam Mercer jest chrześcijaninem, ale na tyle wiekowym i doświadczonego, by zdawać sobie sprawę, że są inne religie i wierzenia. Wie również, że zwolennicy niemal każdego wyznania doszli do wniosku, że Bóg zapomniał o świecie.

W tym wypadku *wiara* odzwierciedla przekonanie templariusza w istnienie „dobra”, które wciąż spogląda na świat. Istnieje wiele teorii, ale najpowszechniej powtarzana mówi, że rycerzy zakonnych nagradzają duchy umarłych przed wiekami bohaterów. Owe duchy często są nazywane świętymi.

Simon z nikim się nie podzielił pewną informacją. Otóż kilku lat temu dowiedział się o pewnym wygrzebańcu zwanym Stone i jego roli w przemienieniu Ziemi w piekło. Od tego czasu uważa, że związani z jego zakonem święci to bohaterowie, którzy pokonali Pomstę po raz pierwszy, a których Stone zamordował, kiedy cofnął się w przeszłość, by odmienić historię. Niezwykle intrygująca teoria...

Przysięgi

Zapewne bez problemu zgadłeś, że Twój bohater musi złożyć również przysięgi templariuszy – ślubuje on więc pomagać ludziom tego godnym i żyć w ubóstwie oraz, oczywiście, składać przysiężenie krwi. Wszystko to razem uznajemy za zawadę przysięgi wartą 5 punktów. Wszyscy templariusze ją posiadają. Ci, którzy ją naruszają – i zostaną przyłapani – szybko nabywają ją znowu, również wartą 5 punktów.

Nagrody

Magia templariuszy nie jest tak spektakularna jak moce siewców zguby czy psychonów. Większość darów, którymi dysponują, to błogosławieństwa dotyczące tylko ich samych. „Bojowe” moce nie kładą wrogów pokotem. Wpływają one na męstwo lub sprawność templariusza, ewentualnie zwiększając efekt udanego trafienia przeciwnika. Z kolei defensywne dary to nie błyszczące tarcze, zdolne zatrzymać pocisk artyleryjski. To

raczej niewielkie zmiany w ciałach templariuszy, dzięki którym lepiej radzą sobie oni z szokiem i szybciej leczą.

Nagrody posiadają poziomy od 1 do 5 (nigdy więcej). Im wyższy poziom, tym potężniejszy i korzystniejszy dar.

Zdobywanie i rozwijanie nagród

Nową moc można nabyć na poziomie 1, wydając na to 5 punktów nagrody. Cała operacja zajmuje templariuszowi dzień, który musi spędzić na medytacji.

Rozwinięcie daru kosztuje tyle punktów nagrody, co podwojony nowy poziom, i wymaga poświęcenia takiej samej liczby godzin na medytację. Tak więc podniesienie *Nakładania rąk* z poziomu 1 na 2 kosztuje 4 punkty nagrody i wymaga 4 godzin medytacji. Jak w przypadku cech i umiejętności, pomiędzy sesjami można podnieść moc tylko o jeden poziom – bez względu na liczbę posiadanych przez bohatera punktów nagrody.

Większe nagrody

Kiedy templariusz uzyska w jednej z mocy 5 poziom, może zdobyć dodatkową rzecz – większą nagrodę.

Większe nagrody rycerz otrzymuje dokonawszy jakiejś szlachetnej i ważnej misji. Możesz automatycznie wybrać jedną z nich dla którejś z mocy o poziomie 5, gdy tylko posse zdobędzie sztona-legendę. Ta nagroda nie kosztuje punktów.

W opisanych na następnych stronach mocach znajdziesz również informacje o większych nagrodach. Kiedy Twoja postać otrzyma którąś z nich, Szeryf musi ustalić, jak się ona manifestuje – pamiętaj: żadnych złotych aur otaczających postaci! Większe nagrody przyjmują zwykle subtelną i skromną postać, na przykład snu czy nagłego objawienia lub też – jak w przypadku *Zwierzęcego przyjaciela* – stworzonka, które nagle pojawia się znikąd i lubi Twojego bohatera.

Nakładanie rąk

Na pierwszej lekcji templariusze uczą się leczyć. Dopiero kiedy śmiałek opanuje tę umiejętność oraz gdy wykaże się *wiarą* i współczuciem, Simon przekaże mu dalsze moce.

Wykorzystując tę moc, templariusz wykonuje test *wiary* o PT równym najwyższemu poziomowi ran ofiary. Do wyniku dodaje +1 za każdy poziom *Nakładania rąk*.

Udany test oznacza, że każda część ciała ofiary została uleczona z jednego poziomu ran. Nieudany test oczywiście nie pozwala wyleczyć ranego. Ponadto templariusz nie może wykonać następnej próby, dopóki nie miną 24 godziny.

Templariusze

Niefart w leczeniu okaleczonej kończyny oznacza permanentną ranę.

Templariusz może *Nakładać ręce* na daną osobę tylko raz dziennie. Może też leczyć tak siebie samego.

Nakładanie rąk

PT	Poziom rany	Czas
3	Dech	minuta
5	Lekka	5 minut
7	Poważna	10 minut
9	Ciężka	15 minut
11	Krytyczna	20 minut
13	Okaleczenie (kończyny)	30 minut

Większa nagroda: Templariusz zdobywa moc leczenia chorób i oczyszczania organizmu z toksyn. PT testu *wiary* zależy od tego, jak poważna jest dolegliwość.

Uzdrawianie

PT Choroba

- 3 przeziębienia, większość trucizn nie powodujących śmierci
- 5 typowe wirusy
- 7 większość trucizn pochodzenia naturalnego (np. jad węża), infekcje
- 9 promieniowanie, przewlekłe infekcje
- 13 „nadanaturalne” choroby, a więc m.in. skręt kiszek czy dotyk wygłodzenia, tudzież plagi wywołane przez Głód i jego sługi

Pod płaszczykiem

Templariusze często się przebijają, by przyrzeć się ludziom, którym ewentualnie chcą pomóc. Tylko jeśli obserwowani okażą się uczciwi i współczujący, bohater ujawni swą prawdziwą tożsamość i zaproponuje swe usługi.

Ten dar pomaga templariuszom zachować incognito. Każdy poziom oznacza modyfikator +1 do umiejętności *charakteryzacja*, ale stosuje się go tylko wtedy, gdy rycerz chce wtopić się w tłum lub – co ma miejsce znacznie częściej – udaje żebraka bądź mutantą. *Pod płaszczykiem* nie pomoże jednak templariuszowi udawać konkretnej osoby. Będzie co najwyżej wyglądał jak jeszcze jeden bandyta, członek licznego gangu wojowników szos. Nie wśliznie się jednak pomiędzy dwudziestu żołdaków Throckmorta, którzy wyruszyli na patrol, gdyż ci znają się aż za dobrze.

Większa nagroda: *Pod płaszczykiem* może stać się iluzyjną mocą, która umożliwia szybką przemianę (szybkość 1). Nie potrzeba żadnych pomocy, ubrań, makijażu czy innych „efektów specjalnych”. Templariusz zachowuje modyfikator +5 do *charakteryzacji* (+1 za każdy z posiadanych pięciu poziomów mocy), ale większość ludzi nawet nie pomyśli o *przenikaniu* go – no, chyba że znajdzie się ku temu naprawdę dobry powód.

Przyspieszenie

Oczyszczając umysł ze wszystkiego, co mogłoby rozpraszać, i wysilając do granic wole, templariusz może zwiększyć efektywność swych działań w stresujących sytuacjach. Każdy poziom *Przyspieszenia* pozwala bohaterowi odrzucić



Templariusze

w walce jedną z kart akcji i pociągnąć na jej miejsce inną. Jokerów nie można odrzucić, ale każdy inny atut – i owszem, bez względu na jego wartość.

Większa nagroda: Templariusz dostaje w walce dodatkową kartę akcji. Dzięki temu może mieć w rundzie o jeden więcej atut niż wynikałoby to z zasady ograniczającej ich liczbę do 5.

Rozkaz

Templariusze to surowi dowódcy i organizatorzy. Jeśli któryś z nich każe skakać, większość ludzi od razu to robi.

Rozkaz nie zmienia człowieka w marionetkę templariusza. Może jednak sprawić, że bandzior rzuci broń, a mutanci uciekną gdzie pierz rośnie.

Każdy poziom **Rozkazu** oznacza modyfikator +1 do testów *dowodzenia*, *perswazji* i *zastraszania*.

Większa nagroda: Templariusz może na chwilę zdobyć niemal pełną kontrolę nad człowiekiem. Poświęcając akcję i wykonując przeciwstawny test *swjej wiary* i *Ducha* ofiary, śmiałek wydaje prosty rozkaz. Ta nagroda nie ma wpływu na istoty pozbawione ludzkiej duszy (tak więc chodzące trupy są odporne, ale wygrzebańcy już nie!). Udany test oznacza, że ofiara traci akcję. Przebicie z kolei zmusza ją do wykonania jednej, prostej instrukcji.

Ofiary **Rozkazu** nie zechcą uczynić sobie krzywdy, lecz z powodzeniem będą ranić innych, włącznie ze swymi kompanami. W rzadkich wypadkach – na przykład zmuszania do uczynienia krzywdy ukochanej osobie – ofiara powinna mieć drugą szansę na oparcie się mocy.



Twardziel

Templariuszy niełatwo zabić. Ta moc jest tego dowodem.

Zaraz po śmierci templariusz może pociągnąć z pełnej talii tyle kart, ile ma poziomu tej mocy plus jedną za każdy poziom Hartu. Jeśli wyciągnie czerwonego jokera, wraca do życia. Może leżeć na pustyni wiele godzin lub nawet dni, ale kiedy znaleźli go nomadowie, udało im się go uzdrowić. Może zdołał się doczołgać do zapomnianej pieczary i tam wracał do zdrowia, mając przez tydzień. Może szczęśliwym trafem wylądował w zaspie śnieżnej i przetrwał upadek. Może wreszcie ostatkiem sił trzymał się brzytwy i przetrwał do przybycia pomocy.

Czarny joker oznacza zaś, że templariusz powrócił zza grobu w zupełnie inny sposób. Szeryfie, ta nagroda zastępuje zwykłe losowanie karty dla wygrzebańców. Nie należy robić tego dwukrotnie. Żaden joker nie oznacza śmierci.

Większa nagroda: Nawet okaleczony czerep lub korpus nie oznaczają dla templariusza końca walki, jeśli tylko zdoła on w pierwszej akcji każdej rundy przejść niesamowity (11) test *Wigoru*. Potem i tak pada na ziemię jak każdy inny człowiek – i może pociągnąć karty, jak to opisaliśmy wcześniej.

Wewnętrzna siła

„Potęgą prawości daje ogromną siłę”.

Simon Mercer, rok 2088

W słowach Simona jest wiele prawdy. Każdy poziom *Wewnętrznej siły* zapewnia templariuszowi modyfikator +1 do testów *Siły*, wliczając w to te, które dotyczą obrażeń.

Większa nagroda: *Siła* templariusza zostaje permanentnie podniesiona o jeden stopień. Pamiętaj: jeśli Twój bohater ma już k12 w tej cesze, to wzrasta ona do k12+2.

Zbroja świętych

Święci opiekują się swymi ulubieńcami.

Każdy poziom *Zbroi świętych* zmniejsza o taką właśnie liczbę obrażenia, które templariusz otrzymuje. Na przykład: moc na poziomie 5 oznacza, że z 23 obrażeń bohater otrzyma jedynie 18.

Większa nagroda: Templariusz otrzymuje punkt prawdziwej zbroi osoby szczerze oddanej Bogu. Jeśli nosi inny pancerz, kumulują się one ze sobą. Tak więc templariusz w kamizelce z kevlaru posiada zbroję o wartości 3 – 2 za kevlar i 1 z racji większej nagrody. I cały czas zmniejsza o 5 (1 za każdy poziom *Zbroi świętych*) obrażenia, które przebiły się przez taką osłonę.

Zwierzęcy przyjaciel

Zwierzęta wyczuwają strach i inne targające ludźmi emocje. Templariusze należą do wielkich stoików, a ci z nich, którzy są obdarzeni tą mocą, wydają się stworzeniom mniej ludzcy.

Templariusz posiadający tę nagrodę otrzymuje modyfikator +1 na poziom mocy do wszystkich

Templariusze

testów *jeździectwa*, *powożenia* i *medycyny: weterynarii*.

Większa nagroda: Templariusz może się związać z konkretnym stworzeniem. Zwierzę to nie istota nadnaturalna, choć jest mądrzejsze od przeciętnego psa, konia, niedźwiedzia, sokoła czy czego tam jeszcze. Stworzenie rozumie

rozkazy templariusza i wypełnia je najlepiej jak może.

Współczynniki kilku typowych stworzeń znajdziesz w rozdziale siedemnastym. Templariusz zwykle wybiera, z jakim zwierzęciem się wiąże. Jeśli chce, może najpierw znaleźć stworzenie, z którym później się zwiąże.



Moce Templariuszy

Moc

Nakładanie rąk
Pod płaszczkiem

Przyspieszenie

Rozkaz

Twardziel

Wewnętrzna siła

Zbroja świętych

Zwierzęcy przyjaciel

Opis

Leczenie innych.
+1 do testów *charakteryzacji* na każdy poziom mocy.

Każdy poziom pozwala odrzucić kartę akcji i pociągnąć nową.

+1 do testów *dowodzenia*, *perswazji* i *zastraszania* na każdy poziom mocy.

Pozwala trzymać się życia.

+1 do testów *Sily*.

Zmniejsza obrażenia o 1 za każdy poziom mocy.

+1 do testów *jeździectwa*, *powożenia* i *medycyny: weterynarii* na każdy poziom mocy.

Większa nagroda

Leczenie również chorób itp.
Charakteryzacja staje się iluzją.

Templariusz otrzymuje jedną więcej kartę akcji w każdej rundzie.

Templariusz zyskuje czasową kontrolę nad pewną osobą.

Templariusz może walczyć dalej, mając okaleczony czerep lub korpus.

Sila templariusza permanentnie wzrasta o jeden stopień.

Pancerz wartości 1.

Templariusz wiąże się ze zwierzęciem.



Po drugiej stronie



Ziemia niczyja: 156



Rozdział jedenasty: Po drugiej stronie



Rewolwerowca nie może spotkać nic gorszego niż stanie się karbem na czyjejś kolbie. Cóż, w **Piekle na Ziemi** takie rzeczy się zdarzają. Nie łam się jednak, brachu. Nawet jeśli Twojego bohatera spotka smutny koniec, to wcale nie znaczy, że powiedział on ostatnie słowo.

Za kilka chwil poznasz zupełnie nowe znaczenie wyrazu „ocalenie”. Szeryf powinien dać Ci ten rozdział do przeczytania dopiero, gdy Twój bohater kopnie w kalendarz i będzie się chciał wykopać z dziury.

Ludzie obdarzeni silną wolą czasem wracają z grobu. Osobnicy ci „nieżyć” zawdzięczają manitou – złym duchom poszukującym szalonych przyjemności w ciele i umyśle gospodarza. Tych nieumarłych zwiemy wygrzebańcami, co możesz sobie tłumaczyć jako „popaprańcy, którzy sami wygrzebali się z grobu”.

Manitou w ciele gospodarza ginie tylko wtedy, gdy mózg ciała zostanie zniszczony (to jeden z nielicznych sposobów na zabicie tych złych duchów). Dlatego też owe demony ryzykują swe istnienia, opanowując jedynie zwłoki osób obdarzonych naprawdę wielką mocą.

Zostać wygrzebańcem

Gracz prowadzący bohatera, który zginął, a którego ciało nie zostało zbyt mocno naruszone (przede wszystkim głowa), ciągnie jedną kartę z talii plus jedną na każdy posiadany punkt Hartu. Joker dowolnego koloru oznacza, że ocalenie ocalił tyłek i wraca z grobu. W innym przypadku manitou nie są zainteresowane duszą i ciałem zabitego – pozwalają duszyczce bez

przeszkód przejść poprzez Krainę Wiecznych Łowów do miejsca jej przeznaczonego.

Większość wygrzebańców wyleguje się w dziurze w ziemi przez 6 dni. W tym czasie trwa walka o duszę bohatera. Potem zaś – przez następne 10-12 godzin – nieumarły się wygrzebuje (jeśli oczywiście został pochowany). Niektórzy wracają szybciej, inni wolniej – zwłaszcza gdy ciało jest w nie najlepszym stanie.

Niewielu ludzi dostaje drugą szansę i powraca z grobu. Twój ocalenie powinien więc unikać kul i nie żyć nadzieją, że po tym, jak już zmieni się w sito, to się wygrzebie i zdobędzie dodatkowe moce. Tylko bohaterowie o znacznym Hartie mają jako takie szanse, że nie staną się żarciem dla robali.

Dominacja

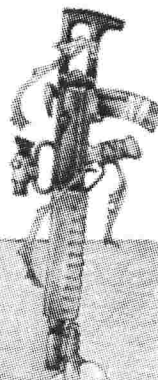
Manitou potrzebuje energii – duszy śmiertelnika – by przetrwać w fizycznym świecie. A to oznacza, że musi mieć ową duszyczkę zawsze pod ręką. Kiedy więc zamieszkuje ciało wygrzebańca, walczy z nią o kontrolę nad truchłem.

Kiedy manitou dominuje, dusza człowieka traci wszelki kontakt ze światem zewnętrznym. Nie pamięta nic z tego, co kontrolowane przez złego ducha ciało uczyniło. Jednakże manitou może w tym czasie korzystać ze wspomnień gospodarza. Dzięki temu uchodzi za śmiertelnika, snując plugawe spiski i wywołując chaos.

Manitou nigdy nie przyznają wprost i starają się nie ujawnić, że ciało zostało opętane. Dokonują okrutnych



190



czynów tylko wtedy, gdy nikogo nie ma w pobliżu, licząc na to, że nikt nie przejrzy ich przebrania i że śmiertelnicy popadną w paranoję.

Prędzej czy później manitou wijący się w Twym wygrzebancu przejmie kontrolę nad ciałem. Bądź tego pewien.

Koszmar nad koszmarami

Pierwsza batalia o dominację wybucha, gdy manitou chwytą duszę śmiertelnika przemierzającą Krainę Wiecznych Łowów. Wtedy ma miejsce test woli, przejawiający się w straszliwych koszmarach z przeszłości postaci. Dlatego nalegamy, byś napisał co nieco na karcie postaci pod „Twój najgorszy koszmar”.



191

Szeryf sięgnie po te informacje, kiedy postanowi przeciągnąć duszę Twojej postaci przez piekło. Postaraj się więc o możliwie dużo szczegółów. A to oznacza, że musisz mieć historię ocalańca, zanim ten kopnie w kalendarz.

Życie po życiu

Jak to jest być nieumarłym? Ten stan ma swoje plusy, ma też jednak i minusy. Żywy trup nieźle sobie radzi w walce, ale zawieranie przyjaźni nie idzie mu najlepiej.



Pierwsze kilka godzin po wygrzebaniu nie należy do przyjemnych. Ocalańcowi film urwał się w chwili śmierci – a potem budzi się, wyczołgując z dziury lub w jakimś dziwnym miejscu. Rany, które doprowadziły do zejścia nieszczęśnika, pewnie nie wyglądają już zbyt poważnie, ale też nigdy nie znikną – te blizny pozostaną na zawsze, do końca „życia”. Śmiertelne obrażenia nigdy nie znikają!

Ciała wygrzebanca nie przyzwyczajają się zbyt szybko do nowego stanu. Przede wszystkim tzw. *rigor mortis* powoduje usztywnienie mięśni i ośpienie umysłu. W pierwszym dniu po powrocie wygrzebaniec ma -4 do wszystkich akcji, w drugim -3, i tak dalej aż do zera.

Sprawy wcale nie mają się lepiej, gdy umysł wygrzebanca nieco się rozjaśni. Bohater wciąż nie wie, dlaczego powrócił do świata żywych. A kiedy zechce posłuchać uderzeń swego serca, poczuje jakby ruchy płodu (to wierzący się manitou). Jeśli zaś postanowi się skaleczyć, popłynie gęsta i ciemna krew, która szybko zakrzepnie.

Moc

Prędzej czy później wygrzebaniec dojdzie wreszcie do wniosku, że nie żyje. W najgorszym wypadku odkryje to, gdy dostanie w bebechy i mimo to będzie walczyć dalej. No a wtedy uzna też, że bycie nieumarłym nie jest takie złe.

Wygrzebanicy rozporządzają mocami dwojakiego rodzaju: powszechnymi i osobistymi. Czytaj dalej, a dowiesz się wszystkiego, przyjacielu.

Powszechne moce

Jak już wiesz, wszyscy wygrzebanicy „przychodzą na świat” w tym samym stanie nieżycia. Opanowujące ich ciała manitou robią pewne rzeczy, by utrzymać zwłoki w ruchu i dobrej kondycji (oczywiście względnie dobrej – dla nieumarłego). Przy okazji obdarzają wygrzebanców pewnymi mocami, które posiadają wszyscy przedstawiciele tego makabrycznego rodzaju.

Oto spis kilku „wrodzonych” mocy wygrzebanców, jakie posiadają wszystkie żywe trupy.

Ból

Nieumarli nie czują bólu, choć oczywiście mają kłopoty ze strzelaniem, gdy tracą połowę ręki. Ta niewrażliwość pozwala im ignorować dwa poziomy obrażeń na każdej lokacji. Innymi słowy, ciężkie rany powodują modyfikator -1, a niższe poziomy są pomijane. Ta moc kumuluje się z przewagami w rodzaju gruboskórny.

Jeszcze jedna sprawa. Wygrzebanicy mogą również ignorować szok spowodowany przez fizyczne obrażenia. W przypadku magicznej przyczyny wykonuje się zwykły test.

Hart

Przeniesienie się w zaświaty i powrócenie stamtąd hartuje umysł. Choć widok stada promienioszczurów pożerających najlepszego kumpla wciąż może wytrącić z równowagi. No ale koleś, który potrafi wpakować sobie kulkę w serce z uśmiechem na ustach, przyzwyczaja się do pewnych rzeczy.

Dodaj 1 do Hartu postaci, która wróciła zza grobu.

Jedzenie

Nieumarli muszą jeść – dziwne, prawda? Znaczą: muszą, jeżeli zamierzają podreperować nadpsute ciało. Ich dieta składa się tylko z mięsa – świeżego lub gnijącego, nie ma znaczenia. Manitous czerpią z tej strawy energię potrzebną do uzupełnienia ubytków w ciele gospodarza. Z tego właśnie powodu wygrzebańcy są czasem myleni z ghoułami przez tych, którzy co nieco wiedzą o niebezpieczeństwach mistycznego świata.

Wygrzebaniec, który w ciągu ostatnich 24 godzin nie zjadł przynajmniej funta mięsa, nie może wykonać testu zdrowienia.

Wygrzebańcy nie potrzebują wody. Za to whiskey zabija nieco otaczający ich zapach śmierci (patrz **Rozkład**).

Regeneracja

Manitou nie tylko utrzymuje skórę wygrzebańca odpowiednio gładką i miękką (jak na trupa przysała, oczywiście), ale również regeneruje rany gospodarza – dopóki ciało spożywa wystarczająco wiele mięsa, by zastąpić ubytki (patrz **Jedzenie**). W odróżnieniu od śmiertelników wygrzebańcy mogą wykonywać test naturalnego leczenia nie raz w tygodniu, a raz dziennie.

Wygrzebaniec, który nie zżał mięsa, nie może wykonywać testów zdrowienia. Rozczłonkowany nieumarły, który nie znajdzie kogoś, kto go nakarmi, wciąż „żyje” – nie może się tylko zebrać do kupy (i pewnie zmartwi się na widok padlinożerców). Wygrzebaniec uwięziony w ten sposób przez dłuższy czas „przeżywa” istne piekło. Pamiętaj, że takiego nieumarłego można rozwalić, tylko strzelając mu w mózg. Wygrzebańcy przetrwają nawet ucięcie głowy, ale bardzo tego nie lubią.

Mózg to mechanizm napędowy ciała wygrzebańca, dlatego też ucięta kończyna przestaje być użyteczna. Jeśli zaś ktoś utnie nieumarłemu głowę, ta będzie działać świetnie, choć straci kontrolę nad kadłubem, nogami i resztą tałatajstwa. W takiej sytuacji łeb trzeba przyszyć, a wygrzebańca nakarmić mięsem, by ten się zregenerował. Potem nieumarły będzie zdrow jak ryba.

Wygrzebańcowi nic się nie dzieje nawet gdy jego układ trawienny przestanie działać. Po prostu wprowadza wtedy mięso do wnętrza, a ciało je absorbuje.

Odcięta lub zniszczona kończyna itp. nie zregeneruje się (chyba że postać posiada moc *Rekonstrukcja*). Niemniej wygrzebaniec może przyszyć

brakującą część ciała (ucho czy kawał mięcha), jednak ręce, oczy i tym podobne nie są użyteczne od razu po przyłączeniu ich z powrotem.

Uleczenie oderwanych części ciała zajmuje czas, ale da się to zrobić (wykonuj jeden test dziennie dla każdej zranionej lokacji). Kiedy rana zmieni się z poziomu okaleczony na krytyczny, uszkodzonej kończyny można na nowo używać, a szwy (czy czego tam ewentualnie użyto) należy bez obaw usunąć.

Tak przy okazji: nieumarli nie mają co liczyć na metody leczące żywe ciała. Dotyczy to tak medycyny, jak nadnaturalnych mocy. Nawet *Ciało* zrost psychonów na nic się tu zda.

Rozkład

Wygrzebańcy mają bladą skórę o niezdrowym odcieniu. Nie gniją, gdyż manitou magiczną energią utrzymują ciała w niezłym stanie. Jednak nie można powiedzieć, by wygrzebańcy pachnieli fiołkami. Ktoś wystarczająco głupi, by pchać nos w nie swoje sprawy (choćby tańcząc lub spoufalając się z nieumarłym), wyczuje smród rozkładu po zwykłym (5) teście *Spostrzegawczości*. Wypicie mniej więcej kwarty alkoholu „marynuje” wygrzebańca na dzień, podnosząc PT tego testu do niesamowitego (11). W tym czasie wnętrzości po prostu wolniej się rozkładają, roztaczając wokół woń alkoholu.

Zwierzaki zawsze kiepsko odnoszą się do zgniłego mięsa na tyle beczelnego, by łączyć po świecie. Potrafią wyczuć, że z wygrzebańcem jest coś nie tak już z odległości kilku jardów. Ponadto wszystkie testy *jeździectwa*, *powożenia* i *tresury* nieumarłych podlegają modyfikatorowi -2.

Seks

Cóż, zdarza się. Nie wchodząc w plugawe szczegóły, można rzec, że wygrzebańcy płci męskiej nie są w stanie wyciągnąć spluw z kabury – rozumiesz, co mamy na myśli, nie, brachu? No a nawet jeśli im się uda, strzelają ślepakami. Co nie oznacza oczywiście, że nie mogą próbować. Koniec końców wciąż są mężczyznami. Skazanymi na porażkę, niestety.

Wygrzebańcom płci żeńskiej jest nieco łatwiej, ale muszą się trochę przygotować. „Pracująca dziewczyna” przemierzająca Spustoszony Zachód lepiej sobie poradzi w tych sprawach, jeśli użyje dużej ilości perfum.

Sen

Manitou też potrzebuje nieco odpoczynku – wszak pracuje cały czas, pilnując, by nasz truposz nie zgnił. Dlatego też wygrzebaniec musi spać 1k6 godzin na dobę.

Jeżeli wygrzebaniec nie chce z własnej woli pójść lulu na kilka godzin, manitou może załatwić sprawę za niego. Oczywiście zły duch nie zamknie oczu gospodarza w samym środku strzelaniny. Ale w trakcie warty – czemuż by nie? Przejmowanie się resztą drużyny nie jest w stylu manitou.



Gdy manitou decyduje, że nadszedł czas na regenerację sił (zwykle następuje to wtedy, gdy śpią też zwykli ludzie), a wygrzebaniec się opiera, gracz i Szeryf powinni raz na godzinę wykonywać przeciwstawny test *Ducha*. Jeśli demon zwycięży, truposz ląduje w wyrze. W przeciwnym wypadku trzyma się na nogach.

Tego typu walka z manitou to wyczerpująca sprawa. Wygrzebaniec traci 1k4 Tchu za każde 24 godziny bez drzemki. Kiedy wreszcie demon przekona umarlaka, że nadszedł czas na sen, ten odzyskuje Dech z prędkością punktu na godzinę spanka. Wygrzebaniec, któremu przez brak snu Dech spadnie do 0, pada na ziemię i śpi jak zabity, aż odzyska co najmniej punkt Tchu. Potem musi jeszcze przekimnąć zwyczajowe 1k6 godzin.

Śpiący wygrzebaniec nie zapomina o otaczającym go świecie. Manitou ma oko na ewentualne kłopoty. Jeśli więc ktoś podkrađa się do umarlaka, wykonaj test przeciwstawny *Spostrzegawczości* i *skradania*. Pamiętaj o modyfikatorach za przewagę czujny sen i tym podobnych.

Śmiertelne rany

Jak już się pewnie domyśliłeś, wygrzebańcy potrafią się regenerować. Wypruj któremuś flaki, a po kilku dniach i tak będzie się czuł jak „nowo narodzony”. Nawet nie będzie śladu po ranach.

Wyjątkiem od tej reguły jest śmiertelna rana bohatera – czyli ta, która doprowadziła do jego śmierci. Owszem, i ona się regeneruje, ale nigdy nie znika. Dlatego też powieszony wygrzebaniec będzie miał skrzyżowany kark. Rozszarpany przez mutanciaki siewca zguby będzie przypominał

puzzle z blizn i kawałków mięsa. Niemniej nikt nie dostrzeże tych szczegółów, chyba że postanowi ich poszukać. Ci jednak, którzy wiedzą, za czym się rozglądać, mają przewagę nad żywymi trupami.

Większość wygrzebańców robi co może, by zamaskować ranę i uchodzić za żywego. A że na Spustoszonej Zachodzie wszyscy noszą płaszcz lub łachmany, nie jest to takie trudne.

Oczywiście są śmiertelne rany, których nie sposób ukryć. Jeśli śmiałka przypieczono płazmową spluwą, to będzie wyglądał co najmniej okropnie, i to nawet gdy weźmie bandażę i zmieni się w mumię. Opisz ze szczegółami na karcie postaci śmiertelną ranę Twojego śmiałka, biorąc pod uwagę przyczynę jego zgonu.

Woda i prochy

Wygrzebańcy nie mogą zostać otruci, nie mogą też złapać choroby naturalnego pochodzenia. Ponadto nie upijają się, a narkotyki też ich nie odurzają.

Niektórzy z nich wciąż myślą, że mogą się narażać lub być na haju i zachowują się stosownie do owego przekonania. Czasem przyzwyczajenia żyją dłużej niż ich posiadacze.

Żywy-nieżywy

Truposz może ignorować krwawienie i utratę Tchu spowodowane fizycznymi atakami, tonięciem i innymi obrażeniami organów wewnętrznych. Jednakże wygrzebaniec traci Dech w przypadku magicznych i umysłowych przeciążeń, takich jak nieudany test *jaj* czy użycie nadnaturalnej mocy.

Co ważniejsze, choć truposz normalnie zalicza rany, nie może zginąć, póki nie zniszczy się jego mózgu. Manitou potrzebuje tego organu do funkcjonowania ciała.

Jeżeli umarłak dostanie w czerep śmiertelne uderzenie (nastąpi okaleczenie), wygrzebaniec i żyjący w nim manitou giną.

Śmiertelne obrażenia na korpus zwalają wygrzebańca z nóg, dopóki manitou nie podleczy go do obrażeń krytycznych lub łżejszych. Potem truposz wstanie i zapewne od razu rozejrzy się za tym, co sprowadziło go na ziemię.

Osobiste moce

Pełzający we wnętrznościach wygrzebańca manitou to potężna bestyjka. Talent, praktyka i szczęście – dużo szczęścia – pozwolą ocaleńcowi sięgać po moce demona i wykorzystywać je do własnych celów. Owe zdolności to przedłużenie przeszłości i osobowości truposza. Dalej znajdziesz krótką listę kilku najczęściej spotykanych mocy. Znacznie więcej zamieściliśmy w *Book o' the Dead (Księga umarłych)*.

Wybierając moce, staraj się sięgać po takie, które pasują do przewag, zawod, przeszłości i osobowości śmiałka. Złośliwy bohater pewnie zaopatrzy się w *Pazury* lub zwiększy swą *Siłę*.

Większość mocy posiada poziomy – od 1 do 5. Wygrzebaniec nie rozpoczyna nieżyca, posiadając już jakoweś, ale może zakupić poziom 1 za 10 punktów nagrody. Wyższe poziomy wymagają zapłaty w punktach nagrody równej podwojoną wartości nowego poziomu. Tak więc podniesienie mocy z poziomu 1 na 2 kosztuje 4 punkty.

Opis mocy

Każdy opis mocy składa się z trzech elementów: szybkości, czasu trwania i predyspozycji.

Szybkość to liczba akcji lub czas potrzebny do skorzystania z mocy. Niektóre moce, takie jak *Nadnaturalna cecha*, zawsze działają i nie wymagają aktywacji.

Czas trwania określa długość działania mocy. Słowo „koncentracja” oznacza, że moc działa, dopóki wygrzebaniec się nie rozprasza, czyli nie wykonuje innych akcji niż proste (a więc tylko chodzi lub mówi). Podana tu liczba oznacza, że truposz może poświęcić tyle Tchu na rundę (lub inną jednostkę czasu), by efekt dalej się utrzymywał.

Predyspozycje z kolei to przewagi, zawady i przeszłość, predestynujące wygrzebańca do posiadania danej mocy. Twój bohater nie musi posiadać którejś z tych charakterystyk, aby zdobyć moc. To tylko wskazówki pozwalające określić, czego wygrzebaniec może się nauczyć.

Nadnaturalna cecha

Szybkość: zawsze działa

Czas trwania: trwale

Predyspozycje: wszelkie

Rewolwerowiec obdarzony nadnaturalną *Szybkością* będzie bardziej zabójczy niż karabin maszynowy, a dzikus z ogromną *Siłą* może zaostrzonym kołpakiem przebić grubą ścianę.

Ta moc pozwala podnieść tylko jedną cechę (wybiera się ją w chwili zakupu mocy) o stopień na poziom. Choć jest związana z konkretnym współczynnikiem, wygrzebaniec może posiadać kilka *Nadnaturalnych cech*.

Podnoszona cecha powinna mieć jakiś związek z przeszłością bohatera lub jego osobowością. Templariusz będzie miał pewnikiem nadnaturalną *Siłę* lub *Szybkość*, a psychon *Wiedzę* czy *Wigor*.

Jeden ze sposobów ustalenia, która cecha winna stać się nadnaturalna, to wybór najwyższej na karcie. Najpewniej tej bohater używa najczęściej. A jeśli tak, to ją wypada podnieść. Siewca zguby myśli niewątpliwie o najwyższej możliwej *wierze*, więc przywał mu *Ducha* i patrz, jak się śmieje.

Pazury

Szybkość: 1

Czas trwania: ile trzeba

Predyspozycje: oburęczny; brzydki jak nieszczęście, dwie lewe ręce, jednoręki bandyta, krwiożerczy, mściwy, sługa Ponurego Żniwiarza

Miłująca kobieta może pozostawić na plecach kochanka głębokie szramy, ale nie może się równać z tym, co potrafią wygrzebańcy. Te *Pazury* przecinają kręgosłup niczym rozgrzany nóż toksycznego zombi.

W wybranym przez truposza momencie z jego palców wyrastają pazury. Zadawane nimi obrażenia dodaje się do testu *Siły*, jak w przypadku oręża, mimo że nieumarły do trafienia używa walki: *wręcz*.

Wygrzebaniec może „chować” i „wysuwać” *Pazury*, myśląc tylko o tym. Jest to prosta akcja. *Pazury* przetną skórzane rękawiczki, jeśli truposz takowe nosi. Noszenie „schowanych” lub „wysuniętych” *Pazurów* nie wymaga koncentracji.

Pazury

Poziom	Obrażenia
1	+1k4
2	+1k6
3	+1k8
4	+1k10
5	+1k12

Piętno kostuchy

Szybkość: 1

Czas trwania: zmienny

Predyspozycje: mistyczna przeszłość; mściwy, sługa Ponurego Żniwiarza

Umarli to bezlitosne dranie. Rozdrażnij zbytnio któregoś, to poświęci swe mięsko, by cię uziemić.



Piętno kostuchy działa niezwykle prosto. Wygrzebaniec wybiera nieszczęśnika, który znajduje się w polu jego widzenia, a następnie wykonuje gest dobrze widoczny przez ofiarę. Teraz wystarczy przejść przeciwstawny test *Ducha*. Wygrzebaniec do wyniku dodaje poziom mocy.

Jeśli wygra truposz, ofiara nosi *Piętno kostuchy* i nie może poświęcać sztonów losu na negowanie obrażeń. Problem polega na tym, że dopóki moc działa, wygrzebaniec również nosi *Piętno kostuchy*.

W danym czasie wygrzebaniec może napiętnować tylko jedną ofiarę, choć może zdjąć piętno poświęcając akcję – musi tylko widzieć naznaczonego i wykonać odwrotny gest niż na początku (nie wykonuje się żadnego rzutu).

Przerażanie

Szybkość: 1

Czas trwania: chwilowo

Predyspozycje: niezwykle głos, przeszywające spojrzenie, weteran Spustoszonego Zachodu; brzydki jak nieszczęście, padalec

Ta moc sprawia, że ofiara wygrzebańca zagląda w najmroczniejsze zakątki swej duszy – a to nie jest przyjemny widok.

Truposz wykorzystuje potęgę manitou, przez co jego głos, wygląd i zachowanie stają się odpowiednio przerażające. Wymaga to przeciwstawnego testu *zastraszania* truposza i *jaj* ofiary.

Poza zwykłym efektem testu woli ofiara, przegrawszy rywalizację, musi wykonać rzut w „Tabeli cykora”, która znajduje się ukryta w części przeznaczonej dla Szeryfa. Od poziomu *Przerażania* zależy liczba kostek, którymi nieszczęśnik rzuca.

Przerażanie

Poziom	Rzut w tabeli
1	1k6
2	2k6
3	3k6
4	4k6
5	5k6

Relikt

Szybkość: specjalna

Czas trwania: specjalny

Predyspozycje: ekwipunek ze znakiem firmowym; ruchomości; śmieciarz

Niektórzy goście inwestują pieniądze przede wszystkim w sprzęt, którego używają. W wyposażeniu „zaklinają” nawet część swej duszy. Czasem przedmiot staje się nieodłącznym elementem legendy bohatera, a nawet tworzy własną historię.

Relikt to właśnie coś takiego – przedmiot nasączony nadnaturalną energią. Taki sprzęt powstaje, jeśli dana rzecz znajdowała się bardzo blisko niezwykle ważnych wydarzeń. Śmierć bohatera i powrót z grobu zwykle wystarcza, by

powstał *Relikt*. I tak rewolwerowiec, który używa tylko swojego ukochanego Buntline’a, może się spodziewać, że po wygrzebaniu jego spluwa zostanie nieco podładowana.

Dokładne walory *Reliktu* ustala Szeryf. Nie ma szans, byśmy rozważyli wszystkie możliwości. Zostawiamy to więc Twojej i Szeryfa wyobraźni.

Wygrzebaniec, zdobywając kolejne poziomy tej mocy, podpakowuje dodatkowo swój *Relikt*. I znów Szeryf musi ustalić, co się dokładnie dzieje. Oto kilka wskazówek.

Przed wszystkim zwykle *Relikt* naśladuje inną moc, czar lub zdolność. Jeśli odpowiada mocy wygrzebańców, jej poziom będzie równy poziomowi *Reliktu*.

Rewolwerowcy i ich cenna broń – wieloletnia tradycja na Zachodzie – to najoczywistsze cele tej mocy. Każdy poziom *Reliktu* może w tym przypadku dodawać kostkę obrażeń zadawanych przez ukochaną spluwę. Ewentualnie moc zwiększa celność rewolweru, dodając +1 do trafienia.

Nie wszystkie *Relikty* to broń. Bajarz, który znalazł starą minikamerę, może po powrocie „stamtąd” zorientować się, że pokazuje ona duchy i dusze, albo trupy widać tylko w czerni i bieli. Im bardziej przerażająca moc – szczególnie w przypadku przedmiotów innych niż broń – tym lepiej!

Możliwości są nieskończone. Jeśli masz jakiś niezły pomysł na *Relikt* dla swojego wygrzebańca, pogadaj z Szeryfem. Razem powinniście opracować coś, co będzie potężne i pożyteczne zarazem, a równocześnie nie wprowadzi dezrównowagi do gry. No i co najważniejsze: nie przesłoni osobowości Twojej postaci. Gościu ze spluwą, która nigdy nie chybia i zawsze zabija, może być zabawny przez czas jakiś, ale na dłuższą metę...

Oczywiście jedna z największych wad *Reliktów* polega na tym, że można je stracić – mogą ulec zniszczeniu lub zostać skradzione. Co gorsza, ktoś może ich nawet użyć przeciwko bohaterowi. Warto przy okazji wspomnieć o pewnym dziwnym fenomenie: *Relikt* zawsze zabija osobę, która przyczyniła się do jego powstania, bez względu na jej odporność i zasady dotyczące rannienia wygrzebańców (w tym przypadku truposza traktuje się jak normalnego mózgowca). Tak oto strzał z pistoletu umarlaka może go zabić raz jeszcze, nawet jeśli pocisk nie trafił w czerep.

Tak to już jest z szalonymi mocami Krainy Wiecznych Łowów, które przyczyniają się do powstania tych niezwykłych artefaktów.

Jeśli Twój wygrzebaniec utraci *Relikt* raz na zawsze, Szeryf powinien pozwolić Ci na odtworzenie go w jakiś sposób. Najprościej pozwolić bohaterowi sięgnąć po podobny przedmiot i używać go w identyczny sposób, co poprzedni. Po jakimś czasie gadżet dostroi się do Twojego wygrzebańca, a truposz wróci do interesu. Oczywiście decyzja należy do Szeryfa. Niemniej radzimy, by nowy *Relikt* „odzyskiwał” poziom mocy na miesiąc czasu gry, aż wreszcie osiągnie poprzedni poziom.



Po drugiej stronie

Ręka umarlaka

Szybkość: 2

Czas trwania: koncentracja

Predyspozycje: ciekawski, jednoręki bandyta;
skradanie

Wygrzebańcy obdarzeni tą mocą potrafią przez krótki czas kontrolować odcięte członki. Umarlak może uciąć rękę i pozwolić jej szaleć samej po pomieszczeniu, albo wyjąć oko i dać je kumpłowi, by wiedzieć, co się dzieje, gdy nie ma go w pobliżu. Nieco przerażające, co? Przerażające, ale też i przydatne. Niezwykle przydatne.

Truposz, który próbuje atakować odciętą kończyną, wykorzystuje swoje cechy, ale musi odjąć -4 od testu *walki: wręcz*. Tak przy okazji: obrażenia zadane przez ożywioną rękę zależą od połowy *Siły* i nie są śmiertelne. Cóż, dłonie lepiej się nadają do otwierania więziennych cel czy wywoływania chaosu niż do zabijania. Nie ma sensu odcinać sobie stopy tylko po to, by skopać nią komuś tyłek.

Czas kontrolowania odciętej części ciała zależy od poziomu mocy. Po tym okresie kończyny gniją jak zwykłe martwe ciało, chyba że przytwierdzi się je z powrotem na miejsce. W danym czasie umarlak może bawić się tak tylko jedną częścią swego ciała.

Każdy, kto widzi ożywioną kończynę, musi przejść ciężki (9) test *jaj*.

Ręka umarlaka

Poziom

1
2
3
4
5

Czas trwania

1 Dech/rundę
Koncentracja
Koncentracja lub 1 Dech/rundę
10 minut
godzina





Rozdział dwunasty: Potęga strachu



Mokro w butach. Nerwy w strzępach. Całkowity, totalny obłęd. Taki może być efekt potężnej dawki prawdziwej grozy. Powiadają zaś, że Mściciele żywią się strachem śmiertelnych.

Teraz, kiedy Twój bohater wyniósł już nieco doświadczeń ze spotkań ze sługusami Mścicieli, nadszedł czas, byś poznał kilka ich tajemnic. Szeryf powinien pozwolić Ci przeczytać niniejszy rozdział dopiero wtedy, gdy Twoja postać będzie miała co najmniej trzeci poziom w *wykształceniu: okultyzmie*.

Wynaturzenia

Jedną z pierwszych rzeczy, jakie odkrywa weteran Spustoszonego Zachodu, jest fakt, że istnieją rzeczy znacznie niebezpieczniejsze niż wyjęci spod prawa czy mutanciaki. Są potwory – prawdziwe potwory – wywodzące się wprost z najgorszych koszmarów ludzi lub zrodzone przez przetrzęte grozą Martwe Ziemie.



183

Bohater, który kręci się już jakiś czas po świecie, może również odkryć, że najgorsze z tych stworów posiadają nadnaturalną esencję, a tę można po ich śmierci pochłoniąć. Cała operacja zwie się zrywaniem skalpu, w jej rezultacie zaś bohater zdobywa jakąś nową, acz dziwną zdolność. Przed Apokalipsą jedynie wygrzebańcy mogli zrywać skalpy, ale teraz każdy, kto znajdzie się blisko wynaturzenia, kiedy paskudztwo „wykrwawia się” z esencji, jest w stanie to uczynić. Szeryf zna wszelkie potrzebne szczegóły operacji. Ty musisz się tylko postarać, by Twój ocaleniec nie znalazł się za daleko od rozwalonego stwora.

Poziomy Strachu

Nie naśmiewaj się z potęgi strachu. Wszak przemienił on większość świata w Martwe Ziemie, jest więc bardzo, ale to bardzo prawdziwy. Owszem, Mścicielom rozpętanie Apokalipsy zajęło ponad 200 lat, no i przy okazji musieli co nieco oszukiwać, ale jak każdy mózgowiec wie, w końcu im się to udało.

Dany obszar może przemienić się w Martwe Ziemie na dwa sposoby. Tradycyjny polega na tym, że jakaś przerażająca istotka po prostu na nim działa. Jeśli nie pojawi się żaden heros, który ją rozwali, ta w końcu nieświadomie przemieni obszar w krainę strachu – za sprawą samych swych czynów.

Druga metoda to wybuchy upiorytowych bomb. Dlatego też wszystkie miasta Spustoszonego Zachodu to Martwe Ziemie, chyba że napisano inaczej.

Większość osad i rozdzielających ich pustkowi opanowała mniejsza groza. A ponieważ trzeba mieć jakieś rozróżnienie, wprowadziliśmy Poziomy Strachu o wartości od 0 do 6. I tak Poziom Strachu 6 mają Martwe Ziemie, zaś Poziom Strachu 0 odpowiada spokojnym miasteczkom dwudziestowiecznej Ameryki.

Nadnaturalne zło wszelkiej maści zyskuje na tym, że Poziom Strachu wzrasta. Szeryf zna szczegóły, Ty zaś powinienesz tylko wiedzieć, że walka z chodzącym umarłym na jego rodzinnej ziemi jest znacznie trudniejsza, niż roztukiwanie go gdzieś na środku prairii (no, chyba że ta preria to Martwe Ziemie).



185



Grozodzierzcy

Najgorszymi wynaturzeniami są tak zwani grozodzierzcy – potężne stwory odpowiadające za wywoływanie strachu na danym obszarze. Pokonanie któregoś z tych plugawstw oznacza wielką nagrodę (patrz **Odplata**). Nim się jednak zabierzesz za stukanie grozodzierzców, dowiedz się o nich co nieco.

Grozodzierzców nie spotyka się zbyt często i niełatwo ich pokonać. Niemal każdy sługa Mścicieli – każdy głodny duch – jest najpewniej jednym z nich. Grozodzierzcą jest zawsze to największe, najplugawsze i najgorsze Coś na danym obszarze. Są nimi również starożytne wampiry, licze i inne potężne potwory.

Czasem grozodzierzcą może być grupa wywołujących przerażenie istot, a nie jeden stwór. Całe terroryzujące miasteczko stado robalczaków będzie grozodzierzcą, a nie konkretny okaz. Oczywiście, jeśli przewodziłby im przedwieczny grzechotnik, to on byłby grozodzierzcą, one zaś tylko jego sługami.

Zagrożenie musi być czymś, co najbardziej przeraża miejscowych, a na dodatek przekracza pewne granice i wywołuje paraliżujący strach. Jeśli ludzie umierają ze strachu przed różowymi kwiatkami, to są po prostu cieniasami (chyba że mówimy o mięsożernych roślinkach porastających okolice miasteczka – ale w takim wypadku są oni spostrzegawczymi cieniasami).

Pamiętaj też, że nie w każdej przygodzie musisz mieć do czynienia z grozodzierzcą. Jeśli walczysz z mutanciakami lub gangiem wyjętych

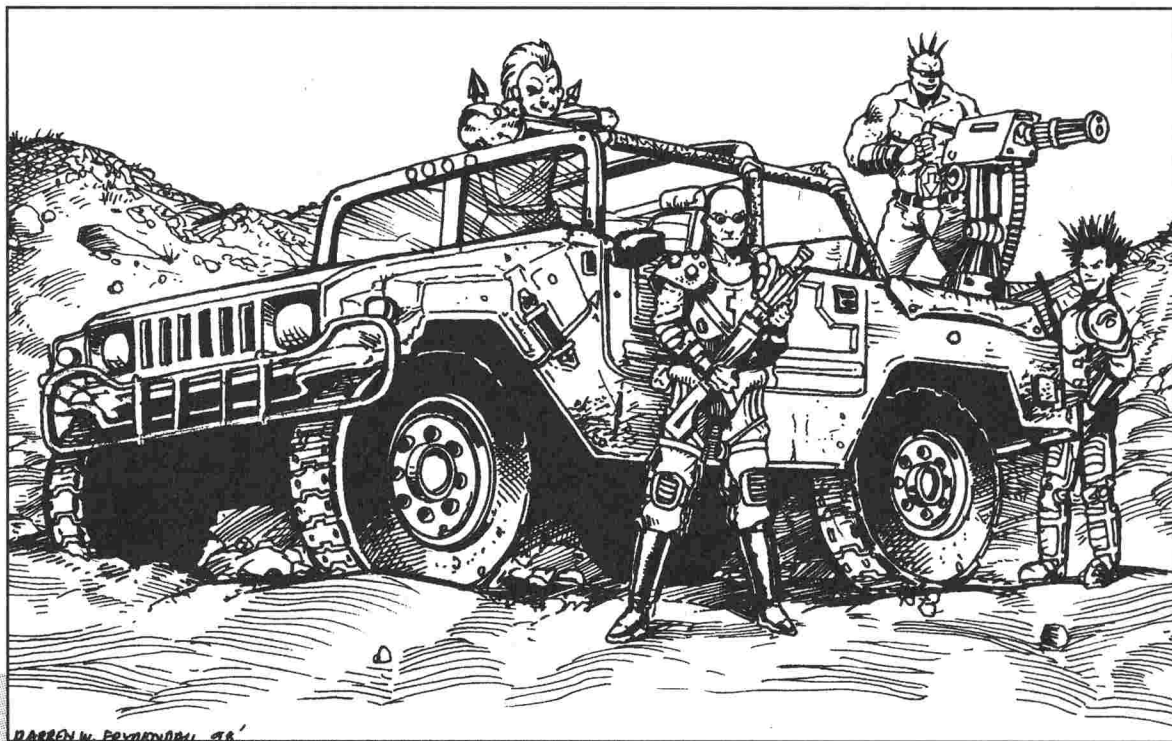
spod prawa motocyklistów, to masz do czynienia po prostu ze zwykłymi czarnymi charakterami. Owszem, mogą być niebezpieczni, a nawet wywoływać strach, nie są jednak naprawdę przerażający. Niemniej takie potyczki to dobry sposób na zwiększenie umiejętności bohatera, by później był w stanie stawiać czoło większym zagrożeniom.

Problem w tym, że grozodzierzca musi być bardzo potężną, nadnaturalną i przerażającą istotą. Pomniejsze zagrożenia oczywiście wpływają na Poziom Strachu, ale pokonanie lokalnego zabijaki nie zmniejszy go. Nawet odparcie żołdaków Throckmorta, choć inspirujące, nie obniży Poziomu Strachu. Po prostu w ten sposób posse nie walczy z grozą, o jakiej myślimy. Jak już jednak wspomnieliśmy, to doskonały sposób na rozgrzewkę przed twardszymi przeciwnikami.

Tak czy inaczej to Szeryf decyduje, jaka istota jest grozodzierzcą, a jaka nie – więc nie musisz sobie tym zawracać głowy. Chcieliśmy zwrócić tylko uwagę na fakt, że pewne stwory Twój bohater powinien rozwalać bez wahania, a przed pewnymi niech lepiej ucieka.

Odplata

Grozodzierzcy to najgorsze paskudztwa, które na dodatek nigdy nie są same. Nie spodziewaj się, że podejdziesz króla grzechotników we śnie. Twoja posse musi wpięrować się przez piekło – tylko po to, by się dowiedzieć, co jest



odpowiedzialne za zaginięcia ludzi, gdzie się to coś czai, jak wiele ma sług oraz (co oczywiście najważniejsze) jak to coś zabić.

Kiedy jednak uda się Wam pokonać wszystkie przeciwności, czeka Was wielka nagroda. Mówimy tu o ratowaniu świata – naprawdę! A konkretniej: z rozwaleniem grozodzierzcy wiąże się trzy nagrody: obniżenie Poziomu Strachu (poprzez opowiedzenie historyjki), podniesienie Hartu i zdobycie sztonów-legend.

Bajanie

Bohaterowie stoją w pierwszym szeregu w bitwie z Mścicielami i ich sługusami. Niszczenie wynaturzeń ratuje ludzkie życie i ma natychmiastowy efekt. Jednak bohaterowie w pełni wykorzystują swój sukces, opowiadając o tym, jak pokonali zło.

Ludziska z Omaha z pewnością docenią wysiłki posse, która oczyściła ich ziemie z mięsożernych ślimaków. Jeśli jednak opowieść o czynach odważnych bohaterów dotrze do uszu innych ludzi, oni również mogą zacząć żywić nadzieję, a nawet – zainspirowani – pokonać lokalne zło.

A to sprawia, że *bajanie* jest najpotężniejszą bronią w rękach bohaterów walczących z Mścicielami. Kiedy zniszczą oni obrzydliwe zło, mogą opowiedzieć o zwycięstwie i spróbować obniżyć Poziom Strachu na danym obszarze. Jeśli zaś w ten sposób uda się krok po kroku zmniejszyć Poziom Strachu na całym świecie, to może pewnego dnia Mściciele zostaną pokonani?...

Niedługo po pokonaniu grozodzierzcy – zwykle tuż po punkcie kulminacyjnym przygody – jeden z członków posse powinien opowiedzieć historię. Bajarze, templariusze i siewcy zguby to najlepsi kandydaci na tych gawędziarzy.

Snutej opowieści winna wysłuchać przynajmniej połowa społeczności, którą terroryzował grozodzierzca, lub choćby najbardziej wpływowi jej członkowie. Pod koniec historii lub po jej zakończeniu gawędziarz wykonuje test *bajania* o trudności zależnej od Poziomu Strachu w okolicy – patrz pobliska tabelka. Udany rzut oznacza, że Poziom Strachu natychmiast spada o jeden. Kolejne snucie tej samej opowieści nie ma już wpływu. Kiedy jednak pokonany zostanie następny grozodzierzca lub gdy minie odpowiednio wiele czasu (decyduje Szeryf), zabawę można zacząć od początku.

Jest pewien minus snucia opowieści. Jeśli gawędziarz będzie miał niefort w teście *bajania*, słuchacze zapamiętają jedynie najokropniejsze szczegóły grozy opisywanej (i pokonanej) przez bohaterów. Miejscowi pewnie publicznie nie ujawnią swych lęków, ale nie chwycą też za widły i łopaty, by przekuć nadzieję na rzeczywistość. Nie ma co tego dłużej ukrywać – niefort w teście *bajania* zwiększa o jeden Poziom Strachu w okolicy (do maksimum wynoszącego 6).

Czy ocaliłem świat?

Niektórzy bohaterowie mogą mieć w głębokim poważaniu całą sprawę z Pomstą. Bardzo prawdopodobne, że po prostu bardziej ich jarają sława i bogactwo. W porządku. Dopóki ktoś opowiada o ich czynach, cały świat zyskuje, gdy zwyciężają.

To oznacza, że każda przygoda tocząca się w świecie **Piekła na Ziemi** ma znaczenie i to bez względu na to, jak mało znacząca wydawała się na początku. Co więcej, Twoja posse nie musi raz za razem ratować świata. To się po prostu zdarza, gdy pokonujecie zło.

Jeżeli chcecie, uratujcie dziewczynkę. Albo wyruszyć do zrujnowanego miasta, by rozwalić potwory i zdobyć skarby. Wszystko to ma sens. No i w ten sposób też walczyć z Mścicielami.

Raz na jakiś czas powracają plotki, jakoby najsprytniejsze sługi Mścicieli rozsiewały takie właśnie opowieści. Podstępne są te bestie, co?

Bajanie

Poziom Strachu	PT
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	15

Modyfikator Przyczyny

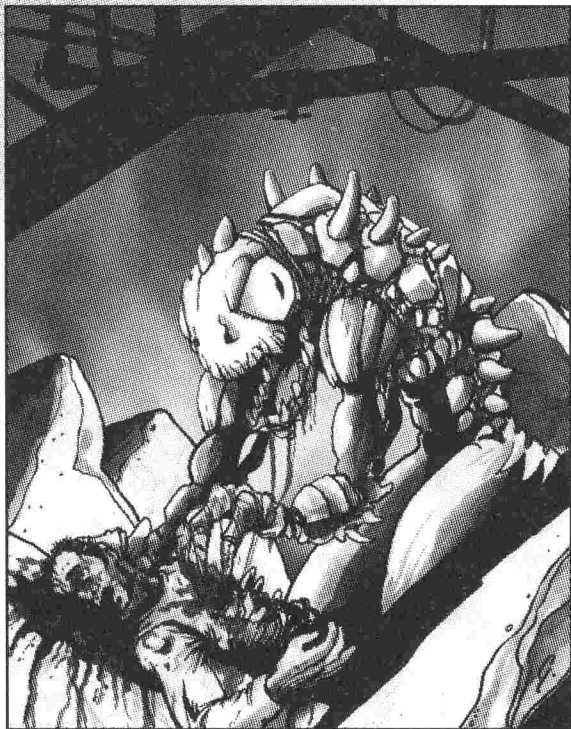
+1	Rozprawienie się z każdym po- mniejszym zagrożeniem (do maksimum +5).
-1	Za każdego bohatera, który zgi- nął podczas akcji (do maxi- mum -5).
od -1 do -5	W wyniku działań posse miej- scowi musieli się poświęcić lub wyrzec czegoś.

Do ataku!

Czy to oznacza, że wszyscy herosi od razu powinni walić w sam środek najgorszych Martwych Ziem – do zrujnowanych miast? Nie. Z dwóch powodów.

Po pierwsze, Poziom Strachu znacznej większości świata waha się od 4 do 5, choć są też duże połacie Martwych Ziem. A elementarna matematyka mówi, że jeśli ocalańcy zmniejszą ogólny Poziom Strachu do 3 czy 4, to – jak kilku mądrych ludzi utrzymuje (choćby Poszukiwacz) – Mściciele prawdopodobnie umrą. Oczywiście to wymaga ogólnoświatowego wysiłku, ale ponieważ Zachód

Potęga strachu



Ameryki jest miejscem, w którym wszystko się zaczęło, wydaje się być również centrum potęgi Mścicieli.

Drugim powodem zniechęcającym do pchania się do miasta jest pewna wersja Paragrafu 22. Jasne, że każde „uleczone” Martwe Ziemie to szpila wbita w tyłek Mścicielowi. Niemniej żyje tam zawsze kupa różnych potworności, które na dodatek w tej okolicy mają wiele różnych przewag. Cóż, bohaterowie pewnie zamęcziliby się na śmierć, zanim oczyściliby takie miasto. A śmierć prawdziwego herosa rani bardziej niż cokolwiek innego. Spytaj tego sukinsyna, Stone’a – jeśli zdołasz go znaleźć...

Hart

Hart to miara siły woli Twojego bohatera i jego znajomości plugawych mocy Mścicieli. Pokonawszy kilku wampirołaków i chodzących umarłych, zyskuje on pewną odporność na strach i grozę.

Za każdym razem, kiedy Twój bohater pokona (lub przyczyni się do pokonania) grozodzierzcy, zwiększ jego Hart o jeden, aż do maksimum 5. Każdy taki punkt zwiększa o +1 test *jaj* postaci, co reprezentuje uodpornienie na grozę Mścicieli. Dzięki temu zwykłe chodzące umarlaki nie wywołają gęsiej skórki na karku weterana. Nie będzie on tak zszokowany jak koleś, który pierwszy zobaczył takie „cudo”.

Nikt nie musi snuć opowieści czy śpiewać o czynach bohatera, by zyskał on Hart. Gdy tylko grozodzierzca padnie, do postaci dociera, że walczyła z niewyobrażalnym stworem i że zwyciężyła. To daje jej siłę do walki z innymi potwornościami **Piekła na Ziemi**.

Szton-legenda

Pokonanie grozodzierzcy wiąże się z jeszcze jedną nagrodą. Kiedy posse uda się obniżyć Poziom Strachu, Szeryf wrzuca do Puli Losu specjalnego sztona. Zwiemy go sztonem-legendą, a ponieważ jest bardzo specjalny, musicie jakoś go odróżnić od reszty. Najłatwiej po prostu zaznaczyć jeden szton kolorowym markerem.

Szton-legenda reprezentuje odrobinę dziedzictwa, które posse pozostawia po sobie na tym świecie. Fortuna zaś uśmiecha się do tych, którzy pokonują przeciwności. No i sztona-legendy można użyć w specjalny sposób, który przekracza najśmielsze nawet oczekiwania.

Przede wszystkim można go użyć jak niebieskiego sztona. Ma wartość 4, jeśli chodzi o redukowanie ran czy wymianę na punkty nagrody. Ponadto sztona-legendy można użyć do powtórzenia testu cechy, umiejętności i obrażeń – nawet gdy miałeś niefart lub wydałeś wcześniej inne sztony. No i wreszcie masz prawo oddać go innemu graczowi, nie poświęcając żadnych sztonów (patrz rozdział szósty).

Ze sztonem-legendą jest taki problem, że po jego użyciu należy rzucić kostką. Parzysty wynik to znak, że poszedł w zapomnienie. Nieparzysty, że pozytywna karma trzyma się posse i wraca on do puli.

Pamiętaj, że sztona-legendę należy wykorzystywać mądrze.

Szeryf nie ma prawa używać sztona-legendy. Jeśli go wyciągnie z puli, musi wrzucić z powrotem i losować raz jeszcze.

Biuro Szeryfa







Rozdział trzynasty: Pomsta



Teraz, kiedy wreszcie przebrnąłeś, Szeryfie, przez śmietnik przeznaczony dla tych skubanych graczy, nadszedł czas, byśmy opowiedzieli Ci o prawdziwych sekretach gry **Pieć na Ziemi**.

Zacznijmy od kilku słów o prehistorii.

Na świecie jest wiele potworów. Wszystkie kultury mają przeróżnego rodzaju Baby Jagi, duchy, wilkołaki, wampiry, strzygi, upiory, ghoule czy zombi. Oczywiście one tak naprawdę nie istnieją – nie miej co do tego wątpliwości.

Owe wynaturzenia zamieszkują fizyczny wymiar. W świecie duchów zaś – który Indianie zwą Krainą Wiecznych Łowów – najwięcej jest duchów natury i manitou. Pierwsze z tych istot są dobre lub w najgorszym wypadku neutralne, jeśli chodzi o ich stosunek do ludzkości. Manitou jednak to stworzy złe do cna.

Manitou żywią się strachem i wszelkimi negatywnymi emocjami, wywoływanymi przez wynaturzenia. Całą energię przesyłają one do Krainy Wiecznych Łowów, do miejsca zwanego Martwymi Ziemiami. To tu właśnie mieszkają pradawni i tajemniczy Mściciele.

Jedynym sensem istnienia złych duchów jest sianie śmierci i zniszczenia w jak największych dawkach. Nie wiedzą one, dlaczego mają coś takiego czynić, ale zupełnie się tym nie przejmują. Manitou wiedzą jedynie, że Mściciele zagarniają całą energię strachu, przesyłanego do Krainy Wiecznych Łowów, z której większość przechowują w sobie tylko znanym celu, wyrzucając jednak małe jej okruchy z powrotem do świata materialnego, by powołać do życia nowe wynaturzenia. Powstałe w ten sposób potwory wywołują kolejną falę strachu, który manitou zbierają i zanoszą z powrotem do Mścicieli, i tak dalej.

To nieustające, bezlitosne, błędne koło kręci się od zarania dziejów. Nie potrzeba wielkiej

wyobraźni, by uświadomić sobie, że sytuacja szybko wymknęła się spod kontroli. Różne potworności krążyły po świecie bez przeszkód, a całe społeczeństwa żyły w nieustającym strachu, zaspokajając mroczne apetyty Mścicieli. Sprawy nie miały się najlepiej dla rodzaju ludzkiego – a przynajmniej tak było do końca średniowiecza.

Wielka Wojna Duchów

Wtedy właśnie Pradawni – czyli najstarsi szamani różnych indiańskich plemion ze wschodniej Ameryki – zwołali radę i spotkali się wysoko w górach Nowej Anglii. Radzili nad sytuacją na świecie oraz nad rosnącą liczbą potwornych istot depczących świętą ziemię i dręczących Indian, nie mających ani broni, ani zbroi, ani technik ich wytwarzania.

Starsi wiedzieli, że nie da się w jednej chwili wygnać z ziemi całego zła i że należy pokonać wynaturzenia jedno po drugim. W końcu jednak doszli do wniosku, że gdyby udało im się wypędzić z ziemi manitou, powstałoby o wiele mniej nowych wynaturzeń.

Pradawni poprosili duchy przyrody, by wypowiedziały wojnę swoim złowrogim kuzynom – manitou. Duchy przystały na to, ale cena za ich usługi była wysoka: Pradawni mieli walczyć u ich boku. W Krainie Wiecznych Łowów.

Szamani – by wziąć udział w walce – powędrowali więc na starożytne cmentarzysko Micmaców, gdzie odprawili długi i żmudny rytuał. Kiedy go ukończyli, bramy do Krainy Wiecznych Łowów stanęły przed nimi otworem.

Pradawni wkroczyli do świata duchów i rozpoczęli długą walkę z demonami. Wielka Wojna



Duchów ciągnęła się – wedle rachuby Krainy Wiecznych Łowów – przez całe stulecia. W końcu Pradawni dopadli wrogów i pokonali ich, lecz manitou, które są przecież duchami, nie da się naprawdę zniszczyć. Potężni szamani zdolali jedynie nałożyć na nie mistyczne więzy – jak długo przebywali w Krainie Wiecznych Łowów, demony nie mogły mieszać się w sprawy ludzi.

Tak oto Pradawni zostali uwięzieni, zdawało się na wieczność, wraz ze złośliwymi duchami, które ujarzмили, a potwory zamieszkujące nasz świat osłabły i znikwały jeden po drugim. Szamani zapłacili wysoką cenę, odnieśli jednak zwycięstwo.

Opowieść o zemście

Wieki później, w roku 1763, młody szaman z plemienia Susquehanna, zwany Krukiem, właśnie kończył nauki. Był wspaniałym uczniem; chłonał wiedzę o sprawach nadprzyrodzonych, jak gdyby każda chwila nauki była ostatnią w jego życiu.

Pewnego letniego dnia młody szaman siedział na szczycie wysokiej góry na terenie nowej kolonii, którą biali ludzie nazywali Virginą. Pogryzał się w medytacji i rozmawiał z duchami przyrody. Nagle przerwał mu dźwięk salw muszkietów dobiegający z doliny, z pobliza jego wioski.

Kruk zbiegł ze zbocza góry tak szybko jak tylko mógł, a okrutne odgłosy bitwy przedrzeźniały każdy jego krok. Stopy szamana zdawały się być z kamienia, a każda mila była niczym dziesięć.

Kiedy dotarł w końcu do wioski, zobaczył, jak biali ludzie mordują całą jego rodzinę. Plemię Susquehanna wycięto w pień.

Kruk był ostatnim synem swego ludu.

Kruk odrodzony

Szaman pozostał w ukryciu, patrząc na masaker, a ginęli w niej wszyscy, których kochał. Czując, jak jego serce wypełnia nienawiść, opuścił dolinę, którą przez całe życie nazywał domem. Wyruszył w świat szukać sposobu, by zwiększyć swą moc i wyrzucić pomstę na ludziach, którzy wymordowali jego lud.

Młodzieniec poznał wiele tajemnic świata, odwiedzając wiele indiańskich plemion i zapuszczając się do miast białych ludzi. Pierwszym wielkim sekretem była długowieczność. Choć Kruk urodził się w 1745 roku, wygląda obecnie na najwyżej czterdzieści lat.

W kocu żądny zemsty Indianin znalazł się w posiadaniu najważniejszego sekretu – dowiedział się, że Pradawni zostawili dawno zapomniane przejście do Krainy Wiecznych Łowów otwarte.

Pomiędzy 1861 a 1863 rokiem Kruk odwiedził wszystkie plemiona, do jakich tylko udało mu się dotrzeć, i opowiadał im o masakrze swojego ludu. Mówił, że jest ostatnim z plemienia, Ostatnim Synem, i szukał innych walecznych ludzi, którzy odczuwali taki sam ślepy gniew, jak on.

Ostatni Syn

Inni szamani wyczuwali zazwyczaj od razu, że długotrwały głód zemsty wypaczył duszę Kruka i wypełnił ją złem. Większość z nich wypędzala go z wioski, czasami jednak zdarzało się, że jakiś żądny zemsty młodzieniec, przygarnięty potomek wymordowanego plemienia, odwracał się od nowej rodziny i ruszał za Krukiem na jego ponurą wyprawę.

Ci ludzie rozumieli smutek i gniew wypełniający serce szamana. Oni również byli ostatnimi ze swoich plemion, rodzin i wiosek. Byli tak jak on – Ostatnimi Synami.

Kruk wyjaśniał towarzyszom, że przyczyną wszystkich ich cierpień jest przybycie białych. W niektórych przypadkach było to akurat prawdą, w innych zaś kolejnym tragicznym nieporozumieniem między dwoma ludami.

Tak czy inaczej, gdy oznajmił, że wie, jak można pokonać ich wspólnego wroga, Ostatni Synowie posłuchali jego słów. Zrozumieli, że trzeba uwolnić manitou ze starych więzów.

A wtedy nadejdzie dzień Pomsty.

Kruk przekonał wojowników, którzy za nim poszli, że manitou obronią Prawdziwych Ludzi





przed inwazją białego człowieka. Powiedział też, że czyny Pradawnych świadczyły o ich głupocie, gdyż zakazując złym duchom opuszczania Krainy Wiecznych Łowów, ograniczyli własną moc i skazali wszystkie plemiona na długą, bolesną drogę, która mogła skończyć się jedynie zagładą.

Na koniec Kruk oznajmił Ostatnim Synom, że ich świętym obowiązkiem jest podążyć do Krainy Wiecznych Łowów i przywrócić w niej właściwy porządek. Był jednak tylko jeden sposób, by to uczynić. Ostatni Synowie musieli w Krainie Wiecznych Łowów wymordować Pradawnych – swoich przodków.

Łowy

Wczesną wiosną roku 1863 Ostatni Synowie rozpoczęli długą wędrówkę z pustyń południowego zachodu do lesistych wzgórz Nowej Anglii. Pierwszego lipca tego samego roku dotarli na wiekowe cmentarzysko Micmac, gdzie była ukryta brama, którą otworzyli Pradawni. Tam właśnie Kruk i jego towarzysze wkroczyli do Krainy Wiecznych Łowów.

Bitwa z Pradawnymi trwała – wedle rachuby czasu tego dziwnego miejsca – wiele tygodni, podczas których Ostatni Synowie popełnili liczne niegodziwości, tropiąc i zabijając bez litości starożytnych szamanów w imię zemsty.

Wyrównawszy rachunki, powrócili na kilka godzin przed amerykańskim świętem niepodległości 3 lipca 1863 – w dniu, w którym końca dobiegała największa i najbardziej krwawa bitwa wojny secesyjnej: bitwa pod Gettysburgiem. Wielu Ostatnich Synów nie przeżyło walki, misja została jednak wykonana.

Pradawni zginęli, a poczerniała krew ich duchów splamiła na zawsze ręce zabójców. Manitou był na wolności.

Przebudzenie Mścicieli

Gdy manitou przestały przynosić z ziemi smakowite kąski strachu, Mściciele zapadli w sen. Wraz ze śmiercią ostatniego z Pradawnych spłynęła na nich strumień energii, karmiąc ich przerażeniem i budząc z wielusetletniego odrętwienia. Mściciele rozkoszowali się tą uczcią i zrozumieli, jakie błędy popełnili w przeszłości.

Postanowili, że nie będą dłużej gromadzić mocy na zapas. Od wieków siali na ziemi ziarno strachu, lecz teraz zwiększą swoje wysiłki. W końcu nastąpią żniwa złowrogiej energii, a świat skąpie się w strachu, jakiego jeszcze nie widział.

Wycisną ze śmiertelników czyste przerażenie, kropla po kropli. A kiedy na świecie będzie już wystarczająco dużo strachu, by ich wyżywić, kiedy w końcu przekształcą Ziemię na wzór swoich Martwych Ziem, opuszczą na zawsze kryjówkę.

Opowieść się zaczyna

Historia **Martwych Ziem** rozciąga się na 200 lat i dzieje się na więcej niż jednym świecie. Oto streszczenie wydarzeń.

Dziwny Zachód

Dziwny Zachód datuje się od 1877 roku, czyli w 14 lat po rozpoczęciu Pomsty. Groza objęła wtedy we władanie każdy skrawek pustyni, każdy kanion, każde miasteczko i każdą jamę; po świecie rozpełzły się potwory wprost z koszmarów. Przez jakiś czas sprawy szły po myśli Mścicieli. Kawałek po kawałku świat przemieniał się w Martwe Ziemie.

Miały miejsce niezwykle wydarzenia. Kalifornię zalało morze i stan przemienił się w labirynt kanionów wypełnionych wodą. Wojna, która winna zakończyć się w 1865 roku, ciągnęła się do 1877, a nawet dłużej; żadna ze stron nie była w stanie zyskać przewagi – a to za sprawą grozy, którą przyciągała każda bitwa. Salt Lake City zostało stolicą nowego państwa – Deseret. A zachodnie terytoria, rozciągające się między Północą a Południem, były granicą pozbawioną praw, zwaną potocznie Ziemiami Spornymi.

W kontekście przyszłych wydarzeń najważniejsze okazało się jednak odkrycie niezwyklej minerału, superpaliwa – upiorytu. Nikt nie wiedział, iż po świecie rozsiali go Mściciele i że stanowił on ważny element ich wielkiego planu. Niemniej upioryt przyczynił się do powstania wielu wynalazków. Nad preriami latały napędzane parą ornitoptery, a miotacze ognia spalały obrzydliwe potwory. Tysiące takich właśnie niezwyklej wynalazków zrodziły się dzięki szalonej nauce.

Niestety, ogromna wartość nowego minerału przyczyniła się do wzrostu przemocy. Wybuchły Wielkie Wojny Kolejowe – każdy chciał jako pierwszy dotrzeć do Wielkiego Labiryntu Kalifornii, gdzie znajdowały się najbogatsze złoża upiorytu na świecie. Tysiące ludzi straciły życie w straszliwych walkach.... Koniec końców zwyciężyli Mściciele.

Przez bardzo długi czas wszystko szło tak, jak zaplanowali Mściciele. Potem jednak się okazało, że te przedwieczne istoty nie przewidziały pojawienia się upartych bohaterów Zachodu. Samotni rewolwerowcy, odważne buffalo girl, przebiegli kanciarze, szaleni naukowcy, dumni wojownicy, pomarszczeni szamani i – co chyba najważniejsze – Pinkertoni oraz Teksasscy Rangerzy... wszyscy oni walczyli z potwornościami, które pętały się po świecie. Walczyli zaś z taką determinacją, o jaką Mściciele nawet w najgorszych snach nie podejrzewali ludzi.

Tci właśnie bohaterowie zwyciężyli. Prawie 200 lat później wszelka obecność Mścicieli została zmyta z powierzchni Ziemi.



Piećko na Ziemi

Mściciele ostatkiem sił dokonali jednak czegoś, czego nikt nigdy wcześniej nie próbował zrobić (a to z racji ogromnej energii, jaką należało spożytkować) i czego nigdy później nie będą już mogli uczynić. Wyrwali dziurę w Krainie Wiecznych Łowów i wysłali swego najbardziej oddanego sługę wbrew strumieniowi czasu na Dziwny Zachód. Wyłonił się on z portalu ukrytego gdzieś w Wieży Diabła i od razu zajął wypełnianiem plugawej misji.

Stone – ponury nieumarły rewolwerowiec – zdołał przetrwać przegraną Mścicieli i jest jedną z nielicznych istot, które wiedzą o Kłamstwie. Ów zdrajca szybko zebrał bandę żądnych krwi zabójców, którzy polowali na bohaterów niczym na zające. Udało im się to z bardziej niż oczekiwanym skutkiem.

Na Zachodzie wzgórza cmentarne rosły niczym grzyby po deszczu. A kiedy nikt nie był już w stanie powstrzymać potworów, te rozpanoszyły się jeszcze bardziej. Powoli powstawały Martwe Ziemie, wywołując jeszcze więcej bólu w cierpiącej wielkie męki ludzkości.

I tym razem Mściciele zwyciężyli. Ich sekretny plan – rozsianie po świecie upiorytu – okazał się strzałem w dziesiątkę. Dwieście lat po rozpoczęciu Pomsty wybuchła Wojna Ostateczna. Wykonane w oparciu o napromieniowany upioryt bomby wybuchły w niemal każdym zakątku świata. Od nuklearnej rzezi gorsze okazało się jednak to, że przy okazji uwolniono tysiące wściekłych manitou. A złe duchy od razu zajęły się niszczeniem wszystkiego i wszystkich. Po nich przyszedł maelstrom plugawej mistycznej energii.

Bomby zniszczyły niemal cały świat. Dzieła dokończyły toksyny, choroby, głód i wojna. Pomstę uwieczniła więc przerażająca rzeź połączona z napływem energii z Krainy Wiecznych Łowów.

Świat stał się jedną wielką Martwą Ziemią, na której pojawili się Mściciele w postaci fizycznej – Czterej Jeźdźcy Apokalipsy. Popędzili oni przez nielicznych ocalałych, siejąc dalsze zniszczenia, aż wreszcie zniknęli gdzieś na

Wschodzie. Nikt nie wie, gdzie dziś się znajdują, ale większość ludzi wierzy, że powrócą, gdy Spustoszony Zachód zostanie odbudowany.

Mamy rok 2094. Mściciele zwyciężyli, ale zostali uwięzieni na Ziemi. A jeśli bohaterowie Spustoszonych Ziem zdołają odzyskać władzę nad światem, to być może zniszczą ich raz na zawsze...



Utracona Kolonia

Na długo przed Wojną Ostateczną dr Dariusz Hellstromme wynalazł coś, co nazwano Tunelem. Był to ogromny pierścień unoszący się na orbicie Ziemi, łączący Układ Słoneczny z innym gwiazdowym systemem. Hellstromme ochrzcił to miejsce mianem Odległy Układ.

Wysłane na zwiady sondy powróciły ze zdjęciami układu gwiazdowego o wielu planetach, z których przynajmniej jedna była zamieszkała. Ludzkość nie była sama we wszechświecie.

Wysłano piechotę morską Hellstromme'a, by przywitała się z obcymi. Po kilku krótkotrwałych konfliktach ludzkość mogła odetchnąć z ulgą – bracia w rozumie przywitali człowieka z otwartymi ramionami. Anoukowie, jak nazwano obcych, okazali się przyjaznymi istotami.

Przez kilka dziesięcioleci wszystko szło w dobrym kierunku. Potem jednak agitatorzy wspomnieli anoukom, że ludzkość ich wykorzystuje. Na początku obcy niezbyt się tym przejmowali, ale pewni siebie ludzie (z których większość pragnęła bogactw planety, Banshee) nie dawali za wygraną. I tak po pewnym czasie najbardziej wojowniczy anoukowie najeżdżali osamotnione kopalnie. Kiedy zaś ochrona odpowiedziała na zbyt brutalnie, obcy zebrali się w liczniejsze oddziały, by stawić czoło wspólnemu wrogowi. Wybuchła Odległa Wojna, w której anoukowie byli skazani na klęskę. Piechota morska posługiwała się zaawansowaną technologią, nic więc dziwnego, że obcy przeszli surową lekcję krwawego, nowoczesnego prowadzenia starć.

A potem na Ziemi wybuchła Wojna Ostateczna. Wojska kolonistów podzieliły się na dwie strony i również zaczęły walczyć ze sobą. Anoukowie wykorzystali sytuację, przegrupowali się i przeprowadzili straszliwą ofensywę, tym razem wspierani przez wiekowych szamanów, nazwanych chudawcami. Koloniści zdołali utrzymać pozycje, przede wszystkim za sprawą legionu psychonów. Niestety, niedługo później wszystkie siły wezwano z powrotem na Ziemię.

Niedługo po wycofaniu wojsk Tunel się zawalił. Koloniści byli teraz zdani na własne siły. Nie mieli zbyt wiele amunicji, a żywność należało reglamentować. Osady zaś były rozrzucone po całej powierzchni Banshee i w Odległym Układzie; nie było ich zresztą tak wiele.

Wojna rozgorzała na nowo. Tym jednak razem tubylcy mieli przewagę. Szalę zwycięstwa na ich stronę przeważały nie tylko malejące w oczach zapasy oraz coraz mniejsza liczba ludzi, lecz także sabotaże agitatorów.

Nagle ktoś zauważył, że Tunel znów jest aktywny. Statki kosmiczne mogły dostać się do Odległego Układu, ale nie mogły go opuścić. Cóż z tego, jeśli przybyłe pojazdy nie pochodziły z Układu Słonecznego. Było to coś nowego... nowego i bardzo przerażającego.

Koniec sekretów

Kiedy w sierpniu 1998 roku na rynku pojawiła się gra **Deadlands**, obiecaliśmy, że wyjawimy tzw. Wielki Sekret. Teraz już go znasz – mamy nadzieję, że warto było czekać.

To jednak początek niespodzianek, gdyż mamy dla Ciebie nową tajemnicę. Nie jest to jednak Wielki Sekret. Po **Pielku na Ziemi** nadejdzie czas **Ostatniej Kolonii**.

Gra będzie miała takie same zasady, co umożliwi Ci grę postacią z **Martwych Ziemi** lub z **Pielką na Ziemi**. Oczywiście dodamy kilka nowych typów postaci.

Domyślasz się zapewne, że mamy jeszcze w zanadrzu kilka tajemnic, nie zamierzamy się jednak nimi dzielić już teraz. Uwierzyć nam tylko: **Ostatnia Kolonia** to zupełnie nowy świat, o zupełnie nowym klimacie i pełen nowej grozy.

Trzymaj się nas, compadre. Ta historia jeszcze nie dobiegła końca.

Zmieniamy historię!

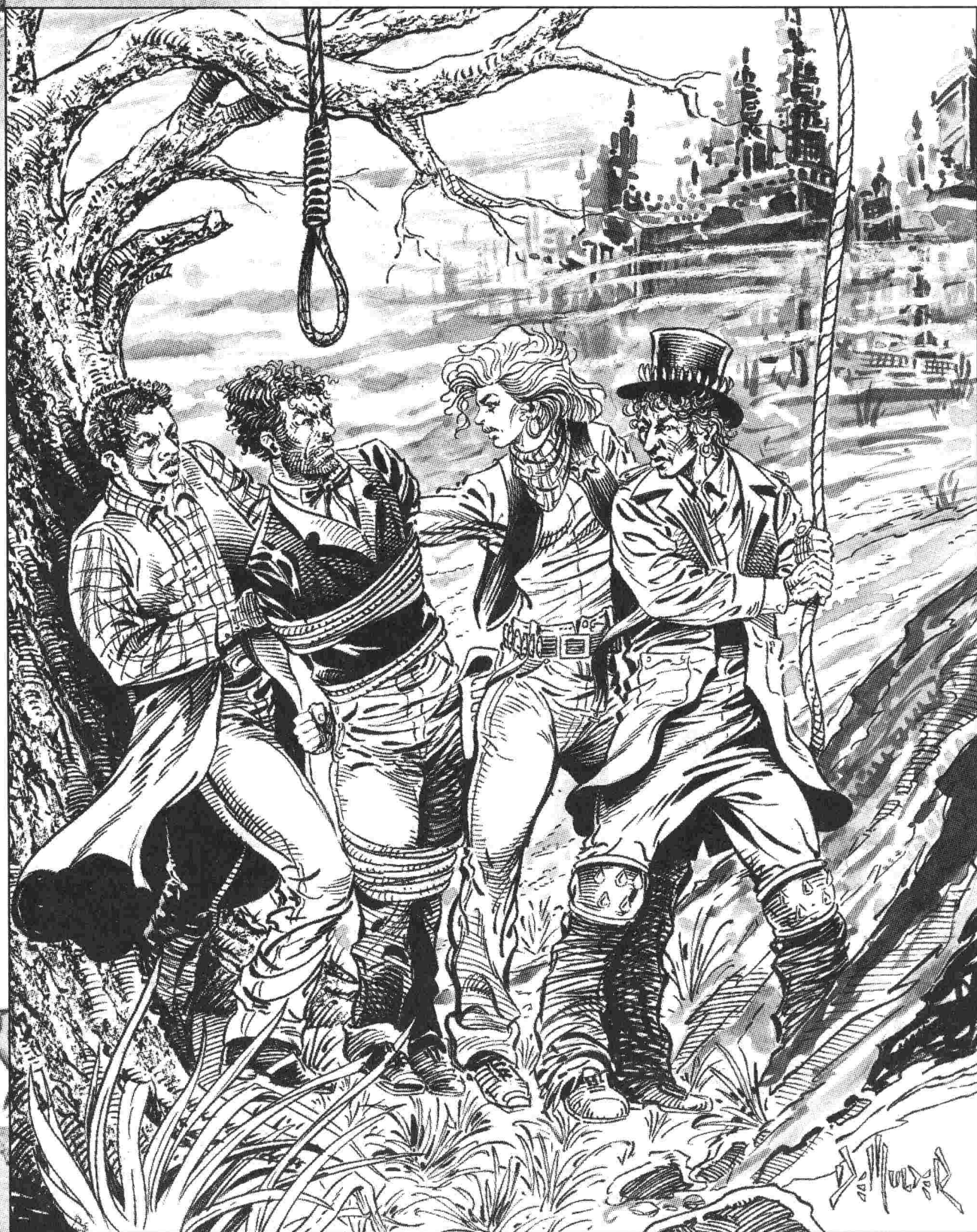
Czy bohaterowie Dziwnego Zachodu nie mają szansy odmienić przyszłości? Czy mieszkańcy Układu Odległego są skazani na zagładę? Nie, absolutnie!

Jeśli herosi Dziwnego Zachodu wciąż będą niszczyć wynaturzenia Pomsty i zdołają rozwalić Stone'a, Mściciele zostaną pokonani, a **Pielko na Ziemi** i **Utracona Kolonia** nie dojdą do skutku. A może dojdą, ale dramatyczne szczegóły będą się odrobinę różnić.

To wszystko może się zdarzyć na wiele sposobów, choć oczywistym wydaje się stawienie czoła Stone'owi. Uważaj, albowiem jeśli bohaterowie go stukną, przyszłość będzie wyglądać zupełnie inaczej.

Co się więc stanie, gdy posse cofnie się do czasów Dziwnego Zachodu i zabije Stone'a? Czy będziecie się mogli dalej bawić w **Pielko na Ziemi**? Oczywiście, że tak (w końcu to tylko gra, mózgowcy!). Istnieje wszak wiele innych sposobów, dzięki którym bohaterowie i tak przegrają. Pierwszy raz Mściciele musieli się nieźle napracować, a mieli Stone'a na podorędziu. Jeżeli zaś bardzo lubisz logiczne związki przyczynowo-skutkowe, załóż, że jacyś inni bohaterowie gdzieś daleko od Twojej posse zawalili zbyt wiele testów *bajania* lub po prostu dali się zabić.

Pamiętaj, że istnieją pytania, na które tylko Ty znasz odpowiedź.





Rozdział czternasty: Prowadzenie gry



Tyś jest Szeryfem. Pamiętaj o tym. To Ty jesteś gościem, który podejmuje wszystkie decyzje i napędza cały interes. Ty masz sprawić, by posse bała się ciemności, równocześnie pękając z ciekawości, co w niej siedzi. Musisz prowadzić sceny kipiące od szybkiej akcji i dramatyzmu, by po chwili wywoływać na moment nastrój romantyczny lub komediowy. Musisz znać zasady na tyle dobrze, żeby poradzić sobie ze wszystkim. Pewnie to Ty zapłacisz też najwięcej za pizzę i colę, którą zamówicie na sesję.

Ty musisz mieć pomysły na przygody i Ty musisz zapisać sobie wszystkie rzeczy, potrzebne do ich poprowadzenia. Twoim zadaniem jest także stonowanie nastrojów przyjaciół, kiedy uznają oni, że zostali źle potraktowani. No i czasem będziesz musiał im nieco „przywalić”. **Hell on Earth: Piekło na Ziemi** to gra opowiadająca o bohaterach, ale zwycięstwa nic nie będą znać, jeśli gracze nie poczują, że mogli przegrać i że śmierć ich postaci wisiła na włosku.

Rozprawienie się z tymi wszystkimi zadaniami to niełatwa sprawa. Dlatego postanowiliśmy Ci ją nieco ułatwić. Wszystkiego dowiesz się z tego rozdziału. A znajdziesz w nim specjalne zasady gry oraz sztuczki pomagające prowadzić przeróżnych mutanciaków i inne czarne charaktery. Dowiesz się z niego również, jak konstruować przygody i jak nagradzać bohaterów sztonami losu, o których wspomnieliśmy w rozdziale szóstym. Potem będzie co nieco o potęgze strachu, a następnie o różnych różnistych mocach. W części przeznaczonych dla graczy rozrzućiliśmy kilka aluzji dotyczących tego wszystkiego. Teraz jednak nadzedł czas na szczegóły.

Złap kapelusz, coby Ci nie spadł. Ruszamy w tany, Szeryfie.

Prawdziwy podręcznik

Zacznijmy od czegoś prostego, o czym wielu nowych Szeryfów czasem zapomina – od notesu.

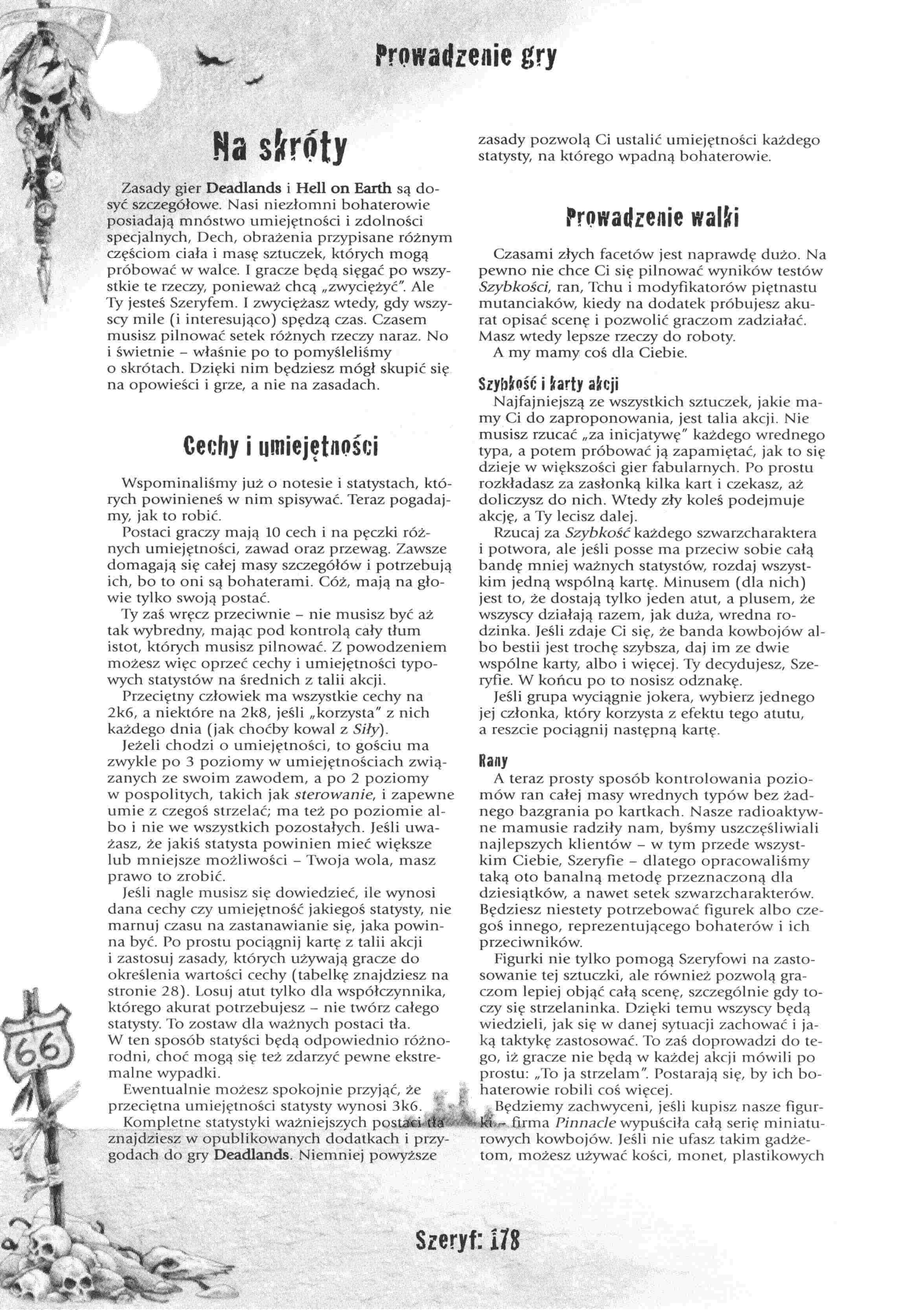
Kiedy rozpoczynasz kampanię, weź notes i zapisz w nim kilka informacji o każdym członku posse. Musisz zapoznać się z odrobiną przeszłości (też tej mistycznej) bohaterów; dowiedzieć się, czy mają jakiś wrogów; no i czy któryś nie ma jakiś minusów, bo jest weteranem Spustoszonego Zachodu. Zapisz to wszystko. Dzięki temu będziesz mógł zawsze sięgnąć po notatki, kiedy tylko okażą się potrzebne.

Powinieneś również prowadzić dziennik, w którym będziesz zapisywał informacje o każdym mieście lub ważnym statystce, na którego natknęli się bohaterowie. Jeśli powiedziałeś, że szeryfem Busterville jest James Hitchcock, to nie może się on tydzień później magicznie zmienić w Jerry'ego Page'a.

Zarezerwuj sobie też miejsce na stertę nazw saloonów i innych przybytków. Zdziwisz się, jak często takie miejsca pojawiają się w przygodach, szczególnie gdy posse poszukuje jakichś informacji. Jeżeli ktoś przerobił ruiny McDonalda na pijalnię whisky, to przynajmniej wypada Ci znać imię barmana, nie? A co z kelnerkami? Nie musisz tworzyć każdego mieszkańca Busterville, lecz z pewnością warto zapisać choć garść zdań o kilku statystach, na których posse może wpaść.

Szeryfowie często olewają sprawę notesu. A dzięki niemu przygoda, po której bohaterowie nie pamiętają imienia swych pańienek, może się przemienić w bogatą kampanię pełną niesamowitych i różnorodnych statystów.





Na skróty

Zasady gier **Deadlands** i **Hell on Earth** są dosyć szczegółowe. Nasi niezłomni bohaterowie posiadają mnóstwo umiejętności i zdolności specjalnych, Dech, obrażenia przypisane różnym częściom ciała i masę sztuczek, których mogą próbować w walce. I gracze będą sięgać po wszystkie te rzeczy, ponieważ chcą „zwyciężyć”. Ale Ty jesteś Szeryfem. I zwyciężasz wtedy, gdy wszyscy mile (i interesująco) spędzą czas. Czasem musisz pilnować setek różnych rzeczy naraz. No i świetnie – właśnie po to pomyśleliśmy o skrótach. Dzięki nim będziesz mógł skupić się na opowieści i grze, a nie na zasadach.

Cechy i umiejętności

Wspominaliśmy już o notesie i statystach, których powinieneś w nim spisywać. Teraz pogadamy, jak to robić.

Postaci graczy mają 10 cech i na pęczki różnych umiejętności, zawod oraz przewag. Zawsze domagają się całej masy szczegółów i potrzebują ich, bo to oni są bohaterami. Cóż, mają na głowie tylko swoją postać.

Ty zaś wręcz przeciwnie – nie musisz być aż tak wybredny, mając pod kontrolą cały tłum istot, których musisz pilnować. Z powodzeniem możesz więc oprzeć cechy i umiejętności typowych statystów na średnich z talii akcji.

Przeciętny człowiek ma wszystkie cechy na 2k6, a niektóre na 2k8, jeśli „korzysta” z nich każdego dnia (jak choćby kowal z *Sity*).

Jeżeli chodzi o umiejętności, to gościu ma zwykle po 3 poziomy w umiejętnościach związanych ze swoim zawodem, a po 2 poziomy w pospolitych, takich jak *sterowanie*, i zapewne umie z czegoś strzelać; ma też po poziomie albo i nie we wszystkich pozostałych. Jeśli uważasz, że jakiś statysta powinien mieć większe lub mniejsze możliwości – Twoja wola, masz prawo to zrobić.

Jeśli nagle musisz się dowiedzieć, ile wynosi dana cecha czy umiejętność jakiegoś statysty, nie marnuj czasu na zastanawianie się, jaka powinna być. Po prostu pociągnij kartę z talii akcji i zastosuj zasady, których używają gracze do określenia wartości cechy (tabelkę znajdziesz na stronie 28). Losuj atut tylko dla współczynnika, którego akurat potrzebujesz – nie twórz całego statysty. To zostaw dla ważnych postaci tła. W ten sposób statysty będą odpowiednio różnorodni, choć mogą się też zdarzyć pewne ekstremalne wypadki.

Ewentualnie możesz spokojnie przyjąć, że przeciętna umiejętność statysty wynosi 3k6.

Kompletne statystyki ważniejszych postaci znajdziesz w opublikowanych dodatkach i przygodach do gry **Deadlands**. Niemniej powyższe

zasady pozwolą Ci ustalić umiejętności każdego statysty, na którego wpadną bohaterowie.

Prowadzenie walki

Czasami złych facetów jest naprawdę dużo. Na pewno nie chce Ci się pilnować wyników testów *Szybkości*, ran, *Tchu* i modyfikatorów piętnastu mutanciaków, kiedy na dodatek próbujesz akurat opisać scenę i pozwolić graczom zadziałać. Masz wtedy lepsze rzeczy do roboty.

A my mamy coś dla Ciebie.

Szybkość i karty akcji

Najfajniejszą ze wszystkich sztuczek, jakie mamy Ci do zaproponowania, jest talia akcji. Nie musisz rzucać „za inicjatywę” każdego wrednego typa, a potem próbować ją zapamiętać, jak to się dzieje w większości gier fabularnych. Po prostu rozkładasz za zasłonką kilka kart i czekasz, aż doliczysz do nich. Wtedy zły koleś podejmuje akcję, a Ty lecisz dalej.

Rzucasz za *Szybkość* każdego szwarzcharaktera i potwora, ale jeśli posse ma przeciw sobie całą bandę mniej ważnych statystów, rozdaj wszystkim jedną wspólną kartę. Minusem (dla nich) jest to, że dostają tylko jeden atut, a plusem, że wszyscy działają razem, jak duża, wredna rodzinka. Jeśli zdaje Ci się, że banda kowbojów albo bestii jest trochę szybsza, daj im ze dwie wspólne karty, albo i więcej. Ty decydujesz, Szeryfie. W końcu po to nosisz odznakę.

Jeśli grupa wyciągnie jokera, wybierz jednego jej członka, który korzysta z efektu tego atutu, a reszcie pociągnij następną kartę.

Rany

A teraz prosty sposób kontrolowania poziomów ran całej masy wrednych typów bez żadnego bazgrania po kartkach. Nasze radioaktywne mamusie radziły nam, byśmy uszczęśliwiali najlepszych klientów – w tym przede wszystkim Ciebie, Szeryfie – dlatego opracowaliśmy taką oto banalną metodę przeznaczoną dla dziesiątków, a nawet setek szwarzcharakterów. Będziesz niestety potrzebować figurek albo czegoś innego, reprezentującego bohaterów i ich przeciwników.

Figurki nie tylko pomogą Szeryfowi na zastosowanie tej sztuczki, ale również pozwolą graczom lepiej objąć całą scenę, szczególnie gdy toczy się strzelaninka. Dzięki temu wszyscy będą wiedzieli, jak się w danej sytuacji zachować i jaką taktykę zastosować. To zaś doprowadzi do tego, iż gracze nie będą w każdej akcji mówili po prostu: „To ja strzelam”. Postarają się, by ich bohaterowie robili coś więcej.

Będziemy zachwyceni, jeśli kupisz nasze figurki – firma *Pinnacle* wypuściła całą serię miniaturowych kowbojów. Jeśli nie ufasz takim gadżetom, możesz używać kości, monet, plastikowych

Prowadzenie gry

żołnierzyków, a nawet karteczek z imionami bohaterów i ich wrogów. Umieść to wszystko na planie albo kartce papieru z naszkicowanym polem bitwy. Świetnie nada się duży szkicownik, a w dobrych sklepach dla miłośników gier można nawet kupić specjalne, zmywalne „plansze bitewne”, po których można rysować wiele razy. Mamy już pole bitwy dla figurek. Oczywiście nie wypychamy Ci go do gardła na siłę.

Zaraz opowiemy Ci o naszej magicznej sztuce. Najpierw jednak musimy powiedzieć rzecz następującą: „NIE STOSUJ tego skrótowego systemu w przypadku ważnych szwarzcharakterów i jedynych w swoim rodzaju, wyjątkowych potworów. Dla tak spektakularnych przeciwników mamy opisaną wcześniej złożoną mechanikę walki i szczegółowy system ran. Ponadto jeśli w walce bierze udział tylko kilku zbirów, powinieneś również używać normalnych zasad”.

Dobra, dość gadek o niczym i kazań o figurkach. Oto nasza magiczna sztuczka.

Zaznaczanie ran: Kiedy postać gracza udanie zaatakuje, pozwól rzucić za trafienie, żeby zobaczyć, czy nie dostanie modyfikatora do obrażeń za czerep lub trzewia, ale tak naprawdę nie rozkładaj ran pomiędzy wszystkie lokacje. Z liczby obrażeń określ, ile ran odnosi przeciwnik, po czym umieść pod podstawką figurki sztona, żeby zaznaczyć poziom ran trafionego. Poniżej znajdziesz tabelkę, która powie Ci, sztona jakiego koloru użyć. Przyjmij, że wszystkie obrażenia weszły bandziorowi w korpus. Teraz wszyscy na pierwszy rzut widzą, który z walczących jest świeży, a który się śłania.

Modyfikatory ran: Szton mówi też, jaki rodzaj modyfikatora przyznać przeciwnikowi, kiedy on z kolei będzie atakował. Znowu zajrzyj do poniższej tabelki.

Wykorzystaj posse: Najlepsze zostawiliśmy na koniec. Możesz powiedzieć graczowi, jaki Rozmiar mają przeciwnicy, żeby sam „odkreślał” Twoich wrednych typów. W ten sposób możesz nadać nawet naprawdę zmasowanej walce tempo dużo szybsze od tego, jakie osiąga rozjecha na żółw.

Poniżej znajdziesz tabelkę, w której zebraliśmy informacje o ranach, sztonach i modyfikatorach, byś szybko wiedział co i jak. Zwróć uwagę, że przy krytycznym poziomie ran stosuje się dwa niebieskie sztony. Używamy takiej ich liczby, gdyż tych właśnie sztonów zostaje najwięcej. Jeśli masz sztony w innym, czwartym kolorze, używaj właśnie ich.

Rany i sztony

Rana	Szton	Modyfikator
Lekka	Biały	-1
Poważna	Czerwony	-2
Ciężka	Niebieski	-3
Krytyczna	Dwa niebieskie	-4

Dech

Pewnie myślisz sobie teraz: „W porządku, spryciarze, ale przecież obrażenia od piąchy i pewnych typów broni redukują tylko Dech. Jak to rozwiązać w uproszczonym systemie obrażeń?”. Mamy Cię, mózgowcu!

Naprawdę wrednych wredniaków obsługuj w normalny sposób, z Tchem i całą resztą. Jeśli chodzi o zbirów, którym i tak nie liczysz szczegółowych ran, traktuj utratę Tchu jak normalne obrażenia. Każda wielokrotność Rozmiaru takiego drania w straconym Tchu podnosi jego poziom ran, tak jak przy zwykłych obrażeniach. Wiemy, że to nie do końca uczciwe, ale w efekcie się wyrównuje, jeśli weźmiesz pod uwagę, że nie odejmujemy mu Tchu, który biedak straciłby normalnie za każdą „prawdziwą” ranę.

Szok

Nie czarujmy się: nie będzie Ci się chciało pamiętać, który z przeciwników jest akurat zszokowany. Nie martw się, zasady są tak dokładne, jak się tylko da, możesz więc zawsze zagłębić się w szczegóły, jeśli zaczną być ważne. Kiedy już tak będzie, oto prosta sztuczka, która pomoże Ci upilnować niedobrych wrogów, będących akurat w stanie szoku.

Położ figurkę, reprezentującą przeciwnika w szoku, na plecach, na sztonie określającym jego rany. W ten sposób będziesz pamiętać, żeby zrobić frajerowi test otrząśnięcia się w następnej akcji. Jeśli test wyjdzie, postaw skurczybyka.

A jak odróżnić figurki w szoku od tych, które są już martwe? Zdejmuj trupy ze stołu, głąbie!



Przygody

Przygoda czy scenariusz to tak naprawdę jedna historia, jedna opowieść. Ma wprowadzenie, rozwinięcie pełne zwrotów akcji i punkt kulminacyjny. Jeśli kilka takich przygód połączysz ze sobą w coś na kształt serialu, otrzymujesz kampanię (lub sagę).

Przygodę rozgrywa się na tzw. sesjach. W większości wypadków ludzie spotykają się raz w tygodniu i grają przez 4-6 godzin. I ten właśnie czas spędzony na zabawie nazywamy sesją.

Oryginalne scenariusze zwykle opracowane są z myślą o 1-4 sesjach. Wszystkie mają tę samą konstrukcję, więc łatwo Ci będzie z nich korzystać.

Przygody do gier **Martwe Ziemie** i **Piekło na Ziemi** rozpoczynają się od części „Historia (do chwili obecnej)”, zawierającej wprowadzenie do scenariusza. Następnie idzie „Zawiazanie”, z którego dowiesz się, jak wciągnąć posse w fabułę. Samą treść przygody dzielimy na rozdziały. Na samym końcu znajduje się „Wzgórze cmentarne”, w którym zamieszczamy wszystkich szwarczarakterów i wszelkie stworki, z jakimi bohaterowie mogą mieć do czynienia.

A teraz kilka słów o każdej z tych części.

Historia (do chwili obecnej)

Wstęp opisuje to wszystko, co wydarzyło się wcześniej i doprowadziło do obecnej sytuacji.



Będziesz zapewne jedyną osobą, która go przeczyta, ale ustalenie solidnych podstaw wydarzeń ma dla przygody znaczenie zasadnicze.

W posse trafiają się sprytni i nieprzewidywalni bohaterowie, więc zawsze zdarzą się rzeczy, których nie uwzględniono w przygodzie. Jeśli jednak masz przed oczami szczegółowe tło wydarzeń, łatwiej Ci będzie odpowiedzieć na pytania, o których wcześniej nie pomyślałeś, i zdecydować, jak poszczególni statysci zareagują na dziwaczne poczynania drużyny.

Zawiazanie

Moment, w którym posse wplątuje się w sprawę, nazywamy zawiazaniem. Tu się zastanawiasz, jak sprawić, żeby bohaterowie wdepnęli w gówno, które im przygotowujesz.

Istnieją miliony sposobów na wplącanie postaci w przerażającą fabułę. Najprościej wprowadzić statystę, który wynajmie bohaterów do jakiegoś zadania. Tu występuje jednak cienkość – musisz trzymać posse w biedzie. Cóż, zamożni goście raczej niechętnie wybiorą się w pościg za niebezpiecznymi bandytami.

Innym dobrym sposobem na wkręcenie bohaterów w akcję jest poproszenie graczy, żeby to oni opowiedzieli, czemu ich postaci zaangażowały się w daną sprawę. Nawet jeśli ktoś ich wynajął, powinni mieć dobry powód, dla którego zainteresować się taką ofertą.

Rozdziały

Teraz czas na danie główne. Każdy rozdział opisuje zazwyczaj jedno miejsce i wydarzenia, które w nim zachodzą.

W każdym rozdziale opis statystyki potworów i zbirów, charaktery statystów, lokalizację wskazówek oraz wydarzenia, które muszą nastąpić, zanim przejdziesz do następnej części przygody.

Ogólnie rzecz biorąc, powinieneś na sesji poprowadzić jeden lub dwa rozdziały przygody. Oczywiście czas może się wydłużyć lub skrócić, w zależności od tego, czy gracze lubią naprawdę odgrywać postaci, tudzież czy przepadają za kłótniami.

Nagroda

Każdy rozdział kończy część zatytułowana „Nagroda”, z której się dowiesz, ile sztonów losu (lub ile kasy) powinieneś przyznawać w miarę rozwoju sytuacji lub za pokonanie wrednych drani. Pamiętaj o tym w trakcie prowadzenia, żebyś mógł nagradzać graczy, gdy tylko uda im się pokonać przeszkody.

Dając posse pieniądze lub sprzęt miej na uwadze, że jedną z większych przyjemności gry

w **Pieku na Ziemi** jest walka do ostatniego po-
cisku. Warto więc, by bohaterowie byli dość
biedni.

Nagradzanie

Pogadajmy teraz o tym, co sprawia, że gracze
Cię kochają – o sztonach losu i skalpach.

Sztony losu

Informacji z rozdziału szóstego nie ma co po-
wtarzać. Musisz się tylko dowiedzieć, jak często
nagradzać graczy sztonami losu.

Podczas nagradzania sztonami losu musisz
być bardzo uważny. Przeciętnie gracz powinien
po sesji dostać kilka białych i jednego czerwone-
go, czyli sztony warte 2-4 punkty nagrody.

Zdarzy się nieraz, że gracz wyda wszystkie po-
siadane sztony. Zwykle ma to miejsce wtedy, kie-
dy sesja upłynęła pod znakiem strzelania, a nie
odgrywania postaci.

Białe sztony losu: Przyznawaj je, kiedy postać
zrobi coś ciekawego lub sprytnego, oraz wtedy,
gdy zawady nieco utrudnią jej życie.

Czerwone sztony losu: Nagradzaj nimi postaci,
które zrobią coś wyjątkowo sprytnego, znajdują
ważne wskazówki, pokonają albo przechrzą-
tą któregoś z mniej ważnych przeciwników. Czer-
wony szton należy się również tym postaciom,
którym zawady naprawdę uprzykrzają życie,
nie stanowiąc jednak zagrożenia.

Niebieskie sztony losu: To nagroda za dobre od-
grywanie postaci, nawet wtedy, gdy może to ją
kosztować życie. Powinienesz przyznawać je
również, gdy ktoś pokona głównego złoczyńcę
lub rozwikła istotną dla przygody zagadkę.

Skalpy

Poza sztonami losu masz na podorędziu jesz-
cze jeden sposób nagradzania posse, która po-
konała naprawdę potężne wynaturzenie. Mówi-
my oczywiście o skalpach. Są to przerażające,
nadmaturalne moce zyskiwane w trakcie pochła-
niania przerażającej, nadmaturalnej esencji (ro-
zumiesz żarcik, co?). W opisach najplugawszych
stworów **Pieku na Ziemi** zamieściliśmy infor-
macje o skalpach.

Aby zerwać skalp, bohater musi znajdować się
w odległości kilku jardów od wynaturzenia, kiedy
odchodzi ono w niebyt. Każda postać przechodzi
test *Ducha*. Gracze rzucają i wydają tyle sztonów
losu, ile sobie życzą – nie znają jednak efektu,
gdyż tylko Ty, Szeryfie, powinienesz wiedzieć, co



wypadło na kostkach. Dopiero gdy zakończą ope-
rację, podaj im rezultat.

Bohater, który uzyska najwyższy wynik, zrywa
skalp. Nie wydaje dodatkowo punktów nagrody.
Moc otrzymuje za darmo. Oczywiście przegrani
bohaterowie mogą czuć się nieco zawiedzeni.

Tworzenie skalpów

Tworząc własne wynaturzenia, od razu opisuj
związane z nimi skalpy. A do tego przyda Ci się
kilka wskazówek.

Przed wszystkim skalp powinien wiązać się
z pochodzeniem potwora. Bohater, który poko-
nał licza, może – na przykład – nauczyć się rzu-
cać jakieś mroczne zaklęcie. Z kolei rozwalenie
króla promienioszczurów uczyni pewnie postać
bardziej odporną na promieniowanie. Przykłady,
które dadzą Ci do myślenia, znajdziesz w opi-
sach potworów, a te są na końcu podręcznika.

Pomniejsze skalpy – choćby +1 do testów
przetrwania w zimnie (za zabicie jakiegś śnieżnej
bestii) – zawsze działają. I rzadko ściągają na
głowę bohatera kłopoty.

Jeśli jednak moc jest bardzo potężna, powinna
mieć jakąś skazę. Często się zdarza, że część zła,
które drażyło potwora, przechodzi na bohatera.
Być może postać, która zgładziła jakiegoś wężo-
luda, sssacznie mówić niessso sssyczaco? Jeżeli
skazę trudno jest dostrzec, to wykorzystanie mo-
cy może wymagać wydania sztona. Koszt zależy
zaś od tego, jak zapatrujesz się na moc i czy
chcesz, by gracz mógł po nią często sięgać. Po-
stań się zachować równowagę i nadać wszyst-
kiemu nieco przerażającego smaczku. No i żeby
było zabawnie.

Potęga strachu

Mściciele żywią się strachem. Kiedy jakaś biedna duszyczka się miota, oni pożerają jej przerażenie niczym cukierka. Ta niesamowita energia podtrzymuje Mścicieli przy życiu i pozwala im wędrować po Ziemi, niosąc wojnę, głód, zarazę i śmierć.

Sługi Mścicieli – tysiące pełzających, ślizgających się i chodzących wynaturzeń – nie zdają sobie sprawy ani ze swego pochodzenia, ani ze źródła swej potęgi.

Wendigo poluje na mroźnej północy, gdyż jest głodny i zły. Nie ma pojęcia, że służy Mścicielom i że takie cosie w ogóle istnieją. Nie zdaje sobie również sprawy, że jego działania zwiększają Poziom Strachu i że czynią jego samego coraz potężniejszym. Tylko manitou i nieliczne wynaturzenia znają prawdę.

Za zwiększanie się Poziomu Strachu zawsze odpowiada największe i najgorsze plugastwo w okolicy. Zwiemy je grozodzierzcą. Zwykle jest to stwór (lub stwory) stojące za opowieściami „z dreszczykiem”, jakie snuje Szeryf. Grozodzierzcy najlepiej wykonują zadania postawione wynaturzeniom przez Mścicieli i wywołują największej strachu w okolicy.

Grozodzierzca również może posiadać sługi, nie kontroluje ich jednak w jakiś specjalny sposób. Prawdę mówiąc, bestie Pomsty niemal zawsze działają pojedynczo. Owszem, promienioszczury trzymają się z dala od stawu, w którym żyją toksyczne zombi, tylko jednak z takiego powodu, iż umarlaki je zżerają – nie dlatego, iż konspirują ze sobą.

Oczywiście na danym obszarze może działać kilka wynaturzeń. Możesz się założyć, że tak właśnie jest w miastach i na Martwych Ziemiach. Jednak tylko najplugawsze z tych stworzeń jest grozodzierzcą. A wynaturzenia będą ze sobą współpracować jedynie pod takim warunkiem, iż są wystarczająco sprytne lub w inny sposób umotywowane, by zawrzeć jakiś pakt.

Wspólnie potwory te wywołują atmosferę strachu na obszarze, na którym odwalają brudną robotę. Zwykle jest to las, pieczara, dzielnica zrujnowanego miasta, miasteczko, którego mieszkańcy znikają, i tak dalej. Owym miejscem nie musi być jakiś punkt geograficzny.

Czasem wynaturzenie zamieszkuje mistyczny artefakt lub nawiedza grupę ludzi – choćby rodzinę naznaczoną starożytną klątwą. Tak czy inaczej, Poziom Strachu wiążący się z bestią dotyczy wszystkich, którzy codziennie żyją w jej cieniu.

Poziomy Strachu

Porozmawiajmy teraz chwilkę o tym, jak dany Poziom Strachu działa. Chcemy Ci w ten sposób ułatwić opisywanie terenów, które posse może przemierzać.

Poziom Strachu 0: Szczęśliwa kraina, ludziska. Pomyśl o amerykańskim miasteczku końca XX wieku, ze słodkimi płótkami, zieloną trawką, pięknymi domeczkami, błękitnym niebem i uśmiechniętymi sąsiadami. Nocą możesz tu nawet sobie pospacerować. Szkoda, że takie miejsce nie istnieje w **Piekle na Ziemi**, ale fajnie było o nim choć pomyśleć.

Poziom Strachu 1: Niektórzy ludzie wierzą, że potwory naprawdę istnieją, ale z jakiś powodów żadnego nie widziano w tej okolicy. Trawa wciąż jest zielona, a niebo błękitne. Nocą spacerować należy jednak co najmniej dwójkami – tak na wszelki wypadek.

Poziom Strachu 2: Krążą tu plotki o promienioszczurach pełzających po starych kanałach, więc nikt się w nie nie zapuszcza. Podobnie jak nikt nie wchodzi do nawiedzzonego – ponoć – domu. Okolica wygląda normalnie... może tylko cienie są nieco mroczniejsze. Samotne nocne spacerowanie nie należy do zbyt bezpiecznych, ale mimo to wielu ludzi sobie na nie pozwala.

Poziom Strachu 3: Zaczyna się robić nieco dziwnie. Raz na jakiś czas ktoś zniknie w tajemniczych okolicznościach. Być może nieopodal żyją jakieś dziwaczne stwory. Z domu po zmroku nie należy wychodzić bez broni i przyjaciela – dokładnie w tej kolejności.

Poziom Strachu 4: Zdarzają się tu nie tylko tajemnicze zniknięcia, ale również tajemnicze pojawienia – choć ofiary znajduje się zwykle w kilku (lub nawet kilkudziesięciu) kawałkach. Okolica wygląda też nieco przerażająco. Może niektóre rzucane przez skały cienie przypominają uśmiechające się obłe twarze, a gałęzie drzew przemieniają się w zachłannie wyciągające się ramiona. Nocne spacerowanie bez niezłego bojowego wyposażenia zakrawają na głupotę.

Poziom Strachu 5: Bez wątpienia okolica jest dziwna. Większość miejscowych widziała potwory; wszyscy są zresztą przerażeni. Niemal nie ma tu kwiatów, ale w nieustannie zacienionych zakamarkach z powodzeniem rozwijają się chwasty. Wychodzenie po zmroku bez towarzystwa uzbrojonej posse to samobójstwo.

Poziom Strachu 6 (Martwe Ziemie): Tak – to kraina wprost z Twoich najgorszych koszmarów. Potwory szaleją tu bez ograniczeń, skały przypominają czaszki, drzewa mają powykrzywiane twarze, a każdy, kto wędruje tu nocą, staje się pożywieniem.

Efekty strachu

W zależności od Poziomu Strachu obszaru, który przemierza posse, bohaterowie otrzymują kary do testów *jaj*. Jakby tego było mało, wynaturzenia również dostają sztony losu, kiedy Szeryf pociągnie odpowiednią kartę ze swojej talii akcji (szczegóły znajdziesz w „Tabeli efektów strachu”).



Tabela efektów strachu

Poziom	Efekty
0	Żadne.
1	-1 do testów jaj.
2	-2 do testów jaj.
3	-3 do testów jaj.
4	-4 do testów jaj. Szeryf losuje sztona, jeśli wyciągnie z talii akcji Jednookiego Waleta.
5	-5 do testów jaj. Szeryf losuje sztona, jeśli wyciągnie z talii akcji Jednookiego Waleta lub Króla-Samobójcę.
6	-6 do testów jaj. Szeryf losuje sztona, jeśli wyciągnie z talii akcji Jednookiego Waleta lub Króla-Samobójcę. Grozodzierzca w każdej rundzie ciągnie dodatkową kartę z talii akcji.

Jednooki Walet to walet pik i walet kier, a Król-Samobójca to król kier. Jeśli nie rozumiesz tych nazw, przyjrzyj się uważnie kartom. Powinieneś zajarzyć, co i jak.

Podnoszenie Poziomu Strachu

Wynaturzenia mogą podnosić Poziom Strachu o jeden mniej więcej co miesiąc, zakładając, że wyrządzają wystarczająco wiele krzywdy i nikt im w tym nie przeszkadza. Oczywiście od tej zasady istnieją wyjątki. Niektóre potężne istoty mają sposoby, by podnieść Poziom Strachu o kilka stopni w jednym mrocznym rytuale. Inne stworzy są subtelniejsze i całymi latami

korzystają z czarnej magii, powoli podnosząc Poziom Strachu.

Wynaturzenia, które zbyt często zaszałają, zamrażają Poziom Strachu. Wiadomo wszak wszem i wobec, iż największą grozą wywołuje niewiedome (fajne, nie?). Plotka o podobnym wilkowi stworze, który gustuje w dziewicach, zasieje obawę w każdym sercu. Z kolei opowieść o wampiraku, który wdarł się do osady i pożarł ludzi, pewnych osobników przestraszy, ale potem stanie się jasne, że cenne pociski warto ulokować w innym miejscu.

Obniżanie Poziomu Strachu

W okolicy Poziomu Strachu spada do 1 sam z siebie, jeśli nie dzieje się nic szczególnego. Co mniej więcej dwa miesiące będzie on malał o 1, jeżeli oczywiście miejscowy grozodzierzca nie żyje lub śpi.

Szybszy sposób na dokopanie Mścicielom to *bajanie* (patrz rozdział dwunasty), czego bohaterom o długich językach przypominać chyba nie trzeba. Udany test powoduje natychmiastowe obniżenie Poziomu Strachu o 1.

Terror

Umysły śmiertelników nie radzą sobie najlepiej z grozą Spustoszonego Zachodu. Nawet twardszych ludzi, którzy włóczą się już jakiś czas po zrujnowanym świecie, może przestraszyć skaczący

robaczka lub zszokować widok rozerwanego na strzępy towarzysza.

Im coś jest bardziej przerażające i zaskakujące, tym trudniej bohaterowi poradzić sobie z szokiem i działać. Postać, która natrafi na coś budzącego grozę, nadnaturalną istotę czy obrzydliwą scenę, musi przejść test *jaj*. Nie zapomnij zmodyfikować go o Hart bohatera i Poziom Strachu okolicy.

PT testu zależy od wartości Terroru wynaturzenia, sceny czy miejsca. W opisach stworów oczywiście go podajemy. W przypadku nowych wynaturzeń, a także scen i miejsc, na które natrafi posse, sam musisz ustalić wartość Terroru.

Oto wskazówki dotyczące PT oraz rzutu kostkami na „Tabeli cykora”, który wykonuje się, gdy gracz zawali test *jaj*. Przy okazji: dodaj k6, jeśli bohater ma niefart.

Terror

PT	Rzut	Opis
3	1k6	Opis przerażającego, ale zwykłego stworzenia, choćby wściekłego niedźwiedzia grizzly lub grzechotnika.
5	2k6	Coś tylko trochę dziwnego i niepokojącego, ale na pierwszy rzut okazać nie budzącego lęku; na przykład promienioszczur.
7	3k6	Dziwaczna, ale najwyraźniej istniejąca naprawdę istota, taka jak rechootnik; obrzydliwie wyglądające zwłoki.
9	4k6	Niewątpliwie nadprzyrodzona istota lub odrażające wynaturzenie, takie jak chodzący umarli; bardzo niemiły widok – na przykład okaleczone lub zmasakrowane ciało.
11	5k6	Wyjątkowy i potężny potwór (na przykład robaczka); przyprowadzający o mdłości widok masowej rzezi.
13	6k6	Istota, która wymyka się wyobraźni; makabryczna rzeź służąca jakemuś złowrogiemu celowi, którego „człowiek nie powinien być poznać”.



Bez jaj i bez chwały

Nieudany test *jaj* nigdy nie wróży nic dobrego. Zazwyczaj oznacza, że coś, z czym bohater i tak by sobie nie poradził, dostanie dodatkową chwilę, żeby go potarmosić. W większości przypadków postać stoi sparaliżowana i wpatruje się z przerażeniem w otwierającą się paszczę, uśmiechając niczym imbecyl. Czasem zaś po prostu wojżar wyjdzie złą stroną, co zdarza się najczęściej wtedy, gdy test *jaj* wiązał się ze szczególnie krwawą sceną. Jeśli bohater będzie miał prawdziwego pecha, wysiadzie mu pikawa.

Wykonaj rzut, o którym mowa w tabeli „Terror”, a potem sprawdź w „Tabeli cykora”, z jakim efektem wynik się wiąże. Asy przerzucaj jak zwykle.

Jeśli w teście *jaj* zdarzy się niefart, rzuć dodatkową kością k6 i dopiero potem zajrzyj do „Tabeli cykora”. To taki zabawny dodatek.

Tabela cykora

Wynik Efekt

- 1-3 **Nieswój:** Bohater staje jak wryty i przez chwilę gapi się na przerażającą scenę. To wahanie kosztuje go utratę następnej karty akcji.
- 4-6 **Mdłości:** Ofiara ze zgrozą przygląda się scenie, traci następną kartę akcji i do końca rundy odejmuje -2 od wszystkich testów cech czy umiejętności.
- 7-9 **Dreszcze:** Bohater odskakuje, a przez resztę rundy dygoce z przerażenia i patrzy się ze zgrozą. Każ graczowi odrzucić wszystkie karty akcji, włącznie ze schowanymi w rękawie. Dodatkowo bohater traci 1k6 Tchu i dopóki nie przejdzie testu *jaj* (może go wykonywać raz w akcji) ma -2 do wszystkich akcji.
- 10-11 **Drgawy:** Bohater robi się biały jak ściany i traci resztę rundy oraz 1k6 Tchu. Znow każ graczowi odrzucić wszystkie karty akcji, włącznie ze schowanym „w rękawie”. Ponadto do końca konfrontacji ma -2 do wszystkich akcji.
- 13-15 **Miękkie kolana:** Bohater traci 1k6 Tchu. Jeśli scena była „groteskowo” przerażająca, żegna się z posiłkiem i, zataczając, odsuwa możliwie najdalej. Jeżeli widok był naprawdę straszny, zwiewa gdzie pieprz rośnie. W obydwu wypadkach nie nadaje się do niczego, dopóki nie przejdzie testu *jaj* (może go wykonywać raz w akcji) analogicznego do tego, który wywołał taką reakcję. Ponadto do końca konfrontacji ma -2 do wszystkich akcji. Biały szton neguje wspomniany modyfikator, lecz wcześniej trzeba przejść test *jaj*.
- 16-18 **Zejsście:** Bohater traci 3k6 Tchu. Jeżeli ten spadnie do 0 lub poniżej, gościu traci przytomność do czasu, aż ktoś nie pomoże mu się ocknąć. Można w normalny sposób wydawać sztony na anulowanie utraty Tchu. Jeżeli bohater jest obdarzony *wiarą*, musi natychmiast przejść jej poważny (7) test. Nieudany oznacza permanentną utratę poziomu tej umiejętności.
- 19-21 **Lekka fobia:** Bohaterowi miękną kolana i zalicza dodatkowo lekką fobię (podobnie jak przy zawadzie *el loco*) w jakiś sposób związaną z wydarzeniem. Kiedy w przyszłości coś wywoła w postaci ów irracjonalny strach, otrzymuje ona modyfikator -2 do wszystkich akcji.
- 22-24 **Poważna fobia:** Bohaterowi miękną kolana i zalicza dodatkowo lekką fobię (podobnie jak przy zawadzie *el loco*) w jakiś sposób związaną z wydarzeniem. Działa ona jak lekka fobia, z tą różnicą, iż modyfikator wynosi -4, a nie -2.
- 25-27 **Fizyczny ślad:** Postać dostaje lekkiej fobii, a po wydarzeniu zostają jej jeszcze trwale ślady, choćby kosmyk siwych włosów czy ściśnięte gardło, zmuszające do mówienia szeptem. Cokolwiek by to nie było, ludziska wiedzą, że biedaczysko spojrzał w otchłań niewyobrażalnemu złu, co pozostawiło piętno na jego ciele i umyśle. Bohater nigdy już nie będzie taki sam.
- 28-30 **Drżenie rąk:** Ocaleniec dostaje poważnej fobii i musi przejść ciężki (9) test *Ducha* lub jego *Zręczność* na stałe zmaleje o stopień. Udany test oznacza, że *Zręczność* zmalała tylko na najbliższe 1k6 dni.
- 31-35 **Atak serca:** Nieszczęśnikowi ze strachu serce odmawia posłuszeństwa. Musi przejść ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli mu się nie uda, traci 3k6 Tchu, jego *Wigor* na stałe spada o stopień i musi wykonać kolejny ciężki (9) test tej cechy. Jeżeli i tym razem się mu nie powiedzie, doznaje ataku serca i umiera, chyba że ktoś wykona w przeciagu najbliższych 2k6 rund niewiarygodny (11) test *medycyny*. Gdy zaś *Wigor* biedaka spadnie poniżej k4, i tak idzie on wachać kwiatki od spodu.
- 36+ **Przedwczesne starzenie:** Bohater dostaje ataku serca i starzeje się o rok – jeśli przeżyje, rzecz jasna.





Rozdział piętnasty: Wygrzebani



Prędzej czy później zdarzy Ci się zabić jakąś postać. To nic niezwykłego. W **Piekle na Ziemi** śmiertelność bohaterów jest większa niż w większości gier. Nie pozwól tylko graczom zbyt szybko drzeć kart postaci. Ich bohaterowie mogą jeszcze powrócić zza grobu!

W rozdziale jedenastym powiedzieliśmy, jak ustalić, kto powraca, a kto nie. Teraz nadszedł czas na inne szczegóły. Zaczniemy od informacji o gnojkach odpowiedzialnych za całe to szaleństwo.

Manitou

Manitou to przeklęte dusze. Oczywiście istnieje kilka pradawnych duchów, które nigdy nie żyły, ale większość tych demonów to ludzie zesłani do piekła za grzechy.

Duchy pozbawione cielesnej powłoki nie są w stanie wpływać na świat materialny. Istnieją jednak trzy sposoby, w jakie manitou może wracać do naszego świata.

Opętanie

Nieliczne manitou posiadają moc wchodzenia w żywe istoty. Kiedy duch, który kogoś opętał, zostaje wyegzorcyzmowany, po prostu wraca do świata duchów. Większość historii o opętaniu przez demony można w rzeczywistości przypisać manitou. (Daj spokój, na pewno widziałeś ten film!).

Bezduśzny umarłak

Większość manitou wstępuje w zwłoki i ożywia truchło. Jeśli ciało nie ma duszy, demon

może po prostu wpełznąć w nie, a potem ożywić ciało i kości, by zająć się brudnymi interesami. Stąd właśnie biorą się chodzący umarłaki i inne bezduśzne umarłaki.

W tym przypadku manitou musi wybrać część ciała, w której skupi energię – zazwyczaj jest nią mózg (łatwiej wtedy kontrolować resztę ciała). Niektóre złe duchy skupiają energię w innych miejscach, choćby w sercu czy dłoni, ale są to naprawdę rzadkie wypadki. Tak czy inaczej, jeśli truchło lub owo sedno zostanie zniszczone, manitou powraca do Krainy Wiecznych Łowów.

Wygrzebańcy

Wygrzebańcy to coś specjalnego. W ich przypadku dusza pozostaje w ciele po śmierci. To jedyny sposób, aby manitou przejął kontrolę nad tym wszystkim, co czyni z bohatera coś więcej niż zwłoki. Kiedy demon panuje nad ciałem, może korzystać z niezwykłych umiejętności rewolwerowca, niesamowitych mocy psychona czy zwykłego szczęścia i upodobań prawdziwego herosa.

Niebezpieczeństwo polega na tym, że manitou na stałe łączy się z ciałem. Jeśli więc ktoś rozwali mózg wygrzebańca, demon zginie – raz na zawsze. To zresztą chyba jedyny sposób na zabicie manitou. Jak widać demon wiele tu ryzykuje, lecz dusza bohatera ma wielki potencjał siania chaosu.

Więcej o manitou

Manitou, które kontrolują ciała wygrzebańców, ograniczają pewne zasady. Po pierwsze,



mogą korzystać wyłącznie z umiejętności i mocy umarłaków (nawet tych wygrzebańczych). Jeśli ciało nie posiada jakiegś zdolności, manitou ani się nimi nie posłuży, ani go ich nie nauczy.

Manitou widzi i słyszy, kiedy wygrzebaniec zachowuje kontrolę nad ciałem – niestety, nie działa to w drugą stronę. Dlatego właśnie nie da się zmusić demona, by ujawnił swą prawdziwą naturę, gdy tego nie chce.

Po drugie, jeśli manitou wpadnie w sidła i ktoś weźmie go na spytki, okaże się sprytny, acz nieświadomy. Wie, że służy większym panom – Mścicielom – ale nie zna ich prawdziwych celów i nic go one zresztą nie obchodzą.

Wie jeszcze, że nim opętał wygrzebańca, zbierał strach śmiertelników i zanosił go do Krainy Wiecznych Łowów. Nie ma jednak pojęcia, co z nim robią jego panowie. Zazwyczaj manitou nie są też wtajemniczone w sekrety wynaturzeń i ich motywacje.

Co dokładnie robią manitou, kiedy przejmują kontrolę? Co tylko mogą. Chcą szerzyć chaos i strach, niekoniecznie śmierć. Nigdy nie przeprowadzają otwartego ataku – chyba że towarzyszy wygrzebańca znajduje się w sytuacji bez wyjścia, jest bezbronny lub się wystawia. Powiedzmy, że śmieciarz, przyjaciel umarłaka, staje na krawędzi radioaktywnego leja. W tej sytuacji żaden manitou się nie oprze, by lekko nieszczęśnika nie popchnąć.

Czas na zabawę

Kiedy więc manitou zaczyna zabawę? Mówią wprost: kiedy tylko zechcesz. Musisz jedynie mieć na uwadze, że manitou starają się być subtelne. To spryciarze, zawsze poszukujący sposobu na rozśiewanie strachu; gotowi są jednak pocze-kać na właściwy moment, by zadziałać. A przede wszystkim nie zamierzają dać się złapać. Choć są twarde, można je zabić, do czego za wszelką cenę nie dopuszczają.

Powinieneś, Szeryfie, wykorzystywać manitou jako element fabuły i kłode, rzucaną raz po raz pod nogi wygrzebańca oraz jego towarzyszy.

Jakie są zaś cele demona? Proste, jak już pisa-liśmy: intrygować, szerzyć chaos i zamęt oraz – co jest najważniejsze – wywoływać strach i przerażenie. Jeśli więc demon dostrzeże oka-zję do sprawienia kłopotów, nie omieszkaj jej wykorzystać. Jeśli stwór będzie miał szansę za-bić kogoś, kto czyni za wiele dobra, zrobi to z radością.

Nie oznacza to jednak, że manitou walczy o Dominację za każdym razem, gdy umarłak się-ga po broń. Kiedy demon będzie działał zbyt często, ktoś się w końcu zorientuje i znajdzie sposób, by się go pozbyć. Osoby, które wiedzą o manitou, ale muszą z nim żyć w pewnej komi-tywie – na przykład kamraci wygrzebańca – zwy-kle dają mu spokój dopóki czyni więcej dobra niż zła (a przynajmniej dopóki tak im się wyda-je). Jeśli zaś umarłak wyrwie się spod kontroli, będą zmuszeni zająć się nim raz na zawsze.

Manitou zdają sobie z tego sprawę i dlatego trzymają swoje istnienie oraz – co znacznie waż-niejsze – swoje czyny w sekrecie przed śmiertel-nikami.

Sifa

Przy opisanych dalej testach Dominacji bę-dziesz musiał znać wartość *Ducha* manitou, któ-ry kontroluje konkretnego wygrzebańca. Pociąg-nij kartę i spójrz na tabelkę.

Duch manitou

Karta	Duch
2	Legion
3-8	<i>Duch</i> równy <i>Duchowi</i> bohatera
9-walet	Ten sam typ kostki, ale +1 pozio-mu cechy
Dama-as Joker	+1 typ kostki i +2 poziomowi cechy Większy manitou

Legion

Legion to horda pomniejszych demonów. Kie-dy musisz określić *Ducha* legionu, pociągnij kar-tę, jak przy tworzeniu postaci, i spójrz do tabelki na stronie 28.

Legiony są o wiele bardziej destrukcyjne i chao-tyczne niż zwykle manitou. Częściej atakują otwarcie i wykorzystują moce mniej skrycie. Ogólnie rzecz biorąc, możesz zapomnieć o całej subtelności, którą Ci wyłożyliśmy wcześniej.

Większy manitou

Starożytne większe manitou to jedne z najsil-niejszych duchów Krainy Wiecznych Łowów. Kiedy przejmą one ciało śmiertelnika, zostają w nim na zawsze.

Większe manitou mają *Ducha* na poziomie 3k12+4, są zaś czymś w rodzaju psów myśliwi-skich Mścicieli. Wyszukują i zajmują się tymi bohaterami, którzy napsuli ich panom zbyt wiele krwi, zabijając liczne wynaturzenia. Są bardzo subtelne, jednak uwolnione nie cofają się przed niczym – niszczą wszystko na swej drodze.

Koszmary

Za chwilę zajmiemy się kwestią tego, jak mani-tou przejmuje kontrolę. Robi to, walcząc o coś, co nazwaliśmy Dominacją. Zanim się jednak do-wiesz o niej czegoś więcej, warto wiedzieć, z ilo-ma punktami Dominacji rozpoczyna bohater. A tu pojawia się kwestia koszmarów.

Kiedy postać umiera i ściąga na siebie uwagę manitou, wybucha duchowa bitwa o kontrolę nad ciałem – o Dominację. Istnieją dwa sposo-by zadecydowania o jej wyniku. Pierwsza meto-da jest szybsza i należy ją wykorzystywać, jeśli

gracie jednonocną sesję. Drugi sposób wymaga większych nakładów pracy i stworzenia koszmarnego scenariusza, ale pozwala naprawdę za-
leżać za skórę bohaterowi.

Na szybko

Jeżeli postać znalazła się na długiej, wąskiej drodze powrotnej z krainy niedawno umarłych, musi ona wykonać przeciwny test *Ducha* plus Hart (dodaj Hart postaci do rzutu na *Ducha*) kontra manitou za każdy punkt Dominacji. Wygrzebańcy mają liczbę punktów Dominacji równą wartości kostki, która reprezentuje ich *Ducha*. Ten, kto kontroluje więcej punktów Dominacji, rządzi ciałem. W przypadku remisu zawsze wygrywa śmiertelnik. Każda walka jest zacięta, na śmierć i życie.

Zwycięzca każdego testu zdobywa punkt Dominacji. Kiedy walka się kończy, strona z większą liczbą punktów wraca do świata fizycznego, kontrolując ciało (przynajmniej na początku). W przypadku remisu wygrywa gracz, którego postać właśnie się wygrzebała.

Koszmarny scenariusz

Drugim sposobem na rozstrzygnięcie kwestii kosmaru jest rozegranie go jak każdej innej przygody. Zabawy i strachu jest przy tym o wiele więcej, ale wymaga od Szeryfa poważnego wysiłku – i nie chodzi tu o zręczne nadgarstki, nawykłe do rzucania kostkami. Z drugiej strony jest to okazja do stworzenia najfajniejszej i najbardziej przerażającej przygody.

Na drugiej stronie karty postaci każdy gracz powinien opisać najgorszy koszmarny sen postaci. To wskazówka dla Ciebie, Szeryfie, czego winien dotyczyć koszmarny scenariusz, opowiadający o powrocie śmiałka zza grobu. Po to zresztą zrobiliśmy miejsce na karcie.

Poprowadzenie kosmaru sam na sam z graczem zajmuje dość dużo czasu. Zaplanuj więc całą sprawę nieco wcześniej i najlepiej umów się z daną osobą między sesjami. Jeśli zaś bohater zostanie wygrzebanym w samym środku rozgrywki, niech leży zakopany do końca przygody (wszak powrót z tamtej strony zajmuje 1k6 dni). Dzięki temu zabiegowi będziesz mógł poprowadzić graczowi koszmarny scenariusz i nikt nie będzie się nudził, czekając aż skończycie.

Jeżeli kilku bohaterów umrze i powróci mniej więcej w tym samym czasie (być może zostali powieszani na jednej szubienicy?), manitou mogą wciągnąć ich do wspólnego kosmaru. W tym przypadku możesz stworzyć dłuższy scenariusz opowiadający długą historię o przerażających koszmarach każdej postaci.



Kamienie milowe

Celem przygody jest pokonanie kilku kamieni milowych (przeszkód), symbolizujących duchowe starcia bohatera z manitou. Od tego zależy, kto będzie miał Dominację, kiedy bohater powróci do świata żywych.

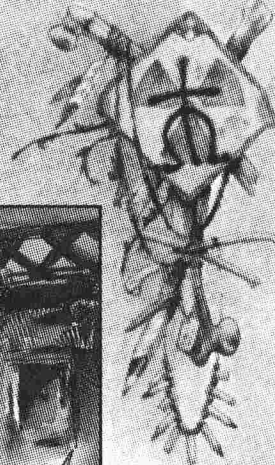
Liczba kamieni milowych musi być równa rodzajowi kostki *Ducha* bohatera. Każda pokonana przeszkoda – czy to dzięki walce, czy negocjacji – daje postaci punkt Dominacji. Każde zdanie, któremu nie podołał, to punkt dla manitou.

Podczas kosmaru bohater rządzi – i to bez względu na to, kto akurat ma więcej punktów Dominacji. Bitwa toczy się wszak w Krainie Wiecznych Łowów. I choć się wydaje, że mijają dni czy tygodnie, w rzeczywistości wszystko toczy się znacznie szybciej.

Dominacja

Dominacja reprezentuje nieustanną walkę o kontrolę nad ciałem wygrzebanca, którą toczy umysł zmarłego i manitou. Czasem demon wpycha się na siedzenie kierowcy. W takim przypadku śmiertelnik „odpływa”. Nie słyszy, nie widzi i nie ma pojęcia, co w tym czasie manitou wyтворя z jego ciałem.

Te bitwy najczęściej toczą się podczas gdy wygrzebaniec odpoczywa. Podczas gdy manitou odbudowuje lub regeneruje ciało, dusza śmiertelnika cierpi straszliwe kosmary. Być może



demon zsyła na niego sny o przerażających czynach, jakich ciało dopuściło się w chwili, gdy kontrolował je zły duch. A może doświadcza okropnych wizji zaczerpniętych wprost z najgorszych obszarów Krainy Wiecznych Łowów.

Aby oddać te nocne bitwy, na początku każdej sesji wygrzebaniac i manitou wykonują przeciwstawny test Dominacji. Jak już przeczytałeś wcześniej, wygrzebaniac ma Dominację równą typowi kostki *Ducha*. Im więcej punktów Dominacji, tym łatwiej przejąć kontrolę nad ciałem.

Test wykonuje się w następujący sposób. Bohater i demon rzucają na *Ducha*, a do wyniku dodają aktualną Dominację. Zwycięzca zgarnia jeden punkt Dominacji za każdy sukces i przebicie.

Przejmowanie kontroli

Gdy manitou ma przejąć kontrolę nad wygrzebanem, musisz zapłacić sztonem losu. By zrównoważyć ten wydatek, na początku każdej sesji pociągnij dodatkowego sztona za każdego wygrzebanca w drużynie. Oczywiście nie musisz wydawać tego sztona na wygrzebanego. Chcemy Ci tylko nieco pomóc zrównoważyć moce umarłaków.

Gdy już wydasz sztona, wykonaj za manitou test *Ducha*. Poziom trudności jest zwykły (5) plus 1 za każdy punkt Dominacji, który posiada bohater. Przy rzucie możesz jak zwykle używać sztonów, choć ten pierwszy, wydany na zainicjowanie całego starcia, nie wpływa w żaden sposób na wynik. To tylko cena za przejęcie kontroli. Determinuje on także, jak długo to manitou będzie szefem.

Opętanie

Szton	Czas
Biały	Minuta
Czerwony	10 minut
Niebieski	Godzina

Jeśli chcesz dać manitou nieco więcej czasu na zabawę, wystarczy dorzucić dodatkowe sztony. Nie trzeba przy tym ponownie wykonywać testu.

Gdyby manitou musiał wcześniej zrezygnować z kontroli, może ją odzyskać bez rzutów ani sztonów. Zapłacił za określony czas i może odzyskiwać władzę, aż ten minie.

Totalna Dominacja

Jeśli manitou kontroluje wszystkie punkty Dominacji bohatera, przejmuje go na dłuższy okres – czasem nawet na lata. Kiedy dusza śmiertelnika wreszcie odzyska władzę nad ciałem, może odkryć wiele śladów krwi na rękach.

Dusza śmiertelnika wraca do walki tylko wtedy, gdy na manitou mają wpływ jakieś czary, relikty czy inne mistyczne działania. Szeryf może też dać bohaterowi szansę powrotu w bardzo

Podsumowanie Dominacji

Oto krótkie podsumowanie spraw związanych z dominacją. Nie przejmuj się – wszystko jest dużo prostsze niż się wydaje na pierwszy rzut oka. Po kilku próbach bez problemu dasz sobie radę.

- Na początku sesji Szeryf ciągnie dodatkowego sztona losu za każdego wygrzebanca w posse.
- Na początku sesji wygrzebaniac i manitou przechodzą przeciwstawny test *Ducha*, do wyniku dodając aktualne punkty Dominacji.
- Zwycięzca testu Dominacji dostaje punkt Dominacji za każdy sukces i przebicie.
- Kiedy Szeryf postanawia, że manitou przejmuje kontrolę, musi wydać sztona.
- Wydawszy sztona, Szeryf wykonuje test *Ducha* manitou o PT 5 plus punkty Dominacji duszy śmiertelnika.
- Sukces oznacza przejęcie kontroli na czas zależny od wydanego sztona.
- Szeryf może wydawać następne sztony, zwiększając czas dominacji dopóki mu się nie odwidzi lub nie skończą się mu sztony.
- Bohater nie pamięta niczego, co zdarzyło się, podczas gdy ciałem władał manitou.

nietyposwej sytuacji, na przykład, gdyby demon zamierzał zabić kogoś bardzo, ale to bardzo bliskiego śmiertelnikowi. Tak, nieszczęsny zgineł może postawić się pasożytowi wyłącznie w bardzo nietyposwych okolicznościach.

Wyrwanie się spod kontroli

Zdarza się, że wola bohatera jest na tyle silna, by wyzwolić ciało spod dominacji manitou i powstrzymać je – przynajmniej na chwilę – przed dokonaniem czegoś naprawdę okropnego.

Tego rodzaju akcje powinny mieć miejsce niezwykle rzadko, ponieważ niemal wszystko, co czyni manitou, jest dość niemiłe. Niemniej



nawet zepchnięty daleko do rogu bohater może walczyć o odzyskanie kontroli, jeśli jego ciało zabiera się do kumpli.

Jeśli czujesz, Szeryfie, że właśnie dzieje się coś takiego, pozwól wykonać przeciwny test *Ducha* bohatera i manitou. Przebicie oznacza

odzyskanie kontroli. Manitou traci pozostały czas dominacji.

Dusza śmiertelnika powinna bardzo rzadko mieć okazję wyrwać się spod kontroli – wyłącznie w naprawdę nietypowych i specjalnych warunkach.





Rozdział szesnasty: Mistyka



Świat **Piekła na Ziemi** jest dość dziwny. Po napromieniowanych równinach pętają się przerażające potwory, wściekłe mutanciaki walczą z normalami, śmieciarze z przeróżnego szmelcu tworzą bezcenne ustrojstwa, a do tego szwendający się po Ziemi chodzący umarli i Czterej Jeźdźcy Apokalipsy.

Czasem odrobina tej dziwaczności dotyka bohatera. Jeśli ma szczęście, zdobywa moc, która przyspieszy bicie jego serca. Mniej szczęśliwi kończą jako pechowcy, opętani czy martwi; w najlepszym wypadku tracą kończyny.

W tym rozdziale znajdziesz, Szeryfie, przegląd wszelkich dziwacznych rzeczy, o których wcześniej wspominaliśmy.

Zacniemy od tajemniczej przeszłości i mutacji, co oczywiście dotyczy tych nieszczęśników, którzy mieli fart wyciągnąć jokera podczas tworzenia postaci. Potem znajdziesz tabelę dla tych głupców, którzy zdecydowali się na przewagę weteran Spustoszonego Zachodu. Następnie podamy Ci kilka informacji o wypalaniu się mózgów psychonów i o tym, jak bolesne może być korzystanie z energii Krainy Wiecznych Łowów. Na deser zostawiliśmy coś dla śmieciarzy, czyli rozliczne problemy, z jakimi ci wynalazcy mogą się zetknąć.

Każdy mieszkaniec tego dziwnego świata ma niezłą szansę nadziać się na mistykę. A to wcale nie musi być miłe.

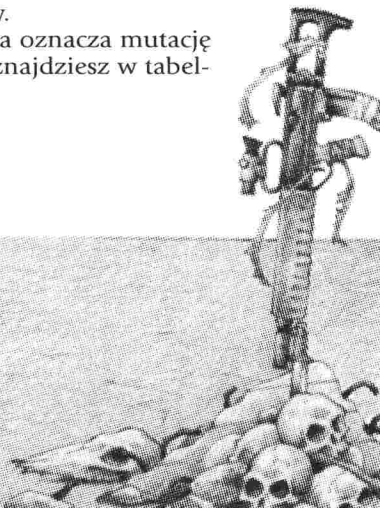
Tajemnicza przeszłość

Wielu ludzi zetknęło się w życiu z różnymi mistycznymi wydarzeniami. Niektórzy nawet o tym nie wiedzą... jeszcze nie wiedzą.

Gdy podczas tworzenia postaci gracz wylosuje jokera, pociągnij kartę ze swojej talii akcji. Określi ona tajemniczą przeszłość bohatera. Porównaj wyciągniętą kartę z tabelą na następnej stronie, a dowiesz się, co tak naprawdę zdarzyło się w życiu naszego śmiałka. Radzimy jednak wcześniej pogadać z graczem i dowiedzieć się nieco o przeszłości jego bohatera. Może dzięki temu wpadniesz na jakiś ciekawy pomysł mistycznego wydarzenia – wykorzystaj go bez wahania. Jeśli nie, sięgnij po wspomnianą tabelkę, postaraj się jednak, by mistyczna przeszłość pasowała do postaci.

Zdajemy sobie sprawę, że pewnie słyszałeś to już tysiąc razy, ale powtórzmy to raz jeszcze, bo to właśnie mamy na myśli: Nie korzystaj z tabeli, jeśli masz lepszy pomysł. Im mistyczna przeszłość lepiej pasuje do historii bohatera, tym lepsza będzie zabawa. Tabela to tylko wskazówka, rodzaj inspiracji i zabezpieczenie na wypadek, gdyby zabrakło pomysłów.

Wylosowanie czarnego jokera oznacza mutację – wszelkie plugawe szczegóły znajdziesz w tabelce na stronie 198.



Karta

Dwójka: Kłątwa

Nad postacią ciąży jakaś kłątwa. Przyjrzenie się przeszłości postaci – zwłaszcza osobom, którym kiedyś być może wyrządziła krzywdę – pomoże Ci wymyślić, dlaczego i kiedy została przeklęta.

Bohater posiada zawadę pechowiec do czasu, gdy pozna przyczynę klątwy. Jeśli postać nabawi się pecha jeszcze w jakiś inny sposób, kłątwa okaże się podwójnie fatalna.

Trójka: Przysięgły wróg

Postać zyskała w przeszłości nieprzyjaciela, o którym nie wie. Przyjrzyj się jej dziejom i wybierz wroga lub grupę wrogów, którzy polują na bohatera. Rodzaj nieprzyjaciela i częstotliwość, z jaką prześladowuje postać, zależy całkowicie od Ciebie.

Czwórka: Sobowtór

Postać wygląda tak samo jak jakaś inna, znana osoba. Czerwony kolor oznacza, że jest to ktoś powszechnie uważany za dobrego – może to stróż prawa, może templariusz, a może siewca zguby. Karta czarna oznacza, że postać przypomina ściganego przestępcę, rewolwerowca albo kogoś innego, cieszącego się złą sławą.

Piątka: Krewniak

Członek rodziny postaci albo jej bliski towarzysz co jakiś czas wpłtuje się w różne przygody. Choć ze wszystkich sił stara się pomagać bohaterowi, nie jest w stanie zadbać o siebie i zazwyczaj raczej przeszkadza, niż pomaga. Bywa też doskonałym zakładnikiem, jeśli tylko jakiś nieprzyjaciel bohatera dowie się o jego istnieniu. Bohater czasem odnosi korzyści z działalności krewnego, zazwyczaj jednak musi go ratować.

Apokalipsę przetrwało niewiele rodzin, więc krewniakiem może być chrześniak lub inny daleki kuzyn.

Szóstka: Szósty zmysł

Postać posiada niezwykle, szósty zmysł, który czasami ostrzega ją przed niebezpieczeństwem. Kiedy w okolicy czai się ukryte niebezpieczeństwo albo zasadzka, rzuć w ukryciu za *Spostrzegawczość* na poważnym (7) poziomie trudności.

Dodaj 2, jeśli bohater jest podejrzliwy. Odejmij 2, jeżeli coś go rozprasza.

Siódemka: Dziury w pamięci

Bohater ma „dziurawą” przeszłość. Niezbyt dobrze pamięta pewne okresy z życia. Być może nawet nie zdaje sobie z tego sprawy.

Wydarzenia, w których bohater brał wtedy udział, zależą wyłącznie od Ciebie i potrzeb gry. Postać może, oczywiście, od czasu do czasu

doświadczać przeblysków z tej tajemnej przeszłości. Wizje prędzej czy później nabiorą zapewne sensu, na razie jednak przede wszystkim konfundują bohatera, chyba że uda mu się wreszcie rozwiązać zagadkę.

Ósemka: Starożytny pakt

Przodkowie postaci zawarli w odległej przeszłości (przed Wielką Wojną Duchów) pakt z manitou i uzyskali moce, które wciąż płoną w żyłach członków rodziny.

Postać posiada moc wygrzebaną na poziomie 1, ale nie może jej podnieść, chyba że naprawdę zostanie kiedyś wygrzebaną.

Od Ciebie zależy, jaką konkretnie mocą obdarujesz bohatera. Możesz łączyć te zdolności z osobowością postaci albo zdać się na los, jako że moc została ustalona przez dalekiego przodka, który zapewne różnił się od żyjącego teraz potomka.

Dziewiątka: Mistyczna przeszłość

Choć bohater nie zdaje sobie z tego sprawy, posiada moc sięgania po nadnaturalną energię Krajny Wiecznych Łowów. Ów talent zawdzięcza dziwnym i tajemniczym wydarzeniom z przeszłości.

Wybierz moc z rozdziału dziewiątego i przyporządkuj jej wywalenie poziomu 1. Bohater może ją rozwijać, płacąc dwa razy więcej punktów nagrody niż zwykle.

Dziesiątka: Przysługa

Ktoś jest winien bohaterowi przysługę. Być może przed laty matka postaci uratowała jakiegoś stróża prawa, a może jeden z oficerów Throckmorta to ojciec śmiałka. Tak czy inaczej owa przysługa może się przydać, kiedy bohater wpakuje się w naprawdę niezłe bagno.

Walec: Nawiedzenie

Bohatera nawiedza jakiś duch. Choć nikt poza postacią nie widzi go ani nie słyszy, widmo zawsze czai się gdzieś w pobliżu. Pociągnij jeszcze jedną kartę, a jej kolor podpowie Ci kilka szczegółów.

Pomyśl i daj widmu jakąś sensowną osobowość. Dobry duch może być duszą zmarłego krewnego. Złowrogi upiór może okazać się kimś, kto zginął z winy bohatera, albo zjawą groźnego zbira, którego śmiałek zabił.

Czerwona karta: Duch jest dobrotliwy. Raz na sesję ostrzega bohatera przed niebezpieczeństwem albo dostarcza mu pożytecznych informacji. Zjawa nie powinna być zbyt potężna ani wszechwiedząca, może jednak okazać się użyteczna.

Czarna karta: Bohatera nawiedza zły duch, który pojawia się w najbardziej niewłaściwych momentach, aby go przestraszyć lub zaniepokoić. Co najmniej raz w ciągu przygody upiór pojawia się i usiłuje oszukać lub przerazić śmiałka.

Dama: Nienawiść/Miłość zwierząt

Zwierzęta bardzo silnie reagują na obecność bohatera – być może jest tak od urodzenia, a może duchy natury zainteresowały się bohaterem ze względu na jakiś jego dobry uczynek lub bezmyślnie wyrządzoną szkodę. Pociągnij jeszcze jedną kartę, a jej kolor powie Ci nieco więcej...

Czerwona karta: Zwierzęta po prostu uwielbiają postać i nigdy jej nie zaatakują, chyba że zostaną w jakiś sposób sprowokowane. Bohater dostaje +2 do testów *jeździectwa*, *powożenia* i *tresury*. Jeśli śmiałek jeździ konno, jego koń, powinien być szczególnie inteligentny i świetnie wytresowany – szczególnie gdy są razem już jakiś czas.

Czarna karta: Zwierzęta nienawidzą bohatera. Psy warczą na jego widok, a czasem nawet próbują gryźć. Konie narowią się i wierzgają, gdy tylko przydarzy mu się niefart w teście *jeździectwa*. Postać ma -2 do testów *jeździectwa*, *powożenia* i *tresury*.

Król: Relikt/Przeklęty relik

Bohater posiada artefakt, który był niegdyś własnością kogoś innego. Mógł go odziedziczyć albo wejść w jego posiadanie w jakiś nietypowy sposób. Przedmiot ten jest co najmniej bardzo cenny, a może nawet magiczny. Pociągnij jeszcze jedną kartę, a jej kolor podpowie Ci kilka szczegółów.

Czerwona karta: Należący do bohatera przedmiot jest cennym lub mistycznym reliktem – być może jest to broń jakiegoś słynnego stróża prawa lub zaawansowana technologicznie spluwa.

Czarna karta: Przedmiot jest przeklęty albo sprowadza kłopoty. Być może pistolet bohatera służył niegdyś jakiemuś ohydному mordercy, albo ktoś sławny zmarł w tym przeklętym pancerzu bojowym. Efekty klątwy zależą od charakteru artefaktu. Przeklęta broń powinna odejmować co najmniej -2 od rzutów na *strzelanie*, a bardziej zwyczajny przedmiot będzie przynosił bohaterowi pecha, dopóki ten nie zorientuje się i nie pozbędzie artefaktu.

As: Przeznaczenie

Bohaterowi przeznaczone są epickie czyny lub jakieś ważne zadanie do wykonania. Być może wysłano go, by znalazł sposób filtrowania wody, zanim mieszkańcy wioski umrą z pragnienia; a może jest synem gubernatora Teksasu i stara się „odzyskać” stan.

Przeznaczenie musisz opracować wspólnie z graczem, opierając się na przeszłości postaci. Tak czy inaczej powinno ono uczynić śmiałka niezwykle odpornym na śmiertelne niebezpieczeństwa – dopóki zadanie nie zostanie wykonane. Gdyby miał w jakiś sposób zejść z tego świata, pociągnij kartę z talii akcji. Jeśli będzie czerwona, jakoś uda mu się przeżyć. Jeżeli będzie czarna, jest stracony, pozostawiono go na pewną śmierć i musi leczyć się przez miesiące,



ale i tak stanie w końcu na nogi. Tylko joker oznacza koniec życia, a bohater na pewno nie powróci jako wygrzebaniec. Manitou nie zechcą dotknąć takiego ciała. Przeznaczenie może im nieco pokrzyżować plany...

Joker: Wygrzebaniec

To dopiero zabawa, Szeryfie! Bohater jest martwy i nawet o tym nie wie. Być może kilka tygodni temu oberwał w bebechy i sądzi teraz, że jakimś cudem się wykurował. Potasuj talię i pociągnij jeszcze jedną kartę, by ustalić, jak się mają sprawy z dominacją.

Czerwona karta: Bohater posiada dwupunktową przewagę w Dominacji.

Czarna karta: Manitou ma dwupunktową przewagę w Dominacji.

Czerwony joker: Bohater ma pełną kontrolę.

Czarny joker: Manitou ma pełną kontrolę.

Mutacje

Gracz, który w trakcie tworzenia postaci wylosował czarnego jokera, załatwił swojemu bohaterowi mutację wywołaną zbyt długim wystawieniem na działanie napromieniowanego upiorytu. Poniższe zestawienie powinno Ci podsunąć wiele pomysłów na wypaczenie ciała i pomysłów członków posse. Oczywiście jak zwykle możesz też coś samemu wymyślić.

Jeżeli mutacja jest analogiczna do zawady lub przewagi, kumuluje się z takową.



Przy okazji: energia, będąca przyczyną wszelkich mutacji, jest nadnaturalna, wpływa więc też na wygrzebanców.

Trefle

2♣: Przemoc to rozwiązanie każdego problemu. Twój bohater to obłąkany sługa Ponurego Żniwiarza. Co gorsza, przyjaciele często cierpią z powodu jego zamięłowania do rzezi. Jeśli nie trafi przeciwnika, strzelając lub walcząc wręcz, a istnieje szansa, iż przywali druhowi, tak się na pewno zdarzy.

3♣: Twój bohater cierpi na plugawy przypadek błyszczycy, która sprawia, że jego żyły są bardzo szerokie, a serce bije niezwykle szybko. Jeśli tylko zaliczy w którąś z kończyn ranę powodującą okaleczenie, członek eksploduje niczym balon wypełniony krwią, a śmiełek natychmiast umiera.

4♣: Jeśli Twój bohater urodził się przed Apokalipsą, to miał nieszczęście wpatrywać się w odległe miasto akurat wtedy, gdy przywalała w nie upiorytowa bomba. Obraz czaszkowatego grzyba wypalił się w jego oczach. Bohater widzi, ale musi patrzeć z ukosa, aby skupić na czymś wzrok. Z tego też powodu nieco dziwnie się z nim rozmawia. Ponadto ma zawadę kiepski wzrok wartą 3 punkty. Jeżeli bohater urodził się po wojnie, promieniowanie wywołało taki właśnie efekt.

5♣: Bohater cierpi na tzw. syndrom Matuzalema. Każdy przeżyty rok liczy się w jego przypadku jak pięć.

6♣: Twój bohater starzeje się szybciej niż powinien. Każdy przeżyty rok liczy się w jego przypadku jak dwa lata.

7♣: Bohater emanuje dziwnym promieniowaniem, które zabija rośliny i małe zwierzątka (króliki i mniejsze). Większość flory usycha po kilku minutach kontaktu z postacią. Zwierzęta oczywiście uciekają przed dotykiem. Jeśli jednak jest to niemożliwe, każda minuta spędzona w odległości jarda od bohatera powoduje 1k6 obrażeń. (Obdarzone świadomością rośliny – jeżeli zdarzy się Twojej postaci na takie natknąć – również otrzymują obrażenia jak zwierzęta).

8♣: Bohater wygląda na wygrzebanca i często jest mylony z umarlakami – szczególnie przez tych, którzy znają się na sprawie. Nic dziwnego, że wielu celuje w głowę biedaka. Bohater jest również brzydki jak nieszczęście.

9♣: Twój ocaleniec nosi widoczne ślady zatrucia promieniowaniem, choć nie ma efektów choroby. Tym razem.

10♣: Witaj, nadwrażliwco. Wzmocnione przez promieniowanie zmysły obdarzyły Twojego bohatera przewagą bystry.

W♣: Żabia skóra Twojego bohatera jest twarda i gumiasta. Jest brzydki jak nieszczęście, a jednocześnie gruboskórny.

D♣: Skóra Twojego bohatera jest twarda i wytrzymała, zapewnia więc swego rodzaju





pancerz. Odejmij 2 od obrażeń zadawanych dowolnej lokacji.

K♣: Bohater może przechowywać w ciele promieniowanie i uwalniać je w krótkich, acz zabójczych dawkach. Podczas fizycznego kontaktu (skóra dotyka skóry) mutant może zdecydować, czy chce uwolnić nieco zmagazynowanej w organizmie energii. Jeśli się na to zdecyduje, ofiara musi przejść zwykły (5) test *Wigoru*. Nieudany rzut oznacza zawał serca i śmierć w 1k6 rund.

A♣: Promieniowanie obejmuje Twoją postać od stóp do głowy. Licznik Geigera szczekocze przy niej niczym cienki kawałek plastiku wsunięty między szprychy pędzącego roweru. Szczęśliwie promieniowanie nie rani bohatera. Jest odporny również na słabsze (i naturalne) promieniowanie, a także otrzymuje modyfikator +4 podczas opierania się potężniejszym efektom radiacji, w tym czarom siewców zguby.

Kiery

2♥: Twój bohater bardzo potrzebuje promieni słonecznych. Jest chuderlakiem i za dnia musi chodzić bez koszuli lub po godzinie będzie miał modyfikator -2 do wszystkich testów cech i umiejętności. Ów modyfikator dotyczy go zawsze w nocy (zaczyna działać w godzinę po zachodzie słońca, a kończy godzinę po wschodzie).

3♥: Trzynaście lat bez szczoteczki do zębów oraz błyszcząca sprawiły, że Twojemu bohaterowi wypadły zęby. Nie może gryźć, musi więc spożywać pokarm w płynie. Jest brzydkim jak nieszczęście chuderlakiem, a jego kostki *Sily* oraz *Wigoru* nie mogą mieć większego rodzaju niż k8. Jeżeli któraś z cech ma wyższą kostkę – na przykład k10 – od razu ją zmniejsz do k8.

4♥: Promieniowanie powoduje skażenie każdego pokarmu, którego Twój bohater dotyka. Żywność ulega zepsuciu i staje się niesmaczna – dla każdego poza naszym nieszczęśliwkiem. Osoby, które zjedzą taki pokarm, muszą przejść ciężki (9) test *Wigoru* lub zwymiotują. Ponadto jedzenie to nie jest pożywne, nawet jeżeli ktoś zdoła je wprowadzić do żołądka.

5♥: Metabolizm ocalańca pędzi tak szybko, że bez względu na ilość spożytego pokarmu, jest on nienasycony. Bohater to chuderlak, który musi jeść co najmniej dwa razy więcej niż zwykli ludzie.

6♥: W napromieniowanym i zmutowanym żołądku Twojego bohatera jedzenie nie ulega normalnemu rozkładowi. Jest on przez to napuchnięty i cały czas puszcza gazy, czym zapewne wielu wprawia w zakłopotanie. Bohater to opasły tłuścioch, mający nawyk bekania i niekończące się wzdęcia.

7♥: Dziwoląg. Twój bohater ma rozdęty brzuch i wrzecionowate nogi. Wiąże się to z modyfikato-

rem -2 do testów *Sprawności* dotyczących biegania, skakania oraz zachowania równowagi.

8♥: Bohater jest mizernej postury i na dodatek niezwykle chudy – wygląda przez to dziwnie. Niektórzy ludzie mogą go nawet pomylić z wyglodem zębem, co pewnie nie wywoła w nich odruchów dobroci. Bohater jest też brzydki jak nieszczęście.

9♥: Twój ocaleniec nosi widoczne ślady zatrucia promieniowaniem, choć nie ma efektów choroby. Tym razem.

10♥: Organizm bohatera nie radzi sobie z gotowanym mięsem. Przepada on za to za surowym. Co jeszcze dziwniejsze, zjadł kiedyś napromieniowanego kota i teraz ma jego oczy (jak przewędrowały one z żołądka do czaszki – nikt nie wie; tak czy inaczej, znalazły się w oczodołach). Oczy owe świecą, kiedy zostaną wystawione bezpośrednio na światło. Pozwalają za to widzieć w absolutnych ciemnościach.

W♥: Paznokcie Twojego bohatera rozrosły się w długie, ostre szpony, a potem czerniały i obumarły. Ocaleniec nie musi ich obcinać, a utraczone może odzyskać (każdy niefart w teście *walki* oznacza złamanie paznokcia). Dopóki bohater ma choć połowę tych szponów (nie licząc kciuka), zadaje w *walce* więcej o 1k4 obrażenia.

D♥: Napromieniowane żarłoko jest takie smakowite! I żaden związany z nim problem nie zaprzęta myśli Twojego mózgowca. Może on zjeść każdą zatrutą czy napromieniowaną substancję (również tę związaną z mutacją **4♥**) bez jakichkolwiek efektów ubocznych. Bohater nie jest odporny na promieniowanie, ale jego układ pokarmowy – tak.

K♥: Twój ocaleniec jakimś sposobem zdobył umiejętność czerpania składników pokarmowych z ciała innych ludzi. Dotykając skóry może wysysać Dech z prędkością punktu na akcję (lub na 5 sekund, jeśli nie toczy się walka). Jeśli mutanciak utracił wcześniej Dech, regeneruje go właśnie w ten sposób. Kiedy już go odzyska w pełni, nadprogramowa energia zostaje stracona. Mimo to mutanciak może dalej wysysać Dech z ofiary, dopóki ta nie umrze lub się nie wyrwie.

A♥: Metabolizm Twojego bohatera jest powolny niczym zmutowany żółw. Je połowę tego, co spożywa większość ludzi. Na dodatek starzeje się o rok za każde przeżyte 10 lat.

Kara

2♦: Ciało Twojego bohatera gnije dość szybko z powodu dolegliwości przypominającej trąd. Ocaleniec posiada zawadę przewlekłą chorobą. Na początku każdej sesji należy wykonać test *Wigoru* – niefart oznacza, że utracił kawałek ciała: palec u ręki lub nogi, fragment ucha czy co tam jeszcze. Po pięciu takich niespodziankach bohaterowi odpada cała kończyna.





3♦: Twój bohater doskonale pasuje do historii o wampirach radiacji. Promieniowanie sprawiło, że jego ciało jest niezwykle słabe i miękkie, krwawi on więc dwa razy bardziej niż zwykli ludzie. Ponadto musi pić krew, by uzupełnić jej ubytki. Każdy dzień, w którym nie „wychyli” choć pinty, powoduje modyfikator -1 do wszystkich testów cech i umiejętności. Kiedy modyfikator osiągnie wysokość -7, bohater traci przytomność. Dzień później jego ciało przemienia się w kupkę żelatynowego mięsa. Jest martwy i nie może się wygrzebać (co to za radość dla manitou ożywić żelka?).

4♦: Promieniowanie wgryzło się w kości Twojego bohatera, powodując ból porównywalny do tego, którego przyczyną jest artretyzm. Ocaleniec ma zawadę lekkie choróbsko.

5♦: Dolegliwości i promieniowanie uczyniły z bohatera chorowitą, anemiczną istotę. Dech ma równy jedynie *Duchowi*.

6♦: Twój bohater był niedaleko miasta, kiedy wybuchły bomby, bądź też urodził się nieopodal miejsca wybuchu. Jego ciało zostało wypalone i straszliwie oszpecone – zawada brzydkiej jak nieszczęście. Ponadto ocaleniec musi zakrywać swe ciało warstwami możliwie najmniejszych szmat, szczególnie przed palącymi promieniami słońca i kłującymi igiełkami poruszanego wiatrem piasku. Wystawiony na działanie żywiołów otrzymuje modyfikator -2 do testów.

7♦: Płynąca w żyłach Twojego bohatera krew nie jest pierwszej jakości i nie krzepnie najlepiej. Krwawiąc, ocaleniec traci dwa razy więcej Tchu niż wynikałoby to z zasad.

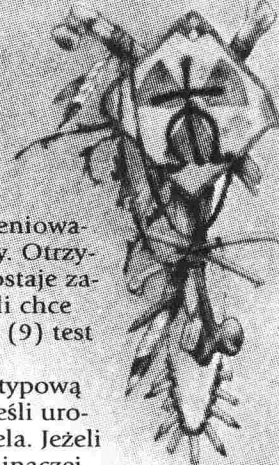
8♦: Bohaterowi wypadają włosy, tudzież ma na ciele paskudne wrzody, bądź też inne widoczne objawy błyszczycy. To sprawia, że posiada zawadę brzydkiej jak nieszczęście.

9♦: Twój ocaleniec nosi widoczne ślady zatrucia promieniowaniem, choć nie ma efektów choroby. Tym razem.

10♦: Twój bohater ma moc regeneracji podobną tej, jakie posiadają jaszczurki. Wykonywane przez niego testy zdrowienia zawsze kończą się sukcesem.

W♦: Twój mutant przyszedł na świat po wybuchu bomb, a jego matka w trakcie ciąży wchłonęła niezwykłą dawkę promieniowania. Dlatego też bohater urodził się z płatami skóry łączącymi dolną część ramion z bokami ciała. Jeżeli ocaleniec urodził się po wybuchu bomb, skrzydła wyrosły mu, kiedy spędził miesiąc w łóżku, złożony chorobą popromienną. Złe wieści są takie, że postać ma zawadę brzydkiej jak nieszczęście. Dobrze – że może dzięki skrzydłom szybować na krótkich dystansach. Nie umie wystartować, ale jeśli skoczy z wysokości co najmniej 10 jardów, będzie mógł spokojnie poszybować ku ziemi. Podczas lotu bohater musi mieć rozłożone ramiona, więc trzymanie w rękach czegoś cięższego od pistoletu odpada. Ocaleniec może nieść na plecach co najwyżej lekki ładunek, gdyż membrana skrzydeł jest niezwykle słaba.

D♦: Organizm Twojego bohatera emituje niezwykłą dawkę feromonów, którym przedstawiciele płci przeciwnej nie mogą się oprzeć. Jeśli uwodzi on kogoś w spokojnych warunkach



(czyli nie w ogniu walki!), dodaj +6 do testów *perswazji*

K♦: Witaj, Czerwony Morze, wersjo z 2094 roku. Twój mutanciak roznosi zarazę, choć sam nie jest chory. Otrzymuje modyfikator +4 do wszystkich testów związanych z opieraniem się działaniu chorób lub infekcji. Ponadto, kiedy zetknie się chorobą, może przechowywać ją w swych komórkach przez maksimum 24 godziny. Jeśli w tym czasie dotknie ludzkiego ciała, może zarazić jedną osobę, u której natychmiast pojawiają się objawy.

A♦: Twój bohater jest całkowicie odporny na wszystkie naturalne trucizny, infekcje i choroby. Nic nie chroni go jednak przed nadnaturalnymi truciznami i promieniowaniem.

Piki

2♠: Twój bohater uwielbia zapach napalmu o poranku. Jest obłąkany i krwiożerczy. Czuje przemożną potrzebę prowadzenia innych do walki i niszczenia słabych. Kiedy tylko pojawia się szansa na konflikt, będzie go prowokował.

3♠: Promieniowanie uczyniło nerwy Twojego bohatera nadwrażliwymi. Otrzymuje modyfikator +4 do testów *szukania* i *Spostrzegawczości*, jeśli liczy się dotyk. Niestety, modyfikatory wynikające z ran są w jego wypadku podwajane.

4♠: Ciało Twojego bohatera świeci w ciemnościach. Jeśli próbuje się *skradać* w mroku lub półmroku, otrzymuje modyfikator -8. Z drugiej jednak strony w takich warunkach widzi, jakby miał w rękę niewielką świeczkę.

5♠: Z ciała Twojego ocalańca sączy się promieniowanie, przez co świeci ono nieco w ciemnościach. Jeśli bohater próbuje się *skradać* w mroku lub półmroku, otrzymuje modyfikator -4.

6♠: Promieniowanie uczyniło kości Twojego bohatera niezwykle kruchymi. Za każdym razem, kiedy otrzyma ciężką ranę, coś mu się łamie. W przypadku korpusu będą to zapewne żebra, a w przypadku czerepu – ma wstrząs mózgu. Trudność wyleczenia – metodami naturalnymi i magicznymi – ciężkich i poważniejszych ran w jego wypadku wzrasta o +2.

7♠: Uszy Twojego mutanciaka są niezwykle wrażliwe. Ma zaletę dobry słuch, a modyfikatory nasłuchiwania należy w jego przypadku podwoić. Wada mutacji jest taka, że jeśli w promieniu 10 stóp od bohatera wystrzeli broń, będzie on ogluszony. Lepiej niech się więc zaopatrzy w zatyczki do uszu lub nauczy *walczyć*.

8♠: Bohater ma tendencje do zdobywania blizn. Po walce robi to wrażenie, ale na randkach nie jest już takie zabawne. Postać jest brzydka jak nieszczęście.

9♠: Twój ocaleniec nosi widoczne ślady zatrucia promieniowaniem, choć nie ma efektów choroby. Tym razem.

10♠: Twój bohater to farciarz. Promieniowanie ograniczyło jego zmysł samoobrony. Otrzymuje modyfikator +2 do testów *faj* i dostaje zaletę stalowe nerwy. Są i złe strony – jeśli chce wycofać się z walki, musi przejść ciężki (9) test *Sprytu*.

W♠: Mózgowiec został obdarzony nietypową umiejętnością czerpania tlenu z wody. Jeśli urodził się po Apokalipsie, wykształcił skrzela. Jeżeli przed, ma dziwną fizjologię. Tak czy inaczej oddycha pod wodą jak ryba.

D♠: Mamy złe wieści – Twój bohater wszedł w burzę radiacyjną i jego synapsy się zespawały ze sobą. Są i dobre informacje – synapsy połączyły się w pozytywny sposób. Twojego bohatera nic nie zaskoczy.

K♠: Dotknięcie promieniowania uczyniło z Twojego bohatera idealną maszynę do zabijania. Jego mięśnie i refleks rozwinęły się do granic możliwości. Zwiększ rodzaj kości *Siły* i *Szybkości* o dwa.

A♠: Kiedy organizm Twojego bohatera zaczyna produkować adrenalinę, jego mózg włącza turbodoładowanie. Jeśli na początku każdej rundy przejdzie ciężki (9) test *Sprytu*, możesz wymienić dowolną ze swoich kart akcji na jakąkolwiek inną znajdującą się na stole, wliczając w to atuty Szeryfa. Nie możesz tylko wymieniać jokerów i kart schowanych w rękawach.

Jokery

A co się dzieje, jeśli przy określaniu rodzaju mutacji gracz wyciągnie jokera? Oto odpowiedź.

Czerwony joker

Gracz może wybrać dowolną mutację z listy.

Czarny joker

Jeśli ta karta została wyciągnięta podczas kreacji postaci, gracz może wybrać mutację przypisaną dwójce dowolnego koloru. Czekają go same niemiłe rzeczy, ale przynajmniej ma jakiś wybór. Jeżeli zaś czarny joker pojawił się już w trakcie gry, mutacja okazała się śmiertelna. Bohatera umiera, ale może powrócić jako wygrzebaniec.

Weteran

Spustoszonego Zachodu

Weteran Spustoszonego Zachodu płaci za otrzymane punkty w sposób określony w poniższej tabelce. Pamiętaj, że bohater nie dostaje żadnych punktów za zawady i kary, które są w niej opisane.



Karta	Efekt	Dama	Nietechniczny: Gremliny często naprzykrzają się bohaterowi. Za każdym razem, kiedy używa urządzenia zawierającego elementy mechaniczne lub elektroniczne – w tym splot, granatów itd. – należy rzucić k20. „19” – sprzęt nie działa. „20” – działa w sposób dość destrukcyjny. Komputery spalają procesory, sploty wybuchają itp.
Dwójka	Fatum: Nad postacią ciąży jakaś klątwa. Z jej szczęściem jest wszystko w porządku, ale towarzyszą nieustająco zdarzają się nieszczęśliwe przypadki, jakby posiadali zawadę pechowiec.		
Trójka	Ścigany: Bohater nie skończył roboty. Ktoś – kultysty, Czarne Berety, mutanci lub jakieś wynaturzenie – usilnie go poszukuje.		
Czwórka	Mutacja: Ocalenie wiele czasu spędził na ściganiu potworów żyjących blisko lejów po bombach. A może jakiś siewca zgubi pewnego razu wyleczył go z ran. Należy wylosować trzy mutacje i wybrać najgorszą.	Król	Zapomniany: Dawno temu bohater uczynił coś obrzydliwego, by przetrwać spotkanie z nadnaturalnym. Od tego czasu nie ma co liczyć na pomoc ze świata duchów. Żadne nadnaturalne moce nie wesprą i nie wpłyną pozytywnie na bohatera. Oczywiście zła magia działa normalnie.
Piątka	Uzależniony: Bohater próbuje zapomnieć wiele z rzeczy, których doświadczył. Ma zawadę poważny nałóg – alkohol lub narkotyki.	As	Przeklęty: W pełnej przerażających wydarzeń przeszłości jakaś podstępna istota przeklęła duszę bohatera. Na początku każdej sesji losuje on tylko jednego sztona.
Szóstka	Koszmary senne: Cierpiący na bezsenność śpi więcej od bohatera. Ma zawadę koszmary senne.	Czerwony joker	Wieczny bohater: Los przeznaczył nędzną duszę bohatera do wiecznej walki z siłami ciemności. Żył on już wiele razy w innych wcieleniach – czasem widzi nawet wydarzenia z nie swojej przeszłości. Niekiedy owe wcielenia mu pomagają. Gdy bohater nie ma sztonów losu lub jest bliski śmierci, wykonuje niesamowity (11) test <i>Ducha</i> ; udany pozwala mu jakoś przetrwać w trudnej sytuacji. Czasem wiąże się to jednak z pewnymi tragicznymi konsekwencjami. Być może najbliższy przyjaciel lub ukochana osoba dostała pociskiem przeznaczonym dla postaci? Los bywa okrutny...
Siódemka	Okaleczony: Jedna z kończyn bohatera została okaleczona lub w ogóle jej brak. Rzuć k6: „1-2” to kulawy kuternoga, „3-4” – jednonogi kuternoga, a „5-6” – jednoręki bandyta (postać traci „gorszą” rękę).		
Ósemka	Oszpecony: Wynaturzenie poprawiło fizys bohatera. Jest teraz brzydki jak nieszczęście.		
Dziewiątka	Szalony: Coś wywołało w bohaterze pomniejszą fobię (patrz „Tabela cykora”).		
Dziesiątka	Paranoik: Bohater widział rzeczy, które powinny pozostać ukryte. Teraz boi się ciemności, obawia się spać w samotności, nie chodzi na stronę itp.		
Walet	Zarażony: Ostatni stwór, z którym rozprawił się bohater, pozostawił ślad, a ten nie chce w żaden sposób „się zmyć”. Ocalenie ma dziwną ranę, której efekt jest analogiczny do zawady przewlekłe chorobsko.	Czarny joker	Przeklęty: Bohaterowi w jakiś sposób udało się sprawić, że jego dusza została przeklęta. Na początku każdej przygody Szeryf w sekrecie ciągnie kartę. Jeżeli to stary przyjaciel postaci – czarny joker – umrze ona pod koniec scenariusza. Dobry Szeryf postara się, by bohater odszedł z fasonem.

Wypalanie mózgu

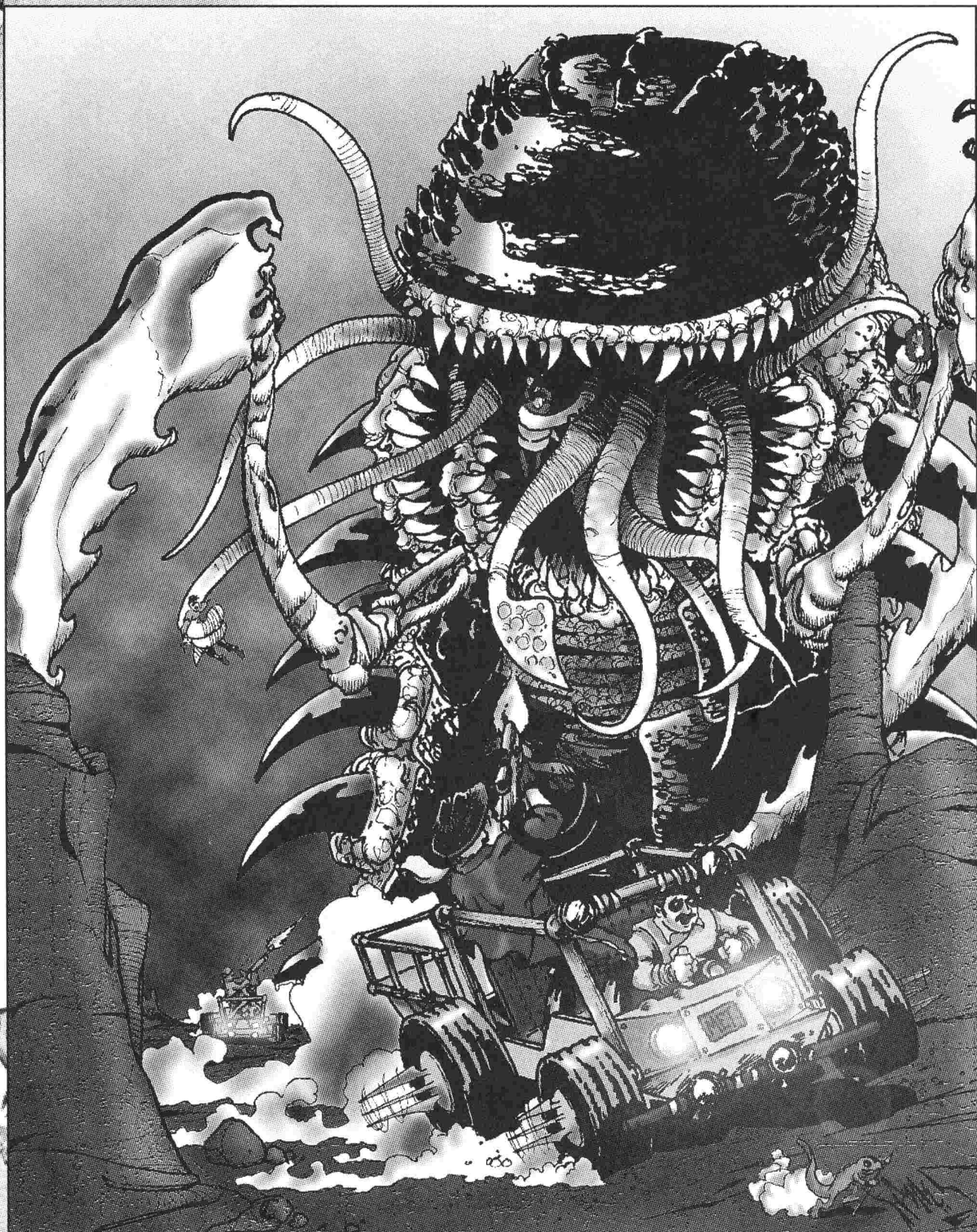
Jeżeli w teście *wywalania* psychon ma niefart, pociągnij kartę, sprawdź, jaką cechę by określała (patrz tabela na stornie 28), a potem wykonaj takimi kostkami test obrażeń, które bohater zaliczy w głowę.

Śmieciarski pech

Jeżeli podczas konstruowania urządzenia śmieciarz wyciągnie jokera, użyj poniższej tabelki, by ustalić, co się stało.

- | | |
|-----|---|
| 2k6 | Efekt |
| 2 | Spalone synapsy. Śmieciarz zapomina wszystko, co dotyczyło mocy, której użył w trakcie tworzenia urządzenia. |
| 3 | Mózg na twardo. Śmieciarz traci poziom w umiejętności <i>nauka: inżynieria okultystyczna</i> . |
| 4-5 | Atak. Manitou zadaje 3k6 obrażeń korpusowi śmieciarza. |
| 6-7 | Wybuch energii. Wykonaj test przeciwny <i>Ducha</i> śmieciarza i manitou (ustal wartość cechy losowo). Jeżeli przegra bohater, otrzymuje na korpus tyle obrażeń, ile wynosiła różnica w wynikach. |
| 8 | Efekt uboczny. Moc wywołała nie zamierzony efekt uboczny, który ustala Szeryf. |
| 9 | Mistyczny przeciek. System napędowy urządzenia nie został odpowiednio zabezpieczony, przez co promienie U wydostają się z niego. Każdego dnia po użyciu sprzętu wszyscy, którzy znajdują się w promieniu 10 jardów, muszą przejść zwykły (5) test <i>Ducha</i> . Nieudany oznacza dorobienie się mutacji. |
| 10 | Błędne informacje. Manitou zdołał przekazać śmieciarzowi błędne informacje. Bohater poświęcił czas na skonstruowanie urządzenia i poświęcił wymagane komponenty, ale moc nie zadziałała. |
| 11 | Tylne drzwi. Manitou wbudował w urządzenie tylne drzwi. Raz na sesję może użyć mocy, której ta awaria dotyczy. |
| 12 | Duch w maszynie. Urządzenie zostało spętane ze złym duchem. Może on używać wszelkich mocy sprzętu w dowolnym momencie. Jeżeli urządzenie posiada jakiś poziom SI, to duch jest ową sztuczną inteligencją (co sprawia, że ustrojstwo jest inteligentniejsze lub głupsze, niż zamierzał twórca – wybór Szeryfa). |







Rozdział siedemnasty: Łotry



Potwory żyjące w **Piekle na Ziemi** mają wiele niezwykłych mocy i umiejętności. Bohaterowie mogą spotkać się z duchami, wampirami, wilkołakami, zmutowanymi istotami i przeróżnymi przerażającymi bestiami. A ponieważ chcemy, byś koncentrował się na prowadzeniu gry, oferujemy Ci opis najbardziej typowych mocy, które mogą posiadać panoszące się po pustkowiach potwory i łotry wszelkiej maści.

Potem znajdziesz krótkie opisy typowych stworzonek, takich jak wilki czy szczury. Wreszcie na zakończenie zaoferujemy Ci zestaw potworów i szwarzcharakterów, których możesz z powodzeniem użyć w trakcie gry.

W innych podręcznikach opublikujemy więcej potworów, w opisach których możemy się odwoływać do przedstawionych dalej mocy. W ten sposób nie będziemy musieli tłumaczyć za każdym razem, co oznacza słowo „nieumarły”.

Moce

Infekcja

Infekcja to zdolność przemienienia ofiary w coś na kształt potwora. Tę szczególną umiejętność posiadają wilkołaki, wampiry i inne stwory rozmnażające się przez ukąszenie.

Szczegóły zostawiamy tobie. Robakopodobny stwór może znieść jajeczka w ciele ofiary. Wampir może kogoś ugryźć i zmusić do wypicia swojej krwi.

Jeśli infekcja przenosi się przez krew, powoduje ją każda rana, nawet utracony punkt Tchu.

W opisie infekcji znajduje się PT testu *Wigoru*, który ofiara musi przejść, chcąc uniknąć zarażenia. Jeżeli test się nie powiedzie, zakażonego niebezpiecznika uratuje tylko nadnaturalna pomoc.

Nieugięty

Niektórych potworów nie ma jak nastraszyć. Należy do nich większość nieumarłych (gdyż manitou nie ma już nic do stracenia) i stwory zbyt durne, by zauważyć, że właśnie przegrywają.

Ten rodzaj monstrów nazywamy nieugiętymi. Nigdy nie wykonują testu *jaj*, nawet gdy doświadczają mocy lub zjawisk nadnaturalnych.

Nieugięte potwory da się zaskoczyć na jedną rundę, ale w kolejnej automatycznie otrząsają się i wracają do roboty. W rundzie następującej po zaskoczeniu możesz im normalnie rozdać karty.

Nieumarły

Istnieje wiele rodzajów nieumarłych – od zwykłych zombi i żywych trupów po starodawne licze i wampiry.

Te, w których gnijących ciałach nie pozostał nawet ślad duszy, to bezduszne martwiaki ożywiane przez manitou. Zagnieżdżenie się w takim ciele jest dla demonów o wiele mniej ryzykowne, mogą bowiem prysnąć z niego do Krainy Wiecznych Łowów, gdy zwłoki zostaną zniszczone.

Potężniejsze potwory, jak wampiry czy licze, ożywają po śmierci w wyniku starożytnego przekleństwa, życia pełnego nieprawości czy odprawienia mrocznych rytuałów. Podpisały pakt z siłami zła i zniszczenia (konkretnie z Mścicielami, choć większość nie zdaje sobie z tego sprawy) w zamian za straszliwe moce, które nieuchronnie prowadzą je niestety na stronę zła.





Istnieje jeszcze specjalny rodzaj nieumarłych – wygrzebańcy. Ich udręczone ciała zamieszkuje zarówno ludzka dusza, jak i wredny manitou. Ale o tym pisaliśmy już w rozdziale piętnastym.

Chodzące trupy mają rozmaite moce i zdolności, daje się jednak wyróżnić kilka cech wspólnych.

Nieumarli nie czują bólu, choć cierpią z powodu utraconych części ciała. Ignorują dwa poziomy obrażeń i nigdy nie wykonują testów szoku.

Martwiak ignoruje utratę Tchu powodowaną ranami lub obrażeniami fizycznymi. Wszelakie nadnaturalne ataki powodują normalną utratę Tchu. (Ponieważ nieumarły nie traci Tchu, dziel na pół obrażenia, jeśli stosujesz sztuczki Szeryfa, o których mówiliśmy Ci podczas prowadzenia walk z wieloma pomniejszymi łotrami – patrz: rozdział czternasty).

Bezduśne martwiaki nie regenerują obrażeń, chyba że przypisano im moc regeneracji. Jeśli dusza wciąż mieszka w ciele ożywieńca (jak to się ma w przypadku wygrzebańców), wykonuje on rzut za zdrowienie raz dziennie, chyba że znajdzie szybszy sposób na wylizanie się z ran i podreperowanie ciała.

Aby ubić nieumarłego, należy rozwalić jego sedno, czyli część ciała, którą zły duch zamieszkuje i której używa do kontrolowania korpusu. Najczęstszym sednem jest mózg, choć wampiry, na ten przykład, mają je w sercu, a niektóre nader potężne monstra potrafią nawet wyjąć je z ciała i ukryć w bezpiecznym miejscu. Jeśli opis nie mówi inaczej, za sedno uważaj mózg.

Ożywieńca można zniszczyć, tylko trwale okaleczając jego sedno. Potwór w rodzaju żywego trupa (z sednem w mózgu) może więc walczyć, nawet gdy zarwie okaleczenie w korpus.

Odporność

Odporność oznacza, że postać lub stwór są na coś niewrażliwe. Na co konkretnie, dowiesz się z opisów przy każdym ze stworów.

Tak się jakoś składa, że najczęstszą jest odporność na „zwykłą broń”, którą to moc posiada wielu sługusów Mścicieli, duchów i im podobnych stworzeń. W takim przypadku pojęcie „zwykła broń” dotyczy wszelakich ostrz, pocisków czy nawet pięści, jeśli nie zostały wcześniej umagicznione. Magiczne zdolności, nadnaturalne efekty i legendarny oręż działają normalnie, chyba że opis mówi inaczej.

I żeby było jasne: to broń ma być magiczna, nie jej użytkownik. *Umysłowy wybuch* zrani paskudę, ale templariusz wzmocniony *Wewnętrzną siłą* już nie (no, chyba że ma również magiczny miecz – wtedy może korzystać z tej mocy!).

Inny rodzaj paskudnej odporności brzmi „wszystko”. Obdarzona nią bestia jest naprawdę wredna i istnieje tylko jeden sposób, by ją utłuc. Znajdziesz go w rubryce noszącej miano słabości.

Ogluszenie

Niektóre stwory lubią pożywiać się, gdy ich zdobycz jest jeszcze ciepła, a najlepiej – kiedy



oddycha. A to bardzo źle wieści, przyjacielu. Ta zdolność pozwala złym facetom ogłuszyć ofiarę, a potem przeżyć coś znacznie gorszego od śmierci.

Większość stworów musi dotknąć zdobyczy, by ją ogłuszyć. W takim przypadku, jeżeli potwór uderzy i trafi (nieważne, czy zada przy tym jakieś obrażenia), ofiara wykonuje test *Wigoru* o PT podanym w opisie, dokładnie jak przy testach szoku. Ofiara może wykonywać kolejne testy każdej akcji (przeciwko temu samemu PT), by się otrząsnąć.

Oslona

Żaden szanujący się potworek z pustkowi nie kręci się po świecie bez osłony.

Wartość osłony podajemy w opisie stwora. Działa ona analogicznie do zbroi, o których mówiliśmy w rozdziale piątym. Tak więc osłona -2 oznacza, że od obrażeń zadanych w każdym ataku należy odjąć 2 punkty. Z kolei osłona 2 mówi, że ten ciężki pancerz redukuje kostki obrażeń o dwa rodzaje.

Peleryna zła

Oslona to fajna rzecz, ale czasem lepiej w ogóle nie zostać trafionym. I właśnie peleryna zła to umożliwia. Odchyła ona każdy atak skierowany na chronionego nią potwora.

Zaraz po nazwie tej mocy podajemy liczbę – na przykład -2 czy -4. To modyfikator, o którego wartość atakujący musi zmniejszyć swój test *strzelania* lub *walki*.

Peleryna zła nie chroni przed atakami obszarowymi, takimi jak wybuchy czy niektóre czary. Jeśli ktoś rzuca granatem w stwora obdarzonego tą mocą, bierz pod uwagę modyfikator. Jeżeli jednak granat ma wylądować obok istoty, nie stosuje się modyfikatora.

Pociski zagłady

Ta moc reprezentuje wszelkiego typu pociski, którymi paskudztwa Spustoszonego Zachodu mogą ciskać w bohaterów. Niektóre stwory strzelają trującymi kolcami, inne rzucają przedmiotami, a jeszcze inne plują wymiocinami. Kto wie, co jeszcze mogą robić?

Trafiając, stwory korzystają ze *strzelania* lub *rzucania*. W przypadku dziwacznych czarowników

test ataku może być równy testowi *wiary*. Podczas testów bierze się pod uwagę wszelkie zasady i modyfikatory dotyczące strzelania, chyba że podano inaczej. Jak w przypadku broni palnej, w rozdziale czwartym, podajemy w opisie następujące informacje: strzały, SZS, zasięg i obrażenia.

Regeneracja

Niektóre stwory kurują się szybciej, niż jesteś w stanie uwierzyć. Jak szybko – sprawdź w opisie.

Słabości

Niektóre stwory mają słabości i są szczególnie podatne na określony rodzaj ataku. Wendigo z mroźnej północy zapewne nie przepada za ogniem, a wielki, zmutowany ślimak źle się poczuje, gdy ktoś posypie go solą.

Ogólnie rzecz biorąc, jeśli atakujesz stwora i wykorzystujesz jego słabość, zadajesz mu podwójne obrażenia. Jeżeli broń nie zadaje typowych obrażeń (np. sól, woda, woda święcona itp.), opis mówi, jak bardzo uszkodzimy kreaturę, rażąc jej achillesową piętę.

Trucizna

Trucizna robi dokładnie to, o czym myślisz, choć w opisach stworów Spustoszonego Zachodu podciąga się pod nią wszelakie zarazy, nie zabijające (np. paraliżujące) jady, wirusy i inne toksyny przeznaczone do dożylnego dawkowania.

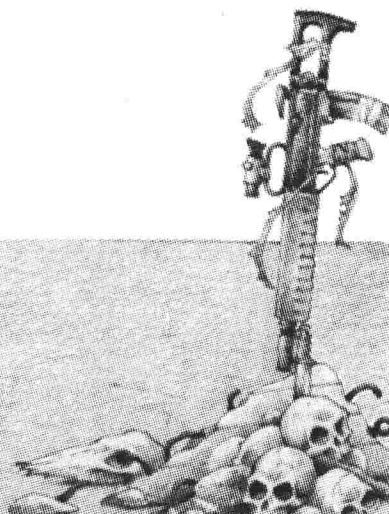
Jeżeli trucizna przenosi się przez kły, pazury, żądła, ostrza lub inne przyrządy służące do ranienia, zaczyna działać, gdy ofiara straci choć jeden punkt Tchu.

Po pierwszym kontakcie ofiara musi wykonać test *Wigoru* przeciwko PT podanemu w opisie trucizny. Jeśli ten nie wyjdzie, zastosuj opisane w tej samej rubryczce wredne efekty.

Zaskoczenie

Stwory obdarzone tą mocą czują, kiedy uderzyć, by złapać ofiarę z ręką w nocniku. Niektóre wyskakują jak spod ziemi, inne spadają niczym grom z jasnego nieba.

Ponieważ nikt nie spodziewał się potwora, zaczyna on walkę z kartą „w rękawie” i wykonuje pierwszy atak z modyfikatorem +4.



Profile

Na kilku najbliższych stronach znajdziesz opisy typowych stworów Spustoszonego Zachodu – zwierząt, bestii i wynaturzeń. Przy każdej istocie podajemy jej cechy fizyczne i umysłowe, potem idzie Tempo z informacjami o prędkości w przypadku różnych metod poruszania się (latanie, pływanie, rycie). Pamiętaj, że *walkę: wręcz* należy traktować umownie – w końcu większość stworów nie ma rąk...

Następnie podajemy Rozmiar, Dech i Terror potwora. Ten ostatni współczynnik to PT testów *jaj*, który bohaterowie muszą przejść, widząc dany rodzaj istoty po raz pierwszy. W specjalnych zdolnościach opisujemy zaś wszystkie moce, które stwór posiada (znasz je z wcześniejszych stron).

Zwierzęca inteligencja

Większość stworów panoszących się po napromieniowanych pustkowiach nie odbiega poziomem inteligencji od przeciętnego zwierzęcia. Ich *Wiedza* i *Spryt* mają więcej wspólnego ze zwierzęcym instynktem niż ludzkim rozumem. Rewolwerowiec z *Wiedzą* 1k4 jest bardziej rozgarnięty niż rekin z tą samą cechą.

Typowe zwierzątka

Nim zajmiemy się naprawdę plugawymi istotami, na rozgrzewkę rzucimy Ci kilka bardziej typowych mieszkańców Spustoszonego Zachodu. (Pewnie powiesz, że podłe potwory są gorsze, gdyż wydrukowaliśmy je w żywych kolorach!)

Bizon

Cechy fizyczne: S: 2k12+2, Spr:3k6, Sz: 2k6, W: 4k12+4, Zr: 1k4
Walka: wręcz 3k8
Cechy umysłowe: Cha: 1k6, D: 2k6, Spo: 1k4, Spt: 1k4, W: 1k4
Jaja 2k6, szukanie 2k4, zastraszanie 3k6
Tempo: 10
Rozmiar: 4
Terror: 0
Obrażenia: kopyta (S), rogi (S+1k4)

Koń

Poniżej znajdziesz profil typowego konia. Szybszego, odważniejszego, sprytniejszego i agresywniejszego wierzchowca również można znaleźć lub kupić.

Za dodatkowe 100 dolców zwierzę może: mieć przewagę śmiałości, być szybkie (Tempo 24), sprytnie (+2 do testów *jeździectwa*), silne (*Sila* 3k12) lub wytrzymałe (*Wigor* 2k12). Dobry koń jest wart swojej ceny, gdyż może uratować życie jeźdźcowi. Oczywiście poruszanie się na

wierzchowcu po okolicy, w której kręcą się mutanty, nie jest najlepszym pomysłem, gdyż mogą one przepadać za koniną.

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr:2k8, Sz: 1k8, W: 2k10, Zr: 1k4

Pływanie 2k8, **walka:** wręcz 1k8

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

Jaja 2k4, **zastraszanie** 1k6

Tempo: 20

Rozmiar: 10

Terror: 0

Obrażenia: kopyta (S)

Lew górski

Cechy fizyczne: S: 4k6, Spr:3k10, Sz: 2k12, W: 2k8, Zr: 1k4

Skradanie 4k10, **walka:** wręcz 4k10

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

Jaja 2k4, **szukanie** 2k10, **zastraszanie** 2k8

Tempo: 14

Rozmiar: 4

Terror: 3

Obrażenia: pazury (S+1k4), ugryzienie (S+1k4)

Niedźwiedź

Cechy fizyczne: S: 1k12+2, Spr:2k8, Sz: 3k10, W: 2k12+2, Zr: 1k6

Skradanie 2k8, **walka:** wręcz 4k8, **wspinaczka** 3k6

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

Jaja 4k6, **szukanie** 2k8, **zastraszanie** 2k10

Tempo: 8

Rozmiar: 10

Terror: 3

Obrażenia: pazury (S+1k4), ugryzienie (S+1k4)

Psy (wielki pies, kojot, wilk)

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr:3k8, Sz: 2k8, W: 4k8, Zr: 1k4

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

Tempo: 15

Rozmiar: 4

Terror: 0

Obrażenia: pazury (S), ugryzienie (S+1k4)

Zwierzęta jadowite (grzechotnik, kobra i inne węże)

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

Skradanie 3k6, **walka:** wręcz 4k6

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

Jaja 2k4, **szukanie** 3k10, **zastraszanie** 2k8

Tempo: 14

Rozmiar: 2

Terror: 3

Obrażenia: S

Trucizna: Jad ma od PT 9, zadając 3k6 obrażeń (grzechotnik), do PT 11, powodując natychmiastową śmierć (czarna żmija)

Automaton

Dr Darius Hellstromme stworzył pierwsze automatony jeszcze w latach 70. XIX wieku. Wielu uważało, że ci mechaniczni ludzie to skomplikowane urządzenia napędzane parą. Nikt jednak nie zdawał sobie sprawy, że automatony są zdolne do myślenia.

Rywalom Hellstromme'a wiele czasu zajęło odkrycie tajemnicy automatów. A sprawa okazała się nad wyraz prosta, acz plugawa. Ciąta automatów faktycznie były mechanizmami, ale ich mózgi pochodziły z chodzących umarłych.

Zarówno Konfederacja, jak i Stany Zjednoczone w końcu weszły w posiadanie sekretu automatów. Przez jakiś czas naukowcy obu państw eksperymentowali z tymi mechanizmami, ale okazali się za mało bezwzględni, by stworzyć nowych żołnierzy. Jednakże gdzieś w trakcie Wojny Odległej naukowcy wreszcie prześcignęli Hellstromme'a i stworzyli cyborga – wygrzebanca, którego ciało było naszpikowane mechaniką. Był on w stanie bez problemu zniszczyć całą armię.

Przez długi czas Hellstromme nie miał jak wykorzystywać automatów – aż do Odległej Wojny. Jednak niekończące się starcia z anoukami zachęciły go do wskrzeszenia programu. W roku 2076 stworzył zupełnie nowy „gatunek” automatów.

Tajemnicą pozostaje, gdzie aktualnie znajduje się Hellstromme. Niemniej jego automatyczne fabryki w Denver cały czas produkują automatony. Najpotężniejsze konstrukty pilnują bazy i generała Throckmorta, czekając na chwilę, w której wyruszą podbić Zachód. Generał wysłał oczywiście kilka jednostek zwiadowczych, chce bowiem trzymać rękę na pulsie wydarzeń ze wnętrznego świata.

Opisany dalej model to typowy automaton wysłany na poszukiwanie jakiegoś złoza, mający za zdanie zdobyć informacje, bądź też wykonujący

rozkaz zabicia kogoś. Choć wygląda jak robot, ma mózg zombi, o czym nie można zapominać. No a w mózgu siedzi manitou – prosto z piekła. To zaś oznacza, że automatony są sprytnie, zręczne i mają wiele sztuczek w zanadrzu.

Profil

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k6, Sz: 3k6, W: 2k12+4, Zr: 2k6

Skradanie 3k6, strzelanie: karabiny maszynowe 4k6, uniki 2k6, walka: wręcz 3k6, wspinaczka 2k6

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

Kombinowanie 2k6, obśmiewanie 1k6, szukanie 3k10, zastraszanie 5k6

Tempo: 6

Rozmiar: 8

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Autonomierzenie: +4 do testów strzelania

Granatnik (amunicja: mini granaty; strzały: 20; SZS: 1; modyfikator zasięgu: 20; obrażenia 4k12; promień wybuchu: 10). Granaty są wystrzeliwane z rury znajdującej się w ramieniu automatonu. Mechanizm może to robić w tej samej akcji, w której strzela z karabinu, bez modyfikatorów ujemnych.

Nieugięty

Nieumarły

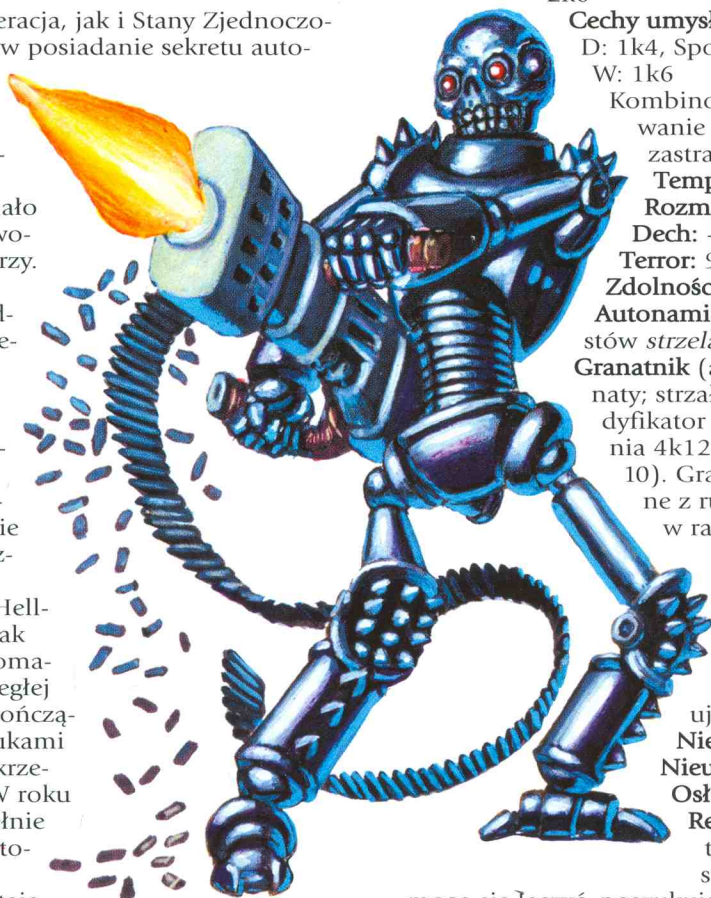
Oslona: 3

Regeneracja: Automatony tak naprawdę się nie regenerują, ale

mogą się leczyć, poszukując części w ruinach. Tę operację należy traktować jak zwykły test leczenia wykonywany raz dziennie, z tym że rzuca się na kombinowanie, a PT jest zwykły (5).

Samodestrukcja: Poważnie uszkodzony automaton ulega samozniszczeniu – wybucha; eksplozja o promieniu 10, zadająca 6k20 obrażeń.

Sprzęt: CKM (amunicja: 12 mm; strzały: 120 [pociski znajdują się w klatce piersiowej]; SZS: 9; modyfikator zasięgu: 10/20; obrażenia 5k8; Ppanc 2). Metalowe ramiona automatonu zapobiegają odrzutowi – należy ignorować wynikające z niego modyfikatory.



Bestia nocy

Spójrz! Spójrz na niebo! To ptak! To samolot! To ostatnia rzecz, jaką w życiu ujrzysz!

Bestie nocy to obrzydliwe, harpiopodobne stwory, które żyją na szczytach starych, zniszczonych wieżowców. Nieraz oddalają się bardzo od legowisk w poszukiwaniu zwierzyny. A najsma-kowitsze mięsne kaski przynoszą do wypełnio-nych kośćmi leży.

Bestie nocy to sprytne istoty zrodzone z sen-nych koszmarów. Polują nie tylko na wędrow-ców, przemierzających ulice miast. Nie boją się również siadać na samolotach i rozrywać meta-lowych skrzydeł na strzępy (jeśli chodzi o samoloty, to z jakiegoś powodu be-ście nocy okazują się nad wyraz sprytne). Kiedy latający pojazd się rozbija, stwory po prostu przy-siadają przy wraku i chwytają co miększe kaski.

W przypadku ataku na poruszające się po ziemi ofiary bestie nocy najpierw wydają z siebie nieziemski, ogłuszający pisk. Następnie chwytają ogłupiałą zdobycz, uno-szą ją w powie-tryzmem by po chwili zrzucić z ogromnej wy-sokości.

Profil

Cechy fizyczne: S: 3k6,
Spr: 3k10, Sz: 2k10, W: 2k6,
Zr: 3k8

Latanie 4k10, skradanie 4k10, wal-ka: wręcz 3k10, wspinaczka 2k10

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

Jaja 2k8, szukanie 3k10, zastraszanie 3k8

Tempo: 2 na ziemi, 24 w powietrzu

Rozmiar: 7

Dech: 14

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pazury (S+1k4), ugryzienie (S+1k4).

Pisk: Bestie nocy wydają z siebie nieziemski pisk tylko jeśli ofiara jest blisko – w promie-niu jakichś 10 jardów. Każdy, kto znajdzie się w takiej odległości od piszczącego stwo-ra, musi przejść ciężki test (9) *Wigoru* lub zostanie ogłuszony, dopóki nie przejdzie tes-tu, otrząśnięcia się z szoku o identycz-nym PT. Najlepiej wykorzystać tę moc w ten sposób, że bestia scho-wa kartę „do rękawa”, a na-stępnie tuż przed atakami zapiszczy. Jeśli stwór ata-kuje z zaskoczenia, mo-żesz założyć, że już ma kartę w rękawie.

Śmierć z przestwo-ry:

Ofiary na zie-mi (czasem też w otwartym po-jeździe) mogą zostać pochwy-cone i zrzucone z dużej wyso-kości. Aby chwycić zdo-bycz, bestia nocy musi zdobyć przebi-cie w przeciw-stawnym teście *walki: wręcz i Si-ły*. Stwór uzyskuje modyfikator +4, jeżeli atakuje zasko-czoną lub ogłuszoną ofiarę.

Zrzucanie: W każdej run-dzie, w której bestia nocy le-ci z ofiarą, wznosi się ona o 10 jardów. Zdobycz zostaje zwykle zrzuciona z wysokości 50 jardów, co powoduje 10k6+50 obrażeń. Jeśli be-estia ma do czynienia ze szcze-

gólnie upartym kawałem mięsa, może upu-ścić go znacznie wcześniej. Jeżeli zaś otrzyma ranę lub zostanie ogłuszona, na-tychmiast wypuści ofiarę.



Chodzący umarli

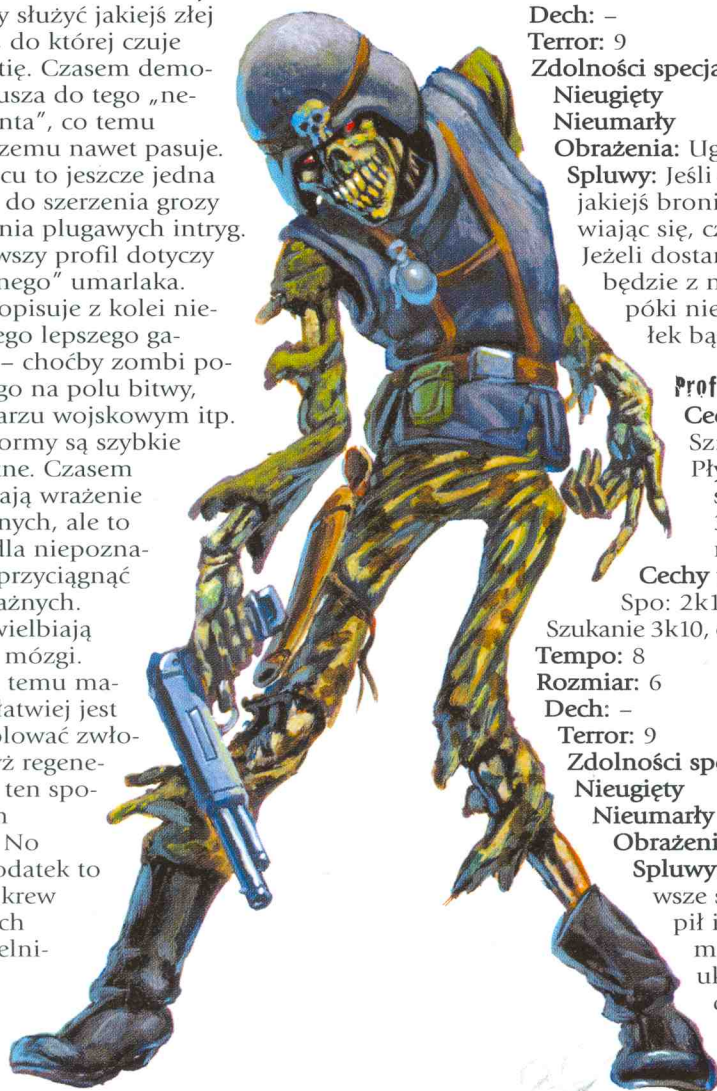
Po Spustoszonej Zachodzie wala się wiele ciał. Nie będzie niczym zaskakującym, kiedy jedno z nich wstanie i zacznie ścigać bohaterów.

Chodzący umarli to ożywione ciała, które na jakiś czas zamieszkują manitou. Najczęściej spotkać je można w zrujnowanych miastach, na starych i przerażających cmentarzach, w mauzoleach, na polach bitew czy w jakimkolwiek innym miejscu obfitującym w zwłoki.

Kiedy manitou bierze w posiadanie zwłoki, czyni to albo dla zabawy, albo by służyć jakiejś złej istocie, do której czuje sympatię. Czasem demon zmusza do tego „nekromanta”, co temu pierwszemu nawet pasuje. W końcu to jeszcze jedna okazja do szerzenia grozy i plecienia plugawych intryg.

Pierwszy profil dotyczy „cywilnego” umarlaka. Drugi opisuje z kolei nieumarłego lepszego gantunku – choćby zombi powstałego na polu bitwy, cmentarzu wojskowym itp. Obie formy są szybkie i okrutne. Czasem sprawiają wrażenie powolnych, ale to tylko dla niepoznaki, by przyciągnąć nieuwważnych.

A uwielbiają zjadać mózgi. Dzięki temu manitou łatwiej jest kontrolować zwłoki, gdyż regenerują w ten sposób ich mózg. No i na dodatek to mrozi krew w żyłach śmiertelników!



Profil (chodzący umarli)

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr:2k8, Sz: 2k10, W: 2k8, Zr: 2k6

Pływanie 1k8, skradanie 3k8, strzelanie: dowolne 2k6, uniki 2k8, walka: wręcz 3k8, wspinaczka 1k8

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

Zastraszanie 5k6

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Nieugięty

Nieumarły

Obrażenia: Ugryzienie (S)

Splawy: Jeśli chodzący umarli dorwie się do jakiejś broni, będzie jej używał, nie zastanawiając się, czy zostawić amunicję na później. Jeżeli dostanie w swoje łapki automat, to będzie z niego walił bez opamiętania, dopóki nie powstrzyma go jakowyś śmiały bądź nie skończą się naboje.

Profil (chodzący umarli, weteran)

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr:2k8, Sz: 3k10, W: 2k8, Zr: 2k8

Pływanie 2k8, skradanie 3k8, strzelanie: dowolne 4k8, uniki 3k8, walka: wręcz 4k8, wspinaczka 2k8

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

Szukanie 3k10, obśmiewanie 1k6, zastraszanie 5k6

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Nieugięty

Nieumarły

Obrażenia: Ugryzienie (S)

Splawy: Umarlaki-weterani niemal zawsze są uzbrojeni, chyba że ktoś złupił ich „miejsce spoczynku”. Niemniej niektórzy pamiętają, gdzie ukryta jest broń, amunicja, zbroje czy granaty.

Cień postatomowy

Powiadają, że naprawdę rzadko spotykane i niezwykle niebezpieczne wynaturzenia to żyjące cienie tych nieszczęśników, których dusze zostały schwytane w samym centrum wybuchu. Teraz nawiedzają one ruiny. Teraz są upiorami tęskniącymi za fizycznością.

Postatomowe cienie w zasadzie nie atakują. One „łączą się” z osobą, zastępując jej zwykły cień. Na początku ofiara tego „ataku” może nawet nie zdawać sobie sprawy z sytuacji. Trzeba przejść niesamowity (11) test *Spostrzegawczości*, by się zorientować, że cień nieco „się opóźnia”. Kiedy bohater odkryje ów fakt, musi przejść test *jaj* o trudności określonej przez terror postatomowego cienia.

Po „połączeniu się” postatomowy cień powoli wysysa fizyczność z bohatera. Postać staje się coraz bardziej przezroczysta, podczas gdy cień nabiera cielesności. Koniec końców bohater znika, a cień przejmuje jego ciało. Niemniej nie cieszy się on fizycznością zbyt długo, gdyż po 1k6 dniach skradziona forma znika.

Postatomowe cienie bardzo trudno zabić. Nie można ich zranić ani fizycznie, ani magicznie, kiedy są w postaci cienia. Jest tylko jeden sposób na pokonanie tej istoty – stworzenie warunków, w których nie ma cienia. W takiej sytuacji ów byt po prostu rozwieje się i nigdy nie powróci. Zadziała więc pobyt na słońcu w samo południe tudzież przebywanie w pokoju całkowicie rozświetlonym sztucznym światłem. Od Ciebie, Szeryfie, zależy, czy warunki zostaną spełnione.

Profil

Cechy fizyczne: W postaci cienia istota nie posiada fizycznych cech ani umiejętności. Kiedy przejmie zaś władzę nad ofiarą, zdobywa jej współczynniki.

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

Szukanie 3k6

Tempo: 24 (po „połączeniu” równe Tempu ofiary)

Rozmiar: –

Dech: – (w postaci cienia Dech nie ma znaczenia)

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Słabości: Totalny brak cienia natychmiast zabija istotę (jeśli jest w postaci cienia, oczywiście).

Wysysanie życia: Postatomowy cień automatycznie „łączy się” z ofiarą. Następnie wysysa z niej punkt Tchu na godzinę, sprawiając przy okazji, że nieszczęśnik powoli przemienia się w cień. Kiedy Dech ofiary spadnie do 0, jej duszę zastępuje postatomowy cień. Zabity w ten sposób mózgowiec nigdy nie może powrócić do „życia” jako wygrzebaniec.



Czarne Berety

Najczęściej spotykanych żołnierzy Ameryki Połączonej generała Throckmorta określa się wspólnym mianem Czarnych Beretów. Są to bandyci, łotry, dzikusy i mordercy w jednej osobie. Na dodatek automatyczne fabryki Denver wyposażają ich w najlepszy oręż dostępny na Spustoszonej Zachodzie.

Choć są żołnierzami Ameryki Połączonej, otrzymują tylko sprzęt w rodzaju broni czy pojazdów. Ubrania, a również zbroje, czy nawet czarne berety, będące ich znakiem rozpoznawczym, muszą zdobyć na własną rękę.

Czarne Berety walczą w grupkach o liczebności plutonu – od 20 do 25 mężczyzn i kobiet. Ponieważ oddziały nie są zbyt duże, żołdacy Throckmorta dobrze się znają. A to oznacza, że udawanie jednego z Czarnych Beretów i wślizgnięcie się w ich szeregi jest w zasadzie skazane na porażkę.

Wspomniane plutony działają nawet dość daleko od Denver, wyszukując wszelkich oznak oporu generałowi i tłumiąc je w zarodku. Przygotowują w ten sposób grunt pod prawdziwą ekspansję Ameryki Połączonej, która nastąpi gdy tylko Throckmorton uzna, że nadszedł czas.

Im bliżej Denver, tym oddziały Throckmorta są bardziej zorganizowane i lepiej wyposażone. Żołnierze noszą różnokolorowe berety, określające ich stopień. Często wspierają ich automaty, poduszkoczołgi, latające pojazdy bojowe – wszystko wyprodukowane w automatycznych fabrykach Hellstromme Industries.

Wybuchowe pułapki

Na pustkowiach Ameryki Połączonej panoszą się tysiące żołnierzy. Nic więc dziwnego, że generał Throckmorton zdaje sobie sprawę, iż jego żołdacy mogą zostać pokonani lub nawet pojmani. Nie przejmując się on jednak ludzkim życiem. Tak naprawdę obawia się utraty amunicji, broni, pojazdów i innego cennego sprzętu, który może trafić w łapy jego wrogów.

Z tego też powodu żołnierze Ameryki Połączonej używają dziecięciomilimetrowej specjalnej amunicji, która zupełnie nie nadaje się do

żadnych spluw sprzed wojny. Co więcej, każdy żołdak generała ma wszczepiony w kręgosłup chip. I jeśli ktoś pozbawiony owego chipa spróbuje użyć sprzętu (broni czy pojazdu) Throckmorta, urządzenie natychmiast wybuchnie. Oczywiście to zabezpieczenie nie dotyczy przedmiotów złupionych przez Czarne Berety, a tylko ekwipunku, który otrzymali od Ameryki Połączonej. Warto więc pamiętać, że żołdacy generała zbroje zwykle zdobywają sami.

Broń zwykle wybucha z siłą 1k20, a pojazdy – tak jakby pod siedzeniem kierowcy wybuchł granat (obrażenia: 41k2; promień: 10).

Profil

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

Pływanie 2k6, rzucanie: wyważone, niewyważone 2k8, skradanie 3k6, sterowanie 2k6, strzelanie: karabiny maszynowe 3k8, szybkie ładowanie 2k8, uniki 2k6, walka: wręcz 3k6, włamywanie 2k8

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 2k6, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 2k6
Artyleria 1k6, dowodzenie 2k8 (tylko dowódca), hazard 4k6, jaja 3k6, kombinowanie 3k6, medycyna: ogólna 2k6, przenikliwość 2k6, przetrwanie 3k6, szukanie 3k6, tropienie 3k6, wykształcenie: okultyzm 2k6, wysadzanie 2k6, zastraszanie 2k6, znajomość terenu: Denver 2k6
Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 14

Terror: –

Zdolności specjalne:

Oslona: Zdobyczny kevlar (wartość 2)

Sprzęt: Czarne Berety posługują się karabinami maszynowymi produkcji Hellstromme Industries (amunicja: 10 mm; strzały: 30; SZS: 9; modyf. zasięgu: 10/20; obrażenia 4k8; Ppanc 2). Większość ma także duże noże (S+1k6) i jeden granat rozpryskowy (oczywiście z pułapką).



Niosący zgubę

Silasowi służą setki siewców zguby. Większość z nich opisuje zamieszczony wcześniej archetyp, choć warto go uzupełnić o opisane niżej moce.

Silas ma na usługach wielu innych żołnierzy, poczynając od mutantów, a skończywszy na kapłanach. Pośród nich są również niosący zgubę – obrzydliwe, zmutowane istoty; bardziej potwory niż ludzie. Zachowali odrobinę ludzkiej (czy może raczej: zwierzęcej) inteligencji. Nienawidzą do normalni, niełojalnych mutantów i przede wszystkim do heretyków bardzo ich jednak odmieniła.

Nawet Silas nie chce, by w jego pobliżu kręciło się wielu tych szaleńców, wysyła ich więc daleko na pustkowia, by śledzili heretyków. Nawet on nie zdaje sobie sprawy, że niosący zgubę porzucili ludzką skorupę i stali się nieumarłymi wynaturzeniami.

Poniżej znajdziesz współczynniki tak lojalnych Silasowi siewców zguby, jak i fanatycznych, niezwykle potężnych niosących zgubę.

Profil (siewca zguby)

Cechy fizyczne:

S: 2k6,
Spr: 2k6,
Sz: 3k6,
W: 2k8, Zr: 2k6

Pływanie

2k6, rzucanie: niewyważone 3k6, skradanie 3k6, sterowanie: dowolne 2k6, strzelanie: dowolne 2k6, walka: wręcz 2k6, wspinaczka 1k6

Cechy umysłowe:

Cha: 2k8, D: 3k8, Spo: 2k8, Spt: 2k6, W: 2k6
Jaja 3k8, kombinowanie 2k6, medycyna: ogólna 2k6, nauka: fizyka atomowa 2k6, perswazja 3k8, przenikliwość 2k8, przetrwanie 2k6, przywództwo 2k8, szukanie 3k8, wiara 4k8, wykształcenie: okultyzm 2k6, zastraszanie 3k6, znajomość terenu: Las Vegas 3k6

Tempo: 6
Rozmiar: 6
Dech: 16
Terror: –

Zdolności specjalne:

Czary: Większość siewców zguby zna od 4 do 8 czarów; zwykle są to: *Atomowy pocisk*, *Atomówka*, *Mutuj* i *Tolerancja*.

Profil (niosący zgubę)

Cechy fizyczne:

S: 2k6, Spr: 2k6, Sz: 3k6, W: 2k8, Zr: 2k6
Pływanie 2k6, rzucanie: niewyważone 4k6, skradanie 3k6, sterowanie: dowolne 2k6, strzelanie: dowolne 2k6, walka: wręcz 4k6, wspinaczka 1k6

Cechy umysłowe:

Cha: 2k8, D: 3k8, Spo: 2k8, Spt: 2k6, W: 2k6
Jaja 5k10, kombinowanie 2k6, medycyna: ogólna 2k6, nauka: fizyka atomowa 2k6, perswazja 3k8, przenikliwość 2k8, przetrwanie 2k6, przywództwo 2k8, szukanie 3k8, wiara 6k10, wykształcenie: okultyzm 2k6, zastraszanie 3k8, znajomość terenu: Las Vegas 3k6

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 7 (po bliskim poznaniu)

Zdolności specjalne:

Czary: Większość siewców zguby zna od 4 do 8 czarów; zwykle są to: *Atomowy pocisk*, *Atomówka*, *Impuls*, *elektromagnetyczny*, *Mutuj*, *Oślepienie* i *Tolerancja*.

Oślepienie i Tolerancja.

Nieumarły

Niewrażliwość: Niosący zgubę może zostać zabity, ale nawet po zdeintegrowaniu i przemienieniu w atomy te zbiorą się ponownie, co zajmie 1k6 dni. Pierwszą rzeczą, jaką zwykle robi pokonany szaleńiec, jest zabicie oprawców.

Słabości: Tylko magia siewców zguby, powodująca okaleczenie korpusu lub głowy, może definitywnie i permanentnie zabić niosącego zgubę.

Skalp: Bohater opierający się opartym na promieniowaniu atakom otrzymuje osłonę wartości 1.



Promienioszczur

Zapewne słyszałeś to już tysiąc razy, albo i więcej: „Tylko karaluchy i szczury są w stanie przetrwać atomowy holokaust”. Z pewnością twierdzenie to jest prawdziwe w przypadku miejsca wybuchu, gdzie wszystko inne przestało istnieć.

Wiele szczurów, które przetrwały wybuch, stało się radioaktywnymi, a jednocześnie znacznie inteligentniejszymi. Ludzkość to ma szczęście.

Te małe plugawe stworzonka wędrują po ulicach zrujnowanych miast stadami liczącymi setki i więcej osobników, czekając na okazję do ataku. Na pierwszą oznakę słabości – upuszczona broń, ogłuszony lub powalony bohater, tudzież ewidentny brak amunicji (czyż nie mówiliśmy, że są inteligentne?) – wypełzają z tysięcy niewidocznych dziur i atakują nieszczęsną ofiarę.

Pazurami i zębiskami rozdzierają ciało.

A potem nagle się wycofują! Ofiara zaś nie zdaje sobie sprawy, że właśnie nabawiła się poważnej choroby popromiennej, która zabije ją w ciągu kilku minut. A kiedy już nieszczęśnik zejdzie z tego świata, promienioszczury nie mają problemów z zajęciem się truchłem. Czasem jednak się zdarza, że zwierzęta te – próbując wyprzedzić braci i siostry w wyścigu po żarcie – rzucają się na wciąż żywą ofiarę.

Tę dwufazową metodę walki należy rozgrywać następująco. Najpierw wykonaj test ataku, a potem określ obrażenia 1k6 razy (każdy test obrażeń traktuje się oddzielnie – nie mnożymy, przyjacielu!). W ten sposób ustalisz, ile promienioszczurów dorwało się w danej rundzie do mięska. Kiedy ofiara otrzyma ranę lub utraci punkt Tchu, zwierzątka wycofają się, czując krew. Gdy zaś nieszczęśnik padnie, skończą sprawę od razu.

Podczas obu faz ataku jest tylko jeden sposób na odparcie stada – trzeba zabić znaczną liczbę promienioszczurów, co wymaga użycia materiałów wybuchowych lub ognia. Ponieważ podany dalej profil dotyczy pojedynczego osobnika, w przypadku stada i ataków zadających obrażenia na większą skalę, należy założyć, że każde 15 punktów obrażeń powoduje śmierć 1k20 stworów. Kiedy połowa stada zostanie zniszczona, reszta promienioszczurów wycofa się i poszuka łatwiejszej zdobyczy. Oczywiście kilka osobników może dalej śledzić zniechędzonych przeciwników, by zareagować na ewentualną zmianę sytuacji.

Profil

Cechy fizyczne: S: 1k4, Spr:3k8, Sz: 4k10, W: 1k6, Zr: 1k4

Pływanie 3k8, skradanie 5k8, walka: wręcz 4k8, wspinaczka 3k8

Cechy umysłowe: Cha: 1k6, D: 1k6, Spo: 2k8, Spt: 1k6, W: 1k4
Jaja 2k6, szukanie 3k8, zastraszanie 2k6

Tempo: 15

Rozmiar: 3

Dech: –

Terror: 5

Zdolności specjalne:

Infekcja: 4. Ofiara, której się nie powiedzie, traci co rundę punkt Tchu, aż ten spadnie do 0. Kiedy do tego dojdzie, nieszczęśnik pada na ziemię i jest zbyt słaby, by się poruszać (choć to nie paraliż jako taki). Wtedy właśnie promienioszczury kończą sprawę.

Obrażenia: Ugryzienie (S+1k4).



Przyczajony

Pamiętasz jeszcze, że wynaturzenia bardzo często pochodzą wprost z ludzkich obaw i przesądów. Przyczajony to doskonały przykład takiej właśnie istoty.

Śmieciarze i inni ludzie przeszukujący ruiny często wkraczają do miast w poszukiwaniu skarbów. Tam widok dziwacznej architektury – powstałej w wyniku wybuchu i narodzin Martwych Ziem – sprawia, że ciarki przechodzą im po plecach. Słupy przypominają powykrzywiane pazury, fasady budynków stają się bielejącymi czaszkami, a stosy gruzu wyglądają niczym zwłoki lub potwory czekające na nieuważnych przechodniów.

Przyczajony wyrósł z przeróżnych obaw podobnego rodzaju. Jest to wielkie, olbrzymie wręcz wynaturzenie wykonane z metalowych podpór i złomu innej maści. Przyczajony siedzi w pobliżu czegoś cennego; czegoś, czemu przeszukujący ruiny ludzie nie mogą się oprzeć. Siedzi i czeka – nieruchomy, cierpliwy. Czasem przez całe miesiące ani drgnie.

A kiedy nieuważny poszukiwacz skarbów złapie przynętę, przyczajony się przebudzi. Metalowe ciało zatrzeszczy, a ciężkie, pajęczne odnóża spadną na zaskoczoną ofiarę, by ją przebić na wylot. Następnie przyczajony wysysie krew (żywi się najpewniej zawartymi w niej minerałami i żelazem), aby potem przenieść się w inne miejsce.

Profil

Cechy fizyczne: S: 4k12+6, Spr: 1k8, Sz: 4k6, W: 3k10, Zr: 1k4

Skradanie 10k8, walka: wręcz 3k8, wspinaczka 2k8

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

Tempo: 12 (z racji długich kroków)

Rozmiar: 12 (zwykle długości 15 stóp, ale bardzo cienki)

Dech: –

Terror: 11

Zdolności specjalne:

Kamufaż: Wysoka wartość *skradania* dotyczy tylko sytuacji, kiedy przy-

czajony się nie porusza. Gdy zostanie dostrzeżony, trudno mu się ukryć. Ofiara słyszy szcęk, rozlegający się podczas poruszania, a także jest w stanie odróżnić, które elementy rumowiska to części ciała przyczajonego – nawet jeśli ten znów będzie w bezruchu.

Nieugięty

Obrażenia: Nabijanie (S+1k10). Każde z czterech przednich odnóży istoty może w każdej akcji próbować nabić ofiarę.

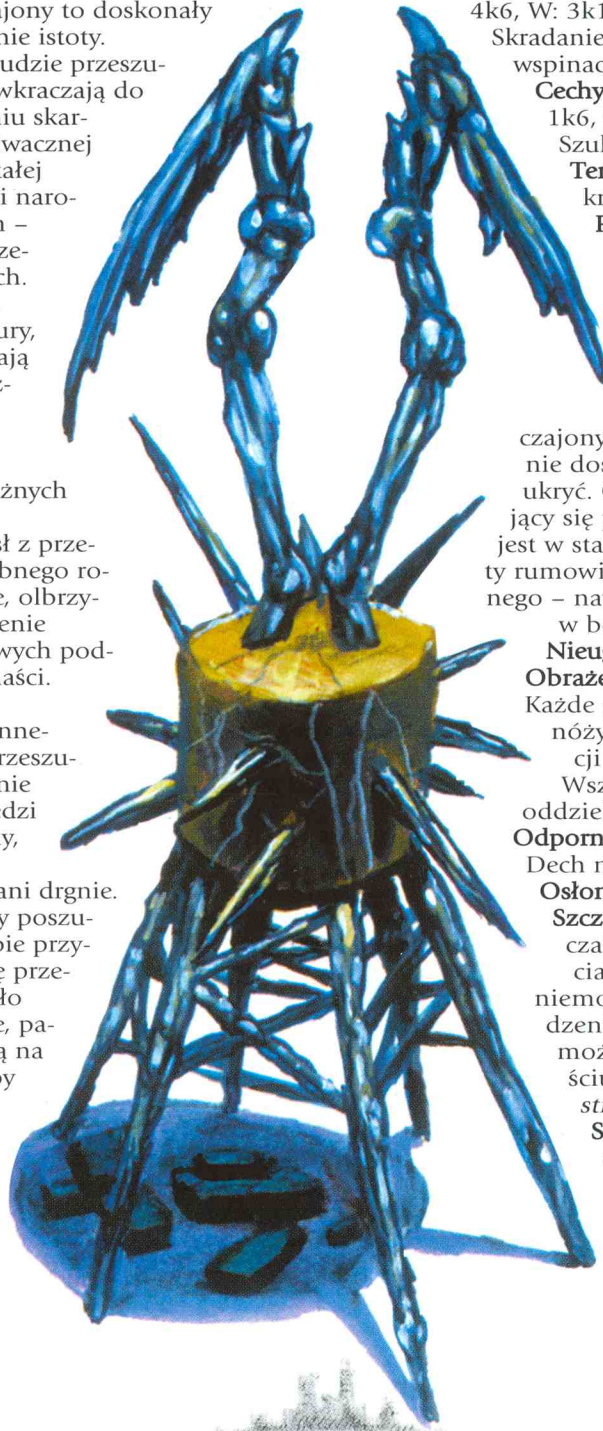
Wszystkie testy wykonuje się oddzielnie.

Odporność: Ataki zmniejszające Dech nie mają na niego wpływu.

Osłona: 4

Szczękające odnóża: Kiedy przyczajony się porusza, metalowe ciało szczęka tak głośno, że niemożliwe jest normalne prowadzenie rozmowy. Krzyczących można usłyszeć tylko po przejściu ciężkiego (9) testu *Spostrzegawczości*.

Skalp: Bohater otrzymuje modyfikator +6 do testów *skradania*, jeśli znajduje się na terenie miejskim pełnym złomu lub gruzu. Zdać się po prostu stapiać z takim rumowiskiem.



Psy wojny

Po rozpoczęciu się Pomsty Wojna przemierzyła Kansas i Wielkie Równiny, ścierając się z Siuk-sami oraz rozrzuconymi tu i ówdzie grupami żołnierzy tudzież innych bohaterów. Tuż za Jeźdźcem ciągnęło stado krwawych psów, szybko nazwanych psami wojny.

Owe bestie powołała do życia Wojna, by nękały tych nielicznych ludzi, którzy przetrwali jej najazd. Nic dziwnego, że kilka stad pozostało daleko w tyle, by ścigać samotnych wędrowców i mordować słabych. Dziś najwięcej psów wojny można spotkać na Wielkich Równinach, gdzie niegdyś szalał Jeździec.

Psy wojny atakują w sposób prosty, ale zabójczy. Kiedy wytopią potencjalną ofiarę (czyli cokolwiek, co się rusza), alfa (przywódca stada) wyje przeraźliwie, wytrącając z równowagi nawet najtwardszych. Następnie całe stado rzuca się na ofiarę i atakuje ją, dopóki któraś ze stron nie zostanie unicestwiona.

Alfa patrzy na wszystko z pewnej odległości. Jeśli stado zostanie zniszczone, oddala się i formuje następne, co zajmuje mu jakieś 1k6 dni. Alfa i jego nowe psy nie czują specjalnej nienawiści do dawnych wrogów. Ba, jeżeli w posse nie ma świeżej krwi, to napotkawszy raz jeszcze tych samych przeciwników, stado albo ich zignoruje, albo – zaatakowane – rzuci się do ucieczki. Kiedy jednak do drużyny dołączy nowy bohater, stare sprawy ulegają zapomnieniu i psy znów ruszają do ataku.

Profil (pies wojny)

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr:3k8, Sz: 2k8, W: 4k8, Zr: 1k4

Walka: wręcz 3k8

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

Tropienie 6k6

Tempo: 15

Rozmiar: 4

Dech: –

Terror: 5

Zdolności specjalne:

Nieugięty

Nieumarły

Obrażenia: Pazury (S), ugryzienie (S+1k4).

Profil (alfa)

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr:3k12, Sz: 4k10, W: 4k10, Zr: 1k4

Skradanie 2k12, **walka:** wręcz 6k12

Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 2k6, Spo: 1k6, Spt: 2k6, W: 2k6
Jaja 4k6, **tropienie** 6k6, **zastraszanie** 2k6

Tempo: 15

Rozmiar: 4

Dech: –

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Nieugięty

Nieumarły

Obrażenia:

Pazury (S), ugryzienie (S+1k4).

Skalp: Uwięzany w walkę bohater nigdy nie musi wykonywać testów jaj.





Rakin

Krążą plotki, jakoby te przerażające wynaturzenia wyhodowali naukowcy Paktu Północnego, by – jeszcze przed wojną – ułatwić im one wypchnięcie Konfederacji z Labiryntu. Pewnie już ze sto razy słyszałeś to powiedzonko: „Stworzyli doskonałą maszynę do zabijania – teraz muszą ją powstrzymać”. Powodzenia.

Rakiny powstały na „Argosie” – statku wojkowym, udającym okręt badawczy działający na terenie Labiryntu. „Argosa” spotkał przerażający los, o czym opowiemy w przygodach do **Pieła na Ziemi**. Póki co wystarczy Ci wiedzieć, że załoga zapłaciła straszną cenę za próbę zabawy w Boga.

Dziś rakiny służą rehotnikom (patrz następna strona) – są myśliwskimi psami lub oddziałami szturmowymi podczas ataków na ludzkie osiedla. Ułatwia to fakt, że stworzy poruszają się z równą łatwością po lądzie, jak i w wodzie. Potrafią nawet wspinać się na ściany, wbijając pazury w kamienie.

Dla ściganych przez rakiny pod wodą nie mamy dobrych wieści. Posiadają one nosy rekinich przodków i potrafią wyczuć krew na odległość wielu mil, zależnie od morskich prądów.

Jeśli rakiny nie polują, to patrolują wody wokół największych osiedli swych panów. W okolicach, w których pływają, rzadko spotyka się jakiegokolwiek ryby.

A! Jeszcze sprawa nazwy! Oczywiście dużą rolę odegrał tu przypadek. W słynny artykuł opublikowany w *Tombstone Epitaph* wkradła się literówka. Opowiadał on o czterech górnikach z Mitch's Fortune pożartych przez coś, co świadek nazwał bardzo agresywnym rekinem. Lid głosił zaś: „Czterech górników pożartych przez dziwnego rakina!”.

Profil

Cechy fizyczne: S:

4k12+2, Spr:3k10, Sz: 4k10, W: 3k10, Zr: 1k6
Pływanie 5k10, skradanie 3k10, uniki 3k10, walka: wręcz 4k10, wspinaczka 3k10

Cechy umysłowe:

Cha: 3k10, D: 1k6, Spo: 2k10, Spt: 1k4, W: 1k4

Jaja 6k6, tropienie 5k10 (w wodzie), zastraszanie 5k10

Tempo: 6 na lądzie, 15 w wodzie

Rozmiar: 9

Dech: 26

Terror: 9

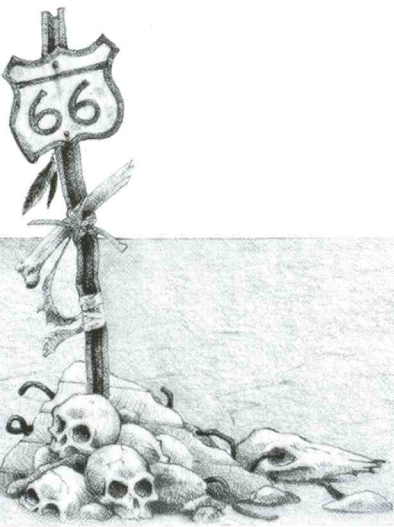
Zdolności specjalne:

Cienka skóra:

Osłona -4.

Obrażenia: Ugryzienie (S+2k6).

Skalp: Zęby bohatera stają się wyszczerbione i ostre, dzięki czemu może, gryząc, zadawać obrażenia S+1k6.



Rechotnik

W trakcie powstania Labiryntu zostało przebudzonych wiele starożytnych ras, w tym liczne wodne istoty. Jedną z najistotniejszych są rechotniki – rybopodobne humanoidy żyjące w podwodnych społecznościach rozrzuconych po całym Labiryncie.

Rechotniki nie są wynaturzeniami jako takimi, niemniej należy je uznać za okrutną, bezlitosną rasę. Istoty te oddają cześć mrocznej bogini morza, która domaga się częstych ofiar. Już od kilku dziesięcioleci najwyżsi kapłani plugawej religii rechotników twierdzą, że bogini pragnie, by składać jej ofiary z ludzi. Dlatego też stwory porywają wielu nieszczęśników z niezle prosperujących miasteczek zbudowanych w pobliżu Labiryntu. Szprycując ludzi różnymi dziwacznymi miksturami, rechotniki sprawiają, iż mogą oddychać pod wodą. Ofiary następnie są wciągane setki stóp pod powierzchnię wody, gdzie giną podczas obrzydliwych rytuałów odprawianych przez te plugawe istoty.

Szczegóły dotyczące społeczności i dziwnych osad rechotników wyjawimy później. Póki co skoncentrujemy się na tych przedstawicielach rasy, którzy napadają na ludzi, od czasu do czasu odwiedzając ich świat.

Typowa grupa poszukująca ofiar składa się z 10-15 uzbrojonych w kusze rechotników. Wojownikom przewodzi szaman, służąc również wsparciem w przypadku starcia z lepiej uzbrojonymi ludźmi. Oddziały rechotników wyszukują niewielkie grupy, a potem atakują, zabijając wszystkich poza jedną osobą, którą porywają, o czym pisaliśmy już wcześniej.

Czasem rechotniki atakują miasta zbudowane zbyt blisko ich osad. W takim przypadku łączą się w bardzo liczną grupę, w której skład może wejść i kilkuset wojowników, jeśli taka jest potrzeba. Koniec końców rechotniki zawsze starają się mieć przynajmniej trzy razy większe siły niż przeciwnik, którego atakują.

Czasem rechotniki atakują miasta zbudowane zbyt blisko ich osad. W takim przypadku łączą się w bardzo liczną grupę, w której skład może wejść i kilkuset wojowników, jeśli taka jest potrzeba. Koniec końców rechotniki zawsze starają się mieć przynajmniej trzy razy większe siły niż przeciwnik, którego atakują.

Profil (wojownik)

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr:2k6, Sz: 2k6, W: 2k8, Zr: 1k6

Pływanie 6k6, skradanie 3k6, strzelanie: kusza 2k6, uniki 2k6, walka: wręcz 3k6

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 3k6, Spo: 2k6, Spt: 1k6, W: 1k6

Jaja 3k6, szukanie 3k6, tropienie 3k6 (tylko w wodzie i tylko zapachu krwi), wiara 2k6, zastraszanie 2k6

Tempo: 6 na lądzie, 10 w wodzie

Rozmiar: 7

Dech: 16

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pazury (S+1k4), ugryzienie (S+1k4), kusza (3k6)

Osłona: Twarda skóra i tłuszcz -4.

Profil (szaman)

Cechy fizyczne:

S: 3k6, Spr:2k6,

Sz: 2k6, W:

2k8, Zr: 1k6

Pływanie 6k6,

rzucanie: nie-

wyważone 3k6,

skradanie 3k6,

strzelanie: kusza

2k6, uniki 2k6, wal-

ka: wręcz 3k6

Cechy umysłowe:

Cha: 3k6, D: 3k8,

Spo: 2k6, Spt: 1k6,

W: 1k6

Jaja 3k8, szukanie

3k6, tropienie 3k6 (tyl-

ko w wodzie i tylko za-

pachu krwi), wiara

4k8, zastraszanie

2k6

Tempo: 6 na lą-

dzie, 10 w wodzie

Rozmiar: 7

Dech: 16

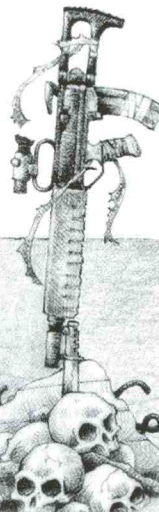
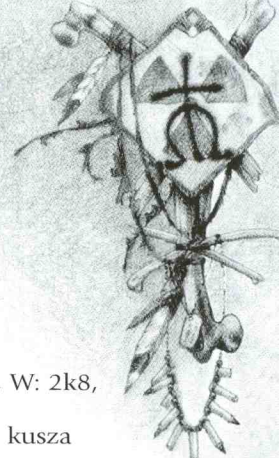
Terror: 9

Zdolności specjalne:

Czary: Osłona 2; Peleryna zła -2 (może nią objąć całą grupę, z szybkością 2); Pociski zagłady (szybkość: 1, SZS: 1; modyf. zasięgu: 10; obrażenia 3k6).

Obrażenia: Pazury (S+1k4), ugryzienie (S+1k4), kusza (3k6)

Osłona: Twarda skóra i tłuszcz -4.



Robalczak

Robalczaki to tajemnicze stwory żyjące pod ziemią. Ich istnienie odkryto przed ledwie 100 laty. Nikt nie zna ich pochodzenia, ale wielu naukowców uważa, że jest to jakieś dziwne połączenie człowieka i grzechotnika z Mojave, gdyż stwór posiada DNA obu gatunków. (Jak doszło do powstania tej mieszkanki – to tajemnica, którą lepiej pozostawić niewyjaśnioną).

Tę teorię zdaje się potwierdzać fakt, że robalczaki spotyka się mniej więcej w tych samych okolicach, co ich większych kuzynów. Co prawda niektóre okazy dostrzeżono nawet 200 mil od miejsca, w którym widziano grzechotnika z Mojave.

Jedna rzecz jest pewna – robalczak to bardzo zła wiadomość. Stwory te zwykle polują w grupie liczącej od 6 do 10 osobników. Mało kto da radę umknąć tym okrutnym drapieżnikom. Większość grup robalczaków ma swój teren łowiecki, którego broni przed intruzami wszelkiej maści – ludźmi, swymi kuzynami i czym tam jeszcze.

Owe tereny łowieckie są poznaczone dołami-pułapkami. Robalczaki po prostu wykopują nieco ziemi spod powierzchni, a na dnie tak powstałej jamy wbijają kawałki zaostrego metalu i ostre kamienie. Każdy, kto stanie na „osłabionym” gruncie, spada do dołu i otrzymuje 2k6 obrażeń w losową lokację. Dostrzeżenie owej pułapki jest możliwe po przejściu ciężkiego (9) testu *szukania*.

W obszarach miejskich robalczaki również tworzą pułapki, tym razem osłabiając konstrukcje budynków za pomocą kwasu. Jakikolwiek nacisk na taką budowlę – na przykład wędrowka po niej – spowoduje jej zawalenie.

Profil

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr:4k10, Sz: 4k10, W: 4k8, Zr: 2k6

Plucie 4k6, skradanie 4k10, uniki 4k10, walka: wręcz 5k10

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

Szukanie 4k6, tropienie 5k6

Tempo: patrz „Rycie”

Rozmiar: 7

Dech: –

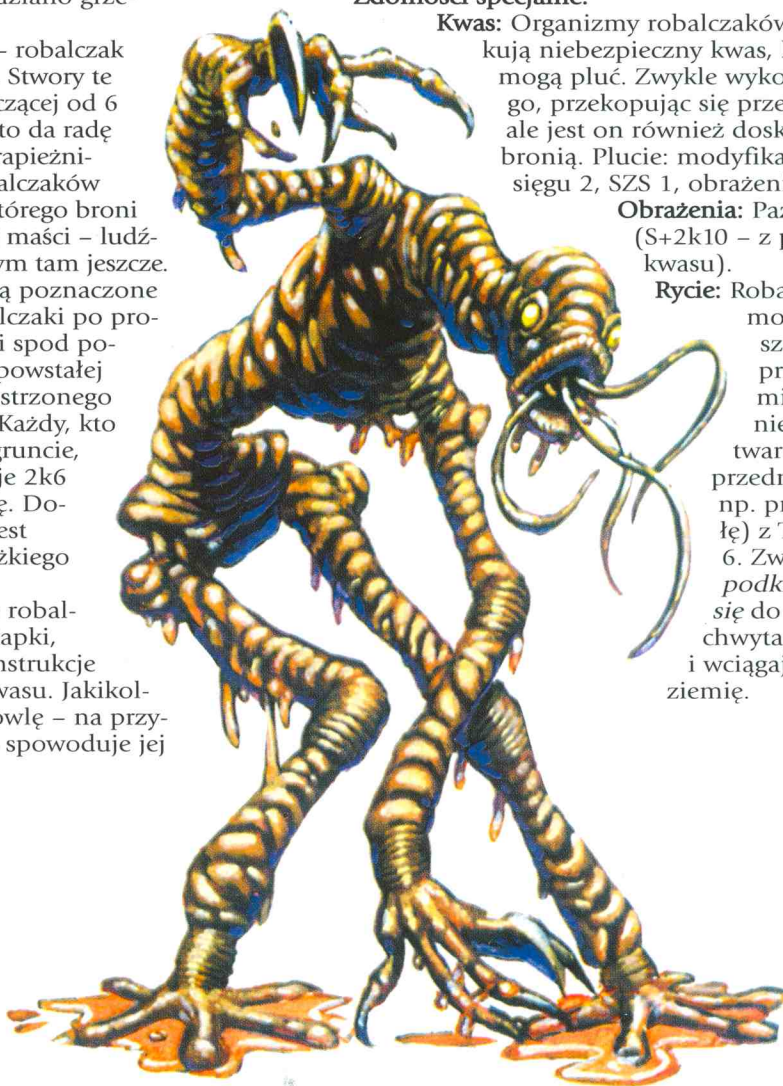
Terror: 7

Zdolności specjalne:

Kwas: Organizmy robalczaków produkują niebezpieczny kwas, którym mogą pluć. Zwykle wykorzystują go, przekopując się przez skały, ale jest on również doskonałą bronią. Plucie: modyfikator zasięgu 2, SZS 1, obrażenia 3k10.

Obrażenia: Pazury (S+2k10 – z powodu kwasu).

Rycie: Robalczaki mogą poruszać się przez ziemię (ale nie przez twarde przedmioty, np. przez skałę) z Tempem 6. Zwykle podkradają się do ofiary, chwytają ją i wciągają pod ziemię.



Toksyczny zombi

Zadziwiające jest, jak wiele nielegalnych składowisk śmieci powstało w czasach poprzedzających Wojnę Ostateczną. Po Apokalipsie nie było już nikogo, kto zasypywałby świeżą ziemią megakorporacyjne odpady. I tak wiele toksycznych substancji przedostało się do wód gruntowych, a potem do pobliskich stawów, bądź też przemieniło się w zabójcze szamba.

Zdarza się, że zrozpaczony wędrowiec w potrzebie zapragnie spróbować wody z takiego zbiornika. Większość ryzykantów umrze w kilka minut po wciągnięciu do płuc zapachu, dotknięciu powierzchni cieczy tudzież wypiciu jej. Nieliczni wpadną do szamba i staną się toksycznymi zombi.

Te przedziwne istoty to ludzie lub też ożywione zwłoki. Mają rozmokłe, plamiaste, „rozpływające się” ciała, a zepsute, postrzępione kości palców to zabójcze pazury.

Toksyczny zombi czai się pod powierzchnią wspomnianych wyżej zbiorników i czeka, czy wędrowiec umrze (w wyniku kontaktu z cieczą). Jeśli ów jest zbyt sprytny i jakoś zdoła przeżyć, stwór atakuje.

Toksyczny zombi unosi się na powierzchni i magicznie na niej utrzymuje, zwykle zaskakując przeciwnika. W klatce piersiowej ma lepkie kulki kwasu zebrałego z samego dna zbiornika. Rzucą sześcioma pociskami, a potem zanurza się, by „przeładować” (co zajmuje mu 1k4 akcje).

Jeśli ofiara ucieka, zombie ją ściga, ale tylko w promieniu 30 jardów od zbiornika. Chodzenie nie idzie tym stworom najlepiej, a ponadto żaden nie chce zostać przyłapany z dala od kryjówki.

Woda – a raczej ciecz – w której żyją te stwory, zawsze jest zabójcza. Ludzie, którzy nawdychają się jej oparów (z dość bliska), muszą przejść zwykły (5) test *Wigoru*. Nieudany oznacza 3k6

obrażeń. Niefart – śmierć na miejscu. Wypicie paskudztwa zwiększa trudność do ciężkiej (7), a obrażenia do 4k10. Wspomniane liczby dotyczą większości toksycznych zbiorników, choć zdarzają się mniej – i bardziej, oczywiście – niebezpieczne.

Profil

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 2k8, Sz: 2k10, W: 2k8, Zr: 2k8

Pływanie 1k8, rzucanie: niewyważone 5k8, skradanie 3k8, uniki 2k8, walka: wręcz 3k8

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

Zastraszanie 2k6

Tempo: 4, 2 poza zbiornikiem

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Kwas: Toksyczne zombi są obdarzone kwasowym dotykiem, powodującym 1k20 obrażeń w każdej lokacji, jaką trafią lepką bombą, pazurami lub zębiskami.

Lepka bomba: Jest to kula kwasu i innych niebezpiecznych substancji zebranych z dna zbiornika.

Lepkie bomby mają modyfikator zasięgu 5, SZS 1, a zadają 1k20 obrażeń w trafioną lokację.

Nieugięty Nieumarły:

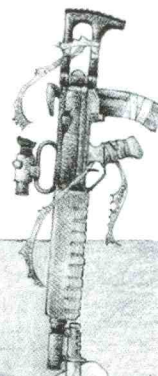
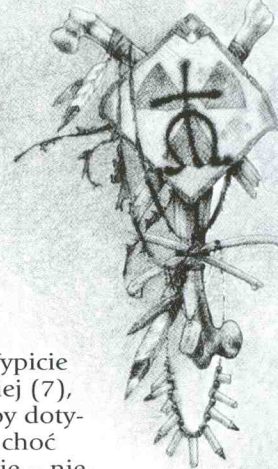
Toksyczne zombi to niewiele więcej niż szkielety. Wyko-

naj rzut dla każdej kuli oraz

innego ataku „klutego”. Parzysty wynik oznacza, że ożywieńcowi nic się nie stało. Nieparzysty pozwala zadać normalne obrażenia.

Obrażenia: Ugryzienie (S), pazury (S+1k4)

Skalp: Oczyszczenie leża do cna nie obdarza śmiałków permanentnym skalpem. Wszyscy bohaterowie mogą jednak napić się czystej teraz wody ze zbiornika i nie czuć pragnienia przez następne 1k6 dni.



Trog

Trogowie to najżałośniejsi z mutantów. To straceni biedacy, którzy zostali zmutowani poza wszelkie wyobrażenie. Są jednak zbyt głupi i zbyt uparci, by umrzeć.

Stwory te nie rozmnażają się w zwykły sposób. Czeka na mniej zmutowanych ludzi, by wkroczyli do wypaczonych ruin, a potem przyłączyli się do nich.

Trogowie żyją w grupach liczących do stu osobników, zebranych wokół najsilniejszego i najbardziej przerażającego. Okrucieństwo jest na porządku dziennym tych dzikich plemion. Rozwiązanie problemu czy uspokojenie adwersarza rozpoczyna się od krzyków, popchnięć, uderzeń czy machania pałą (stąd wysokie *zastraszanie*). Kiedy i to nie zadziała, trogowie walczą aż do śmierci, czemu przypatruje się reszta szczepu.

Dla Silasa trogowie to niewiele warte oddziały szturmowe, które przyjmą na siebie pierwszy impet obrońców i pozbawią ich znacznej części amunicji. Dopiero później pcha on do ataku cenniejszych mutantów, a na końcu do akcji włączają się siewcy zguby i ich oddziały.

W ruinach Las Vegas żyje około tysiąca trogów. Gdyby nie Silas, który raz na jakiś czas posyła ich na samobójcze misje, liczba ta byłaby znacznie większa.

Profil

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr:3k6, Sz: 2k6, W: 3k12, Zr: 2k6

Pływanie 2k6, rzucanie: niewyważone 4k6, uniki 3k6, walka: wręcz 4k6

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

Dowodzenie (tylko szef) 2k8, jaja 3k6, kombinowanie 5k4, przetrwanie 5k6, tropienie 3k6, zastraszanie 5k8, znajomość terenu: okolica 5k6

Tempo: 4 (zawada tłuszczoch)

Rozmiar: 7

Dech: 18

Terror: 5

Zdolności specjalne:

Gruboskórny

Obrażenia: Trogowie miotają kawałkami gruzu (strzały: nieograniczone w ruinach, inaczej 1k6; SZS 1; modyfikator zasięgu 5; obrażenia: S+1k4). Większość dzierży też duże pały nabite gwoźdźmi (S+1k6).

Odporność: Promieniowanie, +6 przy opieraniu się mocy siewców zguby.

Tłuszczoch: Rozmiar 7



Wampirołak

Zastanawiałeś się kiedyś, co wyjdzie ze skrzyżowania wilkołaka z wampirem? Plugawy stwór zwany wampirołakiem.

Ta bestia o karmazynowej sierści poluje na Wielkich Równinach w świetle Księżyca w pełni. Jej mrozące krew w żyłach wycie przerazi najbardziej odważniejsze dusze. Nieliczni – nawet najtwardsi weterani Spustoszonego Zachodu – są w stanie oprzeć się przemożnemu uczuciu wczółgania się do najbliższej dziury, gdy słyszą ten dziki zew.

Większość czasu wampirołak jest zwykłym krwiopijcą; wampirem, którego największy problem to znalezienie świeżej krwi na pustkowiach. Kiedy jednak na niebie pojawia się Księżyc w pełni, bestia przemienia się w wilkołaka, przyjmując przerażającą postać wampirołaka.

Dr Hellstromme, jeszcze przed zniknięciem, prowadził badania nad wampirołakami. Jego teoria mówiła, że istoty te to ludzie, którzy przetrwali atak wilkołaka i stali się jedną z tych straszliwych bestii. Potem musieli oni natknąć się na wampira, który przemienił ich w krwiopijców. W rezultacie powstała istota wprost z najgorszych koszmarów.

Szczęśliwie podwójne dziedzictwo sprawia, że te bestie nie zarażają ofiar. Teoretycznie ktoś, kto zdoła przetrwać atak wampirołaka – a to póki co nie udało się nikomu poza automatami Hellstromme'a – nie powinien się przejmować, że stanie się jedną z tych istot. Oczywiście w chwili, gdy czujesz na szyi oddech tego stwora, są ważniejsze rzeczy, którymi powinieneś się przejmować.



Profil (w postaci wampira)

Cechy fizyczne: S: 3k12+2, Spr:3k12, Sz: 4k12, W: 2k10, Zr: 3k8
Skradanie 5k10, uniki 2k12, walka: wręcz 4k12, wspinaczka 4k12

Cechy umysłowe: Cha: 4k10, D: 1k6, Spo: 2k8, Spt: 3k8, W: 3k8

Jaja 3k6, przetrwanie 3k8, szukanie 3k8, wykształcenie: okultyzm 3k8, zastraszanie 4k10, znajomość terenu: Spustoszony Zachód 2k6

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: 16

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Krwiopijca: Po ugryzieniu w szyję istota przysysa się do ofiary.

W każdej następnej akcji wysysa 2k4 punkty Tchu. Nieszczęśnik może się wyrwać tylko wygrywając z wampirołakiem w spornym teście *Sily*. Dobrze wieści są takie, że ssąca krew bestia nie może atakować nikogo innego.

Nieumarły

Obrażenia: Pazury (S+1k4), ugryzienie (S).

Słabości: Drewniany oręż normalnie rani wampirołaka, a przebicie drewnianym kołkiem serca (atak mierzony na -10) paraliżuje go.

Profil (w postaci wampirołaka)

Cechy fizyczne: S: 3k12+6, Spr:3k12+4, Sz: 4k12+4, W: 2k12+2, Zr: 3k12+2

Skradanie 5k10, uniki 2k12, walka: wręcz 4k12, wspinaczka 4k12

Cechy umysłowe: Cha: 4k12+2, D: 5k10, Spo: 4k10, Spt: 2k6, W: 1k8

Jaja 5k10, przetrwanie 4k6, szukanie 3k10, tropienie 6k10, zastraszanie 4k12+2, znajomość terenu: Spustoszony Zachód 2k6

Tempo: 16

Rozmiar: 6

Dech: 24

Terror: 9

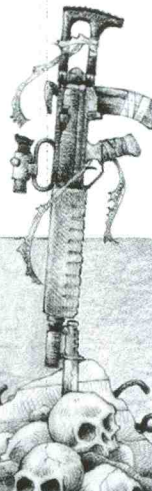
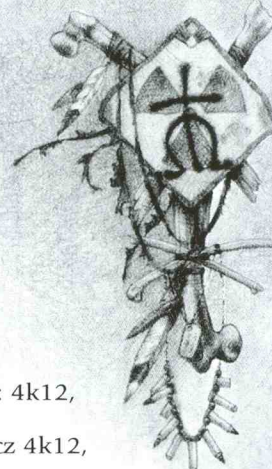
Zdolności specjalne:

Krwiopijca: Patrz wyżej.

Nieumarły

Obrażenia: Pazury (S+1k6), ugryzienie (S+1k6).

Słabości: Wampirołak jest w tej postaci odporny na drewniany oręż, ale nie na srebro.



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	2701	19.95	Cardstock Cowboys Starter Pack
1101	25	Marshal's Guide	2702	14.95	Horrors
1003	20	Book o' the Dead	2703	14.95	Infernal Devices
1004	20	Smith & Robards			
1005	20	Hucksters & Hexes			
1006	20	Rascals, Varmints, & Critters			
1007	4.95	Twisted Tales			
1008	30	Great Maze (box)			
1009	15	Marshal Law (Screen)			
1010	20	Ghost Dancers			
1011	20	Fire & Brimstone			
1012	30	Fortress o' Fear (box)			
1014	30	City o' Gloom (box)			
1016	9.95	Road to Hell			
1017	9.95	Heart o' Darkness			
1018	20	Tales o' Terror 1877			
1019	20	Lost Angels			
1020	30	River o' Blood (box)			
1021	30	Boomtowns (box)			
1022	9.95	Marshal's Log			
1023	25	Doomtown or Bust			
1024	9.95	Bloody Ol' Muddy			
1025	20	Back East: North			
1026	20	Back East: South			
1027	20	South o' the Border			
1028	20	Canyon o' Doom			
1029	20	RVC 2: Book o' Curses			
1030	20	The Agency			
1031	15	Ghost Busters			
1032	20	Hexarcana			

SKU	Price(\$US)	Title
9002	4.95	Night Train
9003	4.95	Strange Bedfellows
9004	4.95	Savage Passage
9005	4.95	Ground Zero
9006	4.95	Forbidden God
9007	4.95	Adios Amigos
9008	6.95	Skinnners
9009	6.95	Worms!

If you love *Deadlands* then be sure to check out the second chapter in the exciting trilogy, *Hell On Earth*! Ghost Rock bombs have decimated the Earth we once knew, leaving it a desolate waste land. The Wasted West needs heroes badly, will you take the challenge?

SKU	Price(\$US)	Title
6000	30	Hell on Earth (hardback)
6001	15	Radiation Screen
6002	20	Brainburners
6003	20	Children o' the Atom
6004	9.95	Hell or High Water
6005	25	Wasted West
6006	4.95	Toxic Tales
6007	20	Road Warriors
6008	20	The Last Crusaders
6009	20	The Junkman Cometh
6010	9.95	Something About a Sword
6011	20	Monsters, Muties, and Misfits
6012	20	Cyborgs
6013	25	Iron Oasis

HELL ON EARTH

The Wasted West Roleplaying Game



SKU	Price(\$US)	Title
6014	15	The Boise Horror
6015	20	Spirit Warriors
6016	25	Shattered Coast
6018	15	Urban Renewal

SKU	Price(\$US)	Title
9501	4.95	Leftovers
9502	4.95	Infestations
9503	6.95	Killer Klowns

SKU	Price(\$US)	Title
2801	19.95	Starter
2802	14.95	Horrors
2803	14.95	Road Wars!

ORDER ONLINE FROM
WWW.PEGINC.COM



Witaj w piekle!



Mamy rok 2094, ale przyszłość nie jest naszą przyszłością. Wojna Ostateczna zakończyła się 13 lat temu, kiedy w nadnaturalnym dniu zagłady spadły bomby, zabijając miliardy ludzi, przemieniając świat w Martwe Ziemi i pozwalając tajemniczym Mścicielom oblec się w ciała. Te plugawe istoty popędziły przez Spustoszone Ziemi, nekając nielicznych ocalałych z Apokalipsy, a potem w tajemniczych okolicznościach przekraczając Mississippi. Od tego czasu ludzkość walczy o odbudowanie świata. Miasta giną w upiornych burzach, więc żywi muszą mieszkać na pustkowiach.

Deadlands: Piekło na Ziemi to w pełni kompatybilna gra z nagrodzonym systemem **Deadlands: Martwe Ziemi**. A to jeszcze nie koniec naszej historii, opowiedanej przez najdziwniejsze gry kiedykolwiek stworzone!

Znowu nadszedł czas bohaterów. Gracze mogą wcielić się w postaci „radioaktywnych” siewców zguby, szukających zemsty stróżów prawa, wypalających mózgi psychonów, poszukujących rupieci śmieciarzy i prawych templariuszy bądź też zwykłych ludzi ocalałych z pożogi.

Tylko opierając się otaczającej ludzkość ze wszystkich stron ciemności bohaterowie mogą sprawić, iż Piekło na Ziemi dobiegnie końca – i niech się lepiej pośpieszą.

Niektórzy Mściciele mogą powrócić.

I to wkrótce.



PZRP

Cena: 95 zł

ISBN 83-89004-12-7



9 788389 004123