

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Przewodnik Szeryfa



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 211
Rozdzielczość.....: 2320x3280
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.07.26

Opis:

Przewodnik Szeryfa to podręcznik dla Mistrza Gry, pragnącego poprowadzić przygodę w świecie Deadlands: Wierd West - w świecie Dziwnego Zachodu. Dowiesz się z niego, jak związać bandę śmiazków, jak wystawić ją na próby i jak korzystać z grozy Martwych Ziem...

Info :

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

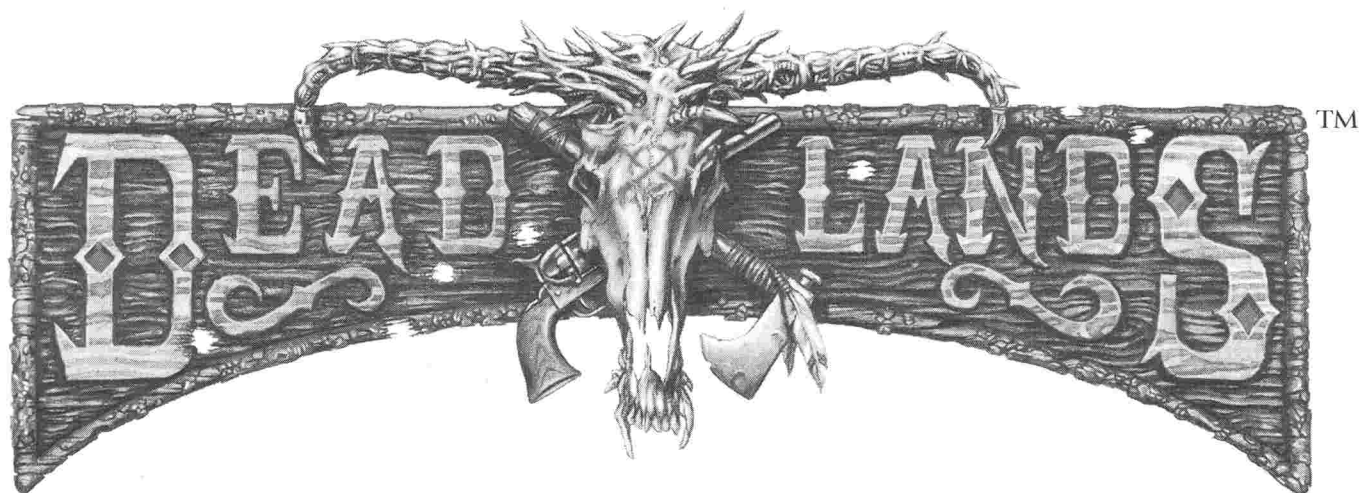
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomoga Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas :
newrpgorder@gmail.com.

TM

DEAD LANDS



MARTWE ZIEMIE
PRZEWODNIK SZERYFA



SHANE LACY HENSLEY

Martwe Ziemie: Dziwny Zachód – Przewodnik Szeryfa. Edycja uzupełniona

Tekst i projekt: Shane Lacy Hensley oraz John R. Hopler, Matt Forbeck i Hal Mangold.

Ruszał w góry, miły bracie! John „Stephen Hawking” Goff

Dodatkowy materiał: Michelle Hensley, John Hopler, Matt Forbeck, Greg Gorden, Steve Long, Chris McGlothin, Charles Ryan, Lester Smith, Tim Brown, Paul Beakley, Jay i Amy Kyle, Jason Nichols, Dave Wilson, Tim Link, Tammy Webb oraz George i Nate Perkins.

Opracowanie edycji uzupełnionej: Hal Mangold i Shane Lacy Hensley.

Redakcja: Matt Forbeck, Michelle Hensley, Jay Kyle, Jason Nichols i Hal Mangold.

Projekt typograficzny: Hal Mangold i Shane Lacy Hensley.

Ilustracja na okładce: Adam Pollack.

Ilustracje: Thomas Biondiolillo, Steve Bryant, Paul Daly, Kim DeMulder, Tom Fowler, Don Hillsman, Ashe Marler, Allan Nunis, Andy Park, Jacob Rosen, Kevin Sharpe, Ron Spencer, Bryon Wackwitz i Loston Wallace.

Projekt graficzny: Charles Ryan, Hal Mangold i Matt Forbeck.

Projekt okładki: Hal Mangold i Zeke Sparkes.

Indeks: Hal Mangold i Tom Huntington.

Loga: Ron Spencer, Zeke Sparkes i Charles Ryan.

Specjalne podziękowania dla: AEG, Linda Sibold, Afterburner, Allen Seyberth, Tom Huntington, Tom Cashman, Mark Mentzer, John Fletcher oraz Pat Whalen, Jenny Hise, Joe i Rose Wolf, Paris Crenshaw III. Specjalne podziękowania dla zawsze cierpliwych Paula Daly’ego i Paolo Parentego.

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.

Dedykacja autora: Moim dwóm „Johnom”: Goffowi, mojemu pierwszemu prawdziwemu mistrzowi gry, i Hoplerowi, mojemu staremu przyjacielowi i graczowi.

Dedykacja redaktora: Chłopkom i dziewczynom z listy dyskusyjnej *Deadlands*.

Wersja polska

Tłumaczenie: Agnieszka Fulińska, Jakub Janicki, Tomasz Z. Majkowski, Krystyna Nahlik, Michał R. Rokita.

Redakcja: Andrzej Miskurka.

Korekta: Urszula Okrzeja.

Redaktor linii: Tomasz Kreczmar.

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał.

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń.



Produkcja: Wydawnictwo MAG

ul Cyprijska 54, 02-761 Warszawa

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

e-mail: krzaku@mag.com.pl

<http://www.mag.com.pl>

ISBN 83-87968-32-3

Wydanie 1



© 1999, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. *Martwe Ziemie*, *Dziwny Zachód*, *Groszowa powieść*, *Wielkie Wojny Kolejowe*, logo „*Martwe Ziemie*” i logo „*Pinnacle*” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1997, 2001 by Pinnacle Entertainment Group, Inc. All rights reserved. *Deadlands*, *Weird West*, *Dime Novel*, the Great Rail Wars, the *Deadlands* logo and the *Pinnacle* logo are a trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

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

SPIS TREŚCI

Prolog:	
Opowieść	
Poszukiwacza	5

Zasady	7
---------------------	----------

Rozdział pierwszy:	
I nadejdzie dzień	
Pomsty	7
Porządek rzeczy	7
Pradawni	8
Wielka Wojna Duchów ...	8
Opowieść o zemście	9
Kruk odrodzony	9
Łowy	10
Przebudzenie Mścicieli ..	11
Świat dzisiaj	11

Rozdział drugi:	
Prowadzenie gry	13
Na skróty	13
Strach	17
Bajanie	22
Przyznawanie	
Sztonów Losu	23
Przygody	24
Podróżowanie po	
Dziwnym Zachodzie ..	25
Prawo	28
Goście w czarnych	
kapeluszach	29
Sposoby prowadzenia	
gry	31

Rozdział trzeci:	
Mistyka	35
Tajemnicza przeszłość ..	35
Dary	39

Weterani Dziwnego	
Zachodu	43
Mistyczne niewypały	44
Wyrzebańcy	50
Relikty	53

Rozdział czwarty:	
Wynaturzenia	59
Stwory i wynaturzenia ..	60
Gremlin	65
Grzechotnik z Mojave ..	66
Istota z pustyni	67
Kleszcz peroiowy	68
Krwiokrzew	69
Los diablos	70
Pelzacz	71
Piaskowy diabeł	72
Piekielny nietoperz	73
Sędzia wieszateli	74
Szakalopa	75
Wąż morski	76
Wendigo	77
Wilkołak	78
Zmora	79
Żywy trup	80
Galeria łotrów	82
Czarna magia	83

Świat	93
--------------------	-----------

Rozdział piąty:	
Dziwny Zachód	93
Wojna	93
Wielkie Wojny	
Kolejowe	96
Wybory 1876	100
Wschód	102
Północ	103

Agenci i Rangerzy	104
Podróż po Dziwnym	
Zachodzie	111
Wielkie Równiny	114
Ziemie Sporne	119
Labirynt	125
Wielka Kotlina	133
Dziki, południowy	
zachód	136
Terytoria indiańskie	142
Serce Zachodu	150
Słynni ludzie	160
Dodge City	164
Życie w Dodge	171
Tombstone	175
Słynni ludzie	182
Dziwny jest ten Świat ..	185

Przygoda	187
-----------------------	------------

Ruszał w góry,	
miły bracie!	187
Prolog	187
Zawiązanie	188
Rozdział pierwszy:	
Bileciki, proszę!	188
Rozdział drugi:	
To jest napad!	192
Rozdział trzeci:	
Zimna, górską noc ..	195
Zbieramy się!	199

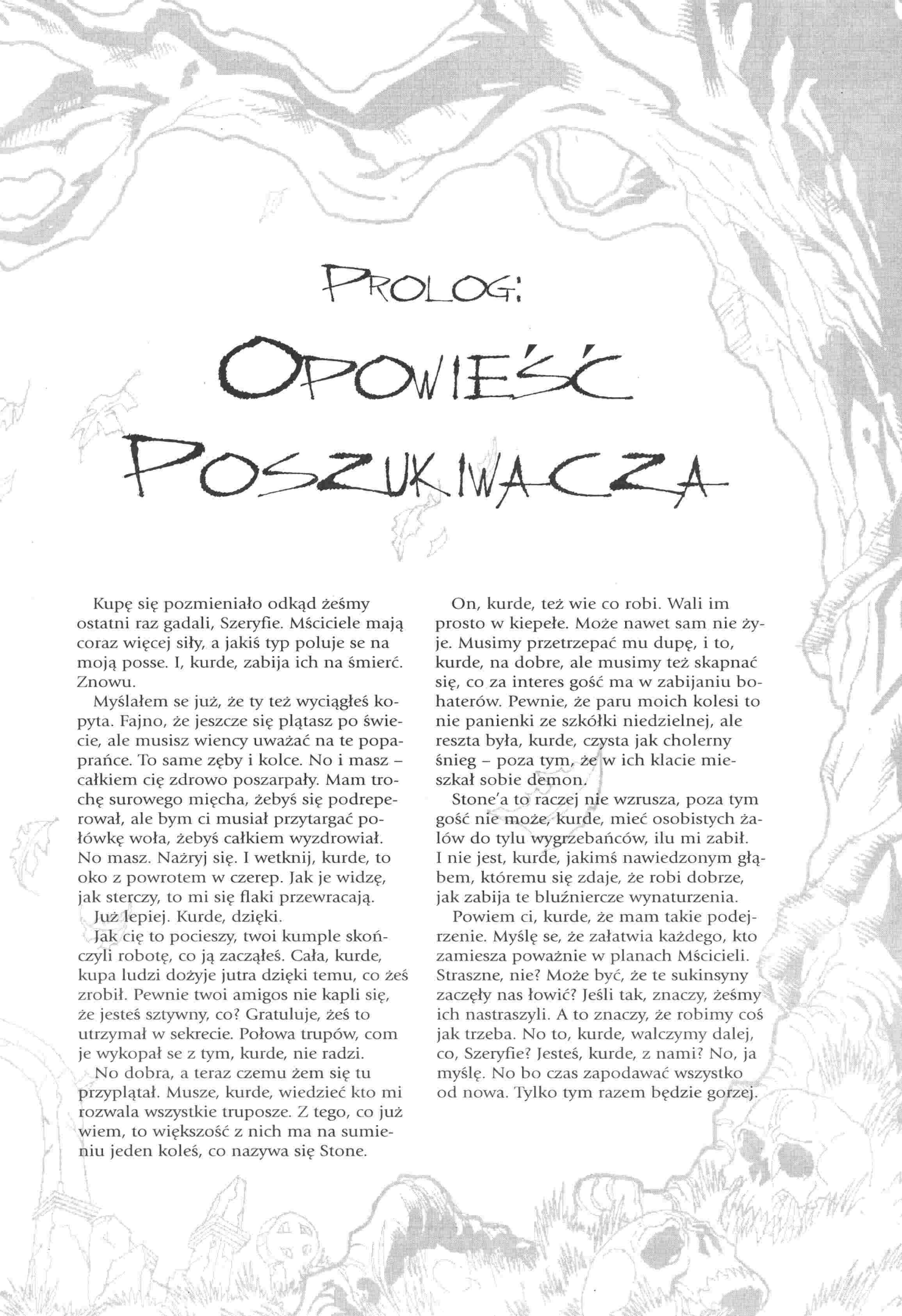
Tabele	200
---------------------	------------

Karty profili	203
----------------------------	------------

Indeks	205
---------------------	------------







PROLOG: OPOWIEŚĆ POSZUKIWACZA

Kupę się pozmieniało odkąd żeśmy ostatni raz gadali, Szeryfie. Mściciele mają coraz więcej siły, a jakiś typ poluje se na moją posse. I, kurde, zabija ich na śmierć. Znowu.

Myślałem se już, że ty też wyciągłeś kopyta. Fajno, że jeszcze się plątasz po świecie, ale musisz wieny uważać na te popaprańce. To same zęby i kolce. No i masz – całkiem cię zdrowo poszarpały. Mam trochę surowego mięcha, żebyś się podreperował, ale bym ci musiał przytargać półówkę woła, żebyś całkiem wyzdrowiał. No masz. Nażryj się. I wetknij, kurde, to oko z powrotem w czerep. Jak je widzę, jak sterczy, to mi się flaki przewracają.

Już lepiej. Kurde, dzięki.

Jak cię to pocieszy, twoi kumple skończyli robotę, co ją zacząłeś. Cała, kurde, kupa ludzi dożyje jutra dzięki temu, co żeś zrobił. Pewnie twoi amigos nie kapli się, że jesteś sztywny, co? Gratuluje, żeś to utrzymał w sekrecie. Połowa trupów, com je wykopał se z tym, kurde, nie radzi.

No dobra, a teraz czemu żem się tu przyplątał. Musze, kurde, wiedzieć kto mi rozwala wszystkie truposze. Z tego, co już wiem, to większość z nich ma na sumieniu jeden koleś, co nazywa się Stone.

On, kurde, też wie co robi. Wali im prosto w kiepele. Może nawet sam nie żyje. Musimy przetrzepać mu dupę, i to, kurde, na dobre, ale musimy też skapnąć się, co za interes gość ma w zabijaniu bohaterów. Pewnie, że paru moich koleśi to nie panienki ze szkółki niedzielnej, ale reszta była, kurde, czysta jak cholerny śnieg – poza tym, że w ich kłacie mieszkają sobie demon.

Stone'a to raczej nie wzrusza, poza tym gość nie może, kurde, mieć osobistych żalów do tylu wygrzebańców, ilu mi zabił. I nie jest, kurde, jakimś nawiedzonym głąbem, któremu się zdaje, że robi dobrze, jak zabija te bluźniercze wynaturzenia.

Powiem ci, kurde, że mam takie podejrzenie. Myślę se, że załatwia każdego, kto zamiesza poważnie w planach Mścicieli. Straszne, nie? Może być, że te sukinsyny zaczęły nas łowić? Jeśli tak, znaczy, żeśmy ich nastraszyli. A to znaczy, że robimy coś jak trzeba. No to, kurde, walczymy dalej, co, Szeryfie? Jesteś, kurde, z nami? No, ja myślę. No bo czas zapodawać wszystko od nowa. Tylko tym razem będzie gorzej.





ROZDZIAK PIERWSZY: I NADEJDZIE DZIEŃ POMSTY

Witaj na Dziwnym Zachodzie, Szeryfie. Przewodnik Szeryfa to tylko połowa **Deadlands** – najlepszej gry na Dziwnym Zachodzie. Aby zabrać się do prowadzenia, będziesz potrzebował jeszcze jednej książki, *Podręcznika gracza*, z którego dowiesz się, jak stworzyć postać, jak działają umiejętności, jakie zasady stosować w czasie walki i tym podobnych ciekawostek.

Książka, którą trzymasz w ręku, przeznaczona jest wyłącznie dla ciebie, Szeryfie. Znajdziesz w niej garść informacji o tym, jak prowadzić przygodę w świecie **Martwych Ziem**. Zasady dotyczące strachu i tego, jak wykorzystują go różni źli dranie, oraz także masę tabelek, które przydadzą się, gdy twoi bohaterowie wetkną nosy w sprawy nadprzyrodzone i będą mieli przy tym pecha. Na kartach *Przewodnika* zawarliśmy też informacje, jak poradzić sobie z poprowadzeniem całych band wrednych typów i potworów, oraz reguły, które ułatwią ci rozdawanie bezcennych Sztonów Losu. Potem zafundujemy ci wycieczkę po Dziwnym Zachodzie, trochę dokładniejszą od tej, na którą zabraliśmy graczy. No i w końcu powtórzymy najważniejsze tabelki z *Podręcznika*

gracza, żebyś miał je pod ręką zawsze, kiedy ich potrzebujesz.

Ale zacznijmy od wyjaśnienia, o co naprawdę chodzi w tej całej Pomście.

PORZĄDEK RZECZY

Odkąd ludzie sięgają pamięcią, świat zamieszkiwały potwory. W każdej kulturze czają się jakieś strasydła, zmary, nawiedzone miejsca, duchy, wilkołaki, wampiry, ghoulle czy zombi. Wszystkie są wynaturzeniami. I wszystkie *istnieją* naprawdę – nie próbuj się oszukiwać.

Wynaturzenia zamieszkują świat materialny, na którym cała zabawa się nie kończy. Istnieje jeszcze świat duchowy – czyli to, na co Indianie mówią „Kraina Wiecznych Łowów” – pełen duchów natury oraz manitou. Te pierwsze są zazwyczaj dobre lub przynajmniej nie obchodzą ich sprawy ludzi, drugie natomiast są z gruntu złe.

KIM SĄ MŚCICIELE?

Jasne, słyszałeś już sporo o tajemniczych i potężnych władcach marionetek, którzy stoją za tym całym interesem z Pomstą. Mamy nadzieję, że jesteś ciekaw, kim tak naprawdę są i do czego zmierzają.

Bo nie zamierzamy ci tego powiedzieć.

No, przynajmniej nie teraz. Widzisz, niektóre tajemnice są tak wielkie, że trzeba całej nowej gry, żeby je pomieścić, i tak właśnie jest w przypadku tożsamości Mścicieli.

Jeśli naprawdę chcesz wiedzieć, kim są kolesie od Pomsty, sięgnij do bliźniaczej gry **Deadlands, Hell on Earth**. Nie pożałujesz.

Manitou żerują na strachu, budzonym przez wynaturzenia, i na innych negatywnych emocjach, które kierują na powrót do pewnego szczególnego miejsca w Krainie Wiecznych Łowów, zwanego „Martwymi Ziemią”. To tam mieszkają pradawni i tajemniczy Mściciele, istoty tak zagadkowe, że nawet manitou, które im służą, nie wiedzą, czym one naprawdę są ani skąd się wzięły. Jedynym sensem istnienia złych duchów jest sianie śmierci i zniszczenia w jak największych dawkach.

Demony wiedzą jednak doskonale, że to Mściciele zagarniają całą energię strachu, przynieszonego przez nie 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 powtarza 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.

PRADAWNI

Wtedy właśnie Pradawni – czyli najstarsi szamani różnych indiańskich plemion ze wschodniej Ameryki – zwołali radę głęboko w górach Nowej Anglii. Radzili nad sytuacją na świecie i nad rosnącą liczbą potwornych istot depczących ich świętą ziemię.

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, powstawałoby o wiele mniej nowych wynaturzeń.

WIELKA WOJNA DUCHÓW

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.

By wziąć udział w walce, szamani powędrowali do starożytnego terytorium pogrzebowego Micmac i przeprowadzili tam długi i żmudny rytuał. Kiedy go ukończyli, bramy do Krainy Wiecznych Łowów stały 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, lecz była to wojna tajemna, której większa część ludzkości nawet nie zauważyła. Jedynie najpotężniejsi duchem ludzie wyczuwali, że coś się święci.

W końcu Pradawni dopadli swoich wrogów i pokonali ich, lecz manitou, które są przecież duchami, nie da się naprawdę zniszczyć. Potężni szamani zdołali 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 ujarzmił, a potwory zamieszkujące nasz świat osłabły i zaczęły znikać. Szamani zapłacili wysoką cenę, odnieśli jednak zwycięstwo.

Manitou dotrzymały słowa – przez całe stulecia na świecie pojawiało się bardzo niewiele nadprzyrodzonych istot.

Tak było, póki nie narodził się Kruk.

Był rok 1763. Młody szaman z plemienia Susquehanna, zwany Krukiem, właśnie zbliżał się do końca nauki. Był wspaiałym uczniem, który chłonał wiedzę o sprawach nadprzyrodzonych, jak gdyby każda chwila nauki była ostatnią w jego życiu. Choć w tamtych dniach duchy mówiły cicho, Kruk potrafił je usłyszeć. I słuchał ich pilnie.

Pewnego letniego dnia młody szaman siedział na szczycie wysokiej góry na terenie nowej kolonii, którą biali ludzie nazywali Virginia. Kiedy pogrążył się w medytacji, duchy przyrody opowiadały mu historię Wielkiej Wojny Duchów i paktu, który Pradawni zawarli z manitou. Rozmowę przerwał mu odgłos ognia muszketów 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 Kruka 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. Tak oto zginęli ostatni z plemienia Susquehanna.

Kruk został ostatnim synem swego ludu.

KRUK ODRODZONY

Szaman pozostał w ukryciu, patrząc na masakrę, ginęli w niej wszyscy, których kiedykolwiek kochał. Czując, jak jego serce wypełnia nienawiść, opuścił dolinę, którą nazywał przez całe życie domem, i zaczął przemierzać świat, szukając sposobu, by powiększyć swą moc i dokonać pomsty 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 żaden 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 odwiedzał 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.





Inni szamani wyczuwali zazwyczaj od razu, że długotrwały głód zemsty wypychał duszę Kruka i wypełnił ją złem. Większość z nich wypędzała go ze swoich wiosek, czasami jednak zdarzało się, że jakiś żądny zemsty młodzieniec, przygarnięty potomek wymordowanego plemienia, odwracał się od swojej 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 swoim towarzyszom, że wszystkie ich cierpienia spowodowało przybycie białych. W niektórych przypadkach było to akurat prawdą, w innych zaś kolejnym tragicznym nieporozumieniem między dwoma ludami. Czy miał rację czy nie, gdy oznajmił, że wie, jak można pokonać ich wspólnego wroga, Ostatni Synowie posłuchali jego słów. Zrozumieli, że trzeba uwolnić manitou ze starych więzów.

I wtedy nadejdzie dzień Pomsty.

Kruk przekonał wojowników, którzy za nim poszli, że manitou obronią Prawdziwych Ludzi przed inwazją białych bestii. Powiedział też, że czyny Pradawnych świadczyły o ich głupocie, gdyż zakazując manitou 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 własnych przodków.

ŁOWY

Ostatni Synowie rozpoczęli długą wędrówkę z pustyni południowego zachodu do lesistych wzgórz Nowej Anglii wczesną wiosną roku 1863. Pierwszego lipca tego samego roku dotarli na stare terytoria pogrzebowe 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 wiele niegodziwości, tropiąc i zabijając bez litości starożytnych szamanów w imię zemsty.

Wyrównawszy rachunki, powrócili ze swojej wojny 3 lipca 1863, w dniu, w którym końca dobiegała największa i najbardziej krwawa bitwa wojny secesyjnej – bitwa pod Gettysburgiem, na kilka godzin przed amerykańskim świętem niepodległości. Wielu Ostatnich Synów nie przeżyło walki, misja została jednak spełniona.

Pradawni zginęli, a poczerniała krew ich duchów splamiła na zawsze ręce zabójców.

Manitou były na wolności.

Rozpoczęła się Pomsta.

PRZEBUDZENIE MŚCICIELI

Gdy manitou przestały przynosić z ziemi smakowite kąski strachu, Mściciele zapadli w sen. Wraz ze śmiercią ostatniego z Pradawnych spłynął na nich strumień energii, karmiąc ich przerażeniem i budząc z wielusetletniego odrętwienia. Mściciele rozkoszowali się tą uczcią i zrozumieniem, jakie błędy popełnili w przeszłości.

Postanowili, że nie będą dłużej gromadzić mocy na zapas. Od zawsze 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 z żyjących na ziemi 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 własnych Martwych Ziem, opuszczą na zawsze swą kryjówkę.

Potworne istoty wiedzą dobrze, że nie mogą tak po prostu zalać ziemi wynaturzeniami. Armia takich stworzeń wyczerpałaby całkowicie ich cenne zapasy energii, a znudzeni śmiertelnicy w końcu przestaliby się ich bać i zaczęli z nimi walczyć. Dużo więcej strachu przyniesie utrzymanie potworów na granicy nieznanego.

Same wynaturzenia nie zdają sobie sprawy, że służą jakimś mrocznym planom. Wiedzą tylko, że ich moc rośnie, gdy wzbudzają strach i wyrządzają ludziom krzywdę. Kilka wyjątkowych istot, takich jak Stone czy Wielebny Ezekiah Grimme, zorientowało się wprawdzie, że w duchowym wymiarze czają się jakieś potężne siły, lecz większość potworów na świecie po prostu zajmuje się własnymi sprawami, niepomna tego, że służy większemu celowi.

POMSTA

11

ŚWIAT DZISIAJ

Mamy obecnie rok 1877 i wydaje się, że plan Mścicieli wypełnia się bez przeszkód. Wojna Secesyjna wciąż prowadzi brata przeciw bratu, bezustannie karmiąc zamieszkującą Krainę Wiecznych Łowów istoty śmiercią i cierpieniem. Indianie walczą z białymi ludźmi i sobą nawzajem, porzucając Dawne Ścieżki i zapominając o duchach przyrody. Amerykański Zachód pogrążony jest w strachu. Umarli powstają z grobów, a po całym kraju grasują dziwne bestie.

Gdzieś w ukryciu Kruk czeka i obserwuje. I uśmiecha się coraz szerzej.

NIEPEWNA PRZYSZŁOŚĆ

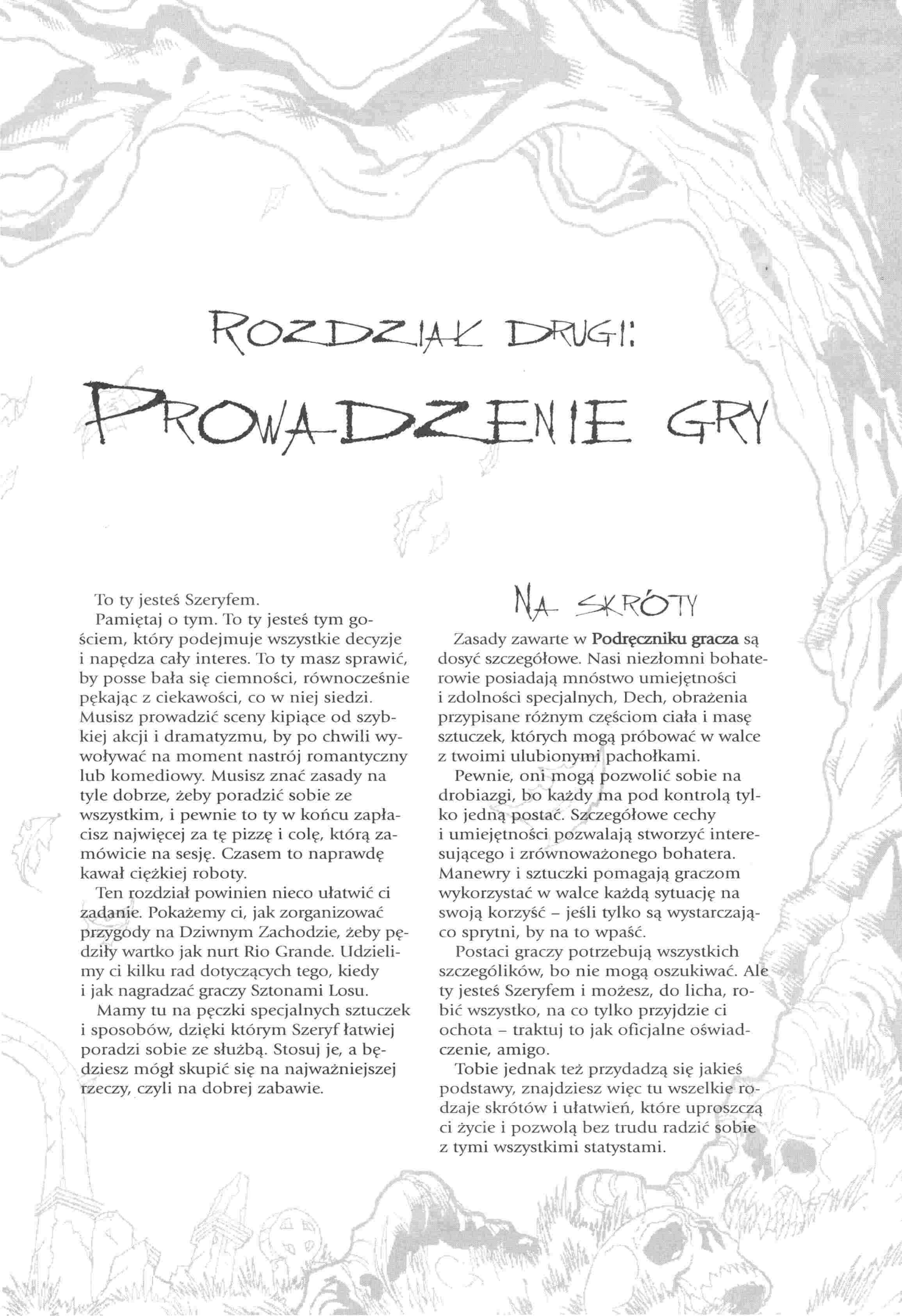
Nie jest najlepiej, prawda? Jakie szanse ma nieświadoma rasa ludzka przeciwko całej bandzie niesamowicie potężnych złych istot i ich pachołków?

Tak się jednak składa, że te szanse są całkiem spore. Bohaterowie mogą walczyć ze złowrogimi mocami Pomsty, bądź to tępiąc służące im istoty i ludzi, bądź to szerząc opowieści o swoim bohaterstwie i nadziei. Los ludzkości jest w jej własnych rękach.

Jeśli bohaterowie przegrają w nieziemskich zmaganiach, skutki będą raczej ponure. Bliźniacza gra **Deadlands, Hell on Earth** opowiada historię jednej z możliwych przyszłości Dziwnego Zachodu, i nie jest to przyszłość przyjemna. Zło zwycięża, a Mściciele pustoszą Ziemię i pozwalają niedobitkom prowadzić żalosną vegetację na ruinach cywilizacji. Lecz to tylko jedna z możliwych wersji przyszłości. Inne mogą być miłe i przyjemne. Twoja kampania zadecyduje o tym, co stanie się w twoim własnym małym zakątku wszechświata. Przy odrobinie odwagi i dużej dozie szczęścia plany Mścicieli można pokrzyżować.

Czy nadejdzie dzień Pomsty? Wszystko zależy od ciebie, Szeryfie.





ROZDZIAK DRUGI: PROWADZENIE GRY

To ty jesteś Szeryfem.

Pamiętaj o tym. To ty jesteś tym gościem, który podejmuje wszystkie decyzje i napędza cały interes. To 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, i pewnie to ty w końcu zapłacisz najwięcej za tę pizzę i colę, którą zamówicie na sesję. Czasem to naprawdę kawał ciężkiej roboty.

Ten rozdział powinien nieco ułatwić ci zadanie. Pokażemy ci, jak zorganizować przygody na Dziwnym Zachodzie, żeby pędziły wartko jak nurt Rio Grande. Udzielimy ci kilku rad dotyczących tego, kiedy i jak nagradzać graczy Sztonami Losu.

Mamy tu na pęczki specjalnych sztuczek i sposobów, dzięki którym Szeryf łatwiej poradzi sobie ze służbą. Stosuj je, a będziesz mógł skupić się na najważniejszej rzeczy, czyli na dobrej zabawie.

NA SKRÓTY

Zasady zawarte w **Podręczniku gracza** 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 z twoimi ulubionymi pachołkami.

Pewnie, oni mogą pozwolić sobie na drobiazgi, bo każdy ma pod kontrolą tylko jedną postać. Szczegółowe cechy i umiejętności pozwalają stworzyć interesującego i zrównoważonego bohatera. Manewry i sztuczki pomagają graczom wykorzystać w walce każdą sytuację na swoją korzyść – jeśli tylko są wystarczająco sprytni, by na to wpaść.

Postaci graczy potrzebują wszystkich szczegółików, bo nie mogą oszukiwać. Ale ty jesteś Szeryfem i możesz, do licha, robić wszystko, na co tylko przyjdzie ci ochota – traktuj to jak oficjalne oświadczenie, amigo.

Tobie jednak też przydadzą się jakieś podstawy, znajdziesz więc tu wszelkie rodzaje skrótów i ułatwień, które uproszczą ci życie i pozwolą bez trudu radzić sobie z tymi wszystkimi statystami.

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Postaci graczy mają 10 cech i na pęczki różnych umiejętności. Zawsze domagają się całej masy szczegółów i potrzebują ich, bo to oni są bohaterami. Ty zaś wręcz przeciwnie – nie musisz być aż tak wybredny, mając pod kontrolą cały tłum postaci, które musisz pilnować. Z powodzeniem możesz więc oprzeć cechy i umiejętności typowych statystów na średnich z Talii Akcji.

Przeciętny człowiek ma wszystkie cechy na 2k6, po 3 poziomy w umiejętnościach związanych ze swoim zawodem, po 2 poziomy w pospolitych umiejętnościach, takich jak *jeździectwo*, zapewne umie z czegoś *strzelać* i ma po 1 albo nic we wszystkich pozostałych. Kiedy chcesz wiedzieć, ile wynosi *przenikliwość* pierwszego z brzegu barmana, możesz spokojnie przyjąć, że będzie to 3k6.

Jeśli chcesz, żeby jakaś postać miała kilka wyższych cech lub umiejętności, nie ma sprawy. Nie zwracaj sobie głowy tworzeniem statystów za pomocą talii kart, tak jak robią to gracze. Masz przecież lepsze rzeczy do roboty – musisz wymyślać niesamowite przygody i przerażające monstra.

Z REKĄ W NOCNIKU

Nie robią już teraz takich porządnych wygódek jak kiedyś, prawda, Szeryfie?

Do rzeczy. Jeśli gracz wezmą cię przez zaskoczenie i na gwałt potrzebujesz dla jakiegoś statysty cechy lub umiejętności, a nie masz pojęcia, jaka by ona mogła być, pociągnij kartę z Talii Akcji. Wartość karty mówi ci, jakiego rodzaju kostki użyć, a jej kolor wskazuje poziom cechy lub umiejętności, dokładnie tak samo jak w rozdziale o tworzeniu postaci w **Podręczniku gracza**. Wystarczy, że pociągniesz za cechę lub umiejętność, której potrzebujesz w danej chwili, a nie za wszystkie cechy, jak dla głównego bohatera.

POWRACAJĄCY STATYSTY

Jasne, czasami będziesz musiał przygotować się zawnazasu, szczególnie gdy wymyśliłeś statystę, który będzie się często pojawiać. W takiej sytuacji opłaca się przygotować nieco dokładniejszy profil, by uniknąć niekonsekwencji. Nie zwracaj sobie gitary notowaniem każdej umiejętności, jaką może mieć taki koleś, zapisz tylko te, które mogą przydać się podczas gry.

Oto przykładowa postać, opisana w taki skrótowy i pobieżny sposób. Oszczędzasz na tym całą masę papieru!

OTCIEC JUAN NAVARRO

Cechy fizyczne: *Szybkość* 1k8

Strzelanie: *strzelba, rewolwer* 3k10

Cechy umysłowe: *Charyzma* 3k8

Wiaza 5k10, *przenikliwość* 3k10

Klamoty: Colt Peacemaker

Cuda: *Poświęcenie broni, Ochrona, Boża pieśń.*

Osobowość: Juan jest dobrym człowiekiem, chociaż pędzi życie wśród bandytów, do których należy też jego brat Victor.

SZCZEGÓŁOWE PROFILE

Jeśli potrzebujesz bardziej szczegółowego profilu, na przykład dla pomagiera którejś postaci albo statysty, który przez cały czas kręci się dookoła bohaterów (albo jak jesteś jednym z tych akuratnych typów ze Wschodu), na końcu tej książki oraz w osobnym dodatku – **Marshal's Log** (*Dziennik Szeryfa*) – znajdziesz puste karty Profilu. Pewnie, stara kartka z zeszytu jest równie dobra.

W opublikowanych podręcznikach źródłowych i przygodach do **Deadlands** staramy się zamieszczać statystyki wszystkich głównych postaci, ale tak naprawdę nie musisz znać aż tak dobrze statystów, którzy istnieją tylko po to, by przekazać posse informację albo przyjąć na klatę kilka kul.

PROFILE BESTII

Kiedy jednak przyjdzie do wszystkich oślizgłych potworów, które wymyślałeś po nocach, pewnie rzeczy mogą zacząć cię interesować. Być może zechcesz zapisać wszystkie moce takiego stworzenia, żeby wiedzieć dokładnie, jak się nim posłużyć, kiedy już posse wpadnie w twoją diaboliczną pułapkę. Rozdział trzeci jest pełen różnych mocy, w których możesz przebierać jak w ulęgalkach, by uzupełniać opisy większości bazyli. Oczywiście wszystko po to, by każdy potwór miał własne, specjalne zdolności i metody robienia drużynie krzywdy.

PROWADZENIE WALKI

Czasami złych facetów jest naprawdę dużo. Na pewno nie chce ci się pilnować wyników testów *Szybkości*, ran, Tchu i modyfikatorów 15 bandytów, kiedy próbujesz opisać scenę i pozwolić graczom rozstrzygnąć swoje akcje. Masz wtedy lepsze rzeczy do roboty.

I tu też mamy coś dla ciebie.

SZYBKOŚĆ I KARTY AKCJI

Najfajniejszą ze wszystkich sztuczek, jakie od nas dostałeś, jest Talia Akcji. Nie musisz rzucać „za inicjatywę” każdego wrednego typu, a potem próbować ją zapamiętać, jak to się dzieje w większości gier fabularnych. Po prostu rozkładasz za swoją zasłonką kilka kart i czekasz, aż

PROWADZENIE

15

przyjdzie na nie kolej. Wtedy zły koleś podejmuje swoją akcję, a ty lecisz dalej.

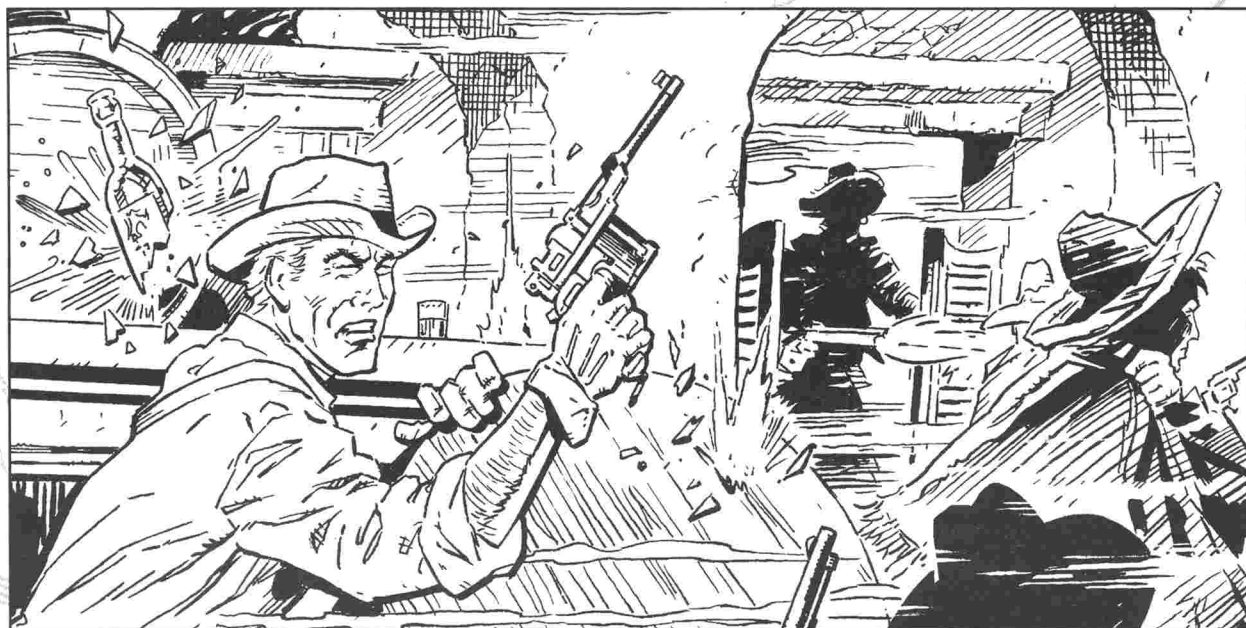
Rzucaj za *Szybkość* każdego szwarzcharaktera i potwora, ale jeśli posse ma przeciw sobie całą bandę mniej ważnych statystów, rozdaj wszystkim jedną wspólną kartę. Minusem (dla nich) jest to, że dostają tylko jedną kartę, a plusem, że wszyscy działają razem, jak duża, wredna rodzinka. W sumie się równoważy.

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.

RANY

A oto prosty sposób kontrolowania poziomów ran całej masy wrednych typów bez żadnego bazgrania po kartkach. Będziesz za to potrzebować figurek albo czegoś innego, reprezentującego bohaterów i ich przeciwników.

Kiedy postać gracza wykona udany atak, pozwól mu rzucić za trafienie, żeby zobaczyć, czy nie dostanie modyfikatora do obrażeń za czerep lub trzewia, ale tak naprawdę nie rozkładaj ran pomiędzy wszystkie oddzielne miejsca trafienia. Oblicz z ilości obrażeń, ile ran odnosi



RANY W SKRÓCIE

Rana	Szton	Modyfikator
Lekka	Biały	-1
Poważna	Czerwony	-2
Ciężka	Niebieski	-3
Krytyczna	2 niebieskie	-4

Używamy takich ilości niebieskich sztonów, bo to ich właśnie zostaje najwięcej, kiedy już wrzucisz wszystkie do Puli Losu. Pewnie, nie musisz używać akurat niebieskich sztonów, ani w ogóle sztonów pokerowych. Wystarczy jakikolwiek rodzaj znacznika, który masz akurat pod ręką.

przeciwnik, po czym umieść pod podstawką figurki sztona, żeby zaznaczyć jego poziom ran (przyjmij, że wszystkie obrażenia weszły bandzirowi w korpus). Szton mówi też, jaki rodzaj modyfikatora przyznać przeciwnikowi, kiedy on z kolei będzie atakował (patrz tabelka powyżej).

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 rozjechana żaba.

Czas na zastrzeżenie. Nie używaj tego skrótowego systemu dla ważnych czarnych charakterów ani naprawdę wyjątkowych potworów. Jeśli stawiasz przed posse naprawdę spektakularnego przeciwnika, użyj bardziej szczegółowego systemu ran. Jeśli w walce bierze udział tylko kilku zbirów, powinieneś również używać normalnych zasad.

FIGURKI

Ułatwiał sobie dobre prowadzenie – używaj figurek. Oprócz tego, że pozwalają ci wykorzystać „wybieg” z zaznaczaniem ran, pomagają twoim graczom lepiej wyobrazić sobie scenę, co jest szczególnie ważne podczas dużej zadymy.

Będziemy zachwyceni, jeśli kupisz nasze własne figurki – firma *Pinnacle* wypuściła całą serię miniaturowych kowbojów. Jeśli

nie ufasz takim gadżetom, możesz używać kości, monet, plastikowych żołnierzyków, a nawet karteczek z imionami bohaterów i ich wrogów.

Umieść to wszystko na planie albo kartce papieru z naszkicowanym terenem walki. 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. Teraz umieść na nich ważniejsze meble, elementy krajobrazu i inne przeszkody. Zdziwisz się, jak zachowa się cała posse, kiedy będzie mogła lepiej wyobrazić sobie scenę. Bohaterowie zaczną nagle przewracać stoły i trzaskać zbirów w łeb kuflami po piwie, zamiast po prostu strzelać w każdej akcji.

DECH

Pewnie myślisz sobie teraz: „W porządku, ale przecież obrażenia od piąchy i pewnych typów broni redukują tylko Dech. Jak to rozwiązać w uproszczonym systemie obrażeń?”.

I tu cię mamy, amigo.

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 wyrównuje się na końcu, 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, którzy z przeciwników jest właśnie w szoku. 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 mały trick, który pomoże ci upilnować niedobrych wrogów, będących akurat w stanie szoku.

Położ figurkę, oznaczającą przeciwnika w szoku, na plecach, na sztonie określającym jego rany. Przypomni ci to, żeby zrobić frajerowi test otrząśnięcia się w następnej akcji. Jeśli test wyjdzie, postaw

skurczybyka z powrotem w pionie. A jak odróżnić figurki w szoku od tych, które są już martwe? Zdejmuj trupy ze stołu, głabie!

WYKORZYSTAJ POSSE

Ostatnią rzeczą, jaką możemy ci doradzić w czasie rozgrywania walki jest wykorzystanie twojej posse. Oczywiście podczas pierwszych kilku sesji musisz pokazać wszystkim, jak się gra, ale potem niech gracze sami orientują się, czy trafili przeciwnika i ile mają akcji. Zmusz ich, żeby sami odejmowali sobie modyfikatory od ran. Dzięki temu możesz swobodnie opisywać scenę i posuwać akcję do przodu.

Staraliśmy się jak najbardziej ułatwić ci prowadzenie **Deadlands**. Pierwsza sesja czy dwie mogą sprawić trochę kłopotu, ale jeśli czytasz te słowa, to pewnie jesteś dość bystry, żeby szybko załapać, jak się rzeczy mają. A kiedy już załapiesz, wtedy możesz naprawdę zacząć się bujać i wymyślać historie, o których twoja posse będzie opowiadać jeszcze przez całe lata.

STRACH

Mokro w butach. Nerwy w strzępach. Całkowity, totalny obłęd. Tak może skończyć się dawka prawdziwego przerażenia.

Strach przenika cały Dziwny Zachód. Niezależnie od tego, gdzie twoja posse pojedzie ani co zechce robić, prędzej czy później się na niego natknie. Czy terror sieje straszliwa bestia, czy zimny, wyrafinowany morderca, lodowata ręka strachu w końcu chwyci bohaterów za gardło.

Mściciele uwielbiają grozę. Kiedy jakiś nieszczęśnik tak się przerazi, że narobi w gacie, obżerają się jego strachem jak czekoladą.

POZIOMY STRACHU

Wynaturzenia – nieświadome niczego pacholki Mścicieli – tworzą „atmosferę przerażenia” na obszarach, gdzie odwalają swoją brudną robotę. Ich czyny sprawiają, że ludzie zaczynają odczuwać lęk, który szybko się rozprzestrzenia. Ilość powstałej w ten sposób na jakimś obszarze „energii strachu” nazywamy jego „Poziomem Strachu”.

Cały ten strach wywiera na świat bardzo konkretny wpływ. Słudzy Mścicieli mogą czerpać z nastroju grozy ochronę, natomiast

ci, którzy się z nimi zmagają, czasem zostają sparaliżowani przerażeniem.

Na skali od 0 do 6 stanem normalnym dla staruszki Ziemi jest 0. W takich okolicach najgorszą rzeczą, której ludzie muszą się obawiać, jest lokalny zabijaka albo napad śwędzającej wysypki. Być może unikają „nawiedzanych” miejsc, ale rzadko przyznają się sąsiadom do takich obaw. Miejsca o Poziomie Strachu 0 są na Zachodzie raczej rzadkie.

Na obszarach o wyższym Poziomie Strachu prości ludzie zaczynają robić się coraz bardziej przesądni i obawiać niemal wszystkiego, co ich otacza. Nawiedzane domy omija się łukiem i nikt nie wychodzi po zmroku, jeżeli nie musi. W niektórych skrajnych przypadkach ludzie przestają ufać swoim sąsiadom, a nawet własnym przyjaciółom i rodzinie.

W takich miejscach wynaturzenia zaczynają zyskiwać zainteresowanie ze strony swoich tajemniczych panów – Mścicieli.

Niech Bóg broni, żeby jakieś miejsce całkowicie przeniknęła groza. Staje się wtedy budzącą grozę „Martwą Ziemią” o Poziomie Strachu 6. W takich miejscach słudzy Mścicieli są w swoim żywiole i nawet zazwyczaj niepozorne wynaturzenia mogą stać się naprawdę przerażające.

Obszar objęty Poziomem Strachu, który rozsiewa jakąś bestia, to zazwyczaj miasteczko, wawóz, nawiedzona rezydencja, kopalnia albo coś w tym stylu, groza nie jest jednak szczególnie przywiązana do geografii. Czasami wynaturzenia mogą zamieszkiwać mistyczne artefakty lub nawiedzać określoną grupę ludzi, na przykład rodzinę, na której ciąży starożytna klątwa. Chodzi nam o to, że Poziom Strachu dotyka każdego, kto żyje w jego cieniu na co dzień.

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 poziomów podczas jednego mrocznego rytuału. Takie wypadki są



niezwykle rzadkie, lecz stanowią największe zagrożenie dla ludzkości i posse powinna powstrzymywać je za wszelką cenę.

Kiedy jakieś potężne zło przestaje działać lub zostanie pokonane, Poziom Strachu obniża się o jeden mniej więcej co miesiąc.

W miarę, jak Poziom Strachu obszaru wzrasta, Mściciele dają odpowiedzialnym za to wynaturzeniom nowe moce. Najwyższy możliwy poziom (czyli 6) zamienia obszar w „Martwe Ziemie”. Jeśli plan Mścicieli powiedzie się, pewnego dnia taki los czeka całą Ziemię. Ten obrót spraw opisaliśmy w bliźniaczej grze **Deadlands, Hell on Earth**.

KRAJOBRAZ

Strach dotyka nawet wzgórz i drzewa. Kanion o Poziomie Strachu 1 może się na przykład wydawać ciemniejszy niż powinien, nawet w świetle dnia.

Przy Poziomie Strachu 2 skały zaczynają wyglądać na ostrzejsze i bardziej poszarpane.

Przy Poziomie 3 zbocza klifów wyglądają bardziej złowrogo, a cienie zdają się migotać i poruszać.

Przy Poziomie 4 wydaje się, że w każdym zakątku i za każdym drzewem czai się coś jeszcze ciemniejszego od cieni. Kaktusy zaczynają przypominać wyciągnięte dłonie.

Poziom Strachu 5 zaczyna być fizycznie odczuwalny, jak gdyby na skórze miała zaraz osiąść ciężka rosa i spalić ją do kości. Niektóre rośliny i zwierzęta zaczynają ginąć, usychać albo przyjmować dziwne i przerażające kształty. Cały obszar porasta płatanina chwastów i karłowatej roślinności, która wygląda, jak gdyby miała połknąć każdego, kto na niej stanie, choć tego nie robi – na razie.

Martwa Ziemia (o Poziomie Strachu 6) stanowi naprawdę wynaturzony i makabryczny krajobraz. Żaden człowiek przy zdrowych zmysłach nie może zaprzeczyć, że działają tu siły nadprzyrodzone. Drzewa wyglądają jak powykęcane szkielety albo udręczone duchy, skały przypominają wykrzywione w grymasie bólu twarze, chwasty wyrastają na niemożliwą wysokość i ranią skórę, a woda staje się ciemna i stęchła. Nic nie jest tym, na co wygląda. Sama ziemia potrafi pożreć nieuwważnego podróżnika.

DELIKATNA RÓWNOWAŻA

Mściciele wiedzą dobrze, że nie mogą po prostu stworzyć z niczego wielotysięcznej armii wynaturzeń, które zniszczyłyby ziemię. Coś takiego wyczerpałoby szybko całą ich energię. Bezpieczniejszym wyjściem jest powolne i starannie zaplanowane

„zasiewanie” i „terrorformowanie” ziemi strachem. Drobny okrucieństwo energii użyty do stworzenia jednej nocnej zmory potrafi utrzymać w lęku całe miasteczko przez długie miesiące. Po zużyciu większej ilości energii można by wypełnić to samo miasteczko żywymi trupami, które zostałyby szybko pokonane i tym samym przestałyby wywierać jakikolwiek wpływ na mieszkańców.

Czasami Mściciele ryzykują wielkimi ilościami mocy naraz, ale tylko kiedy możliwe zyski wielokrotnie przewyższają ryzyko. Do takich zadań delegują wielobnego Grimme’a lub profesora Dariusa Hellströmme’a, ale ogólnie rzecz biorąc, zdają sobie sprawę z tego, że ludzkość jest bardzo prężna i szybko odparłaby otwarty atak. Strach i lęk przed nieznanym to znacznie skuteczniejsza broń, która doprowadzi ich plany do końca szybciej niż jakakolwiek forma „blitzkriegu”.

Wynaturzenia, których ataki zaczynają zbyt rzucić się w oczy, mogą powstrzymać podnoszenie się, albo nawet obniżyć Poziom Strachu. Pogłoska o tajemniczej istocie polującej na młode dziewczęta mrozi strachem serce każdego człowieka. Wilkołak, który wpada do Dodge i zaczyna zjadać ludzi w środku miasta, być może przyprawi parę osób o kałużę w butach, ale potem staje się kolejnym szkodnikiem i źródłem dochodu miejscowego wytwórcy srebrnej biżuterii.

Pamiętaj, że to, co nieznanne, jest zawsze najbardziej przerażające. Dlatego właśnie potworności stworzone przez Mścicieli albo zdradzieckich ludzi, którzy oddali się ciemności, prawie nigdy nie mają pojęcia, skąd bierze się ich moc. Tak naprawdę tylko Wielbny Grimme, Stone i bardzo niewielu pozostałych w ogóle zdają sobie sprawę z istnienia panów.

Jeśli chodzi o ścisłość, Mściciele mogą żywić się każdym rodzajem negatywnej energii, takiej jak nienawiść, zazdrość czy nieszczęście. Najłatwiej jest im oczywiście wzbudzać strach, który ponadto często wyzwala pozostałe negatywne emocje. To właśnie dlatego stworzyli upioryt. Konflikty, które rozpętał lub rozjątrzył – Wojna Secesyjna, Wielkie Wojny Kolejowe oraz pojedyncze morderstwa i rabunki na całym pograniczu, już dawno stukrotnie zwróciły im energię, której potrzebowali, by go stworzyć.

STRACH JAKO BRŃ

Walka z siłami zła jest dużo trudniejsza, kiedy toczy się na ich własnym terenie. Samo powietrze napęnia wtedy śmiertelników, którzy nim oddychają, uczuciem lęku. Przerażające lub groteskowe sceny wywierają na bohaterach większe wrażenie w ciemnym gąszczu nawiedzonego wąwozu niż na środku Wielkich Równin w jasnym świetle dnia.

Na obszarach o Poziom Strachu wyższym od zera posse dostaje modyfikatory do wszystkich testów *jaj* (sprawdź je w **Tabeli efektów strachu**, amigo).

Ale to nie wszystko. Żeby bohaterowie mieli jeszcze bardziej pod górę, wszelkie istoty, które wypełniają wolę Mścicieli, naberają w takich mrocznych rejonach siły. Szeryf ciągnie wtedy dodatkowe Sztony Losu dla swoich złych zbirów na początku każdej konfrontacji. Jeśli bohaterowie toczą w jakiejś wyjątkowo parszywej okolicy jedną walkę po drugiej, powinni się ograniczyć do ciągnięcia sztonów raz na rozdział.

Tak przy okazji, „konfrontacja” to raczej mgliste określenie. Jeśli posse wejdzie w bezpośredni konflikt z wrednymi typami, nawet jeżeli ciskają w nich obelgi zamiast kul z Gatlinga, możesz, nie

TABELA EFEKTÓW STRACHU

Poziom	Efekty
0	Żadne.
1	-1 do testów <i>jaj</i> .
2	-2 do testów <i>jaj</i> .
3	-3 do testów <i>jaj</i> .
4	-4 do testów <i>jaj</i> . Szeryf ciągnie jednego sztona z Puli Losu na początku każdej konfrontacji.
5	-5 do testów <i>jaj</i> . Szeryf ciągnie dwa sztony z Puli Losu na początku każdej konfrontacji.
6	-6 do testów <i>jaj</i> . Szeryf ciągnie trzy sztony z Puli Losu na początku każdej konfrontacji.

krępując się, wynagrodzić odpowiednio ich przeciwników, bez względu na to, czy padną jakiegokolwiek strzały. Od ciebie zależy, czy Mściciele będą akurat w szczodrym nastroju.

TESTY JAJ

Mamy szczerą nadzieję, że twoi gracze dają ci się od czasu do czasu nastraszyć. Nieco później w tym rozdziale udzielimy ci kilku rad, jak to skutecznie robić.

Niezależnie od tego, jak idą ci techniki grozy, możesz wystraszyć na śmierć postaci swoich graczy. Wiemy to, bo daliśmy ci służącą do tego mechanikę i nazwaliś ją testem *jaj*. Powinieneś zarządzać je (za pomocą umiejętności *jaja*, oczywiście) za każdym razem, gdy bohaterowie zetkną się z niepokojącymi rzeczami.



Testy *jaj* robi się tak samo jak wszystkie inne testy umiejętności. Ustalasz PT i patrzysz, jak gracze się pocą. Jest tylko jedna różnica: nigdy nie mów posse jaki był PT, dopóki wszyscy nie podadzą ci swoich wyników.

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. Poniższa tabela podaje PT testów *jaj* oraz liczbę kości, którą należy rzucić w przypadku niepowodzenia. Kiedy już je turlasz, przerzucaj Asy tak jak zwykle. Końcowy wynik skonsultuj z **Tabelą cykora** na następnej stronie.

TERROR

PT	Kości	Opis
3	1k6	Opis dziwnego wydarzenia lub istoty, brzydka rana na żywym stworzeniu.
5	2k6	Coś tylko trochę dziwnego, na przykład wampir „ze schowanymi zębami” lub całkiem świeży żywy trup bez widocznych ran (na przykład wygrzebaniec), martwe ciało ze „zwykłymi” obrażeniami.
7	3k6	Dziwnaczna istota (rozszalały grizzly, szakalopa albo kleszcz preriowy), obrzydliwe zwłoki.
9	4k6	Niewątpliwie nadprzyrodzona istota, odrażający widok – na przykład okaleczone lub zmasakrowane ciało.
11	5k6	Wyjątkowy i potężny potwór (na przykład wendigo), przyprawiający o mdłości widok masowej rzezi.
13	6k6	Istota, która wymyka się wyobraźni, makabryczna rzeź służąca jakiemuś złowrogiemu celowi, którego „człowiek nie powinien był poznać”.

Kiedy żądasz testów *jaj*, kieruj się odrobiną zdrowego rozsądku. Posse powinna robić je tylko za pierwszym razem, gdy spotyka konkretną istotę podczas jednej konfrontacji. Powiedzmy, że nasi chłopcy przedzierają się przez pociąg pełen duchów. Kiedy wpadną na pierwszego z nich, przerażą się co nie miara, ale kiedy pokaże się drugi, daj im spokój. Kiedy spotkają podobną istotę w jakiś czas później, powtórz zabawę od nowa. Jeśli posse spotyka jakiś rodzaj istoty w miarę regularnie, prędzej czy później uodporni się na jego grozę, ale

PROWADZENIE

21

i wtedy powinieneś najwyżej obniżyć PT testu o poziom lub dwa.

Jeżeli bohater codziennie po śniadaniu idzie strzelać do żywych trupów, znajdzie w swych doświadczeniach nieco oparcia, kiedy umarłak wygrzebie się znienacka z ziemi i chwyci go za nogę.

Korzyść, jaką weterani czerpią ze swoich przeżyć nazywamy „Hartem” (patrz dalej).

TABELA CIKORA

Rzut Efekty

- 1-3 **Nieswój:** Bohaterowi opada szczena, gapi się przed siebie i traci następną Kartę Akcji.
- 4-6 **Mdłości:** Ofiara przygląda się scenie ze zgrozą, traci następną Kartę Akcji i odejmuje -2 od wszystkich testów do końca rundy.
- 7-9 **Dreszcze:** Bohater odskakuje, dygocąc z przerażenia przez resztę rundy. Traci 1k6 Tchu, a dopóki nie uda mu się test *jaj*, który może wykonać jako akcję, ma -2 do wszystkich innych rzutów.
- 10-12 **Drgawy:** Bohater robi się biały jak ściana i traci całą resztę rundy oraz 1k6 Tchu. Do końca konfrontacji ma -2 do wszystkich akcji.
- 13-15 **Miękkie kolana:** Ofiara traci 1k6 Tchu. Jeśli widok był groteskowy, żegna się z obiadem i, zataczając, odsuwa jak najdalej. Jeśli widok był naprawdę straszny, zwiewa gdzie pieprz rośnie. W obydwu przypadkach nie nadaje się do niczego, dopóki nie uda się jej taki sam test *jaj* jak ten, który spowodował zmięknienie kolan. Do końca konfrontacji ma -2 do wszystkich akcji.
- 16-18 **Zejsście:** Bohater traci 3k6 Tchu. Jeśli ten spadnie do 0 lub mniej, traci przytomność do czasu, kiedy ktoś nie pomoże mu się ocknąć. Jeśli bohater posiada *wiarę*, musi natychmiast wykonać jej Poważny (7) test. Jeśli mu się nie uda, traci na stałe 1 poziom tej umiejętności.
- 19-21 **Lekka fobia:** Bohaterowi **miękną kolana** i dostaje lekkiej fobii (podobnie jak przy zawadzie *el loco*) związanej w jakiś sposób z tym, co zobaczył. Kiedy znajdzie się w przyszłości w pobliżu źródła strachu, ma modyfikator -2 do wszystkich działań.
- 22-24 **Poważna fobia:** Bohaterowi **miękną kolana** i dostaje poważnej fobii (podobnie jak przy zawadzie *el loco*). Działa ona jak lekka fobia, z tym że w obecności istoty, przedmiotu lub miejsca budzącego strach modyfikator ujemny wynosi -4.
- 25-27 **Fizyczny ślad:** Postać dostaje **lekkiej fobii**, a po wydarzeniu zostają jej na zawsze trwałe ślady, takie jak kosmyk siwych włosów, ściśnięte gardło pozwalające mówić jedynie szeptem itp.
- 28-30 **Drżenie rąk:** Kowboj dostaje **poważnej fobii** i musi wykonać Ciężki (9) test *Ducha*, albo obniżyć na stałe *Zręczność* o 1 poziom. Jeśli mu się uda, *Zręczność* obniża się tylko na najbliższe 1k6 dni.
- 31-35 **Atak serca:** Nieszczęsnemu typowi ze strachu staje serce. Musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli mu się uda, traci 3k6 Tchu i dostaje **poważnej fobii**. Jeśli mu nie wyjdzie, traci 3k6 Tchu, jego *Wigor* obniża się na stałe o 1 poziom i musi wykonać kolejny Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli i tym razem mu się nie uda, dostaje ataku serca i umiera, chyba że ktoś inny zrobi w ciągu 2k6 rund Niewiarygodny (11) test *medycyny* (jeśli leczenie jest magiczne, cudotwórca musi poradzić sobie z ciężką raną, choć żadnej nie zadano). Jeśli *Wigor* ofiary spadnie poniżej k4, i tak idzie wachać kwiatki.
- 36+ **Przedwczesne starzenie:** Bohater dostaje **ataku serca** i starzeje się o jeden rok.

HART

Kiedy już nasz kowboj stoczy bój z paroma wilkołakami czy żywymi trupami, zyskuje nieco odporności na terror, który się ją, jeśli jednak wilkołaki dały mu w tyłek, hombre gotów jest stracić pewność siebie.

„Hart” jest miarą siły woli bohatera i jego znajomości straszliwych rzeczy, które napotkał na Dziwnym Zachodzie. Niweluje on ujemne modyfikatory, spowodowane przez Poziom Strachu, ale bohater musi na niego zapracować w pocie czoła.

Pod koniec przygody, w której posse pokonała potężnego wroga, bohaterowie zyskują wewnętrzną siłę – zagrzeje ich ona do walki następnym razem, kiedy napotkają śliniącego się potwora albo bandę desperados.

Bohater, który brał udział w takiej przygodzie, zyskuje 1 punkt Hartu. Każdy taki punkt dodaje +1 do testów *jaj* bohatera, który dzięki temu uodparnia się trochę na wszelkie rodzaje potworności przygotowane przez Mścicieli.

BÓG DAK, BÓG WZIAK

Zwycięstwo daje dzielnemu hombre nerwy ze stali, druzgocąca porażka zaś pozbawia go pewności siebie. Bohaterowie mogą również tracić Hart.

Zdarza się to za każdym razem, kiedy któryś z nich ma niefart w teście *jaj* na Ciężkim (9) lub wyższym PT. Kiedy tak się stanie, rzuć normalnie w **Tabeli cykora**, a ponadto zmniejsz na stałe Hart postaci o jeden. Nie zabieraj Hartu, jeśli niefart zdarzy się przy niższych PT – tylko coś naprawdę wrednego wżera się w duszę bohatera wystarczająco głęboko, by ugięły się pod nim kolana.

JA TO JESTEM, KURKA,

ZAHARTOWANY!

Żadna postać nie może zyskać więcej niż 5 punktów Hartu. Chyba nie trzeba ci tłumaczyć, że nie wolno jej też „odkładać”

nadmiarowego Hartu „na zapas”, żeby uzupełnić to, co może kiedyś stracić.

Ludzie, którym udaje się przeżyć tyle przygód na Dziwnym Zachodzie, to naprawdę groźni przeciwnicy strachu i czasami zwracają na siebie uwagę Mścicieli. Co może się takiemu koleśowi przydarzyć powiemy ci w dziale „Goście w czarnych kapeluszach”, w dalszej części tego rozdziału. Nie zaszkodzi również, jeśli sprawdzisz opis „łoś diablos” w bestiarium, w rozdziale trzecim.

JA TO JESTEM, NIEUMARKA

KURKA, ZAHARTOWANY!

Bohaterowie obdarzeni dużym Hartem wykazują większą skłonność do wracania zza grobu jako Wygrzebańcy (patrz dalej). Manitou lubią, żeby ich gospodarze byli twardzi i zaprawieni w boju.

Kiedy sprawdzasz, czy postać się wygrzebie, pociągnij jedną dodatkową kartę za każdy punkt Hartu, jaki posiada.

BAJANIE

Bohaterowie **Deadlands** niemal każdym swoim czynem przeciwstawiają się Mścicielom i ich pacholkom. Wygnanie ducha z nawiedzonej chałupy zagubionej w lasach na najgłębszym zadupiu Misso-uri może nie wydaje się być wiekopomnym wydarzeniem, ale za każdym razem, gdy pokona się zło i rozgłosi wieść o swoich czynach, zmniejsza się lokalny strach – a tym samym moc Mścicieli. Ziemia jest wypadkową wszystkich małych miejsc, które się na niej znajdują, więc pewnego dnia jakiś czyn naszych bohaterów może przeważać szalę, niweczając plany Mścicieli, którzy chcą zamienić cały świat w Martwe Ziemie.

Triumfy naszych herosów nie wpływają jednak nijak na Poziom Strachu, jeśli nikt nie dowie się o tym, że mroczne siły zamieszkujące okolicę zostały pokonane. Dzięki temu to dziwaczna umiejętność *bajanie* staje się najpotężniejszą bronią, w jaką bohaterowie mogą uzbroić się przeciwko siłom Pomsty.

Każda przygoda, którą rozegraliście w **Deadlands**, jest ważna dla całego uniwersum, niezależnie od tego, jak błaha może się wydawać na pierwszy rzut oka. Nawet najmniejszy kąsek strachu, jaki uda

wydrzeć się Mścicielom osłabia ich moc. Oznacza to, że nie musisz za każdym razem zmuszać swojej posse, żeby ratowała świat. Świat sam się ratuje, jak długo bohaterowie pokonują zło.

RELACJA

Tuż po zwycięstwie nad siłami ciemności, zazwyczaj w punkcie kulminacyjnym przygody, ktoś z posse powinien o nim opowiedzieć. Dobrym kandydatem będzie elokwentny pismak lub światobliwy z talentem do przemawiania, choć relację ze zwycięstwa może zdać każdy, komu chce się strzepić jęzor.

Bajarz musi przemówić do znaczącej części społeczności, którą najsilniej dotknęły skutki nadprzyrodzonego terroru. Jeśli chodzi o miejsce przemowy, największy kościół w mieście lub lokalna gazeta stanowią dość oczywisty wybór.

Pod koniec opowieści przemawiający musi wykonać test *bajania* na PT zależnym od Poziomu Strachu, jaki panował w okolicy, zanim pokonano zło, tak jak to opisuje **Tabela bajania**.

Jeśli mu się powiedzie, Poziom Strachu natychmiast obniża się o jeden. Dalsze opowieści nie mają już wpływu na strach panujący w okolicy, dopóki nie pojawi się kolejna potworność i nie zaczną znów straszyć.

STRASZNE HISTORIE

Jest jeden minus opowiadania niesamowitych historii – jeśli mianowicie jakiś typ o za długim języku będzie miał niefart w teście *bajania*, jego publiczność usłyszy tylko, że na ich własnym podwórku załęgły się potworności przekraczające granice ludzkiej wyobraźni. Być może nie ujawnią publicznie swoich lęków, ale nie ruszą też z widłami i łopatami na pomoc bohaterom.

Niefart w teście *bajania* podnosi lokalny Poziom Strachu o jeden. To właśnie dlatego Texas Rangers i „faceci w czerni” z Agencji nie lubią, kiedy szukający rozgłosu poszukiwacze przygód opowiadają na prawo i lewo o tym, co widzieli. Kilku kiepskich mówców może narobić wystarczająco dużo zamieszania, by zamienić cały Dziwny Zachód w jedno wielkie Martwe Ziemie.

PROWADZENIE

23

BAJANIE

Poziom Strachu	PT
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	15

SZTONY-LEGENDY

Kiedy bajarzowi uda się obniżyć Poziom Strachu, dostaje jednorazowo do swojego wyłącznego użytku sztona-legendę – nie wkładaj go do Puli Losu, tylko mu go daj. Bajarz może oczywiście wyprzedać się z tego sztona w zwykły sposób, jeśli zechce.

Ta wyjątkowa nagroda reprezentuje siły Dobra (one gdzieś tam naprawdę są!), które spoglądają przychylnie na bohatera próbującego uratować świat przed Mścicielami. (Jest to trochę podobne do boskich mocy, jakie światobliwi dostają za dokonywanie wielkich czynów, opisanych w dodatku **Fire & Brimstone** (*Pląc i zgrzytanie zębów*).

Kiedy już wykorzysta się w jakimkolwiek celu sztona-legendę, nawet kiedy zamieni się go na Punkty Nagrody (co za marnotrawstwo!) – znika i nie wraca do Puli. Możesz wyjaśnić bajarzowi, jak to wszystko działa, za pierwszym razem, kiedy go dostanie, żeby mógł zdecydować, jak najlepiej wykorzystać swoją nagrodę.

PRYZNAWANIE SZTONÓW LOSU

No dobra, Szeryfie. Powiedzieliśmy ci, jak krzywdzić, paraliżować i zabijać twoją posse potęgą strachu. Teraz pora, żeby być dla nich przez chwilę miłym.

Najlepszy sposób na bycie miłym facetem to nagradzanie graczy na końcu każdej sesji Sztonami Losu, za dokonywanie ważnych rzeczy i dobre odgrywanie swoich zawod.

BIAŁE SZTONY LOSU

Białe sztony przyznaje się za każdym razem, kiedy postać zrobi coś ciekawego lub sprytnego, oraz wtedy, gdy jej zawady nieco utrudnią jej życie.

CZERWONE SZTONY LOSU

Czerwonymi sztonami powinien nagradzać postaci, które zrobią coś wyjątkowo sprytnego, znajdą ważne wskazówki, pokonają albo przechytrzą kogoś z mniej ważnych przeciwników. Czerwony szton należy się również tym postaciom, którym zawady naprawdę uprzykrzają życie, nie stanowiąc jednak zagrożenia.

NIEBIESKIE SZTONY LOSU

Niebieskie sztony są nagrodą za dobre odgrywanie postaci, nawet wtedy, gdy może to ją kosztować życie. Powinienesz przyznawać je również, gdy ktoś pokona głównego złoceńcę lub rozwikła istotną dla przygody zagadkę.

SZTONY-LEGENDY

Pod koniec każdej przygody powinien nagrodzić bohaterów sztonem-legendą.

Przez „przygodę” rozumiemy scenariusz trwający 3 do 4 sesji. Dotyczy to również wszystkich przygód, które ukazały się drukiem, nawet jeśli w tych starszych wyrażenie tego nie napisano. Kiedy zakończy się ostatnia scena przygody, wrzucić do Puli Losu posse sztona-legendę.

Szeryf nie powinien raczej nagradzać takimi sztonami poszczególnych graczy (za wyjątkiem bazarzy, o których już wspominaliśmy). Los sam decyduje, do kogo się uśmiechnie, kiedy gracze ciągną swoje sztony przed każdą sesją.

Jeśli *tobie* zdarzy się pociągnąć sztona-legendę, wrzucić go z powrotem do puli i pociągnij znowu, dopóki nie dostaniesz jakiegoś innego. Sztony-legendy są dla bohaterów, Szeryfie. Trzeba w końcu dać im trochę forów.

KILKA WSKAZÓWEK

Gracze często wydają więcej sztonów, niż dostają w ciągu jednej sesji. Zazwyczaj zdarza się to wtedy, gdy jest dużo walki i mało odgrywania postaci. Jeśli przygoda skupia się bardziej na rolplejowaniu niż na pociąganiu za spust, sztony zaczynają się zbierać.

To ty decydujesz, jak rozdawać Sztony Losu, ale nie czuj wyrzutów sumienia, że ograniczasz ich ilość, jeśli od jakiegoś czasu nie mieli okazji „wypocić” żadnego sztona. Nie bądź też kuty i nie wypuszczaj na nich codziennie całych chmar potworów, inaczej posse nigdy nie zacznie się rozwijać i gracze poczują się oszukani.

Próbuj dążyć do stanu równowagi, w którym każdy kończy grę, mając wystarczająco dużo sztonów, by zamienić je na 2 do 4 Punktów Nagrody.

PRZYGODY

Scenariusze do **Deadlands** czyta się trochę jak powieści groszowe – pomagają ci utrzymać w ryzach tok pokrętnych wątków twojej opowieści z Dziwnego Zachodu. Historia zaczyna się od „prologu”, który jest wstępem do przygody. Następnie mamy „zawiązanie”, z którego dowiadujesz się, jak wpłatać posse w scenariusz. Sama treść przygody dzieli się na poszczególne „rozdziały”.



PROLOG

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 lubią trafiać się sprytni i nieprzewidywalni bohaterowie, więc zawsze zdarzą się rzeczy, których nie uwzględniłeś w toku przygody. Jeśli masz przed oczami szczegółowe tło wydarzeń, pomoże ci to odpowiedzieć na pytania, o których wcześniej nie pomyślałeś, i zdecydować, jak poszczególni statysci zareagują na dziwaczne poczynania drużyny.

ZAWIĄZANIE

Moment, w którym posse wplątuje się w sprawę, nazywamy „zawianiem”. To wtedy zastanawiasz się, jak sprawić, żeby bohaterowie wdępnęli w gówno, które się za chwilę wydarzy.

Istnieją miliony sposobów na wplątanie postaci graczy w przerażającą fabułę. Najprościej jest sprawić, żeby ktoś wynajął ich do jakiegoś zadania. Tu występuje jednak cienkość – musisz trzymać posse w biedzie. W końcu zamożne postaci raczej niechętnie wybiorą się w pościg za niebezpiecznymi bandytami.

Innym dobrym sposobem na zebranie bohaterów jest poproszenie graczy, żeby to oni opowiedzieli, czemu ich postaci zaangażowały się w sprawę. Nawet jeśli ktoś ich wynajął, każdy powinien mieć dobry powód, dla którego zainteresował się taką ofertą.

ROZDZIAŁY

Teraz czas na danie główne. Każdy rozdział opisuje zazwyczaj jedno miejsce i wydarzenia, które w nim zachodzą. Czasem może się zdarzyć, że kolejne części opisują następujące po sobie wydarzenia, jeśli wszystkie dzieją się w tym samym miejscu (na przykład w nawiedzonej rezydencji). Podziel zdarzenia tak, jak ci będzie w danej opowieści najwygodniej.

W każdym rozdziale opisz statystyki potworów i zbirów, charakterystyki statystów, umiejscowienie wskazówek oraz wydarzenia, które muszą nastąpić, zanim przejdziesz do następnej części przygody.

PROWADZENIE

25

Oto przykład najczęściej używanego podziału przygody na rozdziały – według miejsca.

Powiedzmy, że twój scenariusz zaczyna się w miasteczku, gdzie linia Union Blue wynajmuje naszą grupę, żeby zbadała sprawę zniknięcia jednej z grup kładących tory. Pierwsza scena może mieć miejsce w Dodge, gdzie posse zostaje wynajęta. Następna dzieć się będzie zapewne przy końcu torów kolejowych, w zdemolowanym obozie, gdzie znajdują ślady prowadzące na wzgórze. Następny rozdział rozpocznie się, kiedy drużyna podąży za śladami w las – tam odkryją obóz bandytów wynajętych przez linię Bayou Vermilion. Tutaj opiszesz statystyki zbirów, hougana, który im przewodzi, i zombiaków, których spuści z łańcucha, gdy bohaterowie zależą mu za skórę.

NAGRODA

Każdy rozdział kończy się „nagrodą”. Stąd dowiesz się, ile Sztonów Losu powinienś 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.

PODRÓŻOWANIE PO DZIWNYM ZACHODZIE

Dziwny Zachód jest duży. Przedostanie się z jego jednego końca na drugi bywa równie ekscytujące i niebezpieczne jak to, co wydarzy się, kiedy się już tam dostaniesz.

Oto kilka zasad, którymi możesz się kierować, żeby stwierdzić, co może spotkać posse podczas podróży po pograniczu.

GRA W CIEPKO-ZIMNO

Skrajne temperatury mogą być równie niebezpieczne jak dobrze wymierzona kula.

Jeśli któraś z postaci zostanie wystawiona na temperaturę powyżej 30°C, powinna robić codziennie koło południa test *przetrwania*. Podstawowy PT jest Zwykły (5) przy 30°C i wzrasta o +2 za każde 3°C powyżej tej wartości. Jeśli dzielnemu hombre się nie uda, traci 1k4 Tchu, którego nie może odzyskać, dopóki nie odpocznie w chłodnym, zacienionym miejscu przez co najmniej 4 godziny.

Niefart w teście oznacza, że słońko przypieka w główkę, czyli, jak to mówią jajogłowi na Wschodzie, bohater dostaje ostrego udaru słonecznego. Musi wtedy wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli ten się powiedzie, traci tylko 3k6 Tchu. W przeciwnym razie traci nie tylko Dech, ale jego *Wigor* obniża się na stałe o jeden typ kostki i musi wykonać drugi rzut. Jeśli i tym razem się nie uda, umiera, jeżeli ktoś inny nie wykona w ciągu 2k6 rund Niesamowitego (11) testu *medycyny*. Jeśli przy ataku *Wigor* biedaka spadnie poniżej k4, nie ma już dla niego ratunku.

Zimno działa w podobny sposób – w temperaturze poniżej zera bohater musi wykonać udany test *przetrwania* odpowiedni dla otoczenia, w jakim się znajduje, albo traci 1k4 Tchu. Dodaj +2 do wyjściowego PT 5 za każde 3°C poniżej zera.

Niefart oznacza, że nasz hombre zaczyna zamarzać na śmierć. Jeśli nie dotrze do ciepłka i kogoś, komu powie, że Niesamowity (11) test *medycyny*, w ciągu 4 godzin, jego ciało znajdzie zapewne podczas wiosennych roztopów.

COŚ NA ZĄB

Każdy kowboj musi jeść. Kiedy brakuje mu żarcia, zaczyna wyglądać jak żywy trup. Jeśli ten stan się przedłuży, może nie skończyć się na samym wyglądzie.

Człowiek potrzebuje przynajmniej jednego posiłku i dwóch kwart (ok. pół litra) wody dziennie. Gdy nie ma pod ręką jednego lub drugiego, traci 1k4 Tchu (lub 2k4, jeśli brakuje zarówno jedzenia, jak i wody), którego nie może odzyskać, dopóki nie naje się lub nie napije. Przy tych rzutach nie przerzucaj Asów.

Jeśli jakaś postać na skutek głodu lub pragnienia straci cały Dech, osuwa się na ziemię i dalej słabnie, dopóki się od tego nie przekreśli albo ktoś jej nie pomoże.

Umiejętność *przetrwanie* pozwala w ostateczności znaleźć jedzenie i wodę. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w **Podręczniku gracza**.

KRÓLESTWO ZA KONIA

W podręczniku dla graczy wymieniliśmy przeciętne szybkości podróży, ale czasem zdarza się, że bohater musi pojechać gdzieś dalej albo szybciej. W takich krytycznych sytuacjach wykorzystaj poniższe zasady.

PEDZ JAK WIATR

Doświadczeni jeźdźcy często zmieniają wierzchowce, ale czasem bywa i tak, że kowboj ma tylko jednego konia lub zaprzęg, a musi gdzieś dotrzeć naprawdę szybko. Może wtedy zmęczyć swoje wierzchowce, żeby przyspieszyć tempo, ale ryzykuje, że padną z wyczerpania.

Za każde przebyte 10 mil, wykraczające ponad normalny dzienny limit 40 mil, koń musi wykonać Zwykły (5) test *Wigoru* (przeciętny koń ma 2k10 *Wigoru*). Każdy kolejny test wykonuje się z modyfikatorem -2, aż do maksymalnej wartości -6. Można w ten sposób przebyć nie więcej niż 50 dodatkowych mil.



Przykładowo, po przebyciu 40 mil ponad normalny limit każdy koń wykonuje swój czwarty test *Wigoru* z modyfikatorem -6.

Jeśli zwierzę ma niefort w teście, zdycha. Jeżeli mu się tylko nie uda, idzie jeszcze przez 1k4 mil, po czym pada z wyczerpania na 2k4 godzin.

NOŻNY EKSPRES

Kowboje mogą w ostateczności (i kiedy nie mają konia) zmusić się do podobnego wysiłku. Normalny człowiek może przejść 10 mil dziennie bez żadnych problemów. Za każde 5 mil, które przemaszeruje bohater powyżej tego limitu, musi wykonać Zwykły (5) test *Wigoru*. Każdy kolejny test wykonuje się z modyfikatorem -2, aż do maksymalnej wartości -6. Nie można przejść więcej niż 25 dodatkowych mil.

Jeśli piechurowi nie powiedzie się rzut, traci 1k4 Tchu. Stracony w ten sposób Dech można odzyskać jedynie odpoczywając – jeden punkt za godzinę postoju. Kiedy Dech spadnie do 0, piechur nie może iść dalej, dopóki nie odpocznie.

TELEGRAF

Bandyci kolejowi, złodzieje drutu i burze często doprowadzają do awarii telegrafy Dziwnego Zachodu. Kiedy posse wysłała jakiś telegram, a ty akurat chcesz zaleźć im za skórę, najpierw oszacuj odległość między nadawcą a odbiorcą w milach, zaś potem użyj **Tabeli odległości**, żeby ustalić modyfikator i rzuć w **Tabeli efektu telegramu**. Jeśli w tym rzucie wypadnie 18 lub więcej, wiadomość przejęły gremliny. W takim wypadku rzuć w **Tabeli gremliny!**.

ODLEGŁOŚĆ TELEGRAMU

Odległość	Modyfikator
Poniżej 100 mil	0
100-200 mil	+2
201-500 mil	+4
Powyżej 500 mil	+6

PROWADZENIE

27

EFEKT TELEGRAMU

1k20	Skutek
1-9	Telegram przechodzi bez przeszkód.
10-13	Na linii jest przerwa. Nadanie telegramu opóźnia się o 2k6 godzin.
14-17	Linia zerwała się gdzieś z dala od cywilizacji. Wiadomość nie przejdzie przez kolejnych 2k6 dni.
18+	Wiadomość przejmują gremliny. Rzuć w Tabeli gremlinów .

GREMLINY!

1k6	Skutek
1	Wiadomość przechodzi, ustaw jednak litery w odwrotnej kolejności.
2	Poprzestawiaj słowa telegramu tak, by sprawić jak największy kłopotów.
3	Wymyśl zupełnie inną wiadomość – i to taką, która spowoduje zamieszanie.
4	Wymyśl zupełnie inną wiadomość, ale gremliny wysyłają prawidłowe potwierdzenie nadania.
5	Wiadomość dochodzi do nie tego miasta co trzeba.
6	Gremliny udają niepczytelnego telegrafistę na drugim końcu linii. Blokują telegram, ale wysyłają niewybredne żarty lub niezrozumiałe odpowiedzi. Wymyśl cokolwiek, byle tylko sprawiło to bohaterom jak największe problemy. Musisz myśleć jak gremlin, kolego.

PRAWO

Jeśli posse składa się z samych zabijaków – a tak się często zdarza – możemy iść o zakład, że twoja kampania co jakiś czas skupi się na procesie sądowym któregoś z nich. Oto kilka wskazówek, jak sobie z tym radzić.

Sprawa zaczyna się zazwyczaj od oskarżenia. Wynajęty przez okręg prawnik przedstawia wszystkich swoich świadków, przechodząc zazwyczaj od najmniej do najbardziej obciążających zeznań. Kiedy oskarżyciel skończył już ze świadkiem, może go przesłuchać obrońca.

Niezależnie od tego, co zapisano na małym kawałku papieru zwanym Konstytucją, na Zachodzie ludzi oskarżonych o jakąś zbrodnię uznaje się zazwyczaj za winnych, dopóki nie dowiedzie się ich niewinności. Albo, mówiąc dokładniej, dopóki jakiś wygadany prawnik nie uratuje ich od stryczka.

Jeśli w grę wchodzi coś grubszego niż prosta samoobrona, adwokat musi udowodnić, czego jego klient *nie* zrobił. Daje mu to zasadniczo dwie drogi działania. Pierwszą jest znalezienie kozła ofiarnego, na którego można zwalić winę, drugą zaś zdyskredytowanie świadków oskarżenia i dowodne okazanie, jakimi to są podłymi kłamcami bez czci i wiary.

Obie strony dążą zwykle do szybkiego rozwiązania i nie liczą się zbyt z faktami. Podczas dużego procesu kluczem do zwycięstwa jest dramatyzm. Jeśli

adwokatowi uda się przekonać przysięgłych, jego klient wygrywa bez względu na to, jaka jest prawda.

Większość wyroków zapada w kilka godzin, ale, jako że przysięgłych wybiera się dzień lub dwa wcześniej, zazwyczaj łatwo ich zawczasu zastraszyć lub przekupić. Jack McCall wywinął się od zamordowania Dzikiego Billa Hickoka, kiedy draniom, którzy go do tego namówili, udało się skutecznie nastraszyć sędziów.

Aha, jeszcze jedno. Sędziowie na Zachodzie nie znoszą pustosłowia. Zapomnij o lukach prawnych czy innych kwestiach formalnych. Kiedy zapada wyrok w dużym procesie, oskarżony albo dynda, albo przestępstwo uchodzi mu na sucho.

NA DRZEWO Z NIM!

Tak zwani „sędziowie wieszatiele” (nie legendarne wynaturzenia, tylko ich aż nadto ludzcy imiennicy) zdarzają się rzadko i może jeden sędzia na dwudziestu na Dziwnym Zachodzie zasługuje na ten niezbyt zaszczytny tytuł. Zazwyczaj trafiają się oni w oddalonych od świata okręgach, na granicznych terytoriach zarówno Unii, jak i Konfederacji.

Tylko dzięki temu, że jurysdykcja tych szaleńców obejmuje rejony odcięte od świata, udaje im się bezkarnie utrzymywać „rządy strachu”. Jeśli taki sędzia dojdzie do władzy w bardziej zaludnionej okolicy, nigdy nie udaje mu się utrzymać długo pozycji. Prędzej czy później jakiś mściwy krewny pakuje mu kulę w łeb.

Wrzucenie do przygody sędziego wieszatela to poważna sprawa, używaj ich więc bardzo ostrożnie. Zasadniczo, wprowadzając do gry kogoś takiego, stawiasz swoją posse przeciw autorytetowi prawa najcięższego kalibru.

Jeśli bohaterom nie uda się dowieść swojej niewinności lub uciec, zawisną, a ty będziesz mógł wypróbować te fajne zasady dotyczące wieszania, które zamieściliśmy w **Podręczniku gracza**. Jeżeli bohaterowie uciekną, rzecz się zapewne rozniesie i posse zamieni się w bandę wyjętych spod prawa przestępców. Może im się to spodobać, ale zanim do tego doprowadzisz, upewnij się najpierw, że o to naprawdę ci chodzi.

TYPOWE ODSIADKI I GRZYWNY

Przestępstwo

Koniokradytstwo

Kradzież bydła

Zabójstwo

Gwałt

Usiłowanie zabójstwa

Napad na bank

Napad na pociąg

Kradzież pieniędzy wdowie

Obrabowanie przedstawiciela władz

Kradzież na sumę 300\$ lub więcej

w walucie lub dobrach, z wyjątkiem koni i bydła

Kradzież na sumę poniżej 300\$

Wyrok

Szubienica

Szubienica

Szubienica

Szubienica

20 lat lub więcej

20 lat lub więcej

20 lat lub więcej

20 lat lub więcej

5 lat lub więcej

5 lat lub więcej

Od 1 tygodnia

do 1 roku

Tabela na poprzedniej stronie wymienia niektóre z najczęstszych przestępstw i wyroków, podobnie jak jej odpowiednik w **Podręczniku gracza**. Pamiętaj jednak, że jesteśmy na pograniczu. Niezwykłe wydarzenia, obecność armii, a nawet kaprys lokalnego stróża prawa, może zmienić każdy wyrok. Może to i niezgodne z konstytucją, ale kiedy odwołanie dotrze gdzie trzeba, oskarżony leży już zazwyczaj sześć stóp pod ziemią w sosnowej skrzynce.

GOŚCIE W CZARNYCH KAPELUSZACH

Pewnie po głowie chodzi ci już mnóstwo pomysłów na niesamowite przygody, diabolicznych łotrów i straszliwe potwory, którymi zasypiesz swoich graczy. W rozdziale trzecim powiemy ci, jak wymyślać dla nich statystyki, ale najpierw musimy ci wyjaśnić, czego właściwie potrafią dokonać Mściciele, a czego nie.

Ci goście są naprawdę, ale to naprawdę parszywi. Potrafią zniekształcać krajobraz, obdarzać mocą każdego śmiertelnika, który jej zażąda, a nawet tworzyć potworne istoty zupełnie z niczego.

Możliwość stworzenia dowolnego potwora jest dla ciebie bardzo ważna, Szeryfie. Znaczy to, że możesz wymyślić sobie taką istotę, potwora, czy zupełnie zwykłego łotra, jaki ci tylko przyjdzie do głowy. Nie musisz opracowywać mu sensownej „ekologii”, nie musi też trzymać się praw fizyki. Najczęściej jest tak, że tubylcy wierzą w istnienie jakiegoś wyimaginowanego stworzenia, a Mściciele powołują je do życia. Czasem może się zdarzyć, że jedna osoba boi się czegoś wystarczająco silnie, by przywołać na świat potwora.

Niektóre z tych istot są inteligentne i mają własne cele, jak na przykład wielbny Grimme. Inne to po prostu bezmyślne drapieżniki pozbawione wolnej woli, jak pełzacze. Tak naprawdę to nie jest ważne – wymyśl takiego łotra czy potwora, jakiego tylko będziesz chciał, a on już znajdzie dla siebie miejsce w świecie **Deadlands**.

PAKT Z DIABŁEM

Mimo całej swojej potęgi Mściciele nie są wszechmocni. Nie mogą tak po prostu kogoś zabić albo zmusić, by im służył. Jedną z wielkich tajemnic, której Mściciele pilnują ile sił w oślizgłych mackach, jest fakt, że śmiertelnicy, którzy im służą, muszą robić to z własnej i nieprzymuszonej woli, dosłownie sprzedając demonom duszę w zamian za nadprzyrodzoną moc.

To właśnie stanowi ludzki pierwiastek **Deadlands** – faustowska przypowieść o zbłąkanych ludziach, którzy zdradzili własny rodzaj. Kruk, Hellstromme, Stone i większość najważniejszych łotrów w naszym świecie stanowią przykład takiego właśnie stanu rzeczy. Podobnie jest nawet z wielebny Grimme, choć to przypadek wyjątkowy. Stworzyli „go” Mściciele, ale dopiero po tym, jak pastora zjedli po śmierci obłąkani wierni, tym samym „grupowo” zaprzędając swoje dusze i wśród własnej trzódki powołując do życia demona.

Wszystko to oznacza, że łotry są w naszej grze prawdziwymi łotrami. Dobrze wiedzą, co robią, i są odpowiedzialni za swoje czyny. Być może zostali skuszeni lub wprowadzono w błąd, ale przez cały czas wiedzieli, że ich postępowanie jest złe.

EGZEKUTORZY

Oczywiście niezdolność do zabijania bohaterów myślą nie oznacza, że Mściciele nie mogą podejmować żadnych kroków, by wyprawić ich na wzgórze cmentarne. Bohaterowie, którzy naprawdę zależą Mścicielom za skórę, mogą znaleźć się w prawdziwym piekle, o ile ratowanie świata idzie im zbyt dobrze, lub po drugiej stronie luf będą ludzie, którzy oddali się w służbę zła.

LOS DIABLOS

Naprawdę upierdliwi dla sił zła bohaterowie mogą spodziewać się wizyty los diablos, czyli „trzody samego Diabła”. Ich statystyki oraz wskazówki, jak je wykorzystać,

znajdują się w kolorowej części rozdziału czwartego.

W opisie *los diablos* znajdziesz stwierdzenie, że zaczynają ścigać bohatera, kiedy „zwróci na siebie uwagę Mścicieli”. Ale co to właściwie znaczy?

Decyzja o tym, kiedy wysłać w ślad za bohaterami te bestie, to nie przelewki. Ofiara takiej wizyty najprawdopodobniej postrada życie, podobnie jak wszyscy, którzy akurat będą w pobliżu, więc nie podejmuj jej pochopnie.

Postać taka powinna mieć pięć punktów Hartu, to na pewno. Powinna również zrobić uprzednio coś, co naprawdę wkurzyło Mścicieli, np. jak pokrzyżować ważne plany wielbego Grimme’a, Profesora Hellstromme’a lub jakiejś podstępnej istoty o wybujałych ambicjach. Dopiero wtedy bohater powinien zdać sobie sprawę, że te tajemnicze istoty zaczęły widzieć w jego śmierci osobisty interes.

Zanim bohaterowie usłyszą dudniący odgłos kopyt, upewnij się, że postać, po którą przyjdą, jest na to przygotowana. Podczas kilka nocy poprzedzających pojawienie się *los diablos* podsuń jej sugestii i pozwól w jakiś sposób dowiedzieć się, co ją czeka, zanim demony naprawdę nadejdą. Być może spotka legendarnego bohatera Zachodu, którego również odwiedziło demoniczne stado, albo odkryje jakąś wskazówkę w starożytnej księdze. Co najważniejsze, udziel w jakiś sposób reszcie posse ostrzeżenia, że będą mogli co najwyżej siedzieć z rozdziawionymi gębami, dopóki ich towarzysz nie pokona swych prześladowców lub sam nie dołączy do piekielnego stampede.

STONE

Wydaje ci się, że *los diablos* są wredne? To małe piwko w knajpie z kolegami w porównaniu ze Stonem.

Ten zimnokrwisty gnojek jest wygrzebaniec, i to tak wrednym, że *boi się go* jego własny manitou. Zyskał zresztą nad nim całkowitą kontrolę i już dawno zmusił do tego, by oddał mu większość swoich rozlicznych mocy.

Stone jest jedną z nielicznych istot, które pracują bezpośrednio dla Mścicieli (inną jest, na przykład, wielbny Grimme). Jego zadaniem jest tropienie tych, którzy stanowią naprawdę poważne zagrożenie dla ich planów, i pakowanie im kulek w łeb. Specjalizuje się przy tym w innych wygrzebancach.

Stone to bardzo pewny siebie skurczybyk, ale nie świadczy to bynajmniej o głupocie – on jest po prostu naprawdę aż tak twardy. Kiedy istnieje jakakolwiek szansa na to, by jego ofierze udało się go pokonać, najpewniej strzeli jej w plecy albo podejmie wszelkie inne kroki, żeby tylko zapewnić sobie przewagę. Jeśli jest pewien zwycięstwa – i to naprawdę pewien – lubi bawić się w stary, dobry „pojedynek w samo południe”. Stone od dawna szuka kogoś wystarczająco dobrego, by stanowił dla niego wyzwanie, ale jak dotychczas spotykały go same rozczarowania. Naprawdę lubi rywalizację, ale tylko wtedy, kiedy nie ma wątpliwości co do wygranej. Jak widać, jest kompletnie pokrecony. I zły do szpiku kości.

Jeśli chodzi o jego statystyki, nie chcemy ich wymieniać z dwóch powodów. Po pierwsze, jest taka stara zasada wśród projektantów gier, która głosi: „Jeśli coś ma statsy, gracze to zabiją”. Przyznajcie się, ilu z was zdarzało się wybierać na polowanie na Wielkich Przedwiecznych podczas starych gierówek jeszcze w szkole średniej?

Po drugie, niektóre istoty to coś więcej niż tylko zbiór numerków. Odegraj jakiegokolwiek łotra czy potwora w tej czy innej grze jak zbiór statystyk, a twoja drużyna zje go na śniadanie. Odegraj go sprytnie i wrednie, a napędzisz im stracha.

Mimo wszystko wiemy, że przyda ci się parę informacji, by zrobić właściwy użytek z tego zimnego jak głaz mordercy. Możesz przyjąć, że w roku 1877 Stone ma każdą wygrzebanczą moc, jaką uznasz za stosowną, na poziomie 4. W *strzelaniu* z dowolnej broni ma 10k12+10, jest również *oburęczny* i najbardziej lubi posługiwać się tą samą bronią, którą miał w rękach, kiedy jego własni ludzie strzelili mu w plecy pod Gettysburgiem – dwa jednotaktowe Colty Dagoon. Te kapiszonowe rewolwery stały się relikdami – przeładowują się same, kiedy włożyć je na jedną akcję do kabury.

SPOSOBY PROWADZENIA GRY

Przeczytałeś **Podręcznik gracza** i przekartkowałeś tę książkę na tyle, żeby zorientować się, gdzie co w niej jest. Co teraz?

Jeśli jesteś w podobnej sytuacji co większość koleś, którzy spotkali się z taką grą po raz pierwszy, pewnie myślisz sobie, że nie do końca chwytasz zasady. To normalne. Gry fabularne są bardziej skomplikowane niż, powiedzmy, chińczyk, bo uwzględniają wiele różnych sytuacji. Jeśli nie miałeś z nimi do czynienia, wszystkie możliwości, które stają przed tobą w **Deadlands**, mogą wydawać się nieco przytłaczające.

Rozumiemy cię. A teraz spróbuj. Spróbuj mimo wszystko. Poprowadź grę i pokręć wszystko. Pomyśl wszelkie zasady. I nie przejmuj się tym ani trochę. Po prostu skup się na tym, żeby stworzyć ciekawą przygodę. Zasady przyswoisz sobie po drodze, szczególnie, kiedy już niektórzy członkowie twojej posse przeczytają **Podręcznik gracza**. Jeśli nie udaje ci się rozgryźć zasad podczas gry, nie zwalniasz zbytnio akcji, próbując tego mimo wszystko dokonać.

Kiedy już rozegrałeś całą sesję, wróć do książki i przeczytaj to, co nie do końca zrozumiałeś za pierwszym razem. W końcu złapiesz o co chodzi. Na razie upewnij się, że wszyscy dobrze się bawią, podczas gdy grasz – i ty, Szeryfie – uczycie się zasad.

SPAGHETTI WESTERN

Porozmawiajmy trochę o nastroju. Jak powinna w ogóle „wyglądać” taka gra? **Deadlands** to w równym stopniu western co horror. Tak naprawdę, to Dziwny Zachód przypomina „spaghetti western”, zwany tak od słynnych włoskich filmów z lat sześćdziesiątych. Poszukaj w najbliższej wypożyczalni wideo – prawie w każdej mają ich całkiem niezły wybór. Oglądnij kilka z nich, szczególnie te, w których gra Clint Eastwood, a zrozumiesz westernową część klimatu gry.

Oczywiście czasami zdarza się też trochę akcji w stylu Johna Forda i Johna Wayne’a, a może nawet jest trochę z „Mavericka” czy „Bardzo Dzikiego Zachodu”, ale kiedy jeden z twoich bohaterów patrzy prosto w oczy ponurego rewolwerowca w samo południe na środku ulicy, każdy powinien słyszeć w głowie temat muzyczny z „Dobrego, złego i brzydkiego”.



HORROR

Mamy więc spaghetti western. Ale co z horrorem? Jak wywołać dreszczyk lęku u swoich nadmiernie wykształconych kolegów, którzy obejrzeliby wszystkie możliwe horrory po trzy razy, a być może w prawdziwym życiu przeszli coś jeszcze gorszego?

Damy ci kilka rad. Po pierwsze, zacznij od kontrastu. Rozpocznij przygodę od jasnych światła, dobrej zabawy w saloonie, szybkiej i lekkiej przygodowej akcji. Podkreśl westernową stronę gry. Utrzymaj niezbyt szybkie tempo, pozwól każdemu poczuwać się trochę w swoją postać i wrzucić nawet kilka akcentów z kiepskich westernów, żeby rozluźnić nastrój.

W miarę, jak mija wieczór, powoli wsączaj do scen napięcie. Zaznacz, że zbliża się burza. Być może teraz właśnie przedstawisz przeciwników, albo niech posse znajdzie krwawe żniwo, które pozostawił po sobie tajemniczy potwór.

Buduj napięcie powoli, niech uczucie lęku narasta. To dobra chwila, żeby nieco przyćmić światła. Jakaś dobra muzyka w tle też nie zaszkodzi. Spróbuj naszego CD **Deadlands: Weird West Wailin'**, albo ścieżki dźwiękowej z ulubionego horroru.

Kiedy jesteś już gotów na wielką scenę kulminacyjną, wal w graczy wszystkim co

masz. Przygaś światła albo nawet spróbuj zapalić świece (ale nie podpal przy okazji domu!). Włącz w odpowiedniej chwili dramatyczną, pełną napięcia muzykę – zdziwisz się, jak bardzo potrafi to przyspieszyć tętno graczy. Staraj się też mówić szybko. Daj graczom odczuć zawrotne tempo wydarzeń, kiedy nie mają czasu wszystkiego przemyśleć. Zombi wyłamuje właśnie drzwi? Policz szybko do pięciu. Ci, którzy zareagują, dostają akcję, pozostali mogą najwyżej poprawić kapelusz. Rzucaj kostkami i rozdzielaj obrażenia szybko, błyskawicznie przechodząc od jednej osoby do drugiej. Nie pozwól, żeby szczegółowe zasady walki zaczęły spowalniać tempo podczas finałowej sceny. Pomyśl o grze jak o teleturnieju, gdzie każdy ma swoją „turę”. Odliczając Karty Akcji, licz do pięciu; niech gracze, którzy przegapią swoją kartę, albo wahają się, zastanawiając, co zrobić, tracą swoje akcje. To ty jesteś Szeryfem – nikt nie powiedział, że musisz grać zgodnie z zasadami przez cały czas. Nie okazuj litości, a twoja posse zacznie biegać dookoła równie gorączkowo, jak powinny to robić ich postaci.

UTRZYMYWANIE STRACHU

Ta środkowa część, o której wspomnieliśmy już wcześniej, w której zaczynasz budować narastający nastrój grozy, jest zazwyczaj dla początkujących Szeryfów najtrudniejsza. Oto kilka rad, jak sprawić, żeby te straszne sceny, które poprzedzają kulminację, były naprawdę straszne.

Najpierw jednak słówko ostrzeżenia dotyczące graczy, Szeryfie. Nie daj się zgasić, jeśli próbujesz trafić ich bohaterów w jakiś czuły punkt, a oni właśnie śmieją się z czegoś tak bardzo, że puszczają nosem bąbelki z coli. To *dobrze*. Pamiętaj, że jesteście tu wszyscy, żeby się dobrze bawić, a jeśli któryś z graczy rzuca tekst, od którego pozostali pękają ze śmiechu – warto zawiesić nastrój na kilka minut. Tak naprawdę odrobina humoru może nawet zwiększyć grozę sceny, ponieważ dostarcza ostrego kontrastu.

KREW I GORE

Wielu początkujących Szeryfów kusi używanie dużej ilości krwi i flaków, żeby podkreślić atmosferę grozy. Na to też jest miejsce i sami od czasu do czasu się do tego uciekamy. Jednak ogólnie rzecz biorąc, zorientujesz się szybko, że obrazowe opisy parujących wnętrzności nie są nawet w połowie tak przerażające jak te, w których gracze sami domyślają się szczegółów.

Weźmy taką sytuację. Zeke otwiera drzwi do chatki trapera i znajduje jej mieszkanka żywcem obdartego ze skóry. Mógłbyś opisać tę krwistą scenę ze szczegółami. Albo mógłbyś po prostu stwierdzić, że Zeke z przerażeniem na twarzy zamyka oczy i zatrzaskuje drzwi. To drugie podejście pozwala posse wyobrazić sobie scenę oczyma duszy, na swój własny sposób. Każdy przecież wie, czego się tak naprawdę boi, i zazwyczaj wyobraża sobie ów przerażający widok w taki sposób, który wzbudza w nim największy strach.

Kiedy już przechodzisz do szczegółów (na przykład wtedy, gdy trzeba przeszukać ciało, chcąc odnaleźć ślady), wtedy pora na nieco więcej krwi. Opisz stos zdartej, luźno zwiniętej skóry, leżący obok ciała, ciemne włosy oblepiające miejsce po skalpie i barwę żółci wypływającej spod łóżka wraz z gęstą czerwoną krwią. W ten sposób powoli dochodzisz do najbardziej obrzydliwych szczegółów, budując wystarczające napięcie i grozę.

DIABEK TKWI

W SZCZEGÓŁACH

Nigdy nie przyklejaj „etykietek” potworom. Zamiast tego opisuj je.

Co brzmi bardziej strasznie: „Podkrada się do was kalifornijski wąż morski”, czy „Z wody wyłania się ciemnozielony kształt. Wygląda trochę jak olbrzymi wąż, ale jego głowa przypomina łeb jaszczurki. Jego paszcza pełna jest ostrych jak brzytwy zębów, i ma długość co najmniej 20 jardów!”.

IZOLACJA

Posse, która utknęła w odciętym od świata szaleście wysoko w Górach Skalistych, robi się dużo bardziej strachliwa niż ta sama posse w sercu Dodge City. Izolacja to wypróbowana i skuteczna metoda, pozwalająca

sprawić, by twoi gracze naprawdę poczuli, że poluje na nich coś niewyobrażalnie złego (zazwyczaj tak zresztą jest w rzeczywistości).

Ale co zrobić, jeśli przygoda ma miejsce w gęsto zaludnionej okolicy? Izolacja przybiera wiele postaci, Szeryfie. Pamiętaj, że większość ludzi nigdy nawet nie słyszała o Pomście i nie wierzy w żadne potwory. Jeśli bohaterowie pójdą do miejscowego przedstawiciela prawa i powiedzą mu, że na wzgórzu cmentarnym martwi wstają z grobu, najprawdopodobniej skończą w areszcie za zakłócanie porządku.

Możesz też odizolować bohaterów od ich najbliższych towarzyszy – czyli reszty posse. Za każdym razem, kiedy któraś z postaci odchodzi gdzieś na własną rękę, wyjdź z graczem na chwilkę do drugiego pokoju. Oprócz tego, że jego los staje się dla reszty drużyny tajemnicą, on również będzie się czuł odizolowany. Dla gracza nie ma nic bardziej więcej grozą niż chwila, kiedy Szeryf mówi „Wyjdź ze mną na chwilę...”.

Izolacja, poza tym, że jest dobrym narzędziem budzenia grozy, oznacza również, że twoi bohaterowie będą musieli walczyć ze wszystkimi przeciwnikami na własną rękę – a o to właśnie ci chodzi.

Co się jednak stanie, jeśli stróż prawa zobaczy prawdę na własne oczy? Wtedy właśnie prawo powinno poprosić posse o wsparcie. Pewnie to i tak oni wywołali wilka z lasu. Jeśli stróż prawa postawią bohaterów na linii ognia, łatwiej im będzie zdać sobie sprawę z powagi sytuacji.

Aha, i nie zapominaj, że bohaterowie prosząc bez przerwy kogoś o pomoc, mogą w ten sposób sami podnieść Poziom Strachu, działając na rękę siłom zła. Spróbuj im to dać w jakiś sposób do zrozumienia, a potem niech posmakują wyższego Poziomu Strachu, kiedy wrócą na miejsce, żeby dokończyć sprawę.

PARANOJA

Jeszcze jedna uwaga na sam koniec, Szeryfie. Nigdy nie zaszkodzi zaszczyć w drużynie uczucia paranoi. Pisz karteczki, wyprowadzaj graczy z pokoju na osobne epizody i każ im na osobności mówić ci rzeczy, o których wiedzą tylko ich postaci. Nie pozwól graczowi powiedzieć, że kradnie mapę do skarbu innemu bohaterowi, w obecności gracza, którego postać chce okraść. Niech zamiast tego wyśle ci karteczkę albo wyjdzie z tobą na chwilę. Pamiętaj, że lęk przed

PROWADZENIE

33

nieznanym jest najsilniejszy, i nawet kiedy drużyna zaczyna podejrzewać, że wśród nich jest złodziej, powstające w ten sposób uczucie braku zaufania i czujności wzmacnia ogólne wrażenie strachu i paranoi.

Jeśli masz w posse wygrzebańca, paranoja nie powinna ustawać ani na chwilę. Jeśli bohaterowie znajdą kogoś martwego, nigdy nie mogą być pewni, czy to robota tego potwora, którego tropią, czy tego, obok którego zasypiają każdej nocy. Niech się nad tym zawsze zastanawiają. I wciąż wyprowadzaj gracza wcielającego się w wygrzebańca, żeby utrzymać pozostałych w napięciu. Powiedz mu chociażby: „Śniadanie dzisiaj naprawdę ci smakowało, Zeke. Po prostu chciałem, żebyś to wiedział”. Niech potem spróbuje powiedzieć reszcie posse, że to właśnie była jego „prywatna” wiadomość, i patrzy jak robią się podejrzliwi, kiedy jednego z nich znajdą martwego.

MUZYKA, MAESTRO!

Podkreślaliśmy to już dwa razy, ale warto powtórzyć raz jeszcze. Dobre tło muzyczne potrafi naprawdę wiele zmienić – dlatego właśnie zrobiliśmy ścieżkę dźwiękową specjalnie do gier grozy. Mamy nadzieję, że jej użyjesz, ale przyda ci się szerszy wybór muzyki, żeby naprawdę podkreślić różne nastroje, które spróbujesz stworzyć podczas całego wieczoru rozgrywki. Na początku sesji, kiedy każdy próbuje zachowywać się jak Clint Eastwood, spróbuj ścieżek dźwiękowych z klasycznych westernów. Kiedy posse po raz pierwszy natknie się na ofiarę któregoś z twoich łotrów, zmień muzykę na niepokojącą. Jeśli wdadzą się w walkę z bandytami albo innymi „zwykłymi” wrednymi typami, puść coś ekscytującego i heroicznego, na przykład temat z „Indiany Jonesa”. Podczas końcowej sceny postaw natomiast na coś naprawdę dramatycznego i pełnego napięcia, takiego jak „Noc na Łysej Górze” czy „Lot Walkirii”.

W filmach i telewizji bezustannie wykorzystuje się muzykę, żeby manipulować naszymi emocjami. Spróbuj tego samego w swojej grze. Efekty przejdą twoje najśmielsze oczekiwania.





ROZDZIAŁ TRZECI: MISTYKA

Świat Dziwnego Zachodu pełen jest mistyki. Szaleni naukowcy latają w napędzanych upiorytem ornitopterach. Kanciarze przyduszają dzięki mistycznej energii. Nie do końca umarli wypełzają z grobów, walcząc desperacko o władzę nad własnym ciałem ze złymi duchami.

Opowiedzieliśmy graczom wszystko, co powinni wiedzieć o niesamowitościach wypełniających amerykański Zachód. Teraz kolej na ciebie, Szeryfie. Najwyższy czas, abyś nauczył się, jak wywalić postaci graczy flakami na wierzch, jeśli zaczną kombinować z mistyką i coś schrzanią.

W tym rozdziale rozprawimy się z tajemniczą przeszłością, sprzężeniem zwrotnym kanciarzy, demenią szalonych naukowców i awariami tworzonych przez nich urządzeń, a także niebezpieczeństwami związanym z byciem wygrzebanym.

Dostaniesz również informacje o pewnych stuprocentowo magicznych przedmiotach (tu określamy je mianem relikwów, amigo). Dowiesz się o nadzwyczajnej mocy wszystkiego – od odznaki Wyatta Earpa poczynawszy, a na brakującym pistolecie Hickocka skończywszy – no i o cenie, jaką bohater musi zapłacić, by posługiwać się takimi relikwami.

TAJEMNICZA PRZESZŁOŚĆ

Wielu ludzi zetknęło się w życiu z rozmaitymi mistycznymi wydarzeniami. Niektórzy nawet o tym nie wiedzą... w każdym razie jeszcze nie.

Gdy gracz wyciągnie jokera podczas tworzenia postaci, pociągnij kartę z własnej Talii Akcji. Określi ona „tajemniczą przeszłość” bohatera. Jeśli gracz wyciągnie dwa jokery, ma dwie odrębne tajemnicze przeszłości.

Porównaj wyciągniętą kartę z podaną dalej tabelą, a dowiesz się, co tak naprawdę zdarzyło się w życiu naszego hombre.

Możesz, rzecz jasna, zastąpić tabelę własnymi pomysłami, jeśli wymyśliłeś coś specjalnego dla tworzonej właśnie postaci. Im lepiej pasuje to do jej historii, tym lepsza będzie zabawa. Pamiętaj jednak, żeby omówić wszystko z graczem. Nie masz chyba ochoty zepsuć mu zabawy, dając jego postaci mistyczną przeszłość, której nie zaakceptuje.

DWÓTKA: KŁĄTWA

Nad postacią ciąży jakieś przekleństwo. Kiedy przyjrzyś się przeszłości postaci – zwłaszcza osobom, którym kiedyś być może wyrządziła krzywdę – pomoże ci wymyślić, dlaczego i kiedy została przeklęta.

Postać posiada zawadę *pech* do czasu, gdy pozna przyczynę kławy. Jeśli postać nabędzie *pecha* również w jakiś inny sposób, kława okaże się podwójnie fatalna.

TRÓTKA: PRZYSIEGŁY 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 prześladowa postać, zależy całkowicie od ciebie.

Zastanów się dobrze, jak potężny ma być nieprzyjaciel – z równym powodzeniem może stanowić poważne zagrożenie, jak być zaledwie drobnym uprzykrzeniem.

CZWÓRKA: SOBOWTÓR

Postać wygląda tak samo jak jakaś inna, znana osoba. Czerwony kolor oznacza, że jest to ktoś powszechnie uważany za „dobrego”, w każdym razie albo w Unii, albo

w Konfederacji, a może i tu, i tu. Karta czarna oznacza, że postać przypomina ściganego przestępcę, rewolwerowca albo kogoś innego, cieszącego się „złą” sławą.

PIĄTKA: KREWNIĄK

Członek rodziny postaci albo jej bliski towarzysz wpłataje się co jakiś czas w różne przygody. Choć ze wszystkich sił stara się pomagać bohaterowi, nie jest w stanie wystarczająco zadbać o siebie, zazwyczaj raczej więcej 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. Znakomitymi wpadającymi w kłopoty krewniakami są mali braciszkanie lub siostrzyczki, nieznani wcześniej ojcowie albo sprawiający wieczne problemy kuzyni o tym samym nazwisku.

SZÓSTKA: SZÓSTY

ZMYŚL

Postać posiada niezwykły, 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.

Szczęście nie ma tu nic do rzeczy, nie przejmuj się więc, że bohater nie może wykorzystać Sztonów Losu dla podwyższenia wyniku. Jeśli próba się powiedzie, bohater dowie się czegoś i będzie mógł odpowiednio zareagować.

SIÓDEMKA: DZIURY

W PAMIĘCI

Bohater ma „dziurawą” przeszłość. Niezbyt dobrze pamięta pewne okresy swego życia. Być może nawet nie zdaje sobie z tego sprawy.

Wydarzenia, w których bohater brał wtedy udział, zależą wyłącznie od ciebie i wymagań gry. Postać może, oczywiście, od czasu do czasu doświadczać przeblasków na temat swej tajemnej przeszłości. Te wizje nabrają zapewne sensu, na razie jednak głównie konfundują bohatera, chyba że uda mu się wreszcie rozwiązać zagadkę.



Przodkowie postaci zawarli w odległej przeszłości (przed Wielką Wojną Duchów) pakt z manitou i uzyskali moc, które wciąż płoną w żyłach członków rodziny.

Postać posiada moc wygrzebania na poziomie 1 i nie może jej podnieść, chyba że naprawdę zostanie kiedyś wygrzebanym.

Od ciebie zależy, jaką konkretnie mocą obdarujesz bohatera. Możesz związać te zdolności z osobowością postaci albo zdać się na los, jako że moc została ustalona przez odległego przodka, który mógł być od niej całkiem inny.

DZIEWIĄTKA: PRZYSŁUGA

Ktoś jest winien bohaterowi przysługę. Być może ojciec bohatera ocalił wiele lat temu miejskiego szeryfa, a może to jakiś osławiony bandzior okaże się jego ojcem. Niezależnie od okoliczności, zadłużony statysta może od czasu do czasu wybawić bohatera z wielkich tarapatów.

DZIESIĄTKA: NIENAWIŚĆ

MIKOŚĆ 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.

Czerwona karta: Zwierzęta po prostu uwielbiają postać i nigdy jej nie zaatakują, chyba że zostaną w jakiś sposób sprowokowane. Postać dostaje +2 do wszelkich testów *tresury*, *powożenia* i *jeździectwa*. Jeśli bohater jeździ konno, jego koń, który wszakże spędził z nim dłuższy czas, powinien być szczególnie inteligentny i świetnie wytresowany. Taką postać może też posiadać szczególnie ulubieńca, np. niedźwiedzia lub psa. Wszystko zależy od ciebie, Szeryfie. Statystyki kilku podstawowych zwierzątek znajdziesz w rozdziale czwartym.

Czarna karta: Zwierzęta nienawidzą bohatera. Psy warczą na jego widok, a czasem nawet próbują gryźć. Konie nawiąują się i wierzgają, gdy tylko przydarzy mu się niefart w teście *jeździectwa*.

Postać ma -2 do wszelkich testów *tresury*, *powożenia* i *jeździectwa*.

WALET: SPADEK

Bohater coś odziedziczył: stare domostwo, tysiąc dolarów, a może dług. Jest to rzecz jasna doskonały punkt wyjścia dla przygody.

Żeby było zabawniej, każ posłańcom uganiać się przez jakiś czas za bohaterem, żeby go zaniepokoić. Nie będzie miał pojęcia, dlaczego za nim jeżdżą, ani czy mają dla niego dobrą czy złą wiadomość, dopóki go nie złapią.

Czerwona karta: Spadek jest niewątpliwie korzystny. Czy będą to pieniądze, relikwiot odziedziczony po dawno nie widzianym wujku, czy też syn, o którym bohater nie miał pojęcia, zależy od Szeryfa.

Czarna karta: Spadek oznacza kłopoty, np. ranczo na terenach, o które walczą potentaci kolejowi czy kufer dziadunia z obciążonym klątwą lub nawiedzonym relikwiotem.

DAMA: NAWIEDZENIE

Bohatera nawiedza duch jakiegoś rodzaju. Choć nikt poza postacią nie widzi go ani nie słyszy, duch zawsze czai się gdzieś w pobliżu. 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 bohater zabił.

Czerwona karta: Duch jest dobrotliwy.

Raz na sesję ostrzega bohatera przed niebezpieczeństwem albo dostarcza mu pożytecznych informacji związanych z przygodą lub całością kampanii. Zjawy nie powinna być zbyt potężna ani wszechwiedząca, może jednak być zdecydowanie 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 (a także zawsze gdy bohater wyciągnie czarnego



jokera w walce) upiór pojawia się i usiłuje oszukać lub przerazić bohatera albo rozproszyć jego uwagę za pomocą iluzji itp.

KRÓL: RELIKT/PRZEKŁĘTY

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.

Czerwona karta: Należący do bohatera przedmiot jest cennym lub mistycznym reliktem – być może jest to broń jakiegoś słynnego rewolwerowca albo szkic projektu autorstwa wielkiego szalonego naukowca.

Czarna karta: Przedmiot jest przeklęty albo sprowadza kłopoty. Być może rewolwer bohatera służył niegdyś jakiemuś ohydnemu mordercy, albo jego kieszonkowy zegarek został „odmieniony” przez szalonego naukowca. Efekty powodowane przez klątwę zależą od charakteru artefaktu (i od tego, jak bardzo chcesz wkurzyć gracza). 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: DAR

Narodzinom bohatera towarzyszyły niesamowite okoliczności, lub przyszedł na świat w jakimś wielkim święcie. Taka postać posiada niezwykle zdolności – daj graczowi do przeczytania podrozdział poświęcony **Darom**, żeby mógł wybrać, co mu najbardziej odpowiada.

JOKER: WGRZEBANIEC

To jest dopiero zabawa, Szeryfie! Bohater jest martwy i nawet o tym nie wie. Być może oberwał w bebechy kilka tygodni temu i pozostawiono go drapieżnikom. Sądzi teraz, że to miejscowy konował jakimś cudem poskładał go do kupy (ów konował zapewne uważa tak samo), ale tak naprawdę nasz bohater jest już dawno po Tamtej Stronie.

Wymyśl jakieś zdarzenie z przeszłości bohatera, gdy uznano go za sztywniaka, ale jakimś cudem przeżył. Wypadek powinien mieć miejsce stosunkowo niedawno – to tłumaczy, dlaczego umarłak jeszcze nie domyślił się prawdy.

Czerwona karta: Bohater posiada całkowitą dominację.

Czarna karta: Bohater zaczyna z jednym tylko punktem przewagi w dominacji. Niewykluczone, że zdarzało mu się już

tracić kontrolę na rzecz manitou i popełnić wtedy obrzydliwe czyny. Jest również wysoce prawdopodobne, że jego śladem podąża już grupa Agentów lub Rangerów. A ci zazwyczaj nie bawią się w zadawanie pytań.

DARY

Czołem, amigo. Skoro czytasz ten rozdział, Szeryf powiedział ci, że tajemnicza przeszłość twojej postaci to jakiś dar – wrodzona, nadprzyrodzona zdolność. A skoro już zaglądasz do tego, co zazwyczaj przeznaczone jest tylko dla oczu Szeryfa, pozwolimy ci przeczytać o wszystkich darach i wybrać ten, który najlepiej pasuje do twojego bohatera.

Aby posługiwać się darem, trzeba wydawać Sztony Losu. Jeśli jakiś hombre nie ma sztonów do wydania, nie może użyć daru. Opisy wyjaśniają, co konkretnie dany szton umożliwia bohaterowi. Możesz użyć różnych sztonów za jednym razem, jeśli poniesie cię fantazja.

Wiele omówionych tu darów wiąże się z konkretnymi świętami, a posiadanie zdolności związanej z katolickim świętem jest raczej bezsensowne w przypadku Apacza, będziesz więc musiał wybierać: albo zrezygnujesz z daru, albo wygrzebiez w mitologii ludu twojego bohatera święto, które zapewni postaci tę samą moc.

Jeśli zaś ty, Szeryfie, jesteś wyjątkowo hojny, możesz pozwolić bohaterowi kupić któryś z darów w czasie tworzenia postaci. Jeżeli taka jest twoja decyzja, sugerujemy, by każda zdolność kosztowała co najmniej 5 punktów i żeby można było kupić tylko jeden dar. W końcu nikt nie rodzi się w Święta i Zaduszki jednocześnie, nie?

BĘKART

Bohater jest bękartem. Nie zwykłym, nieżnośnym dzieciakiem – przyszedł na świat z nieprawego łoża.

Mówi się, że dzieci ze związków pozamałżeńskich widzą to co niewidoczne. Wygląda na to, że jest w tym ziarno prawdy, w każdym razie w przypadku tego bohatera.

Biały: Bohater potrafi znaleźć poszukiwany przedmiot nieożywiony znajdujący się w odległości do 10 jardów.

Czerwony: Bohater jest w stanie dostrzec coś lub kogoś, kto ukrywa się przed nim lub przed innymi, nie używając do

MISTYKA

39

tego magii (np. skradając się). Efekt trwa pięć minut.

Niebieski: Postać widzi istoty „niewidzialne” albo takie, które w nadprzyrodzony sposób wtapiają się w otoczenie. Efekt trwa dziesięć minut.

Legenda: Ten szton działa tak samo jak niebieski, ale jego efekt trwa cały dzień.

W CZEPKU URODZONY

Twoja postać urodziła się „w czepku” – liliowym fragmencie maminych wnętrzności – owiniętym wokół głowy. Dawno temu ludzie uważali, że daje to dziecku dar przewidywania przyszłości.

Biały: Twojej postaci nie da się zaskoczyć, jeśli tylko posiada przynajmniej jeden biały szton. Jeśli kiedykolwiek nie powiedzie ci się test zaskoczenia, po prostu zwróć ten szton do puli i wyszczerz się jak szop. Test powiódł się, nawet jeśli przydarzył się niefart.

Czerwony, niebieski, legenda: Można użyć tylko jednego sztonu w danym kolorze w ciągu jednej sesji. Gdy tak się stanie, Szeryf opisze ci wizję lub sen, w którym zawarty będzie tajemniczy klucz, mogący pomóc bohaterowi w przeżyciu najbliższej przygody. Wyraźność i sensowność wizji zależy od typu wydanego sztonu.

URODZONY W WIGILIĘ

WSZYSTKICH ŚWIĘTYCH

Mówi się, że Niefart, Król Halloween, kocha urodzonych w dzień oszukaństw i obdarza ich naturalną zdolnością rozumienia rzeczy nadnaturalnych.

Twój bohater ma wrodzone „pojęcie” o sprawach mistycznych lub paranormalnych.

Uwaga: działanie sztonów niebieskich i legend odnosi się w przypadku tego daru jedynie do posiadających przewagę *mistyczna przeszłość* szalonych naukowców i kanciarzy.

Biały: Bohater wyczuwa magię lub mistyczną energię z odległości 50 jardów.

Czerwony: Bohater wyczuwa magię jak wyżej, ale zyskuje również pojęcie o jej celu lub zamiarach.

Niebieski: Gdy twój kanciarz lub szalony naukowiec ciągnie karty, aby kantować albo wyprodukować gadżet, możesz odrzucić dowolną kartę i pociągnąć następną. Możesz użyć w tym celu kilku sztonów, ale nie możesz odrzucić czarnego jokera.

Legenda: Twój bohater dostał najwyższą rękę – królewskiego pokera. Rozluźnij się i oglądaj fajerwerki, amigo. Zasłużyłeś na to.

URODZONY W BOŻE

NARODZENIE

Dziecko urodzone w Boże Narodzenie posiada szczególną odporność na działania złych duchów.

Jeśli twoja postać weźmie ten dar i ma do tego przewagę *mistyczna przeszłość* (może być jedynie świątobliwym lub szamanem), będzie oddziaływała na paskudne moce kantów, dziwacznych gadżetów i czarnej magii.

Twój bohater może posłużyć się tym darem, nawet jeśli nie ma pojęcia, że rzucano na niego zły czar, nie może go jednak wykorzystać przeciwko posługującemu się magią przeciwnikowi, który nie atakuje go bezpośrednio. Jeśli twoja dziewczyna buffalo dostrzeże kanciarza kantującego samego siebie lub kogoś innego oprócz niej, nic na to nie poradzi.

Biały: Użyty przeciwko magii zadającej obrażenia biały szton dodaje 1 punkt Osłony, w przypadku odpierania efektów czaru daje zaś +4 do wyniku testu.

Czerwony: Jak wyżej, z tym że daje 2 punkty osłony i +4 do testu odparcia czaru (jeśli takowy ma miejsce). Czerwonego sztonu nie można łączyć z białym.

Niebieski: Niebieski szton jest swoistą odpowiedzią na złą magię. Potraktowani nim kanciarze muszą wykonać test według Tabeli sprzężeń zwrotnych, szaleni naukowcy test awarii, a kultysty dostają od swoich mrocznych panów lanie za

niekompetencję. Jeśli zaklęcie jest wynikiem szczególnej zdolności jakiegoś stworzenia, nie posiadającej efektów ubocznych, zwyczajnie nie zadziała na bohatera.

Legenda: Gdy jakieś paskudne zaklęcie lub moc bierze na cel w twojego bohatera, wydaj szton-legendę, aby uodpornić go na wszelkie nadprzyrodzone moce nieczystej istoty, która zawzięła się na postać aż do końca sceny. Wampir, na przykład, nie będzie w stanie zauroczyć bohatera, zdoła jednak zatopić mu kły w szyi, jako że gryzienie nie jest zdolnością nadnaturalną.

URODZONY POD

SKRWAWIONYM KSIĘŻYCEM

Nad twą kołyską wszedł księżyc w barwie krwi. Wilki wyły. Rysie zawodziły. W noc twych narodzin natura łaknęła krwi.

Część osobowości bohatera jest dzika i nieujarzmiona. Nie potrafi posłużyć się narzędziem bardziej skomplikowanym niż rewolwer i musi wziąć zawadę dwie lewe ręce, ale za to zwierzęta uważają go za samą Matkę Naturę.

Wszystkie opisane poniżej efekty odnoszą się do jednego większego zwierzęcia (np. wilka lub niedźwiedzia), pół tuzina lub mniej drobniejszej zwierzyny (np. bobrów) albo stada liczącego około tuzina najdrobniejszych stworzeń (np. szczurów). Ten dar nie działa na stwory powstałe w wyniku Pomsty (szakalopy, węże morskie i tym podobne), nie obiecuj więc sobie zbyt wiele.

Biały: Masz pewne pojęcie, co czuje lub myśli zwierzę znajdujące się w odległości 10 stóp.

Czerwony: Użycie czerwonego sztonu uspokaja niewielkie stworzenia. Zwierzęta nie zaatakują nie sprowokowane, chyba że poczują wyraźne zagrożenie (np. że posse skrzywdzi ich młode). Poruszaj się ostrożnie, ponieważ rozzłoszczenie zwierzęcia neguje działanie sztonu. I pamiętaj, że szczęśliwe wilki też zjadają ludzi.

Niebieski: Zwierzę staje się na jakiś czas twoim towarzyszem, pozostaje u twego boku i walczy w twojej obronie aż do końca sceny.

Legenda: Dzikie zwierzę staje się wiernym towarzyszem bohatera i nie opuści go

aż do śmierci. Jest absolutnie wierne i nie zaatakuję jego przyjaciół, jeśli nie będą stanowić zagrożenia. Mimo że zwierzak wciąż pozostaje dzikim dzieckiem natury, rozumie i wykonuje polecenia bohatera, jakby był tresowany.

PORÓD POŚLADKOW

Dziecko urodzone w ten sposób posiada ponoć niezwykłą zdolność leczenia naciągnięć, postrzałów i tym podobnych dolegliwości.

Twój bohater ma dar uzdrawiania. Może próbować leczyć poważne i śmiertelne rany, nawet jeśli posiada jedynie *medycynę ogólną*. Nie potrzebuje do tego żadnych sztonów – to wrodzony talent.

Posłużenie się wypisanymi poniżej zdolnościami wymaga natomiast wydania sztona i dotknięcia pacjenta.

Biały: Mając całą minutę i trochę podstawowych narzędzi, uzdrowiciel może całkowicie wyleczyć jedną lekką ranę za jednego sztona. Pamiętaj, że działa to jedynie w odniesieniu do lekkich ran!

Czerwony: Leczenie ran w czasie krótszym niż godzina od chwili ich otrzymania zazwyczaj pozwala konowałowi usunąć jeden poziom obrażeń w danym miejscu. Jeśli twojemu bohaterowi wyjdzie test *medycyny*, uleczy dwa poziomy ran.

Niebieski: Twój bohater doskonale leczy bliźnich, a lecząc samego siebie, dokonuje cudów. Mając dziesięć minut, domowej roboty maść albo jakieś zioła, uzdrowiciel może wydać niebieskiego sztona, by całkowicie wyleczyć jedną ze swoich ran.

Legenda: Jeśli uzdrowiciel położy dłoń na ciele kogoś, kto został zabity w ciągu ostatniej minuty, zdoła przywrócić go do życia. Ciało musi być, rzecz jasna, w odpowiednio dobrym stanie.

KOCIA KOLYSKA

Słyszałeś pewnie opowieści starych bab o kotach, zakradających się do dziecięcych kołysek i kradnących oddech? To prawda, niektóre tak robią. Ale jeśli dziecko ma szczęście, otrzyma od kota coś w zamian.

Kot ukradł oddech twojego bohatera zaraz po jego urodzeniu. Rzecz jasna, nie był to zwyczajny kot i pozostawił część swojej istoty w twoim bohaterze. Jeśli wybierasz tę przewagę, zmniejsz Dech twojej

postaci o 4 (minimum 4), a zyskasz poniższe umiejętności:

Biały: Upadając, twój bohater zawsze ląduje na nogach, otrząsa się i może iść dalej. Może bezpiecznie spaść z wysokości do 10 jardów i nic mu się nie stanie.

Czerwony: Widzisz w ciemności, pod warunkiem, że nie jest ona absolutna (wystarczy światło gwiazd). Przez dziesięć minut wzrok twojego hombra osiąga zwyczajną ostrość widzenia – jak w świetle słońca.

Niebieski: *Sprawność* twojej postaci wzrasta o dwa poziomy do końca sceny – testy wykonuj odpowiednio wyższymi kostkami i nie zapomnij powiększyć Tempa!

Legenda: Koty mają podobno dziewięć żywotów. Gdy twój bohater ma umrzeć, ten szton-legenda ratuje mu życie. Szerf musi wymyślić jakieś przedziwne okoliczności, by wyjaśnić, w jaki sposób Los bierze sprawy w swoje ręce i ratuje tyłek bohatera (na drodze śmiertelnego upadku może stanąć np. woda, kopa siana, zaspas śnieżna). Za każdym razem, gdy tak się stanie, zaznacz to krzyżykiem na samej górze karty postaci. Gdy dojdiesz do dziewięciu krzyżyków, utracisz tę zdolność na zawsze. Oszczędzaj swoje żywoty, kotku.

DZIECKO KRUKA

Gdy się rodziłeś, na parapecie przysiadł kruk. Nie powtarzał wprawdzie „nigdy już”, ale obdarzył cię zdolnością zaglądania w przeszłość.

Twój bohater posiada dar psychometrii. Gdy tylko dotknie czegoś, co nie jest żywe (włączając w to trupy i wygrzebańców), i skoncentruje się, otrzyma wizję przeszłych dziejów tego czegoś.

Wizja jest zazwyczaj pełna niezrozumiałych symboli i zagadek, nie oczekuj więc po niej wyjaśnienia za ciebie tajemnicy. Może ci jednak pomóc w odkryciu jakiegoś klucza.

Wizja dotyczy zawsze jakiegoś najbardziej dramatycznego momentu z przeszłości – do granic czasowych określanych

przez kolor sztonu (zobacz poniżej). Najbardziej dramatycznym wydarzeniem w dziejach kamienia może być na przykład upadek kropli deszczu, zakrwawiony łachman natomiast opowie znacznie ciekawszą historię.

Wczucie się w kogoś, kto właśnie wyjeżdża nogami do przodu, wcale nie jest miłe. Jeśli Dziecko Kruka posługuje się swoją zdolnością wobec trupa, krwi na zwłokach, narzędzia zbrodni albo innych przedmiotów związanych ze śmiercią, ma okazję posmakować, jak to jest, kiedy się umiera. Gdy tak się dzieje, bohater ryzykuje atak małego, tykającego narządu w głębi klatki piersiowej.

Bohater prowadzący takie dochodzenie musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli mu się uda, wszystko pójdzie gładko. Jeżeli nie, traci 3k6 Tchu, jego *Wigor* obniża się na stałe o jeden poziom, poza tym dostaje ataku serca. Powtórz test *Wigoru* na tym samym poziomie (9). Jeśli i ten się nie uda, za ostatnie dwie dychy może sobie kupić działkę na wzgórzu cementarnym, chyba że komuś wyjdzie Niewiarygodny (11) test *medycyny* w czasie 2k6 tur.

Rodzaj wydanego sztonu określa, jak daleką przeszłość możesz zobaczyć.

Biały: Jeden dzień.

Czerwony: Jeden rok.

Niebieski: Stulecia.

Legenda: Dowolnie dawno, a obraz jest wyjątkowo klarowny.

WIĘZ Z ZIEMIĄ

Siuksowie uważają, że człowiek posiadający więz z ziemią został naznaczony przez duchy natury, na strażnika świata przyrody. Ich dary są bezcenne, ale jeśli zostaną niewłaściwie wykorzystane, nie będzie litości.

Twój bohater posiada mistyczną więz z Matką Naturą. Rozumie dziką przyrodę i czasem może użyć jej tajemnic.

Żadnej z poniższych mocy nie można użyć w miastach ani innych siedzibach ludzkich, w czasie jazdy pociągiem, ani miejscach, w których technika góruje nad naturą.

Biały: Bohater może sobie dodać +4 do testów *wspinaczki*, *skradania*, *przetrwania* i *tropienia*. Szton można wykorzystać po wykonaniu testu, nawet jeśli wynik został już zmodyfikowany przez inne Sztony Losu.

Czerwony: Mając do dyspozycji 4 godziny i kilka akrów dzikiego terenu, twój bohater będzie w stanie znaleźć odpowiednie zioła i korzonki, aby przyrządzić leczniczą maść. Pozwoli mu to na wykonanie natychmiastowego testu zdrowienia wszystkich zranionych obszarów. Można wykonać tylko jeden taki test dziennie.

Niebieski: Twój bohater może całkowicie wtopić się w dziką naturę. Jeśli pozostanie bez ruchu i nie będzie wydawać żadnych dźwięków, stanie się niewidoczny dla każdego, kto nie posłuży się magią, by go wykryć. Ponadto przez godzinę od wydania sztonu bohater nie będzie pozostawiał śladów na naturalnych powierzchniach, nawet pokrytych błotem. Na powierzchniach sztucznych, takich jak ulica pokryta asfaltem, pojawią się normalne ślady.

Legenda: Bohater może wezwać duchy natury, aby powróciły na zalany strachem teren i oczyściły go chwilowo ze złych wpływów. Rośliny odżywają, ptaki powracają, a słońce (lub księżyc) świecą nieco jaśniej. Zrób test *Ducha*, a obniżysz Poziom Strachu do 0 na godzinę, plus godziną za każde przebicie. (Nie przejmuj się, jeśli nie wiesz, co to takie go Poziom Strachu – Szeryf wie!). Znosi to modyfikatory testów *jaj* i wszystkie szczególne moce, których siły ciemności nabierają, gdy otacza je strach.

SIÓDMY SYN/CÓRKA

Twojemu bohaterowi przeznaczone są wielkie czyny. Stanie się legendą Dziwnego Zachodu.

Twój hombre ma niezwykłą umiejętność kontrolowania wyroków Losu. Za każdym razem, gdy ktoś wydaje Szton Losu w jego obecności (zazwyczaj w zasięgu wzroku), możesz wydać swój szton, aby powstrzymać działanie tamtego. To kosztowna, ale cenna umiejętność, amigo.

Legenda: Jeśli twój bohater umrze, ale zostanie z niego wystarczająco wiele, automatycznie powraca jako wygrzebaniec.

WETERANI DZIWNEGO ZACHODU

MISTYKA

43

Oto wszystkie straszne rzeczy, które mogą przydarzyć się bohaterowi obdarzonemu przewagą weteran Dziwnego Zachodu (przestrzegaliśmy posse przed nimi w **Podręczniku gracza**). Możesz sam wymyślić smutne konsekwencje bycia weteranem albo pociągnąć kartę i skorzystać z poniższej listy.

DWÓTKA: JONASZ

Ten hombre natknął się na coś, co go całkiem zjonaszowało. Jego własne szczęście na tym nie ucierpiało, ale jego towarzysze raz po raz wpadają w pomniejsze tarapaty. Wszyscy pozostali członkowie posse mają zawadę *pech*.

TRÓJKĄ: ŚCIGANY

Weteran nie dokończył roboty. Coś szuka go i usiłuje sprzątnąć. Albo jeszcze gorzej.

CZWÓRKĄ: DŁUG

Agencja (czerwona karta) lub Texas Rangers (czarna karta) mają na bohatera haka, za odkrycie którego mógłby zadyndać.

Oczywiście wykorzystują swoją wiedzę, by zmuszać go do odwalania czarnej roboty. Odmowa oznacza problemy. Żaden z tych pracodawców nie zwykł grzecznie prosić, no i nie przyjmuje odpowiedzi odmownych.

PIĄTKĄ: UZALEŻNIENIE

Bohater pragnie zapomnieć o tym, co widział. Ma poważne kłopoty (*nałogowiec*) z alkoholem albo narkotykiem, takim jak opium lub pejotl.

SZÓSTKĄ: KOSZMARY

SENNE

Facet nie jest w stanie zapomnieć tego, co widział. Straszne sceny prześladują go w snach, powodując *koszmary*.

SIÓDEMKA: KALECTWO

Bohater nie może władać jedną z kończyn – albo w ogóle jej nie ma. Rzuć k6. 1 lub 2: jest *kulawy* (utyka); 3 lub 4: jest *kulawy* (kaleki); 5 lub 6: stracił tę rękę, w której nie trzyma rewolweru, i jest *jednorękim bandytą*.



ÓSEMKA: PASKUDNIE

UGRYZIONY

Jakieś obrzydlistwo, na które natknął się ten nieszczęśnik, zmieniło układ jego twarzy czy innej dobrze widocznej części ciała. Kiedy blizna jest widoczna, bohater okazuje się *brzydki jak nieszczęście*.

DZIEWIĄTKA:

SZALEŃSTWO

Umysł bohatera nie jest już taki jak dawniej... Daj mu chorobę umysłową według **Tabeli demencji** dla szalonych naukowców (str. 49, Szeryfie).

DZIESIĄTKA: PARANOJA

Ten mądrała widział rzeczy, których nie powinien oglądać. Lęka się ciemności, boi się opuścić obóz w celu załatwienia potrzeby fizjologicznej i tak dalej.

WALET: ZARAŻONY

Ostatni potwór, z jakim walczył, pozostawił nieścieralny znak. Facet ma jakąś dziwną ranę, która daje mu przewlekłą zawadę *choróbsko*.

DAMA: PSUW

Postać cierpi na ciężki przypadek gremlinów... Te paskudy popsują wszystko, czego dotknie, włącznie z bronią. Każde urządzenie mechaniczne, którym przyjdzie mu się posłużyć, ma niezawodność 19. Urządzenia, które już wcześniej miały tendencje do awarii, mają niezawodność obniżoną o -1. Jeśli bohater przez rok powstrzyma się od dotykania wszelkich mechanizmów, gremliny znudzą się i dadzą spokój.

KRÓL: NAZNACZONY

ŚMIERCIĄ

Jakieś inteligentne i niewiarygodnie złe wynaturzenie, które pokonał bohater, przekłęło go w chwili śmierci. Postać nie może wydawać żadnych Sztonów Losu, żeby zmniejszyć obrażenia czy choćby odzyskać Dech.

AS: PORZUCONY

Dawno temu ten samotny jeździec zrobił coś tak strasznego, żeby przeżyć spotkanie z nadnaturalnym wrogiem, że świat duchów odwrócił się od niego raz na zawsze. Nie ima się go żadna dobra magia duchowa, cuda ani przysługi. Kanty, dziwna nauka i czarna magia działają normalnie.

CZARNY JOKER: KŁATWA

Jeden z potworów z wypełnionej przeżeniem przeszłości bohatera przeklął jego duszę. Gracz ciągnie tylko jednego sztona na początku każdej sesji.

CZERWONY JOKER:

NIEŚMIERTELNY BOHATER

Fortuna wybrała tego faceta, by przez wieki całe toczył walkę z siłami ciemności. Jest jej wybrańcem, nie chce więc jego śmierci – w każdym razie do czasu, gdy wypełni swoje przeznaczenie.

Daj bohaterowi jeden punkt Hartu. Ponadto, ilekroć stanie w obliczu śmierci, **Niesamowity (11) test Ducha** pozwoli mu jakoś przeżyć. Często nie obejdzie się jednak bez straszliwych konsekwencji. Być może bliski przyjaciel lub ktoś ukochany przyjmie na siebie przeznaczoną dla naszego bohatera kulę. Fortuna to surowa pani.

MISTYCZNE NIEWYPĄKY

Wiele postaci zaludniających świat **Deadlands** potrafi igrac z przeraźliwymi mocami Krainy Wiecznych Łowów. W Ziemi Niczyjej **Podręcznika gracza** wyjaśniliśmy posse, jak odgrywać obdarzonych mocą bohaterów. Teraz nadszedł czas, by

przedstawić ci cenę, jaką niekiedy nieroztropni osobnicy płacą za swą moc.

Przyjrzyjmy im się w tej samej kolejności, w jakiej przedstawiliśmy ich graczom.

KANCJARZE

Kancjarze otwierają swą duszę na działanie manitou za każdym razem, gdy kantują. Kiedy zły duch pozostaje pod ich kontrolą, nie ma problemu – są bezpieczni. Zdarza się jednak, że ten demon sprowadza na swego niedoszłego pana cierpienie, a nawet szaleństwo.

Rzuć 1k20 wg **Tabeli sprzężeń zwrotnych** za każdym razem, gdy kanciarz wyciągnie czarnego jokera. Jeśli nie powiedziano inaczej, kant udaje się normalnie, chyba że kanciarz zemdleje lub umrze w wyniku sprzężenia zwrotnego.

ŚWIĄTOBLIWI

Gdy świątobliwy popełni jakiś grzech, musi wykonać test *Ducha*. Jeśli mu się nie uda, traci punkt z umiejętności *wiara*. Nie traci zdolności czynienia cudów, może się jednak zdarzyć, że przez jakiś czas nie będzie mógł o nie prosić.

Poziom trudności testu *Ducha* zależy od ciężaru gatunkowego grzechu. Pokazuje to **Tabela grzechów**.

GRZECHY

Grzech	PT	Przykład
Pomniejszy	5	Wzywanie imienia bożego nadaremno, odmowa pomocy potrzebującym.
Większy	9	Kradzież, uszkodzenie potrzebującym.
Śmiertelny	11	Cudzołóstwo, kradzież wartościowego przedmiotu, zabójstwo – z wyjątkiem obrony własnej.

MISTYKA

45

MUSISZ ZACHOWAĆ WIARĘ

Utracona wiara nie powraca sama z siebie. Zaginiona owca nie zabłąka się ot tak do domu, by na powrót dołączyć do stada. Potrzebna jest prawdziwa szczerść, pewien nakład pracy i mnóstwo modlitw.

Jeśli świątobliwy utraci całą *wiarę*, będzie musiał wydać 5 Punktów Nagrody, aby odzyskać jej pierwszy poziom. Odzyskiwanie kolejnych poziomów wymaga zwyczajnych nakładów. Jeśli utrata wiary nastąpiła w wyniku grzechu śmiertelnego, możesz posłać świętego męża na specjalną misję pokutną.

W szczególnych sytuacjach, gdy świątobliwy ma do wyboru grzech albo większe zło, musisz we własnym sumieniu zdecydować, czy naprawdę zgrzeszył.

SPRZĘŻENIA ZWROTNE

Wynik Rezultat

- | | |
|-------|--|
| 1-4 | Drenaż mózgu: Użyta przez manitou energia Krainy Wiecznych Łowów usmażyła część mózgu kanciarza. Kant nie udał się, a kanciarz musi wykonać Poważny (7) test <i>Ducha</i> albo jego umiejętność <i>kantowanie</i> spadnie o jeden poziom. |
| 5-8 | Sprzężenie Zwrotne: Manitou zbuntował się i przeładował kanciarza magią Krainy Wiecznych Łowów. Czarownik otrzymuje 3k6 obrażeń na korpus. |
| 9-12 | Drenaż ducha: Manitou usiłuje zyskać kontrolę. Kanciarz opiera się, ale traci w duchowej potyczce 3k6 Tch. Kant nie udaje się tylko jeśli kanciarz straci przytomność. |
| 13-16 | Szaleństwo: Manitou rozwalił zaklęcie i, co gorsza, sprowadził na kanciarza obłąd. Rzuć w Tabeli demencji dla szalonych naukowców (str. 49), żeby określić naturę szaleństwa. |
| 17-20 | Wypaczenie: Manitou przekreślił efekt zaklęcia. Niszczący kant uderzy w przyjaciół, ochronny obroni wroga albo wystawi kanciarza na większe niebezpieczeństwo itd. |

SZALENI NAUKOWCY

Zaraz po odkryciu upiorytu i jego zastosowań na Dziwnym Zachodzie zaroilo się od szalonych naukowców, gości, którzy potrafią budować niewiarygodne urządzenia. Jasne, zdarza się, że niesamowite gadzety pomylonych wynalazców zmiatają z powierzchni ziemi całe miasta.

AWARIE

Dziwaczne gadzety są niezwykle podatne na awarie. Szalonego naukowca łatwo rozpoznać po szkodliwych oparach i spektakularnych eksplozjach, które często wystawiają na niebezpieczeństwo życie profesora i wszystkich znajdujących się w pobliżu osób. Niezależnie od tych drobnych efektów ubocznych nauka musi jednak przeć naprzód, nierzadko kosztem nieprzewidywalnie tragicznych skutków.

Za każdym razem, gdy bohater wykonuje test umiejętności, aby posłużyć się jakimkolwiek dziwnym gadżetem, musi rzucić 1k20. Jeśli wynik będzie wyższy niż niezawodność gadżetu, ten ulega awarii.

Rzuc 2k6 i porównaj z poniższą tabelą, aby przekonać się, jak poważna jest ta awaria.

AWARIE

Wynik	2k6 Awaria
2-5	Poważna awaria
6-10	Drobna awaria
11-12	Katastrofa

OPISY AWARII

Poniższe opisy pomogą ci wyobrazić sobie jak dokładnie wygląda awaria gadżetu. Musisz oczywiście dopasować konkretny gadżet do odpowiedniej tabeli.

Jeśli żaden z opisów nie pasuje do twojego urządzenia, wymyśl samodzielnie jak je popsuć, nie zapomnij jednak o rzucie 2k6, by przekonać się o rozmiarach zniszczeń.

GADZETY MECHANICZNE

(BEZ RUCHOMYCH CZĘŚCI)

Kamizelki kuloodporne, stroje do nurkowania

Drobna awaria: Urządzenie psuje się, spada albo nie działa, dopóki nie naprawi się go za pomocą Ciężkiego (9) testu *majsterkowania*.

Poważna awaria: Urządzenie rozpada się na części i trzeba je składać na nowo. Wymaga to dłuższego czasu i z pewnością nie da się zrobić w czasie walki, chyba że jest ono niezwykle proste. Trzeba przy tym mieć nadzieję, że szalony naukowiec zdoła pozbierać wszystkie części. Jeśli to się nie uda, będzie musiał budować całe urządzenie od nowa.

Katastrofa: Urządzenie okazuje się niebezpieczne – może wypływa z niego jakaś trująca substancja albo unoszą się szkodliwe opary. Może żywica pokrywająca kamizelkę kuloodporną jest tak szkodliwa, że każdy, kto ją ubierze, choruje. Albo, jeśli w chwili katastrofy ktoś ma gadżet na sobie, urządzenie psuje się, a użytkownik zostaje uwięziony w środku lub zraniony. Cokolwiek by się nie stało, urządzenie ulega zniszczeniu i prawdopodobnie spowoduje jakieś okropności, zanim przejdzie na Niebiańskie Śmietnisko.

URZĄDZENIA NAPĘDZANE

PRACĄ MIĘŚNI LUB

MECHANICZNIE

Zegary, fotoaparaty, karabiny i pistolety Gatlinga, lotnie

Drobna awaria: Mechanizm urządzenia blokuje się i nie zadziała, dopóki użytkownik nie wykona Zwykłego (5) testu *majsterkowania*.

Poważna awaria: Urządzenie blokuje się, ale znacznie poważniej. Maszyny transportowe nie dają się sterować ani hamować, broń nie wypala albo jeszcze gorzej – nie chce przestać strzelać. Test *majsterkowania* na poziomie Ciężkim (9) załatwi problem.

Katastrofa: Broń Gatlinga rani strzelającego, fotoaparaty wybuchają płomieniem, dźwignie miażdżą palce. Urządzenia transportowe wymykają się prowadzącym

spod kontroli i wpadają na najbliższą przeszkodę (ziemia też się liczy, starusku). Ktoś na pewno na tym ucierpi.

URZĄDZENIA ZASILANE

PARĄ LUB UPIORYTEM

Miotacze ognia, plecaki rakietowe, parochody, pociągi

Drobna awaria: Psuje się silnik, piec lub kocioł. Usunięcie problemu wymaga Zwykłego (5) testu *majsterkowania*.

Poważna awaria: Źródło zasilania przestaje pracować, wyczerpuje się lub rozlatuje. Urządzenie transportowe wymyka się spod kontroli lub rozbija. Naprawa wymaga Niesamowitego (11) testu *majsterkowania*. Wymagany czas zależy od złożoności maszyny. Jeśli gadżet uderzy w twardą przeszkodę, otrzymuje 1k6 obrażeń za każde 5 punktów Tempa, z jakim poruszał się w chwili zderzenia.

Katastrofa: Silnik urządzenia eksploduje! Zniszczenia zależą od rozmiarów silnika, a promień wybuchu wynosi 10, chyba że powiedziano inaczej.

KATASTROFALNE ZNISZCZENIA

Rozmiary gadżetu	Zniszczenie
Małe (działo parowe)	3k10
Średnie (parochód)	4k20
Duże (kocioł lokomotywy)	8k20

MISTYKA

47

PODSTAWOWE URZĄDZENIA

Oto szczegółowe awarie urządzeń, o których jest mowa w rozdziale siódmym *Podręczniku gracza*.

FOTOAPARAT

Drobna: Zdjęcia są zamazane. Migawka nie zadziałała.

Poważna: Zdjęcie nie wyszło, a klisza utknęła w aparacie. Potrzeba Zwykłego (5) testu *majsterkowania* i 1k6 akcji, żeby ją wydobyć.

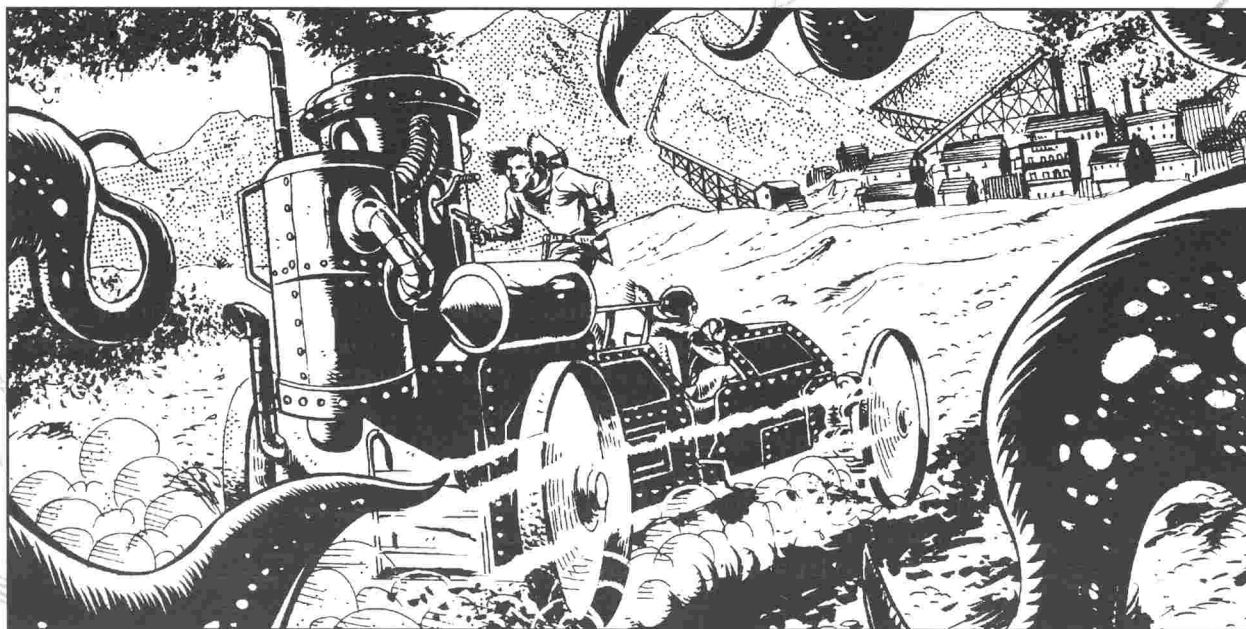
Katastrofa: Lampa na upioryt eksploduje – 2k4 obrażeń u trzymającego aparat.

KAMIZELKA KULOODPORNĄ

Drobna: Kula trafiła w słabe miejsce. Poziom osłony zmniejsza się w przypadku tego strzału o jeden poziom.

Poważna: Kamizelka została osłabiona. Poziom osłony spada o jeden, chyba że kamizelkę uda się naprawić (Ciężki (9) test *majsterkowania* i konieczne części).

Katastrofa: Sprzączki i rzemienie pękają, metalowe płyty wysuwają się ze swoich kieszeni. Kamizelka działa jak osłona 1 i rozpada się na części po tym strzale.





MIOTACZ OGNI

Drobna: Zepsuła się tarcza regulująca liczbę strzałów. Rzuć 1k6 za każdym razem, gdy broń strzela, aby ustalić liczbę wybuchów. Zwykły (5) test *majsterkowania* i 1k6 akcji zaradzi problemowi.

Poważna: Zaciął się spust. Rzuć 1k6. Nieparzyste – broń nie chce strzelać. Parzyste – miotacz nie przestaje strzelać. Aby go naprawić, potrzebny jest Poważny (7) test *majsterkowania* i 1k4 akcji.

Katastrofa: Po strzelcu pozostaną osmalone buty. Trzymający miotacz ognia otrzymuje 1k12 razy tyle obrażeń, ile zostało mu strzałów. Kształt lufy miotacza sprawia, że płomień kierują się ku górze, a więc promień wybuchu wynosi tylko 2 jardy.

PAROCHÓD

Efekty odnoszą się wyłącznie do kotła. Jeśli powóz wyposażony jest w jakieś inne szalenie naukowe urządzenia (opisanymi szczegółowo w **Smith & Robards**), powinien się zająć nimi osobno.

Drobna: Ciśnienie w kotle spada. Powóz porusza się z połową Tempa. Zwykły (5) test *majsterkowania* i 1k6 akcji i po sprawie.

Poważna: W kotle pękła uszczelka, pluje więc parą. Parochód porusza się z jedną

czwartą Tempa, a jeden z pasażerów (wybrany losowo) odnosi 3k6 obrażeń.

Katastrofa: Kocioł wybucha, powodując w promieniu 5 jardów 6k20 obrażeń.

PISTOLET GATLINGA

Drobna: Broń się zablokowała. Wystarczy Zwykły (5) test *majsterkowania* i już.

Poważna: Popsuły się przekładnie w bębnie. Z tej broni nie da się strzelać, dopóki ich nie wymienisz.

Katastrofa: Broń strzela w chwili, gdy magazynek jest w niewłaściwej pozycji. Kule trafiają właściciela broni, powodując zwykłe dla niej obrażenia. Dodaj +4 do rzutu za miejsce trafienia.

PLECAK RAKIETOWY

Drobna: Plecak raketowy krztusi się i śmiały lotnik traci 1k10 x 5 jardów wysokości. Jeśli spadnie na ziemię, odnosi zwykłe obrażenia związane z upadkiem.

Poważna: Dysze odpalają nierównomiernie, poruszając lotnikiem w przypadkowych kierunkach. Za każdą akcją rzuć 1k20 i 1k12. Jeśli wynik k20 jest nieparzysty, plecak raketowy zwiększa wysokość o 5 jardów pomnożone przez wynik rzutu. Jeśli wynik jest parzysty, obniża się o tak samo wyliczoną liczbę jardów. K12 należy odczytywać jak wskazania zegara. Nieszczęsny pilot porusza się o liczbę jardów równą 3 x wynik k20 w podanym przez k12 kierunku. Jeśli w wyniku tego przemierzający przestworza śmiełek zderzy się z czymś, należy obliczyć obrażenia względem odległości, tak jakby spadł z takiej właśnie wysokości.

Katastrofa: Kolektor pary przegrzał się, a zbiornik z oparami upiorytu wybucha. Plecak i jego nieszczęsna ofiara wylatują na 1k20 x 5 jardów w powietrze, po czym wybuchają spektakularnie gdzieś w górze, otrzymując 3k20 obrażeń. Zorganizuj pogrzeb natychmiast po opisanie upadku.

SZALEŃSTWO

Geniusz ociera się czasem o obłąd, o czym w nierzadko nieprzyjemny sposób przekonują się ci, którzy postanowili zostać szalonymi naukowcami. Nie mówi się przecież na nich „szaleni” ot tak, bez powodu.

Gdy szalony naukowiec wyciągnie czarnego jokera podczas rysowania projektu

gadżetu, zapada na jakąś psychiczną przypadłość.

Rzuć natychmiast kostką albo bez zwłoki wybierz demencję – nie znaczy to jednak, że choroba nie może ujawnić się później – na przykład fobia może rozwinąć się na dobre w wyniku wypadku, który będzie miał miejsce, gdy szalony naukowiec po raz pierwszy posłuży się urządzeniem. Zbudowanie miotacza ognia może zaowocować arachnofobią, jeśli pierwszym potworem, przeciwko któremu wynalazca zwróci swą broń, będzie gigantyczna tarantula.

Możesz sam wymyślić szczegóły lub posłużyć się 1k20 i poniższą **Tabelą demencji**. Masz pełne prawo zmienić czy zmodyfikować rezultat, żeby lepiej pasował do

MISTYKA

49

postaci i sytuacji. Powinieneś przecież obdarzyć postać zawadą, która obrazować będzie ryzykowny spacer szalonego naukowca po cienkiej linii oddzielającej zdrowy rozsądek od szaleństwa.

Jak zwykle, gracz odgrywający szaleństwo postaci nagradzany jest Sztonami Losu, powinien zatem dobrze bawić się ze swoim obłąkanym wynalazcą. To również twoja sprawa, Szeryfie. Pomóż mu, od czasu do czasu podgrzewając jego lęki.

SZALEŃSTWO

- 1-2 **Nieobecny duchem:** Naukowiec ma tendencję do zapominania o wszystkim z wyjątkiem swojej pracy. Potrafi pewnego pięknego dnia zapomnieć o włożeniu gaci, a następnego ranka zjeść na śniadanie niezmieloną kawę. Jeśli ma wbić sobie do głowy coś ważnego, niech zrobi Zwykły (5) test *Sprytu*. Jeżeli mu się nie uda, nic nie zapamięta.
- 3-4 **Urojenia:** Umysł wynalazcy płata figle i niekiedy zdarza mu się wierzyć w rzeczy wyraźnie nieprawdziwe. Być może sądzi, że jest wilkołakiem albo że niebo jest niebieskie, ponieważ „Księżycowi Ludzie” malują je co rano na ten kolor. Może również być przekonany, że nie jest żywym człowiekiem, ale postacią w jakiejś dziwacznej grze.
- 5-6 **Ekscentryczność:** Wynalazca staje się ekscentrykiem. Może zalewa wszystkie potrawy octem albo zajada się otrębami, by utrzymać w czystości swój system trawieny (łeee). Jest to zasadniczo nieszkodliwe i zabawne, może jednak okazać się uciążliwe.
- 7-8 **Złe postęпки:** Przebiegły manitou przekonał wynalazcę, że trzeba powstrzymać kogoś lub coś złego. Za każdym razem, gdy wynalazca dostaje ten wynik, jego szaleństwo pogarsza się. Z początku może jedynie źle się wyrażać o swoich „wrogach”. Później może zacząć nastawać na ich zdrowie czy życie.
- 9-10 **Depresja:** Wynalazca wpada w straszliwą depresję na tle własnym, kierunku, w którym zmierza ludzkość, albo swych szans na przeżycie kolejnej przygody. Często mówi o niechybnej zgubie rodzaju ludzkiego. Ten brak wiary sprawia, że za każdym razem, gdy uzyska ten wynik, traci jeden punkt Hart.
- 11-12 **Mniejsza fobia:** Naukowiec doświadcza dziwnego lęku na myśl o czymś. Od wszystkich akcji wykonywanych w obecności źródła tego lęku odejmuje -2.
- 13-14 **Większa fobia:** Jak wyżej, tyle że od akcji, których się podejmuje, gdy widzi rzecz, której się lęka, odejmuje -4.
- 15-16 **Mamrotanie:** Wynalazca przez cały czas mamrocze coś sam do siebie, a jego wypowiedzi nierzadko zmieniają się w bezsensowny bełkot. Podczas pracy może czasami słyszeć odpowiadające mu „głosy”. Przerażającą prawdą jest fakt, że owe głosy rzeczywiście istnieją.
- 17-18 **Paranoja:** Wszyscy sprzysięgli się, żeby dopaść szalonego naukowca lub skraść mu projekty – tak w każdym razie uważa on sam. A może złowrogie stwory z „Wymiaru X” czają się pod drzwiami jego laboratorium, wyglądając tylko sposobnego momentu, by wykraść niewiarygodny wynalazek i z jego pomocą podbić Ziemię?
- 19-20 **Schizofrenia:** Szalony naukowiec od czasu do czasu zmienia całkowicie swoje zachowanie. W jednej chwili może być bierny i powściągliwy, by za moment stać się śliniącym się szaleńcem. Jeśli ten wynik wypadnie kilka razy, u naukowca mogą wykształcić się dwie całkowicie nowe osobowości, które będą nosiły inne nazwiska, nabiorą odmiennych zwyczajów i cech. Prawdę mówiąc, mogą nawet należeć do różnych ras i płci.

WYGRZEBAŃCY

W pewnej chwili znajdziesz się w sytuacji, w której będziesz musiał zabić postać jednego z graczy. W porządku. W porównaniu z innymi grami przeciętna długość życia bohatera w **Deadlands** nie jest szczególnie długa. Nie pozwól jednak graczom od razu zniszczyć karty postaci – ich ulubieńcy mogą bowiem powrócić z zaświatów.

Jak stwierdzić, czy ktoś wróci, opisaliśmy w **Podręczniku gracza**. Teraz powiemy ci, co robić potem.

MANITOU

Manitou to przekłete dusze. Oczywiście istnieje kilka pradawnych duchów, które nigdy nie żyły, ale większość manitou to ludzie zesłani do piekła za swe grzechy. Duchy nie są w stanie wpływać na świat materialny bez jakiejś cielesnej powłoki. Istnieje kilka sposobów, w jakie manitou może wkraczać do naszego świata.

Pierwsza metoda to rzeczywiste opętanie żywej istoty. Taką zdolność posiadają jedynie nieliczne duchy. Kiedy manitou, który kogoś opętał, zostaje wyegzorcyzmowany, po prostu wraca do świata duchów. Większość historii o opętaniu przez demony można w rzeczywistości przypisać manitou.

Druga metoda polega na wstąpieniu w zwłoki i animowanie pozostałego mięsa i kości. Manitou, mając do czynienia z pozbawionymi duszy zwłokami, musi wybrać jakąś ich część, w której skupi swoją energię – zazwyczaj jest nią mózg. Kiedy sedno owo zostaje zniszczone, manitou wraca do Krainy Wiecznych Łowów.

Ostatnim sposobem wkraczania w świat materialny jest ożywianie niedawno zmarłego człowieka o nienaruszonej duszy – stworzenie wygrzebanca. W ten sposób manitou osiąga największą moc, gdyż na stałe łączy się ze swoim gospodarzem, i, jeśli utrzymuje nad nim kontrolę, może używać wszystkich jego umiejętności i zdolności mistycznych.

Minus polega na tym, że jeśli wygrzebaniec na dobre wyciąga nogi, manitou zostaje zniszczony. To chyba jedyny sposób, w jaki można go zabić.

OGRANICZENIA MANITOU

Manitou ograniczają pewne zasady. Po pierwsze, mogą korzystać wyłącznie z umiejętności i mocy swych gospodarzy – jeśli ten takowych nie posiada, manitou ani się nimi nie posłuży, ani go ich nie nauczy.

Chociaż nie działa to w drugą stronę, manitou widzi i słyszy, kiedy wygrzebaniec zachowuje kontrolę nad ciałem. 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 ale nieświadomy. Wie, że służy większym panom, ale nie zna ich prawdziwego imienia ani celów (i nic go nie obchodzi).

Wie jeszcze, że nim opętał wygrzebanca zbierał strach śmiertelników i zanosił go do Krainy Wiecznych Łowów, nie wie jednak, co robią tam z nim jego panowie. Zazwyczaj manitou nie są też wtajemniczone w sekrety wynaturzeń i ich motywacje.

Co wobec tego się dzieje, kiedy manitou wtyka swój paszkodny kinol, gdzie nie trzeba i sprawia problemy? Cóż, to w dużej mierze zależy od ciebie, Szeryfie! Pamiętaj, że złe duchy ożywiające wygrzebanców to zmyślne i subtelne dranie. Pragną szerzyć strach, ale wiedzą, jak ważne jest zachowanie ich istnienia i działań w tajemnicy przed śmiertelnikami. Nie przejmują kontroli, gdy ich gospodarz sięga po broń albo jest sam na sam z towarzyszem. Wiedzą, że jeśli zostaną przyłapani, mogą zginąć – na zawsze.

Używaj więc manitou jako narzędzia tworzenia intryg i zawadę dla wygrzebanca oraz jego towarzyszy. Dręcz ich, denerwuj, przypominaj im, że warto się obudzić i jeszcze sobie pospacerować.

Co dokładnie robią manitou, kiedy przejmują kontrolę? Co tylko mogą. Chcą szerzyć chaos i strach, niekoniecznie śmierć. Nigdy nie przeprowadzają otwartego ataku – chyba że towarzysz wygrzebanca znajduje się w sytuacji bez wyjścia i jest bezbronny.

Pewien szalony naukowiec, dajmy na to przyjaciel wygrzebańca, stoi na skraju głębokiej jamy pełnej głodnych kleszczy pre-riowych. Żaden manitou nie oparłby się pokusie, by go lekko popchnąć.

SIKA

Przy opisanych dalej testach Koszmarów i Dominacji będziesz musiał znać wartość *Ducha* manitou, który kontroluje konkretnego wygrzebańca. Pociągnij kartę i spójrz na tabelkę

DUCH MANITOU

Karta	Duch
2	Legion
3-8	Duch równy Hartowi bohatera
9-Walet	Ten sam typ kostki, ale +1 poziomu pechy
Dama-As	+1 typ kostki i +2 poziomu cechy
Dzoker	Wiekszy manitou

LEGION I WIEKSZE MANITOU

„Legion” to horda pomniejszych demonów. Kiedy musisz określić *Ducha* legionu, pociągnij kartę, jak przy tworzeniu postaci. Legiony są o wiele bardziej destrukcyjne i mniej skryte niż zwykłe manitou.

Większe manitou to jedne z najsilniejszych duchów Krainy Wiecznych Łowów. Te pradawne koszmary mają, poza powodowaniem kłopotów, bardzo podłe i bardzo konkretne cele. To, plus ich *Duch* na poziomie 3k12+4 oznaczać może tylko jedno: będzie niedobrze.

WYGRZEBANI SZAMAN

I ŚWIĄTOBLWI

Duchy natury brzydzą się manitou, jeśli więc zły duch zamieszkujący ciało szamana Dominuje, Indianin nie może wykonywać rytuałów. Gdy to człowiek sprawuje kontrolę, ryzyko przejścia przez manitou sprawia, że szaman musi wydać o 1 punkt Obłaskawienia więcej niż zwykle dla uzyskania każdego daru.

MISTYKA

51

Święci patroni bardzo podobnie traktują świątobliwych. Póki sługa boży sprawuje kontrolę, może prosić o cuda. Kiedy rządzi manitou, świątobliwy nie może korzystać ani z cudów, ani z umiejętności *wiara*.

W gruncie rzeczy *wiara* jest jedyną umiejętnością gospodarzy, której manitou nigdy nie może użyć. Jeśli duch będzie musiał wykonać test tej cechy, Szeryf ciągnie kartę ze swojej Talii Akcji i w ten sposób ustala ilość i rodzaj kostek. Demony są w tych sprawach bardzo chaotyczne i nieprzewidywalne.

KOSZMARY

Kiedy postać umiera i ściąga na siebie uwagę manitou, toczy duchową bitwę o kontrolę nad ciałem. Zwycięzca staje się panem zwłok, a przegrany w stanie zawieszenia oczekuje na okazję do powrotu.

Istnieją dwa sposoby zadecydowania o wyniku tej walki. Pierwsza metoda jest szybsza. Jeśli grasz jedną noc lub nie



potrafisz wymyślić dobrego scenariusza koszmaru, korzystając z niej, oszczędzisz czas.

Drugi sposób wymaga większych nakładów pracy, ale pozwala naprawdę zależeć za skórę bohaterowi. Jest to pełny scenariusz koszmaru, oparty na najgłębszych lękach postaci.

Jeśli kilka postaci zginęło i wróciło w tym samym czasie (na przykład po powieszeniu), manitou mogą włączyć część z nich we wspólny koszmar. Jeżeli jest tak w istocie, zalecamy wykorzystanie drugiej metody i skonstruowanie scenariusza uwzględniającego lęki wszystkich bohaterów.

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 z walk 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 bohatera (przynajmniej na początku). W przypadku remisu wygrywa gracz, którego postać właśnie się wygrzebała.

KOSZMARNY SCENARIUSZ

Drugim sposobem na określenie wyniku koszmaru jest rozegranie go, jak każdej innej przygody. Zabawy i strachu jest przy tym o wiele więcej, ale wymaga od Szeryfa poważnego wysiłku. Z drugiej strony, gra może być niepowtarzalną okazją na zalezenie przyjaciółom za skórę.

Wymaga to nieco pracy, więc polecamy lekturę *Book o' the Dead* (*Księga Umarłych*), w której dogrzebiesz się ciekawych informacji na ten temat (sorry, nie mogliśmy się oprzeć).

DOMINACJA

Gdy bohater wróci zza grobu, walka o Dominację wcale się nie skończy. Przez większość czasu (taką mamy przynajmniej nadzieję) kontrolę zachowuje bohater, czasem jednak to demon wypycha się na siedzenie kierowcy. W takim przypadku śmiertelnik „odpływa”. Nie ma pojęcia, co się dzieje, kiedy manitou wstępuje na scenę.

Tę ciągłą walkę oddajemy za pomocą punktów Dominacji. Jak już wcześniej napisaliśmy, ich liczba równa jest typowi kostki *Ducha* wygrzebańca.

Manitou najczęściej kradnie Dominację podczas „snu” nieumarłego. Zły duch torturuje duszę gospodarza przerażającymi wizjami, starając się zmiękczyć jego wolę i osłabić determinację.

Aby oddać te nocne bitwy, na początku każdej sesji wygrzebaniec i manitou wykonują przeciwny test *Ducha*, dodając do wyniku swoją aktualną Dominację. Zwycięzca zgarnia jeden punkt Dominacji za każdy sukces i przebicie.

PRZEJMOWANIE KONTROLI

Wcześniej wspomnieliśmy, że manitou może wkroczyć do akcji, kiedy tylko chcesz. Cóż, Szeryfie, to prawie cała prawda. Możesz przejąć kontrolę na bohaterem, kiedy chcesz, ale będzie cię to kosztować.

Gdy manitou ma przejąć kontrolę nad wygrzebańcem, musisz zapłacić Sztonem Losu. By zrównoważyć ten wydatek, na początku każdej sesji pociągnij 1 dodatkowy szton za każdego wygrzebańca w drużynie. Nie musisz wydawać tego sztona na wygrzebanego. To twój wybór.

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.

Szton	Trwanie
Biały	1 minuta
Czerwony	10 minut
Niebieski	1 godzina

Jeśli chcesz dać manitou trochę więcej czasu na zabawę, wystarczy dorzucić dodatkowe sztony. Nie trzeba przy tym wykonywać ponownego testu – tak jak z automatami telefonicznymi możesz dorzucać żetony bez ponownego wybierania numeru.

Gdyby manitou musiał wcześniej zrezygnować z kontroli (na przykład, żeby pozwolić gospodarzowi wyjaśnić, dlaczego właśnie zamordował wścibskiego pismaka, od dawna włączącego się za posse), może ją odzyskać bez rzutów ani sztonów. Zapłacił za określony czas i może odzyskiwać kontrolę, aż ten minie.

DOMINACJA TOTALNA

Jeśli manitou kontroluje wszystkie punkty Dominacji bohatera, przejmuje go na dłuższy okres – czasem nawet na lata.

Na jak długo dokładnie, zależy to od ciebie, Szeryfie. Korzystaj z tej możliwości, by tworzyć intrygi albo zmieniać zbyt przypakowanych herosów w BN-ów.

Dusza śmiertelnika wraca do walki tylko wtedy, gdy na manitou działają jakieś czary, relikty czy inne procedury mistyczne. Szeryf może też dać swojemu bohaterowi szansę powrotu w bardzo nietypowej sytuacji, na przykład, gdyby demon zamierzał zabić kogoś bardzo, ale to bardzo bliskiego gospodarzowi. Tak, nieszczęsny zgnilek może postawić się swemu pasożytowi wyłącznie w bardzo nietypowych okolicznościach.

MOCE SKALPU

Wyrzebaniec może uzyskać od zamieszkującej go istoty mistyczne moce. Jest to marchewka, którą demony trzymają przed nosami swych gospodarzy, żeby powstrzymać ich od szukania egzorcyzmów i popełniania samobójstw.

Istnieją dwa rodzaje tych mocy. Pierwsze, moce wyrzebanie, opisaliśmy dokładnie w rozdziale dziesiątym *Podręcznika gracza*.

Drugie to moce skalpu. Kiedy ginie potężny twór Pomsty, wyrzebaniec może przejąć jego esencję i zatrzymać ją na zawsze.

Moce skalpu zawsze „są w temacie” – na przykład zabicie wendigo daje wyrzebanemu odporność na zimno i oparte na nim ataki – odzwierciedla to zimowy charakter wynaturzenia dającego wyrzebancowi moc. Jeśli zechcesz tworzyć skalpy dla własnych potrzeb, zajrzyj do rozdziału czwartego, gdzie znajdziesz kilka przykładów.

Żeby zyskać moc skalpu, wyrzebaniec musi wpięć zabić jakąś potężną bestię Pomsty, potem zaś po prostu stanąć nad nią i przejąć jej istotę. Jedyne problem polega na tym, że jeśli jest dwóch lub więcej wyrzebanych, tylko jeden z nich może zgarnąć skalp. By przekonać się, kto wygra, wszyscy obecni wykonują test *Ducha*. Najwyższy wynik wygrywa!

RELIKTY

Ekskalibur, Złote Runo, Święty Graal. Nawet kamień, którym Dawid powalił Goliata. Takie przedmioty określamy zbiorczym mianem reliktyw. Niektóre miały w sobie magię, nim jeszcze wpadły w łapy ludzkości, inne zaś, jak kamień Dawida, zyskały ją dlatego, że były częścią jakiegoś legendarnego wydarzenia.

Moc reliktu wypływa z dotyczącej go historii. Gdy wydarza się coś niezwykle, obiekt znajdujący się w centrum wydarzeń może zagarnąć część ich magicznej energii.

Czasem relikty niesie ze sobą wielką odpowiedzialność lub nawet klątwę. Mówi się, że odnalezienie Ekskalibura obliguje jego dzierżcę do przybycia z odsieczą Anglii, gdy zajdzie taka konieczność; nóż Jima Bowie „żyje” zaś, by smakować krwi Meksykanów. Co stanie się z człowiekiem, który spróbuje oprzeć się mocy reliktu? To zależy od sytuacji, ale na pewno nie będzie przyjemne.

PRZED POMSTĄ

Relikty istniały na długo przed Pomstą, choć dopiero od czasów, gdy nadnaturalna energia świata zwiększyła się tysiąc-krotnie, ich liczba może wzrastać. Nie-liczne osoby wiedzące o Pomście nie rozumieją, dlaczego tak się dzieje – wszak Mścicielom nie powinno zależeć na two- rzeniu reliktyw, gdyż większość z nich znajduje się w rękach bohaterów walczą- cych ze złem. Najprawdopodobniej Po- msta wyzwoliła po prostu wielkie pokłady magicznej energii, która przepoiła pewne przedmioty. Z drugiej strony być może Mściciele sprzyjają powstawaniu reliktyw, by dać ludziom coś nowego, o co będą się mogli zabijać.

Tak czy inaczej, Mściciele mogą czasem skazić moc reliktu, a przedmioty powstałe po ich przebudzeniu częściej obciążone są jakąś klątwą. Pamiętaj o tym, tworząc re- likty na własną rękę.

LEGENDARNE RELIKTY

Poniżej prezentujemy kilka reliktyw z Dziwnego Zachodu. Większość powstała na skutek działania bohaterów Pogran-icza, lub podczas mających na nim miejsce wypadków, możesz jednak wykorzystać te pomysły do stworzenia własnych artefak- tów, opartych o wydarzenia z twojej kam- panii.

Po krótkim opisie tła reliktu znajduje się jego Moc, czyli efekt, jaki relikty wywie- ra na mechanikę gry.

Jeśli relikty ma Skazę, oznacza to, że ko- rzystanie z niego ma też minusy.

KARTY HOYLE'A

Hoyle używał w trakcie swych podróży wielu talii kart. Wraz z jego śmiercią – a mówiąc dokładniej tajemniczym znik- nięciem – wszystkie zostały zaczarowane. Ponieważ rozproszyły się, bardzo niewie- lu kanciarzy ma więcej niż jedną czy dwie karty.

Moc: Każda taka karta z talii Hoyle'a pozwala kanciarzowi pociągnąć dodatko- wą kartę przy rzucaniu czaru, zakładając, że rzut na *kantowanie* przyniósł przynaj- mniej jeden sukces.

Skaza: Wokół tych mistycznych reliktyw kręca się zawsze manitou. Ilekroć używa- jący kart Hoyle'a kanciarz wyciągnie Joke- ra, dodaj + 1 do rzutu na **Tabeli sprzęże- nia zwrotnego** za każdą kartę będącą w jego posiadaniu.

KRZYŻ MĘCZENSTWA

Świątobliwi muszą walczyć z potwora- mi Pomsty częściej niż ktokolwiek inny. Czasami, gdy pobożny mąż ginie w trak- cie krucjaty przeciwko złu, jego święty symbol przepełnia moc poniesionej prze- zeń prawej ofiary.

Na Dziwnym Zachodzie większość tych reliktyw przybiera formę krzyży i różań- ców, ale „krzyżem męczeństwa” równie dobrze może zostać szamański fetysz albo księga mormona.

Moc: Właściciel może dodać + 4 do swej *wiary*, gdy modli się o cud *Ochrony*.

Skaza: Brak.

KSIĘGA GIER HOYLE'A

WYDANIE Z 1769

Oryginalny rękopis Edmunda Hoyle'a zawierał wiele kantów, na które autor na- trafił bądź które odkrył podczas licznych podróży. Większość została usunięta z późniejszych wydań przez bezmyślnych redaktorów, jednak wydanie z 1769 pozo- staje nienaruszone i zawiera setki wciąż nieodkrytych sekretów.

Moc: Kanciarz posiadający księgę może nauczyć się każdego kantu dostępnego w grze (np. tych zawartych w dodatku **Hucksters and Hexes** (*Kanty i kanciarze*), wciąż jednak musi płacić za nie Nagrodą.

Skaza: Brak, ale każdy kanciarz świata zabiłby za to cacko. Czy to mało?

KULE NIEBOSZCZYKA

Kiedy rewolwerowiec ginie w pojedyn- ku, w samo południe, moc Dziwnego Zachodu czasem zaklinają kule w jego pi- stolecie.

Pokonanie rewolwerowca nie może być zbyt łatwe, jeśli więc postać wie, jak powstaje ten relikw, nie powinna mieć okazji, żeby podrzucić sześciostrzałowca nauczycielce i szybko ją zastrzelić. Szeryf musi sam zdecydować, czy przeciwnik stanowi rzeczywiste zagrożenie. Poza tym przy tej okazji i tak nie zawsze powstają Kule Nieboszczyka – to, czy naboje zyskają dodatkowe właściwości, zależy od Szeryfa.

Moc: Zawsze, kiedy strzelający rzuca za obrażenia, może przerzucić jeden raz wszystkie jedynki. W pojedynku taki nabój daje dodatkową kostkę obrażeń.

Skaza: Brak.

LASKA UDERZEŃ

SZALONEGO KONIA

Bitwa pod Little Big Horn była punktem zwrotnym w historii Pomsty. Krew, którą przelano tego dnia, przyczyniła się do powstania kilku relikw. Jednym z najważniejszych jest Laska uderzeń Szalonego Konia. Gdy Custer, ukryty za dogorywającymi ciałami żołnierzy, miotał pociski z sześciostrzałowca, Szalony Koń zakradł się do niego od tyłu i dzielił go swoją laską. Custer przeżył, ale działanie Szalonego Konia na zawsze zaczarowało jego broń.

Moc: Laski uderzeń Szalonego Konia używać może każdy, w kogo żyłach płynie indiańska krew. Postać oficjalnie wprowadzona do uświęconego tradycją plemienia także może zdobyć to prawo – decyzja należy do ciebie, Szeryfie.

Za pierwszym razem, kiedy posiadacz laski w walce dotyka nią groźnego przeciwnika, może wyciągnąć jeden szton z Puli Losu.

Laska działa tylko pod warunkiem, że wróg jest uzbrojony i niebezpieczny, nigdy też nie można zastosować jej dwa razy wobec jednego przeciwnika. Dotknięcie śpiącego wojownika nie przynosi żadnych efektów. Użycie laski w otwartej walce wymaga udanego testu *walki*.

Skaza: Brak.

ŁAPACZE SNÓW

Indianie znad Pacyfiku twierdzą, że odpowiednie amulety potrafią uchronić człowieka od złych snów i koszmarów. W rzeczy samej, choć są tylko pomniejszymi

relikwami, mogą bardzo pomóc koleśiom cierpiącym na *nocne koszmary*.

Moc: Każda osoba śpiąca w pomieszczeniu z Łapaczem snów ma spokojny sen. Ranni bohaterowie mogą dodać +1 do wszystkich rzutów na naturalne zdrowienie, wykonywanych po nocy przespanej z tym relikwem.

Jeśli bohater cierpiący na *koszmary* posiada Łapacz, może dodać +2 do nocnego testu *Ducha*. Szeryf powinien odjąć jeden punkt tej zawady komuś, kto na stałe przebywa z tym relikwem.

Skaza: Brak.

ŁUK SKOŃCA

Podobnie jak Święty tomahawk, Łuk słońca otrzymują najdzielniejsi wojownicy Siuksów. Wicasa zazwyczaj wręczają tomahawk mocniejszemu z dwóch mistrzów, łuk zaś sprytniejszemu.

Moc: Użytkownik otrzymuje modyfikator +4 do trafienia, a strzały wystrzelone z tego łuku powodują *Siła* + 3k6 obrażeń.



Wystrzelone strzały stają się magiczne, ranią więc duchy i im podobne.

Skaza: Brak, ale Siuksowie wymagają, by obdarzony łukiem bronił za jego pomocą swojego ludu. Tak jak w przypadku tomahawka, Siuksowie tropią nie-Siuksów, którzy weszli w posiadanie reliktu, i nie używają go do ochrony Prawdziwych Ludzi.

MIECZ CORTEZA

Hernando Cortez pobił Azteków w 1521. Miecz tego sławnego konkwistadora, towarzyszący mu przez całą kampanię, jest w zasadzie odpowiedzialny za uśmiercenie całej cywilizacji i wciąż nosi w sobie nasienie zła.

Moc: Dzierżący miecz zadaje obrażenia w wysokości *Sila* + 3k8. Obrażenia te są magiczne i działają na duchy i im podobne istoty.

Skaza: Zawsze, gdy miecz powoduje krwawienie u żywej istoty (choćby lekką ranę), z rąk jego właściciela wysąca się odrobina krwi. Za każdym kolejnym razem utrata krwi rośnie, aż cała ręka (po sam łokieć) krwawi bez przerwy. Bohater nie odczuwa bólu, nie może też powstrzymać krwawienia. Gęsta krew niszczy odzienie i zamyka przed posiadaczem miecza bramy eleganckiej socjety. Nawet bandaże szybko przesiakają.

Indianie, Meksykanie i rodowici mieszkańcy Ameryki Północnej postrzegają tę skazę jako znak złego i nie zgodzą się towarzyszyć dotkniętemu nią bohaterowi – chyba że sami są zli.

ODZNAKA EARPA

Choć do Wyatt Earpa wielokrotnie strzelano, nigdy nie został ranny. Zawsze więc, kiedy Earp nosi przez jakiś czas swoją odznakę, spływa na nią część jego niesamowitego szczęścia.

Moc: Osobnik atakujący kogoś, kto ma odznakę Earpa, musi, niezależnie od tego, czy walczy ręką w rękę czy na odległość, odjąć od wyniku -4.

Skaza: Bohatera otacza aura potęgi i szacunku, co oznacza bonus +2 do testów *perswazji*. To źle, ponieważ zwykli ludzie zawsze zwracają się do niego z prośbą o pomoc. Za każdym razem, gdy noszący odznakę jej odmówi, musi odrzucić swój najwyższy Szton Łosu

OSTATNI NÓŻ BOWIEGO

Gdy Jim Bowie zginął z rąk żołnierzy Santa Anny w Alamo, miał ten nóż w ręce. Jego krew natchnęła ostrze mocą mordowania wrogów.

Moc: Nóż powoduje obrażenia *Sila* + 2k6 lub *Sila* + 4k6 przeciwko Meksykanom.

Skaza: Właściciel staje się posiadaczem brutalnej *nietolerancji* wobec Meksykanów – usiłuje zabić każdego meksykańskiego żołnierza, jakiego zauważy, na przekór wszelkim przeciwnościom.

PLUGAWY SYMBOL

Kiedy umierają przywódcy najobrzydliwszych kultów świata, ich czarne jeststwa często wchłaniane są przez plugawe symbole.

Moc: Najpotężniejsze plugawe znaki umożliwiają właścicielom rzucanie jednego zaklęcia czarnej magii. Wyboru czaru dokonuje Szeryf, opierając się na historii samego symbolu.

Skaza: Plugawe symbole zawsze są skażone, ale różnią się pod względem efektów. Czasami tuż przed śmiercią z rąk jakiegoś wrednego dobroczyńcy ludzkości, były właściciel symbolu przekazuje mu swą duszę. Kiedy ktoś wchodzi w posiadanie znaku, kultysta usiłuje go opętać, podobnie jak manitou walczący z wygrzebaniec o Dominację.

W takim wypadku właściciel zaczyna z pełną Dominacją i musi testować ją za każdym razem, gdy korzysta z reliktu.

Gdyby zdarzyło się, że właścicielem plugawego symbolu został wygrzebaniec, musi on walczyć o Dominację zarówno z manitou, jak i uprzednim właścicielem znaku.

Profesor Darius Hellstromme zawsze patrzy w przyszłość. Swoje wcześniejsze projekty zazwyczaj, w celu zatuszowania groźnych eksperymentów, wyrzuca i pali. Kilka ocalono jednak z płomieni i sprzedano na czarnym rynku Szarego Mroku.

Moc: Każdy szalony naukowiec budujący gadżet według planów Hellstromme'a może dodać +6 do testu na *majsterkowanie*. Niezawodność wszystkich projektów wynosi bazowo 16. (Pamiętaj, że korzystając z już stworzonego projektu, naukowiec omija dwa pierwsze etapy i przechodzi bezpośrednio do wyszukiwania komponentów – szczegóły znajdziesz w *Podręczniku gracza*).

Skaza: Projekty Hellstromme'a nie mają w zasadzie żadnej skazy, warto jednak pamiętać, że szalony doktor, tworząc swe wynalazki, nie przejmując się zwyczajami i przesadami. Składniki gadżetów są często nielegalne lub obrzydliwe. W wielu urządzeniach montuje się ludzkie kończyny, używa ludzkiej krwi, siły woli, żywych szakalop itp.

Wiadomo też, że doktor zabija tych, którzy kradną mu plany.

SZĘŚCIOSTRZAKOWCE

DZIKIEGO BILLA

Wszyscy znają historię o tym, jak Dzikie Bil dostał w plecy od Jacka McCalla i zginął. Większość ludzi nie wie jednak, że kiedy Bill wachał (chwilowo) kwiatki od spodu, ktoś podwędził mu dwa bliźniacze, jednotaktowe rewolwery Colt Navy. Od tego czasu obie spluwy stały się częścią legendy Dziwnego Zachodu.

A, tak, Dzikie Bill wrócił zza grobu i bardzo chce odzyskać swoje zabawki.

Moc: O ile hombre nie będzie miał nie-fartu, strzelając z jednego (albo dwóch) rewolwerów Dzikiego Billa, może przeznaczyć wszystkie jedyńki.

Skaza: Do obrażeń zadanych przez strzał w plecy posiadaczowi spluw Dzikiego Billa należy dodać +2k6.

ŚWIĘTY TOMAHAWK SKOŃCA

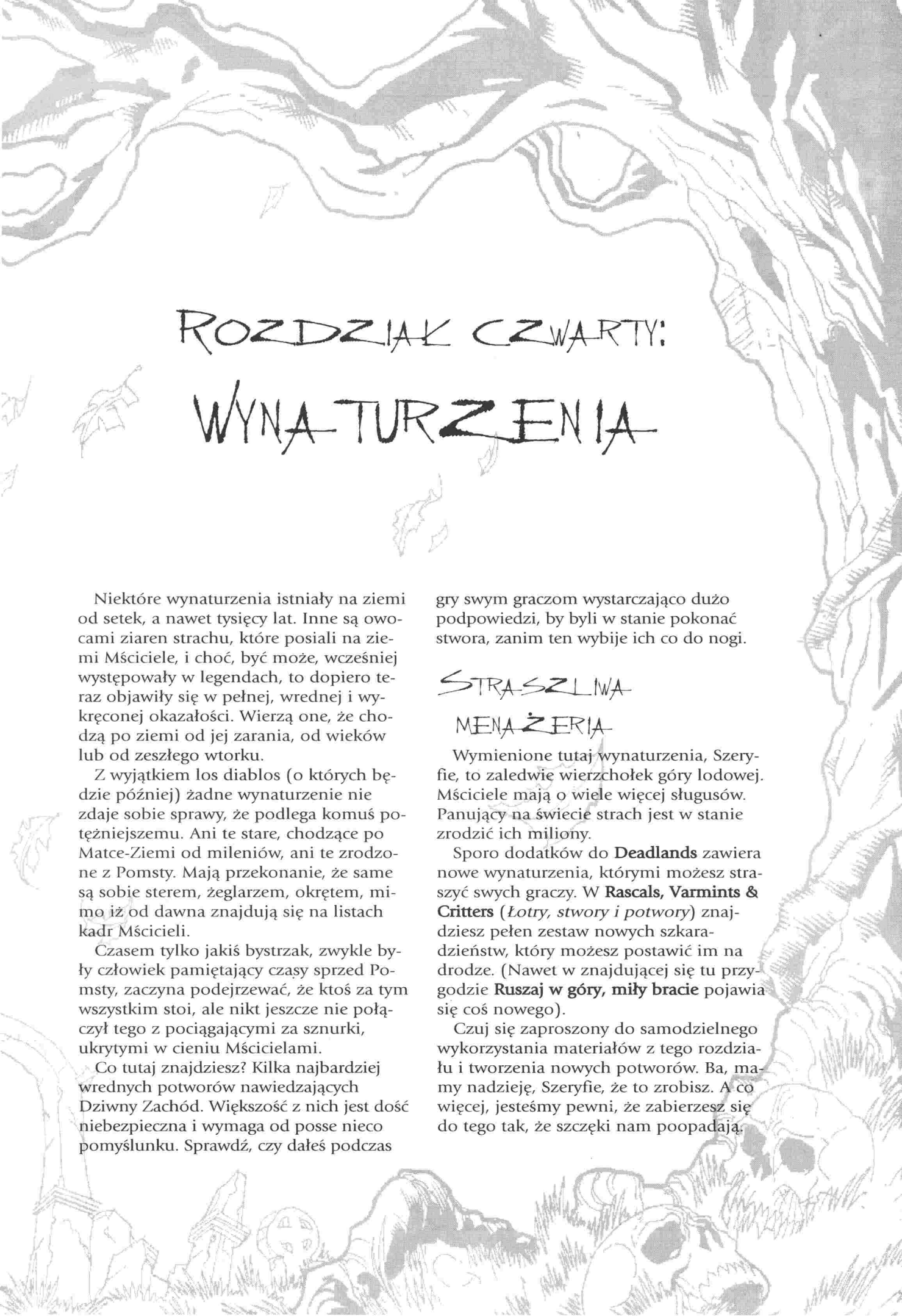
Każdego roku, pod koniec dorocznego Tańca Słońca, plemiona Siuksów obdarzają tym świętym przedmiotem jednego wojownika. Relikt wchłania magiczną energię tej ceremonii i przekazuje ją wybranemu przez radę wicasa.

Od czasu Pomsty każdego roku powstawał jeden tomahawk i jeden łuk (zobacz wcześniej), obecnie więc istnieje ich po 13. Właściciele tych oręży cenią je ponad wszystko. Nigdy ich nie sprzedają ani dobrowolnie nie oddają, choć w wyjątkowych sytuacjach mogą na krótko pożyczyć. Jedynym sposobem na zdobycie tych przedmiotów jest znalezienie ich przy martwym wojowniku.

Moc: Tomahawk zadaje *Siła* + 4k6 obrażeń każdej istocie nadnaturalnej, włącznie z wygrzebancami (niezależnie od Dominacji).

Skaza: Brak, ale wojownik zobligowany jest zawsze walczyć za Siuksów. Nie-Siuxa posiadającego tomahawk Indianie proszą o zwrot. Jeśli odmawia, wojownicy przybierają barwy wojenne i wyruszają na łowy, by odzyskać święty relikw.





ROZDZIAŁ CZWARTY: WYNATURZENIA

Niektóre wynaturzenia istniały na ziemi od setek, a nawet tysięcy lat. Inne są owocami ziaren strachu, które posiali na ziemi Mściciele, i choć, być może, wcześniej występowały w legendach, to dopiero teraz objawiły się w pełnej, wrednej i wykręconej okazałości. Wierzą one, że chodzą po ziemi od jej zarania, od wieków lub od zeszłego wtorku.

Z wyjątkiem los diablos (o których będzie później) żadne wynaturzenie nie zdaje sobie sprawy, że podlega komuś potężniejszemu. Ani te stare, chodzące po Matce-Ziemi od mileniów, ani te zrodzone z Pomsty. Mają przekonanie, że same są sobie sterem, żeglarzem, okrętem, mimo iż od dawna znajdują się na listach kadr Mścicieli.

Czasem tylko jakiś bystrzak, zwykle byłby człowiek pamiętający czasy sprzed Pomsty, zaczyna podejrzewać, że ktoś za tym wszystkim stoi, ale nikt jeszcze nie połączył tego z pociągającymi za sznurki, ukrytymi w cieniu Mścicielami.

Co tutaj znajdziesz? Kilka najbardziej wrednych potworów nawiedzających Dziwny Zachód. Większość z nich jest dość niebezpieczna i wymaga od posse nieco pomysłu. Sprawdź, czy dałeś podczas

gry swym graczom wystarczająco dużo podpowiedzi, by byli w stanie pokonać stwora, zanim ten wybije ich co do nogi.

STRASZLIWA MENAŻERIA

Wymienione tutaj wynaturzenia, Szeryfie, to zaledwie wierzchołek góry lodowej. Mściciele mają o wiele więcej sługusów. Panujący na świecie strach jest w stanie zrodzić ich miliony.

Sporo dodatków do **Deadlands** zawiera nowe wynaturzenia, którymi możesz straszyć swych graczy. W **Rascals, Varmints & Critters** (Łotry, stwory i potwory) znajdziesz pełen zestaw nowych szkaradzieństw, który możesz postawić im na drodze. (Nawet w znajdującej się tu przygodzie **Ruszaj w góry, miły bracie** pojawia się coś nowego).

Czuj się zaproszony do samodzielnego wykorzystania materiałów z tego rozdziału i tworzenia nowych potworów. Ba, mamy nadzieję, Szeryfie, że to zrobisz. A co więcej, jesteśmy pewni, że zabierzesz się do tego tak, że szczęki nam poopadają.



ZA DUŻO POTWORÓW?

Wynaturzenia to potężni przeciwnicy posse, więc musisz ich używać nader ostrożnie. Jeżeli twoi bohaterowie nie są w stanie splunąć, żeby nie trafić w jakieś pokręcone pomioty piekła, to zapomnij o atmosferze strachu. Zamiast grozy będziesz miał wielkie polowanie.

Ponadto, bez względu na to jak monstra i potwory byłyby straszliwe, nie są one w stanie wyrządzić człowiekowi tyle zła, ile może go uczynić inna istota ludzka. Spróbuj to sobie czasem przypomnieć.

STWORY I WYNATURZENIA

Poniżej zamieszczamy opis najbardziej znanych wynaturzeń. Zanim jednak przejdziemy do meritum, pomówmy chwilę o ich statystykach. Chcemy, żebyś wszystko załapał, zanim użyjesz ich do sprawiania kłopotów bohaterom.

CECHY

I UMIEJĘTNOŚCI

Cechy i umiejętności stworów oraz wynaturzeń wyglądają podobnie jak ludzkie. Przy niektórych wynaturzenia podano tylko kilka umiejętności. Nie bój żaby, to w zupełności wystarczy.

ZWIERZĘTA I INTELIGENCJA

Choć niektóre wynaturzenia mogą być opętane przez złowrogą inteligencję, większość stworów, nawet tych nadnaturalnych, nie odbiega poziomem inteligencji od przeciętnego zwierzęcia. Ich *Wiedza* i *Spyt* mają więcej wspólnego ze zwierzęcym instynktem niż ludzkim rozumem. Rewolwerowiec z *Wiedzą* 1k4 jest bardziej rozgarnięty niż pełzacz z tą samą cechą.

Zwierzęta mogą być *zastraszane*, ale nie można ich *wyśmiać* atakiem werbalnym (odgłosem z paszczy). Można je za to wkurzyć, szturchając je kijkiem. *Blef* działa podobnie. Nie wmówisz zwierzękowi, że właśnie rozwiązała mu się sznurówka, ale może nabierze się na kamień rzucony na drugą stronę polany.

TEMPO

O ile stwór nie ma nic napisane o Tempie w „Zdolnościach specjalnych”, jest ono równe, podobnie jak u postaci, kostce *Sprawności*.

ROZMIAR

Im większa bestia, tym trudniej ją utłuc. To niezaprzeczalny fakt. Rozmiar stwora to również ilość punktów obrażeń dzielących kolejne poziomy ran. W **Podręczniku gracza**, w rozdziale czwartym, masz to dokładnie wyszczególnione.

W tabelce **Rozmiary stworów** masz podane rozmiary i wagę najczęściej spotykanych bazyli i wynaturzeń.

DECH

Dech potworów jest liczony podobnie jak ludzki (w większości przypadków). Dodaj do siebie rodzaje kostek *Wigoru* i *Ducha*.

Niektóre wynaturzenia są tak diabelnie wielkie i pokręcone, że nie tracą Tchu w normalny sposób. W rubryczce Dech potwór taki ma „-”.

Nie musisz cackać się z Tchem każdego przeciwnika, jeżeli nie jest to walka jeden na jeden. By ci to przypominać, zapisaliśmy *kursywą* Dech pomniejszych złych chłopców.

TERROR

Większość wynaturzeń wygląda paskudnie. W końcu jakoś sobie musiały na tę nazwę zasłużyć.

Kiedy bohater pierwszy raz widzi bydlę z *Terrorem*, musi wykonać test *jaj*, gdzie *Terror* to PT. Postać która oblała test, zaczyna odgrywać „to, co ze mną zrobiła **Tabela cykora**, którą opisaliśmy, amigo, w rozdziale drugim.

ZDOLNOŚCI

SPECJALNE

Chcąc to wszystko napisać tak, byś bez problemu załapał każde zdanie, spróbowałam sklasyfikować większość pojawiających się mocy na kilka prostych kategorii. Nie działa to oczywiście w każdym przypadku, ale powinno ci pomóc,

WYNATURZENIA

61

zwłaszcza gdy chcesz dać posse na odstrzał nowe wynaturzenia.

OSŁONA

Żaden szanujący się potwór z Wielkich Równin nie wychodzi z domu bez grubej skóry i twardego pancerza.

Wartość osłony jest podana zaraz po zdolności *osłona*. Działa zupełnie jak to, o czym mówiliśmy w rozdziale piątym w książce dla gracza. *Osłona 2* oznacza twardszy pancerz, który redukuje atak o dwie pełne kostki. *Osłona -2* daje mniejszą ochronę, która tylko odejmuje 2 od punktów obrażeń każdego ataku.

ROZMIARY STWORÓW

Rozmiar	Średnia waga	Przykłady
0*	1 uncja	Robal
1	funt do dwóch	Szczur, wąż
2	Do 12 funtów	Kot domowy
3	20-30 funtów	Orzeł, lis
4	50 funtów	Średni pies, świnia
5	100 funtów	Puma
6	150 funtów	Człowiek, wilk
7	250 funtów	
8	400 funtów	
9	650 funtów	Goryl
10	1000 funtów	Niedźwiedź, koń pod siodło
11	1750 funtów	Koń rasy angielskiej, koń, wół
12	2500 funtów	Bizon
13	2 tony	
14	3 tony	
15	5 ton	Słoń
16	8 ton	
17	13 ton	
18	20 ton	Średni wąż morski
19	30 ton	
20	50 ton	Mały grzechotnik z Mojave
21	80 ton	
22	130 ton	Płetwal błękitny, średni grzechotnik z Mojave
23	200 ton	
24	300 ton	Duży grzechotnik z Mojave

CZARNA MAGIA

Czarnej magii używają zwykle ludzie służący Mścicielom, a jeśli wynaturzenia mają do niej dostęp, to niezwykle rzadko. Złe czary tworzą bardzo wygodny system, którego możesz używać za każdym razem, gdy nie chcesz dawać monstrum mocy jako zdolności specjalnej. Na stronach 83-91 znajdziesz pełen opis tego szybkiego i łatwego do wykorzystania rodzaju złej magii.

OBRAŻENIA

To jedna z najbardziej podstawowych zdolności każdego stwora – umiejętność fizycznego krzywdzenia innych. Nawet zwykle zwierzęta potrafią ranić, chyba że są zupełnie niegroźne, jak króliki czy wiewiórki (z tym że w **Deadlands** powinienś uważać i na nie).

Ranić można na wiele sposobów – nasze ulubione monstra mają pazury, zębiśka, macki, pięści, kopyta i tak dalej.

Stwór, który i gryzie, i drapie, może używać obu rodzajów ataków w jednej akcji. Jeżeli ma natomiast trzeci lub specjalny atak (np. ogonem), musi go wykonać w następnej akcji.

NIEUGIĘTY

Niektórych bazyli nie ma jak nastraszyć. Należy do nich większość ożywieńców (gdyż manitou nie ma już nic do stracenia) i stwory zbyt durne lub zbyt pogięte by zauważyć, że właśnie przegrywają.

Ten rodzaj monstrów nazywamy *nieugiętymi*. Nigdy nie wykonują testu *jaj*, nawet przy zjawiskach nadnaturalnych.

Nieugięte potwory da się zaskoczyć na jedną rundę, ale w następnej automatycznie otrząsają się i wracają do roboty. W rundzie następującej po zaskoczeniu możesz im rozdać normalnie karty.

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, kul czy nawet pięści, jeśli nie zostały wcześniej umagicznione. Magiczne zdolności, nadnaturalne efekty i legendarne bronie działają normalnie, chyba że opis stanowi inaczej.

I żeby było jasne – to broń ma być magiczna, nie jej użytkownik. *Przyduszenie* może zranić paskudę, ale światobliwy używający *Bożej pięści* już nie (no, chyba że ma również umagicznią broń – wtedy może nawet dodać bonusy z *Bożej pięści*).

Inny rodzaj paskudnej *odporności* brzmi „wszystko”. Obdarzona nią bestia jest naprawdę wredna i istnieje tylko jeden sposób, by ją utłuc. Znajdziesz go w rubryce *słabości*.

INFЕКCJA

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 zdać musi ofiara, chcąc uniknąć zarażenia. Jeżeli test nie wyjdzie, zakażonego nieszczęśnika uratuje tylko nadnaturalna pomoc.

Trucizna robi dokładnie to, o czym myślisz, choć w opisach stworów z Dziwnego Zachodu podciąga się pod nią wszelkie zarazy, trucizny, które nie zabijają (np. paraliżujące), wirusy i inne toksyny przeznaczone do dawkowania dożylnego.

Jeżeli *trucizna* przenosi się przez kły, pazury, żądła, ostrza lub inne przyrządy służące do ranienia, zaczyna działać, jeśli cel 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 wrędne efekty.

REGENERACJA

Niektóre stwory kurują się szybciej niż jesteś w stanie uwierzyć. Jak szybko – sprawdź w opisie.

OGŁUSZANIE

Niektóre stwory lubią pożywiać się, gdy ich zdobycz jest jeszcze ciepła, a najlepiej, kiedy oddycha. A to bardzo niedobrze. Ta zdolność pozwala złym facetom *ogłuszyć* ofiarę, zamiast ranić, zazwyczaj pozwalając jej potem przeżyć coś znacznie gorszego od śmierci.

Większość stworów musi dotknąć łupu, by go ogłuszyć. W takim przypadku, jeżeli potwór uderzy i trafi (nieważne, czy zada przy tym jakieś obrażenia) ofiara wykonuje test *Wigoru* na PT podanym w opisie, dokładnie jak przy testach szoku. Ofiara może wykonywać kolejne testy każdej akcji (przeciwko temu samemu PT), by się otrząsnąć.

ZASKOCZENIE

Stwory obdarzone tą mocą czują, kiedy uderzyć, by złapać ofiarę z ręką w nocniku. Niektóre wyskakują jak spod ziemi, inne spadają jak grom z jasnego nieba.

Ponieważ nikt nie spodziewał się potwora, zaczyna on walkę z kartą „w rękawie” i wykonuje swój pierwszy atak z bonusem +4.

MARTWIAK

Istnieje wiele rodzajów ożywieńców – 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. Zagnieżdzenie się w takim ciele jest dla demonów o wiele mniej ryzykowne, mogą bowiem prysnąć z niego do Krainy Wiecznych Łowów, gdy zostanie zniszczone.

Potężniejsze kreatury, jak wampiry czy licze, ożywają po śmierci z powodu 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) i otrzymały od nich straszliwe moce, zmierzając w zamian nieuchronnie na stronę zła.

Jest jeszcze specjalny rodzaj martwiaków – wygrzebańcy. Ich udręczone ciała zamieszkuje zarówno ludzka dusza, jak i wredny manitou. Ale o tym pisaliśmy już w rozdziale dziesiątym **Podręcznik gracza** oraz rozdziale trzecim tej książki.

Chodzące trupy mają rozmaite moce i zdolności, daje się jednak wyróżnić kilka cech wspólnych.

Ożywieńcy nie czują bólu, choć cierpią z powodu utraconych części ciała. Ignorują dwa poziomy obrażeń i nigdy nie robią testu szoku.

Martwiak ignoruje utratę Tchu powodowaną ranami lub obrażeniami fizycznymi. Wszelakie nadnaturalne ataki powodują normalną utratę Tchu. Jeśli ożywieńiec nie traci Tchu, dziel zadane mu obrażenia na pół na potrzeby trików podanych w rozdziale pierwszym.

Martwiaki pozbawione duszy nie regenerują obrażeń, o ile nie mają osobno wyszczególnionej mocy „regeneracja”. 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 zamieszkuje i której używa do kontrolowania korpusu zły duch. 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. O ile opis nie stanowi inaczej, za sedno uważaj mózg.

Ożywieńca można zniszczyć tylko trwale okaleczając jego sedno. Potwór taki, jak żywy trup (z sednem w mózgu), może walczyć nawet, gdy zarwie okaleczenie w korpus. Jasne, jeśli rozerwiesz zombi na małe kawałeczki, zazwyczaj staje się niegroźny, a jego manitou często idzie sobie precz (gdyby jednak zechciał, mógłby wciąż animować oderwane ręce, które mogłyby pełznąć w twoją stronę...).

SŁA BOŚCI

Niektóre stwory mają swoje *słabości*, i są szczególnie podatne na określony rodzaj ataku. Wysuszony i kruchy krwiokrzew może się nie ucieszyć na widok ognia, a wielki, zmutowany ślimak źle się poczuje, gdy ktoś nasypie mu soli na ogon.

Ogólnie rzecz biorąc, jeśli atakujesz stwora i wykorzystujesz jego słabość, zadajesz mu normalne rany. Jeżeli broń nie zadaje typowych obrażeń (np. sól, woda, woda święcona itp.), opis mówi nam, jak bardzo uszkodzimy kreaturę, trafiając jej piętę Achillesa.

GREMLIN

Gremliny istnieją tylko po to, by wywoływać niezliczone usterki i awarie urządzeń mechanicznych.

Zazwyczaj istoty te egzystują wyłącznie w formie niematerialnej, co pozwala im zasiedlać gadżety, takie jak miotacze ognia, silniki parowe i tym podobne.

Choć gremliny mogą zagnieździć się w dowolnym urządzeniu, preferują gadżety szalonych naukowców. Gdy wynalazca ma niefort podczas konstrukcji lub naprawy gadżetu, może przyciągnąć tym gremlina. Duch stwora natychmiast opanowuje urządzenie, wywołując jego cykliczne, magiczne przemiany (zobacz zdolność gremlinów „jonasz”, opisaną dalej).

Zadowolony ze swojego siedliska gremlin stara się przywołać kolejnych przedstawicieli swego gatunku. Na początku każdej sesji rzuć k6. Jeśli wypadnie 1, w urządzeniu pojawia się kolejny gremlin, wywołując dalsze usterki.

Gremliny usunąć można wyłącznie wykonując przeciwstawny test *Ducha/majsterkowania* przeciw *Duchowi* stworzenia. Jeżeli naprawiający osiągnie sukces, wpływ gremlinów zostaje zniwelowany na 24 godziny.

Przy przebiegu gremliny muszą opuścić maszynę na okres jednej godziny. Jeżeli są przekonane o swojej przewadze, atakują ponownie, w innym zaś przypadku rozpoczynają poszukiwanie nowego siedliska.

PROFIL: GREMLIN

Cechy fizyczne: S: 1k6, Spr: 3k10, Sz: 4k10, Wig: 1k6, Zr: 3k10

Kieszonkostwo 4k10, pływanie 3k10, skradanie 6k10, uniki 6k10, walka: wręcz 3k10, włamywanie się 3k10, wspinaczka 5k10

Cechy umysłowe: Cha: 1k12, D: 1k4, Spo: 2k10, Spt: 1k6, W: 1k4

Obśmiewanie 4k8

Tempo: 10

Rozmiar: 4

Dech: 10

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pazury (S+1k4).

Jonasz: Gremlin obniża niezawodność mechanizmu o 1. Nawet urządzenia pozbawione niezawodności, takie jak pistolet czy zegarek, poddają się jego wpływowi. Za każdym razem, gdy używasz opanowanego przez nie przedmiotu (rzut na *strzelanie* dla broni, *sterowanie* dla pojazdów itp.), wykonaj test niezawodności. Przy 20 urządzenie przestaje działać.

Wygląd: Manifestujące się fizycznie gremliny są małymi zielonymi ludzikami

z zabawnymi

wielkimi uszami i nieco mniej zabawnymi, długimi pazurami.



GRZECHOTNIK Z MOJAVE

Te wielkie robaki zwie się „grzechotnikami“, gdyż kiedy potężne cielsko przesuwają się pod powierzchnią piasku, stojący na nim ludzie zaczynają grzechotać zębami. Choć stworzy występują zwykle na pustyni Mojave, można spotkać je także na odosobnionych równinach w Utah i Montanie. Grzechotniki z każdego regionu różnią się kolorem i osobowością.

Grzechotniki z Mojave mają prosty cel – zabić, pochodzące z Montany są zaś leniwe i nieruchawe. Grzechotniki z Utah są mniejsze, ale szybsze, i najbardziej lubią gonić parochody po Wielkiej Pustyni Słonej. Podobnie jak w przypadku węży morskich, miejscowi przyzwyczaili się do grzechotników. Ludzie ze Wschodu myślą pewnie, że przesadzają, ale mieszkańcy zasiedlanych przez grzechotniki okolic mają o nich własne zdanie.

Grzechotnik potrafi wyczuć vibracje wywołane przez wędrującą po pustyni ofiarę z odległości 200 jardów. Sprawdza się to przeciwnym testem *Spostrzegawczości* grzechotnika i *skradania* ofiary, jeżeli ta chce pozostać niezauważona. Robak wykrywa wierzchowce z dwukrotnie większej odległości, pojazdy zaś na dystans 800 jardów. Pamiętaj, że jeżeli zwierzę biegnie, jego *skradanie* spada o 4. Atakujący grzechotnik wyskakuje na powierzchnię piasku, usiłując pochwycić zdobycz mackami, a choć posiada ich wiele, nigdy nie atakuje wielu celów naraz, skupiając się na jednym (chyba że grupa istot znajduje się naprawdę blisko siebie, jak koń i jeździec). Macki mają *Siłę* 3k12 i mierzą 1/4 długości całego stwora. Gdy pochwycą cel i osiągną przebicie w przeciwnym teście *Siły*, robak zaczyna przyciągać ofiarę do otworu gębowego. Każdy sukces w przeciwnym teście *Siły* przybliża zdobycz o kolejny jard.

Macki grzechotnika (rozmiar 5-10) po otrzymaniu trzeciej rany stają się bezwładne, co zwykle zniechęca stwora. Kule i wszelka broń kłująca zadają mackom po jednym punkcie obrażeń, a strzał ze strzelby dwa. Broń tnąca zadaje pełne obrażenia.

PROFIL: GRZECHOTNIK Z MOJAVE

Cechy fizyczne: S: 6k12+20, Spr:3k6, Sz: 2k6,

Wig: 4k12+24, Zr:1k4

Skradanie 2k8 (pod ziemią), **walka:** wręcz 3k6

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 1k8, Spo:

2k10, Spt: 2k8, W: 1k4

Zastraszanie 2k10

Tempo: 6 (18 pod ziemią)

Rozmiar: 10-20 (10-100 jardów długości)

Dech: –

Terror: 11

Zdolności specjalne:

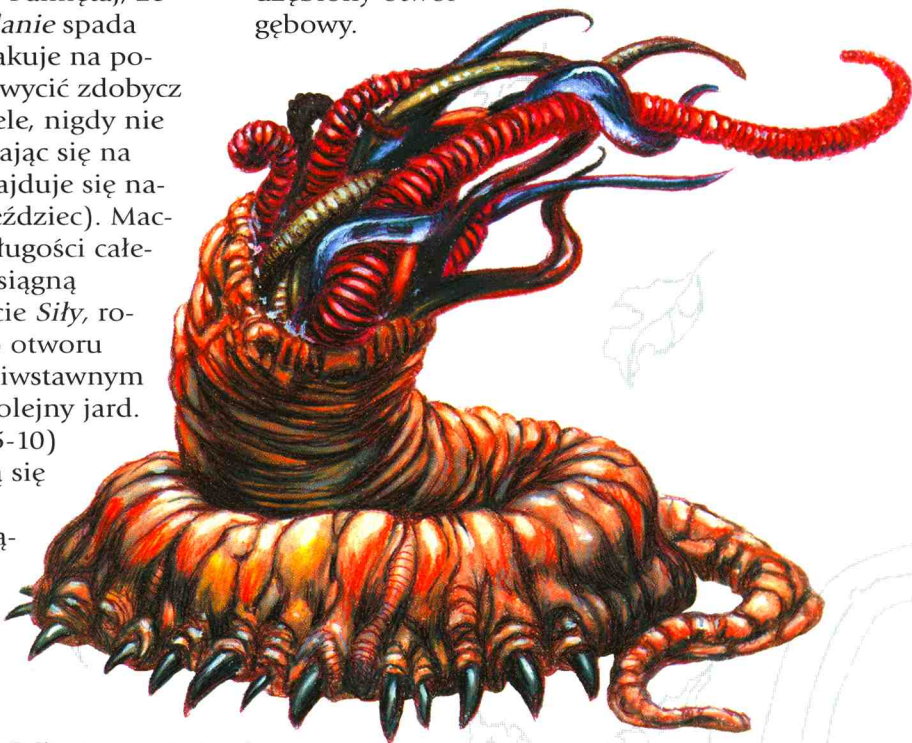
Ośłona: 1

Obrażenia: Ugryzienie (S+2k20)

Rycie: Tempo pod ziemią 18

Zaskoczenie: Podróżnicy, którzy nie rozpoznali wstrząsów wywołanych pełnięciem grzechotnika, odejmują 4 przy teście zaskoczenia.

Wygląd: Grzechotnik wygląda jak wielki robak cielistego koloru. Jego „głowa“ składa się z kłbowiska macek, otaczających okrągły, uzębiony otwór gębowy.



ISTOTA Z PUSTYNI

Te mackowate stwory zamieszkują większość pustyni Ameryki Północnej.

Pełzają powoli pod wydymami, sadowiąc się w pobliżu szlaków i źródeł wody. Kiedy nieważny wędrowiec przechodzi w pobliżu, istota chwyta go długimi mackami i wciąga w głęboki lej.

Istoty z pustyni potrafią wyczuć zbliżającą się ofiarę z odległości 50 jardów po przeciwnym teście *Spostrzegawczości* i *skradania* ofiary. Kiedy łup wejdzie w zasięg dwudziestostopowych macek, stwór atakuje.

Każda z ośmiu macek może przyciągnąć zdobycz bliżej piaskowego leja. Aby to osiągnąć, istota musi po pierwsze trafić ofiarę za pomocą *walki: wręcz*. Gdy to uczyni, może pochwycić cel, zamiast zadawać obrażenia. Pochwycona postać zmierza nieuchronnie w stronę środka leja.

Przy każdym sukcesie i przebicium w przeciwnym teście *Sily* potwór przyciąga zdobycz o jard bliżej otworu gębowego. Dwa przebicia po stronie ofiary oznaczają, że może się ona uwolnić.

Jedyną właściwie szansą ucieczki jest zabicie stwora lub odcięcie mu macki. Korpus bestii przykryty jest zwykle kilkoma calami piasku, a ramiona są twarde i trudne do uszkodzenia. Mają pancerz równy 1 i trzeba im zadać 20 punktów obrażeń, by je uszkodzić.

PROFIL: ISTOTA Z PUSTYNI

Cechy fizyczne: S: 1k12+4, Spr: 1k8, Sz: 3k10,

Wig: 2k12+2, Zr: 3k8

Skradanie 4k8, walka: wręcz 4k8

Cechy umysłowe: Cha: 1k12, D: 1k4,

Spo: 2k10, Spt: 1k6, W: 1k4

Tempo: 2

Rozmiar: 12 (8 stóp średnicy bez macek)

Dech: 18

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Oslona: 2 na ciele za osłonę z piasku, 1 na każdej macce.

Obrażenia: Ukąszenie (S+1k10), macki (S – istota z pustyni może atakować każdą z ośmiu macek w każdej akcji).

Ślamazara: Istoty z pustyni nader kiepsko się poruszają. Ich Tempo wynosi 2 i nie potrafią biegać.

Wygląd: Istota z pustyni to po prostu ziejąca w piachu jama, obramowana dwudziestostopowymi mackami.



KLESZCZ PRERIOWY

Kleszcze preriowe są prawdziwą plagą Wielkich Równin. Ci przerażający krwio pijcy żyją w podziemnych gniazdach po 10-20 osobników (1k10+10), najprawdopodobniej rządzonych przez olbrzymią królową.

Kiedy kleszcze poczują ofiarę, wychodzą z gniazda i biegną z najwyższą prędkością przez wysoką trawę porastającą prerię. Insekty te potrafią poczuć vibracje wywołane ludzkimi krokami z odległości 100 jardów. Zasięg ten wzrasta dwukrotnie dla koni i czterokrotnie dla wozów.

Kleszcze atakują, skacząc do ust ofiary. Odcinają wargi haczykami umieszczonymi na przednich odnóżach

i, jeżeli uzyskają

przebiecie na przeciwnym teście

walka: wręcz, wślizgują się do gardła. Znalazszy się w środku, wbijają haczyki we

wnętrza i zaczynają wysysać krew w tempie 1k4 Tchu na godzinę.

W czasie całego procesu kleszcz rośnie w szybkim tempie, ofiara zaś stopniowo słabnie z upływu krwi, aż wreszcie umiera. Kleszcz jest wtedy dość duży, by wydostać się samodzielnie przez gardło lub rozrywając żołądek. Każdy, kto jest świadkiem takiego zdarzenia, musi wykonać Ciężki (9) test *jaj* albo zwrócić ostatni posiłek.

Jedynym znanym sposobem na pozbycie się kleszcza jest wypicie kwarty oleju rycynowego, co poprzedzić musi Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeżeli nosiciel wypije olej, kleszcz wypełźnie z jego trzewi w 1k4 rundy, zadając w każdej obrażenia równe *Sile*.

PROFIL: KLESZCZ PRERIOWY

Cechy fizyczne: S: 1k4, Spr: 4k12, Sz: 3k10,

Wig: 2k8, Zr: 2k10

Skradanie 3k12, uniki 2k12, walka:

wręcz 4k12

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

Spt: 1k4, W: 1k4

Zastraszenie 2k8

Tempo: 12

Rozmiar: 2

Dech: -

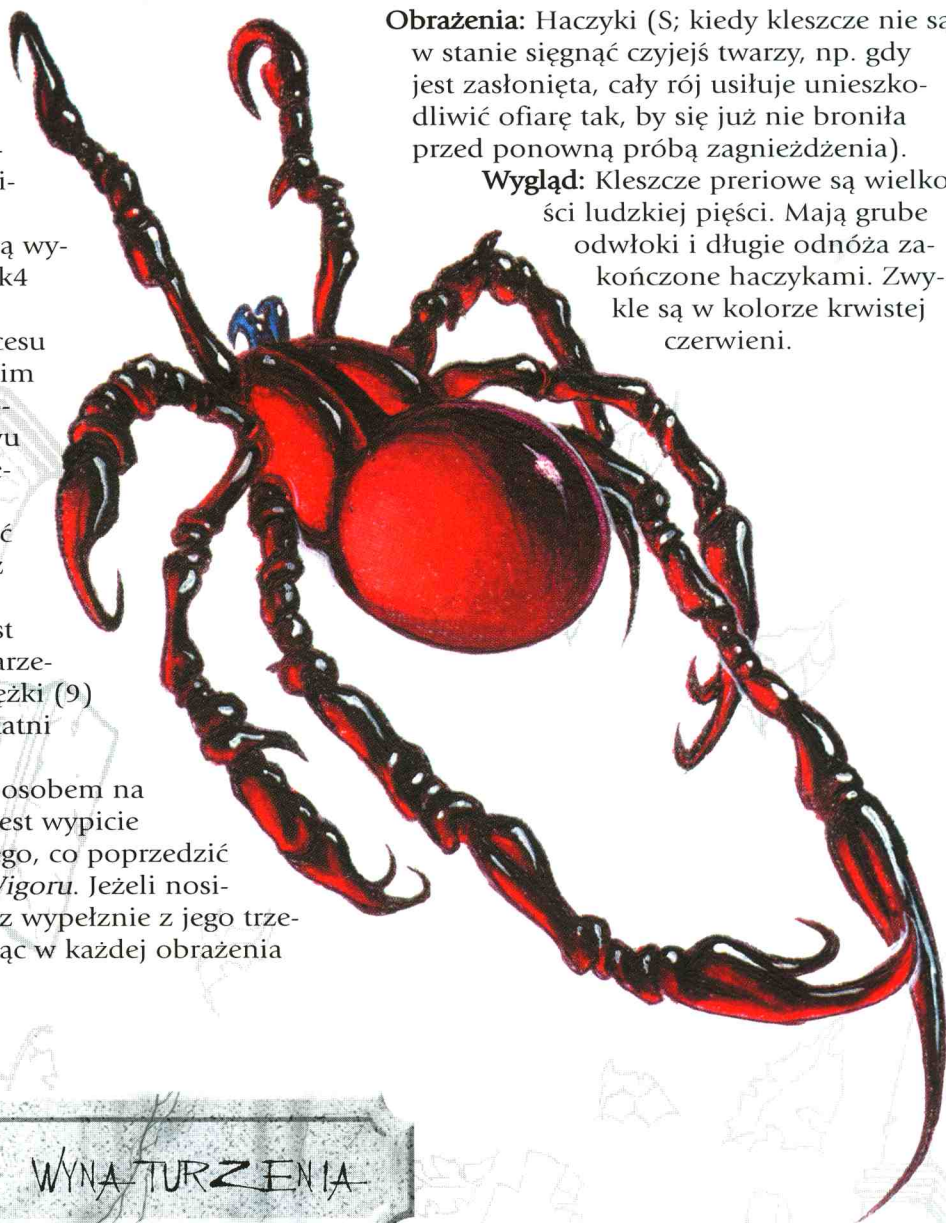
Terror: 7

Zdolności specjalne:

Ośłona: 1

Obrażenia: Haczyki (S; kiedy kleszcze nie są w stanie sięgnąć czyjejś twarzy, np. gdy jest zasłonięta, cały rój usiłuje unieszkodliwić ofiarę tak, by się już nie broniła przed ponowną próbą zagnieżdżenia).

Wygląd: Kleszcze preriowe są wielkości ludzkiej pięści. Mają grube odwłoki i długie odnóża zakończone haczykami. Zwykle są w kolorze krwistej czerwieni.



KRWIOKRZEW

Na Dziwnym Zachodzie nawet toczące się krzaki potrafią ugryźć. Krwiokrzewy to niebezpieczne stworzenia podobne do zwykłych krzaków wędrownych – wyschniętych roślin przetaczanych wiatrem przez pustynne równiny. Atakują, podtaczając się do ofiary i chwytając ją ciernistymi gałęziami. Kolce i otwór gębowy stworzenia przebijają skórę i wysysają krew zaatakowanego.

Krwiokrzewy wędrują w grupach po trzy do sześciu osobników, polując razem. Głodne osobniki trzymają się z daleka od ludzi niosących otwarty ogień – dopóki się nie pożywią, płoną jak każdy inny wysuszony chrust.

Najedzony krwiokrzew wygląda jak stosik mokrych, okrwawionych wodorostów.

PROFIL: KRWIOKRZEW

Cechy fizyczne: S: 1k6, Spr: 2k10, Sz: 2k8,

Wig: 1k4, Zr: 1k4

Walka: wręcz 4k10

Cechy umysłowe: Cha: 1k4, D: 1k4, Spo: 1k6,

Spt: 1k4, W: 1k4

Tempo: 18

Rozmiar: 4 (kula o średnicy 2-3 stopy)

Dech: –

Terror: 7

Zdolności specjalne:

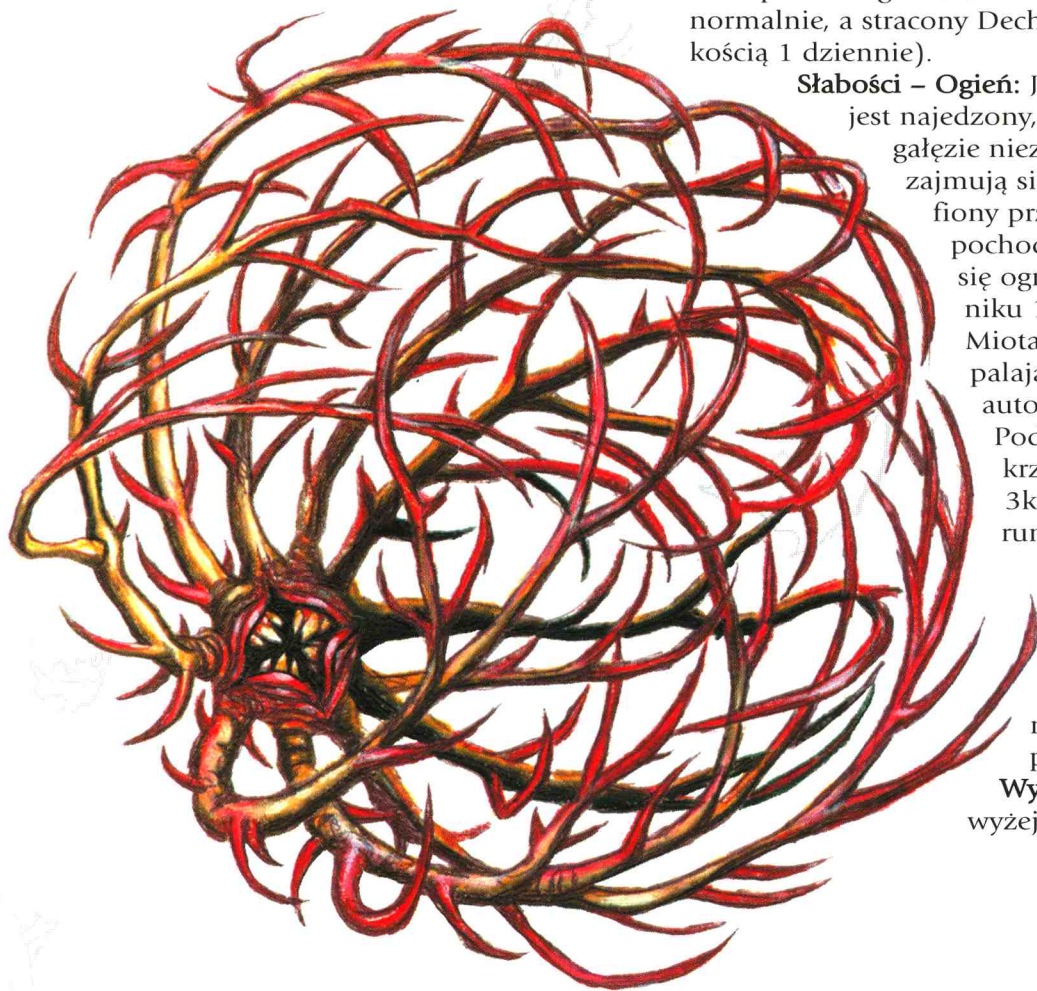
Obrażenia: Paszcza (S), kolce (S, obrażenia jak od piąchy. Utrata Tchu jest następstwem krwawienia. Dzięki substancji przeciwkrzepliwej zawartej w ślinie stwora zadane przez niego obrażenia nie goją się normalnie, a stracony Dech wraca z szybkością 1 dziennie).

Słabości – Ogień: Jeżeli stwór nie jest najedzony, jego kolczaste gałęzie niezwykle łatwo zajmują się ogniem. Trafiony przez rozpaloną pochodnię zajmuje się ogniem przy wyniku 1-3 na 1k6.

Miotacze ognia podpalają krwiokrzew automatycznie.

Podpalony, krwiokrzew otrzymuje 3k12 obrażeń na rundę, czasem więc może dotoczyć się do wody, jeżeli jakaś jest w pobliżu, zanim spłonie na popiół.

Wygląd: Patrz powyżej.



LOS DIABLOS

Los diablos prześladowają ludzkość już od tysięcy lat. Inne kultury nadawały im różne imiona, takie jak gorgony lub minotaury, na Dziwnym Zachodzie przyjęły zaś formę zbliżoną do teksaskich longhornów. Są zwykle zwiastunem nieszczęścia, należą bowiem do nielicznych bezpośrednich sług tajemniczych Mścicieli.

Los diablos polują na bohaterów, którzy zaczynają zawadzać ich panom. Przeznaczenie rządzi jednak również i tak potężnymi istotami, los diablos mogą więc pojawiać się na ziemi wyłącznie w określonych okolicznościach. Taka okazja zdarza się, gdy bohater lub grupa bohaterów zdobędzie piąty punkt Hartu oraz zwróci na siebie uwagę Mścicieli, udaremniając jakieś ich plany. Wtedy właśnie los diablos ruszają na łowy.

Pierwszej nocy, której los diablos znajdują się na tropie posse, bohaterowie słyszą odległy tętent jakby stada bizonów lub krów pędzących w oddali. Każdy musi wtedy wykonać Banałny (3) test *jaj*. Wszyscy, którym się nie uda, tracą najwyższego Sztona Losu. Kolejnej nocy tętent staje się głośniejszy, a test *jaj* ma Zwyczajny (5) PT. Tak dzieje się każdej kolejnej nocy.

PT wzrasta wreszcie do Niesamowitego (11). Następnej nocy los diablos pojawiają się na czele stada duchów zwanego „Trzodą Samego Diabła”. Składają się na nią dusze wszystkich, którzy zostali strатовani przez stado.

Nawet jeśli posse schroni się w pomieszczeniu, los diablos i Trzoda Samego Diabła zmiążdżą ściany, drzwi i okna, by ich stratować.

Na każdego bohatera

z Hartem 5 lub wyżej przypada jeden diablo. To oni są zaprzysięgłymi wrogami diabelnych byków i tylko na nich mogą one polować.

Byki mogą ranić i być ranione tylko przez postaci z Hartem 5 lub więcej.

Inne postaci w posse są „tratowane” przez racice Trzody Samego Diabła i tracą 1k4 Tchu na turę, dopóki wszystkie los diablos nie zostaną pokonane. Oczywiście, gdy Dech spadnie poniżej zera i postać zacznie otrzymywać obrażenia, może umrzeć. Wówczas jej dusza dołącza do Trzody.

Walka z los diablos przebiega w podobny sposób. Jeżeli w jej trakcie bohaterowie zginą, ich dusze zostaną zabrane do Krainy Wiecznych Łowów i tam staną się diablos.

PROFIL: LOS DIABLOS

Cechy fizyczne: S: 3k12+8, Spr: 2k8, Sz: 2k10, Wig: 2k12, Zr: 1k4

Pływanie 2k8, skradanie 3k8, walka: wręcz 4k8

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 2k8, Spo: 2k10, Spt: 3k6, W: 3k4

Przenikliwość 2k10, zastraszanie 5k12

Tempo: 8

Rozmiar: 11

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Oslona: 2

Obrażenia: Rogi (S+3k10)

Nieugięty

Odporność – Wszystko: Piekelnego byka

zranić

może tylko ścigany

przez niego człowiek.

Skalp: Wygrzebaniec pochłaniający esencję diabła otrzymuje jeden

punkt osłony i jeden punkt Hartu.

Wygląd: Los

Diablos wyglą-

dają jak teksaskie longhorny

z piekła rodem, mają grubą gadzią skórę i świecące na czerwono oczy.



PEŁZACZ

Wędrując przez głębokie kaniony i wąskie przełęcze Dziwnego Zachodu, rozsądni podróżnicy powinni spoglądać z uwagą na ściany skalne, wznoszące się nad ich głowami. Często czają się tam mięsożerni drapieżnicy – pełzacze.

Pełzacze potrafią całymi dniami wisieć na ocienionym zakątku skały, czekając cierpliwie na przechodzącą poniżej zdobycz. Kiedy już upatrzą sobie łup, zbiegają ze skały, przeprowadzając błyskawiczny atak. Ofiara zwykle nawet nie zauważa napastnika, nim nie jest za późno. To dobry moment na wykonanie testu zaskoczenia.

Pełzacze potrafią poruszać się niemal bezszelestnie, jedyny towarzyszący im odgłos to skrobanie pazurów po skale. Dopiero gdy dopadną ofiarę, wydają przeraźliwy syk.

PROFIL: PEŁZACZ

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 2k10, Sz: 2k12+2, Wig: 2k8, Zr: 1k4

Skradanie 4k10, walka: wręcz 5k10, wspinaczka 8k10

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

Przenikliwość 2k10

Tempo: 10 (20 przy zbieganiu ze skały)

Rozmiar: 14

Dech: 24

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Ośłona: 2

Obrażenia: Ugryzienie (S+2k8), uderzenie ogonem (S+3k10)

Wspinaczka: Pełzacz potrafi poruszać się po średnio gładkiej pionowej powierzchni ze swoim normalnym Tempem, a po poziomej, głową w dół, na połowie Tempa. W końcu nie nazwali ich pełzaczami bez powodu!

Wygląd: Pełzacz przypomina krzyżówkę najgorszych cech pająka i potężnego jaszczura. Jego ciało w całości pokrywają kolczaste wypustki.



PIASKOWY DIABEK

Piaskowe diabły to zajadli mordercy, żyjący na pustyniach południowego zachodu. Na pierwszy rzut oka wyglądają jak odrażające, kolczaste węże; kiedy jednak ujrzą ofiarę, używają swych nadnaturalnych zdolności, by stworzyć wokół siebie niewielką trąbę powietrzną i ruszają na łowy.

Nie jeden nieuważny wędrowiec poległ od kolców takiej kreatury, myśląc, że to tylko burza piaskowa.

Piaskowe diabły otaczają zwykle swój łup i atakują, wirując wokół niego. Ponieważ żyją w wypełnionym kurzem środku tornada, trudno je zobaczyć i trafić zwykłą bronią. Postać strzelająca do potwora ma -8 do rzutu.

Pociski, które chybiły stwora, są wysysane przez tornado i „wystrzeliwane” z powrotem w losowym kierunku. Rzuć k12 i określ zgodnie z zegarem kierunek oraz ew. ofiary trafione zabłąkaną kulą, wykorzystując do tego zasady dotyczące niewinnych przechodniów z rozdziału czwartego **Podręcznika gracza**.

Dynamit działa w zwykły sposób, choć wrzucone w wir laski zwykle wylatują na zewnątrz nim zdążą detonować.

Bohater podejmujący walkę musi najpierw pokonać stwora w przeciwnym teście *Sily* (pomijając modyfikator -8 za walkę wręcz dzięki długości bestii). Jeżeli zwycięży, może normalnie atakować. W innym przypadku zostaje odrzucony przez trąbę i nic więcej nie może w tej akcji zrobić.

PROFIL: PIASKOWY DIABEK

Cechy fizyczne: S: 1k12+4, Spr: 1k12+2,

Sz: 1k10, Wig: 1k8, Zr: 1k4

Walka: wręcz 6k12+2

Cechy umysłowe: Cha: 1k12, D: 1k4, Spo: 2k10,

Spt: 1k6, W: 1k4

Tempo: 24

Rozmiar: 10 (10 stóp długości)

Dech: 12

Terror: 7

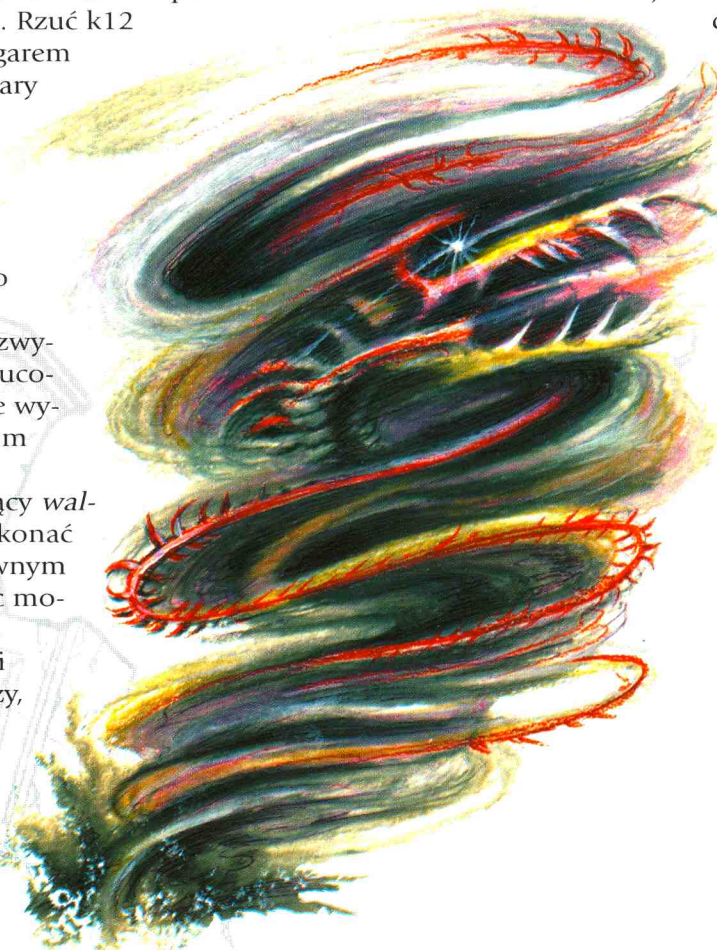
Zdolności specjalne:

Obrażenia: Kolce (S+1k4).

Oślepienie: Piaskowy diabeł wyrzuca w powietrze wirującą chmurę piasku i kamieni, która oślepia wszystkich w promieniu 10 jardów od jej centrum,

chyba że wykonają oni *Niesamowity* (11) test *Wigoru*.

Wygląd: Kiedy nie wiruje (co się nie zdarza zbyt często), piaskowy diabeł wygląda jak duży, blady wąż z grzbietem pokrytym kolcami.



PIEKIELNY NIETOPERZ

Te stworzenia żyją na Złych Ziemiach w Terytorium Dakoty. Siouksowie nazywają je „kiny-an tiwicakte”, czyli „latający mordercy”. Piekielne nietoperze, to drapieżniki o nocnym trybie życia, polujące w grupach od jednego do sześciu osobników. Przemykają poprzez noc, chwytając ofiary swymi upazurzonymi stopami. Wymaga to przeciwstawnego testu *walki*: wręcz. Jeżeli nietoperz osiągnie sukces, zadaje normalne obrażenia. Przy przebicium unosi zdobycz w powietrze, lecąc w maksymalnym dla średniego obciążenia Tempie (12). Jeżeli ofiara nie uwolni się szybko, po przeciwstawnym teście *Siły*, nietoperz wzlatuje na wysokość 50 jardów i tam puszcza swój łup (10k6 + 50 punktów obrażeń od upadku), próbując roztrząsać go o skały. Jeżeli mu się uda, łąduje i zaczyna zjadać szczątki.

Najlepszym sposobem na uratowanie życia przy spotkaniu z piekielnymi nietoperzami jest mocno chwycić je za nogi. Wykonuje się wówczas przeciwstawny test *Sprawności* zwierzęcia i *Siły* postaci. Jeżeli stwór ma przebicie, udaje mu się uwolnić. Jeśli przebicie ma bohater, zmęczony potwór obniża lot do 10 jardów, a bohater może w miarę bezpiecznie skakać.



PROFIL: PIEKIELNY NIETOPERZ

Cechy fizyczne: S: 1k12+2, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 2k8, Zr: 3k10

Uniki 3k12, Walka: wręcz 3k12, skradanie 1k12 (5k12 z powietrza)

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 1k8, Spo: 4k10, Spt: 2k8, W: 2k10

Zastraszanie 2k10

Tempo: 6 (na ziemi)/24 (w powietrzu)

Rozmiar: 7 (8 stóp wysokości)

Dech: 16

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pazury (S+1k4).

Latanie: Tempo 24.

Słabości – Hałas: Piekielne nietoperze „widzą” za pomocą sonaru. Jeżeli ofiara jest wystarczająco odważna, może spróbować stać nieruchomo wśród innych obiektów (jak np. skały), co zmusza nietoperza do wykonania Poważnego (7) testu *Spostrzegawczości* celem jej zauważenia.

W przypadku, gdy cel zachowuje się w opisany powyżej sposób i mimo to zostanie zauważony przez potwora, *walka: na pięści* nie dodaje się do PT trafienia nietoperza.

Wygląd: Piekielne nietoperze wyglądają jak krzyżówka istoty ludzkiej i nietoperza.

SĘDZIA WIESZATIEL

W latach 1863-1869 pięciu konfederackich sędziów okręgowych zawiązało tajemne porozumienie, mające na celu zdobycie ziemi, zniszczenie wszelkich rywali i wyeliminowanie każdego, kto stanie na ich drodze do bogactwa i chwały. Jeśli ktoś próbował im się przeciwstawić, zostawał oskarżony o „zbrodnie karane śmiercią” i powieszony na pierwszym lepszym drzewie.

Po sześciu latach tyranii uciśnieni mieszkańcy, w większości nieugięci Teksańczycy, podjęli walkę na nowo. Schwytali wszystkich sędziów i powiesili ich na drzewach wzdłuż Szlaku Chisholm, jako ostrzeżenie dla każdej władzy, która zechce nadużyć swych uprawnień.

Mściciele uznali to za dobrą okazję, napełnili więc ich dusze swą przekłętą mocą i posłali z powrotem na ziemię, jako wynaturzenia.

Obecnie wieszaciele czają się w mrokach nocy wzdłuż Szlaku Chisholm, atakując każdego kogo napotkają na swej drodze. Jednej nocy mogą zdecydować, że prawo zabrania nosić koloru niebieskiego, innej zaś uznać za przestępstwo gwizdanie „Dixie”. Samo bycie Teksańczykiem jest straszliwą zbrodnią. Bez względu na „przewinienie” wyrok brzmi jednakowo – śmierć.

Sędziowie wieszaciele to samotni i bezlitośni łowcy. Gdy trafią na ofiarę, ścigają ją, póki nie zabiją lub nie nadejdzie świt. Martwą zdobycz sędziowie wieszają na Szlaku Chisholm, wypisując winę krwią na jej czole.

Zazwyczaj sędziowie nie odzywają się, kiedy jednak są na tropie, zduszonym szeptem powtarzają raz za razem winy swej ofiary.

PROFIL: SĘDZIA WIESZATIEL

Cechy fizyczne: S: 3k12, Spr: 2k8, Sz: 2k12, Wig: 2k8, Zr: 2k10

Jeździectwo 3k8, skradanie 3k8, strzelanie: pistolet 5k10, walka: kosa 5k8

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 2k8, Spo: 2k10, Spt: 3k6, W: 3k6

Przenikliwość 2k10, szukanie 6k10, tropienie 5k10, zastraszanie 5k12, znajomość terenu: Szlak Chisholm 3k6

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 11

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Jednotaktowe rewolwery Army (kiedy zostanie opróżniony magazynek, ładuje się na nowo w ciągu jednej rundy. Na końcu lufy znajduje się kosa, której sędzia może użyć w walce wręcz, zadając S+2k6 obrażeń).

Nieugięty

Odporność – Zwykła broń: Sędziego pokonać można wyłącznie przez powieszenie. Ranią go również kule wystrzelone z broni prawdziwego stróża prawa, jednak zabity nimi sędzia następnej nocy powraca zza grobu, palając rządzą zemsty.

Skalp: Sędziowie są przerażaczami najwyższego rzędu. Gdy wieszatiele zostaną zniszczeni, wygrzebaniec otrzymuje dwa samoladujące się rewolwery jako skalp. Broni tej nie mogą jednak używać zwyczajni śmiertelnicy – jeśli żywy człowiek weźmie ją do ręki, gnat zniknie w kilka godzin.

Wygląd: Każdy sędzia wygląda nieco inaczej, lecz wszyscy noszą kaptury kryjące ich twarze.



SZAKALOPA

Tę istotę łatwo wziąć za miłe i nieszkodliwe zwierzątko, choć w rzeczywistości zwiastuje ona nieszczęście. Szakalopy śledzą swą ofiarę, czekając, aż zdarzy jej się coś pechowego. Wówczas atakują, zjadając resztki tych, którym nie uda się przeżyć.

Szakalopy ściągają na ofiarę, tropem której zmierzają, zawadę *pech* i czekają na odpowiednią okazję do ataku. Są dość ostrożne i nigdy nie atakują zdobyczy większej od siebie, dopóki ta może się bronić. Zwykle więc zwlekają do chwili, gdy ofiara będzie ranna i pozbawiona Tchu, potem zaś rzucają się jej do gardła.

Szakalopy są niezwykle trudne do zabicia. Posiadają szósty zmysł, ostrzegający je przed każdym niebezpieczeństwem, i są dość szybkie, żeby przed nim umknąć.

Za każdym razem, gdy szakalopa wykona Bałalny (3) test *Sprytu*, może uniknąć niebezpieczeństwa na ułamek sekundy przed tym, nim nastąpi. Ma też dość rozumu, by ukryć się, gdy ktoś próbuje do niej strzelać.

Najlepszym sposobem na uwolnienie się od tych nieustępliwych stworzeń jest przeprawywanie się przez płynącą wodę. Szakalopy nie umieją pływać, więc, o ile nie znajdą przeprawy, porzucają dotychczasową zdobycz i udają się na poszukiwanie następnej.

Mimo to szakalopy ceni się ze względu na ich kończyny, które, podobnie jak królicze, przynoszą właścicielowi szczęście. Każdy posiadacz szakalopiej łapki posiada przewagę *farciarz*, dopóki ta nie zgnije lub bohater nie straci jej w inny sposób.

PROFIL: SZAKALOPA

Cechy fizyczne: S: 2k4, Spr: 3k8, Sz: 2k10,

Wig: 1k6, Zr: 1k4

Skradanie 5k8, walka: wręcz 1k8

Cechy umysłowe: Cha: 1k12, D: 1k4, Spo: 2k10,

Spt: 1k6, W: 1k4

Obśmiewanie 4k6

Tempo: 8

Rozmiar: 2

Dech: –

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Rogi (S+1k6).

Szósty zmysł: Na Bałalnym (3) teście *Sprytu* szakalopy są w stanie unikać ataków.

Wygląd: Szakalopa wygląda jak duży królik z jelenim porożem.



WĄŻ MORSKI

Tą nazwą określa się wszystkie rodzaje dziwnych stworzeń, które pojawiły się, gdy Kalifornia runęła do morza. Do największych potworów tego rodzaju należy kalifornijski wąż morski. Te straszliwe monstra atakują zarówno statki przewożące rudę, jak i poszukiwaczy, kopiących w ścianach Labiryntu.

W przeciwieństwie do wielu wynaturzeń węże morskie są dość dobrze znane i akceptuje się je jako normalne stworzenia. Większość ludzi twierdzi, że pojawiły się wraz z Wielkim Wstrząsem, a ponieważ przypominają istoty z legend, nazwa „wąż morski” została szybko zaakceptowana.



PROFIL: KALIFORNIJSKI WĄŻ MORSKI

Cechy fizyczne: S: 5k12+4, Spr: 2k10, Sz: 1k10, Wig: 2k12+4, Zr: 1k4

Pływanie 5k10, skradanie 5k10, walka: wręcz 4k10

Cechy umysłowe: Cha: 1k12, D: 1k4, Spo: 2k10, Spt: 1k6, W: 1k4

Tempo: 20

Rozmiar: 24 (długość 50 jardów)

Dech: –

Terror: 11

Zdolności specjalne:

Ostona: 1.

Obrażenia: Ugryzienie (S+2k12).

Polykanie: Paszcza węża jest wystarczająco duża, by mógł on w całości połknąć człowieka. Jeśli potwór atakuje i ma dwa przebicia, może łyknąć przeciwnika.

Ofiara otrzymuje 4k6 obrażeń na rundę od zgniatających go mięśni przełyku i kwasów trawiennych. Jedynym sposobem na wydostanie się z paszczy jest zadanie 20 obrażeń za pomocą strzelby lub broni białej.

Pływanie: Tempo 20.

Wygląd: Wąż morski wygląda jak jego legendarny imiennik. Posiada długi korpus pokryty grubą, śliską łuską.

WENDIGO

Północna część kontynentu oraz wysokie przełęcze Gór Skalistych obfitują w ciężkie i mroźne zimy. Zabójcze zimno i konieczność walki o przetrwanie doprowadza czasem ludzi do czegoś, co normalnie nie przyszłoby im do głowy – do kanibalizmu.

Za takie czyny trzeba jednak zapłacić pewną cenę i jest ona zazwyczaj wysoka.

Wendigo to dusze ludzi, którzy w walce o przetrwanie uciekli się do tej ostateczności. Ich ponury zew niesie się w każdym zimnym klimacie, pojawiają się zatem we wszystkich stanach leżących wzdłuż granicy z Kanadą. Podczas szczególnie mroźnych zim można je spotkać na terenach wysuniętych bardziej na południe, lecz gdy tylko nadejdzie ocieplenie, wracają na swe terytoria.

Wendigo właściwie mają tylko jedną potrzebę – ludzkie mięso, którym zaspokajają głód szarpący ich trzewia.

Wiadomo o istnieniu przynajmniej kilku innych rodzajów wendigo – informacje o nich znajdziesz je na stronie 112.

PROFIL: WENDIGO

Cechy fizyczne: S: 3k12+6, Spr: 2k12, Sz: 4k8, Wig: 3k12, Zr: 2k6

Pływanie 2k12, rzucanie: kamienie 4k6, skradanie 2k12, walka: wręcz 6k12, wspinaczka 4k12

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 2k8, Spo: 2k12, Spt: 1k8, W: 1k6

Szukanie 3k12, tropienie 5k12, zastraszanie 7k12, znajomość terenu 5k6

Tempo: 12

Rozmiar: 10 (wzrost 8 stóp, kłata jak beczka)

Dech: –

Terror: 11

Zdolności

specjalne:

Ośłona: 1.

Skalp: Wygrzebanie asystujący przy śmierci wendigo uzyskuje odporność na zimno i na ataki zimnem.

Obrażenia: Ugryzienie (1k12+2k6), pazury (S+2k6).

Infrawizja: Wendigo widzi zarówno w kompletnej ciemności, jak i przy świetle dziennym.

Słabości – tłuszcz: Wendigo można zabić, wlewając mu w gardło gorące sadio.

Wygląd: Wendigo to niezwykle umięśniony humanoid z długimi pazurami i paszczą pełną długich i ostrych zębów. Kolor futra zależy od gatunku, choć wszystkie mają krwisty odcień.



WILKOŁAK

Likanropy mogą przyjmować wiele kształtów – wilków, szakali czy kojotów. Większość czasu stwór spędza w ludzkiej postaci, kiedy jednak księżyc osiągnie pełnię, traci nad sobą kontrolę i zamienia się w morderczą bestię.

Niektóre wilkołaki w pełni akceptują swoje przekleństwo, zatracając się w niszczeniu. Niektórzy nawet specjalnie w tym celu zostają wilkołakami! Mściciele pozwalają im czasem zachować normalne cechy umysłowe również i w wilczej postaci, są więc o wiele groźniejsze od swych współbraci.

Wilkołaki istniały jeszcze zanim zaczęła się Pomsta. Jak wtedy, tak i teraz są stworami zła, działają więc na nie święte rytuały, takie jak *Ochrona*.



PROFIL: WILKOŁAK

Cechy fizyczne: S: 2k12, Spr: 2k12+4, Sz: 4k12+4, Wig: 2k10, Zr: 2k8

Uniki 4k12, walka: wręcz 6k12+4

Cechy umysłowe: Cha: 3k10, D: 1k6, Sp: 2k12, Spt: 1k6, W: 1k4

Zastraszanie 2k10

Tempo: 24

Rozmiar: 6

Dech: 16

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ugryzienie (S), pazury (S+1k6).

Odporność – Zwykłe obrażenia: Wilkołak raniiony normalną bronią otrzymuje tylko połowę obrażeń.

Infekcja: Postać ugryziona przez wilkołaka musi natychmiast wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeżeli test nie wyjdzie, w ciągu 1k6 dni stanie się likantropem.

Od tej chwili zmienia się w wilkołaka przy

każdej pełni księżyca. Gracz nie odgrywa wtedy postaci, a postać nie pamięta co się wydarzyło.

Słabości – Srebro: Srebrne kule, sztylety, kije itp. zadają wilkołakowi normalne obrażenia.

Wygląd: Wilkołak wygląda jak straszliwa hybryda wilka i człowieka, wyposażona w zaślinione szczęki i ostre pazury.

ZMORA

Zmory to złowrogie stwory zrodzone z plugawych cieni, które żerują na ludzkich duszach. Ci samotni myśliwi rozpoczynają łowy o zmierzchu, podążając w ślad za osadnikami i innymi podróżnikami wędrującymi przez równiny i czekając, aż rozbiją oni obozowisko.

Kiedy zmora upatrzy już sobie ofiarę, ukrywa się w ciemności i czeka na moment, gdy większość podróżnych pójdzie spać. Wtedy atakuje, używając mimikry i iluzji, inicjując opartą na *blefie* próbę woli.

Samotny wartownik dostrzega więc wkrótce niewyraźne kształty w ciemności, słyszy płacz dziecka, czy odległe krzyki – wszystko, czym zmora może zdenerwować ofiarę i wywabić ją z kręgu światła, najlepiej nie budząc przy tym pozostałych wędrowców.

Gdy zmora osiągnie swój cel, mami strażnika tak długo, aż zupełnie odciągnie go od obozu, by wreszcie zaatakować go raniącymi duszę szponami. Zabiwszy ofiarę, zmora pożera jej ulatującą duszę – taki nieszczęśnik nie może więc zostać wygrzebanym.

PROFIL: ZMORA

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 4k10, Sz: 2k12+2, Wig: 1k4, Zr: 1k8

Skradanie 8k10, walka: wręcz 5k10

Cechy umysłowe: Cha: 1k6, D: 2k10, Spo: 4k12,

Spt: 2k8, W: 1k4

Blef 6k8

Tempo: 24

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Skalp: Esencja zmory daje wygrzebancowi mroczny, łatwo stapiający się z cieniem wygląd. Kiedy się skoncentruje, może dać +6 do rzutów na *skradanie*.

Obrażenia: Ukąszenie (S+1k4), pazury (S+1k6, ignoruje osłonę).

Nieugięty

Odporność – Zwykle ataki: Zwykła broń nie może zranić zmory – krzywdę jej wyrządzić mogą jedynie ataki magiczne i światło.

Latanie: Tempo 24. Zmora unosi się parę stóp nad ziemią, a obiekty materialne nie są w stanie jej zatrzymać.

Słabości – Światło: Zmory to stwory cienia, nie mogą więc żyć w pełnym świetle. Pochodnie, latarnie i tym podobne rzeczy, użyte jako broń, zadają 2k6 obrażeń (pomiędzy *Silę* użytkownika).

Wygląd: Zmory przypominają kolczaste cienie, które wypłynęły z najgorszych koszmarów.



ZYWY TRUP

Popularne powieściidla opisują zombi jako nieruchawe i bezmyślne kreatury. Wynika z tego, że autor nigdy nie spotkał żywego trupa. Stworzenia tego typu ciężko zaklasyfikować, jakby w ich gnijących głowach nie pojawiały się myśli – tak naprawdę są raczej rozgarnięte i całkiem zręczne. Wiedzą przy tym, że ludzie uważają je za wolne i głupie, czasem więc zachowują się tak, by zmylić żywych. I owszem, zjadają mózgi.

PROFIL: ŻYWY

TRUP

Cechy fizyczne: S: 3k8,

Spr: 2k8, Sz: 2k10,

Wig: 2k8, Zr: 2k6

Pływanie 1k8, skradanie

nie 3k8, strzelanie:

rewolwery, karabiny,

strzelby 2k8, uniki

2k8, walka: na pięści

3k8, wspinaczka 1k8

Cechy umysłowe: Cha:

1k6, D: 1k4, Spo: 2k10,

Spt: 1k6, W: 1k6

Zastraszanie 5k6

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ugryzienie (S).

Nieugięty

Ekwipunek: Większość żywych trupów

nosi zdobyczną broń: rewolwery,

pałki, strzelby, karabiny i tym

podobne. Lub coś większego, je-

żeli masz na to ochotę.

Martwiak: Sedno żywego trupa

znajduje się w głowie.

Wygląd: Żywy trup wygląda dokładnie tak samo, jak się nazywa. To ciało, które powinno znajdować się w grobie.

ZYWY TRUP WETERAN

Żywe trupy to przeciętni ludzie, którzy obudzili się na cmentarzu, a teraz wędrują po ziemi, zamiast spoczywać pod nią w pokoju. Ale czasem trafiają się żywe trupy lepszego sortu. Kilka wypełnionych esencją zombi zbiorników barona LaCroix rozbiło się w pobliżu cmentarzy wojskowych, w szeregach nieumarłych jest więc sporo całkiem doświadczonych osobników.

PROFIL: ŻYWY TRUP

WETERAN

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr: 2k8,

Sz: 3k10, Wig: 2k8, Zr: 2k8

Pływanie 2k8, skradanie 3k8,

strzelanie: rewolwery, karabi-

ny, strzelby 4k8, uniki 3k8,

walka: na pięści 4k8, wspina-

naczka 2k8

Cechy umysłowe: Cha: 1k6,

D: 1k4, Spo: 2k10,

Spt: 1k6, W: 1k6

Obśmiewanie 1k6,

szukanie 3k10, za-

straszanie 5k6

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ugryzienie (S).

Nieugięty

Ekwipunek: Podobnie jak zwykłe żywe trupy, weterani noszą zdobyczną broń, potrafią jednak lepiej się z nią obchodzić.

Martwiak: Sedno żywego trupa znajduje się w głowie.

Wygląd: Weterani wyglądają znacznie lepiej niż zwykłe żywe trupy. Zwykle chodzą ubrani w postrzępione mundury, w których zginęli.



POWSZECHNIE SPOTYKANE ZWIERZĘTA

Zwierzę	Cha	D	S	Spo	Spr	Spt	Sz	W	Wig	Zr	Rozmiar	Tempo
Bizon	1k4	2k6	2k12+4	1k4	3k6	1k4	3k6	1k4	4k12+4	1k4	12	20
Umiejętności: Walka: wręcz 2k6 Obrażenia: Kopyta (S), rogi (S+1k6)												
Bydło	1k4	1k4	3k10	1k4	2k10	1k4	2k6	1k4	3k10	1k4	9	10
Umiejętności: Walka: wręcz 1k10 Obrażenia: Kopyta (S), rogi (S+1k6, tylko byki)												
Grzechotnik	1k8	1k4	1k4	2k10	1k6	1k4	2k10	1k4	2k8	1k4	2	22
Umiejętności: Walka: wręcz 4k6, zastraszanie 2k8 Obrażenia: Ukąszenie (S + trucizna) Zdolności specjalne: Terror 3, Trucizna: PT Ciężki (9). Udany test oznacza paraliż ukąszonej lokacji na 1k6 dni, nieudany – śmierć po 1k6 godzinach. Udany Ciężki (9) test <i>medycyny</i> pozwala usunąć truciznę, jeżeli został zrobiony w ciągu pół godziny.												
Jeleń	1k4	1k4	3k8	1k4	2k10	1k4	2k10	1k4	2k8	1k4	6	22
Umiejętności: Walka: wręcz 2k10 Obrażenia: Kopyta (S+1k4), poroże (S+1k4)												
Kojot	2k6	2k6	3k6	1k4	3k8	2k6	2k8	2k6	4k8	1k4	4	12
Umiejętności: Kieszonkowstwo 2k4, skradanie 2k8, walka: wręcz 3k8, zastraszanie 2k6 Obrażenia: Pazury (S), ugryzienie (S+1k4)												
Kondor	1k4	2k6	2k8	2k6	4k8	2k6	3k8	1k4	2k8	1k6	5	20 (latanie)
Umiejętności: Walka: wręcz 3k8 Obrażenia: Szpony (S), dziób (S)												
Kuguar	1k8	2k4	4k6	2k10	3k10	1k4	2k12	1k4	2k8	1k4	6	22
Umiejętności: Walka: wręcz 4k6, zastraszanie 2k8 Obrażenia: Pazury (S+1k4), ugryzienie (S+1k4)												
Łoś	2k6	1k8	3k12+2	1k6	2k10	1k4	2k4	1k4	3k12	1k4	12	18
Umiejętności: Walka: wręcz 3k10 Obrażenia: Kopyta (S+1k12), poroże (S+1k6)												
Muł	1k6	2k10	4k8	1k4	3k8	1k6	2k4	1k4	3k10	1k4	8	22
Umiejętności: Walka: wręcz 1k8 Obrażenia: Kopyta (S)												
Niedźwiedź	2k10	2k6	1k12+2	2k8	2k8	1k4	3k10	2k4	2k12+2	1k6	10	8
Umiejętności: Skradanie 2k8, walka: wręcz 4k8, zastraszanie 4k10 Obrażenia: Pazury (S+ 1k4), ugryzienie (S+1k4)												
Orzeł	2k6	3k8	3k6	2k6	2k10	1k6	2k8	1k4	3k6	1k6	3	24 (latanie)
Umiejętności: Walka: wręcz 3k10 Obrażenia: Szpony (S)												
Skorpion	1k4	1k4	1k4-2	1k4	2k6	1k4	3k10	1k4	1k4	1k4	1	4
Umiejętności: Walka: wręcz 2k6 Obrażenia: Kolec (S + trucizna) Zdolności specjalne: Trucizna: PT Poważny (7). Udany test oznacza paraliż ukąszonej lokacji na 1k6 dni, nieudany – śmierć po 1k4 godzinach. Udany Ciężki (9) test <i>medycyny</i> pozwala usunąć truciznę, jeżeli został zrobiony w ciągu pół godziny.												
Wilk	3k6	3k8	2k8	2k6	3k10	1k6	2k8	1k6	3k10	1k4	6	20
Umiejętności: Skradanie 2k10, szukanie 3k4, tropienie 5k4, walka: wręcz 4k10, zastraszanie 2k6 Obrażenia: Pazury (S), ugryzienie (S+1k6)												

GALERIA KOTRÓW

Poniżej znajdziesz kilka typowych postaci, które posse może napotkać na swej drodze.

PROFIL: TYPOWY BANDYTA

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

Jeździectwo 4k6, skradanie 3k6, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 2k8, uniki 2k6, walka: nóż 3k6, wspinaczka 1k6

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 1k6, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 1k6

Hazard 3k6, jaja 3k6, kombinowanie 3k6, przetrwanie: równiny 4k6, szukanie 3k6, zastraszanie 2k6

Zawady: Krwiożerczy -2

Przewagi: brak

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Ekwipunek: Bandyci mogą nosić każdą możliwą broń.

Wygląd: W zależności od rodzaju bandyty, od uprzejmych „bandytów dżentelmenów” po morderczych zbirów.

PROFIL: TYPOWY ŻOKNIERZ

Poniższe cechy odpowiadają typowemu kawalerzyście. Piechociarze nie mają jeździectwa. Podoficerom dodaj wykształcenie: historia wojskowości, dowodzenie i zawodowstwo: taktyka na poziomie 2-3. I oczywiście przewagę szarża.

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

Jeździectwo 3k8, strzelanie: rewolwery (oficerowie), karabiny 4k8, uniki 3k8, walka: na pięści 3k8, wspinaczka 2k8

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 2k6, Spo: 2k8, Spt: 2k8, W: 3k6

Blef 2k8, cwaniactwo 2k8, przenikliwość 2k8, szukanie 3k8, zastraszanie 3k6, znajomość terenu: posterunek 3k6

Zawady: Zobowiązanie: wojsko -5

Przewagi: Szarża (oficer)

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Ekwipunek: Zarówno kawalerzyści, jak i piechota z Północy i z Południa, noszą samopowtarzalne Winchestera. Kawaleria obu stron (w tym oficerowie) posiadają również dwutaktowe Peacemakery. Konfederacy kawalerzyści używają czasem również strzelb – do walki na bliską odległość. Wszyscy kawalerzyści noszą szable, choć w dzisiejszych czasach mało kto ich używa.

Wygląd: Szeregi wojska to prawdziwy amerykański tygiel. Trafiają się tu bogaci idealiści chcący zrobić coś dla kraju, kryminaliści szukający w armii ucieczki przed więzieniem, jak i wielu obcokrajowców uznających armię za najlepszą (i jedyną) drogę kariery.

PROFIL: TYPOWY STRÓŻ

PRAWA

Tych statystyk możesz użyć opisując przeciętnego zastępcę, szeryfa okręgowego, szeryfa miejskiego i tak dalej.

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 3k8, Sz: 2k10, Wig: 3k8, Zr: 3k10

Jeździectwo 3k8, rzucanie: wyważone, niewyważone 3k10, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 4k8, uniki 3k8, walka: na pięści 3k8, wspinaczka 1k8

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 2k6, Spo: 2k8, Spt: 2k8, W: 3k6

Blef 4k8, cwaniactwo 2k8, perswazja 3k12, przenikliwość 2k8, szukanie 3k8, wykształcenie: okultyzm 1k6, zastraszanie 5k12, zawodowstwo: prawo 3k6, znajomość terenu: obszar jurysdykcji 2k6

Zawady: Wróg: wyjęci spod prawa -2, zobowiązanie: służba na określonym terenie od -1 do -3

Przewagi: Przedstawiciel prawa 1-3, przyszywające spojrzenie 1

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Ekwipunek: Większość szeryfów nosi dwutaktowe Colty Peacemakery przy sobie oraz trzyma Winchestera '76 lub dubeltówkę w biurze.

Wygląd: Pilnowanie prawa i porządku to ciężki kawałek chleba. Najgorzej mają uczciwi – muszą łapać bandytów i walczyć ze stworami Pomsty. Nieuczciwym żyje się nieco łatwiej.

Czasem, gdy jest to po ich myśli, Mściciele nagradzają śmiertelników umiejętnością władania mroczną magią. Prawdziwe wynaturzenia i potwory posiadają własne zdolności, zwane mocami – każda z nich jest jedyna w swoim rodzaju i właściwa wyłącznie określonej istocie. Z czarną magią jest inaczej – to narzędzie więdźm, złych czarowników i akolitów odprawiających mroczne rytuały. Wszystkie złe czary są darami Mścicieli, choć ludzie zgłębiający czarną magię rzadko zdają sobie z tego sprawę.

Śmiertelnicy (i wszyscy kultysty, którzy zaczęli jako śmiertelnicy), którym dano możliwość posługiwania się czarną magią, często gorąco wyznają swych mrocznych bogów, będących w rzeczywistości inkarnacjami Mścicieli. A jeżeli nawet mroczni bogowie istnieją naprawdę, to już dawno są po stronie Pomsty. W tej kwestii mścicielnicy i mścicielowodzy nie są zgodni.

Tak czy inaczej, czarna magia opiera się na wierze w mroczną duszę boga, ducha, religii lub mocy, którą się wyznaje i czci. Może ona objawiać się w wielu formach, wszystkie są jednak rodzajem „czarów”, a ich źródłem pozostają Mściciele.

UŻYWANIE CZARNEJ MAGII

System rzucania złych czarów stworzyliśmy z myślą o tobie, Szeryfie. Możesz nie lubić skomplikowanych zasad, które przeszkadzają ci w prowadzeniu kolejnej przerażającej historii z Dziwnego Zachodu, więc trochę je uprościliśmy.

Czarna magia jest wystarczająco elastyczna, by można było dać ją do łapy wielu rodzajom złych magów, wyposażonych w naprawdę dziwaczne zaklęcia. Tak, na przykład, *Grom zagłady* sprawdza się świetnie jako strumień światła, lodu, ognia lub rój wściekłych pszczół.

Przez większość czasu użytkownik czarnej magii pracuje bez większych kłopotów. Wycelowuje palec w jakiegoś frajera i obserwuje, jak wybuch mu głowa. I nic poza tym.

Bardzo rzadko jednak zdarza się, że czar nie wychodzi. By to stwierdzić, wykonaj Banalny (3) test Wiary za każdym razem, gdy czarownik rzuca zaklęcie. Jeżeli rzut wyjdzie, moc działa normalnie. Jeśli gość zawali, Mściciele decydują się przypomnieć nieszczęśnikowi o niestałej naturze ich daru. To przeżycie rzadkie, ale dosyć bolesne i czasem całkiem widowiskowe.

Mściciele okazują swą dezaprobatę, sprowadzając niewypał. Wybierz efekt, który najbardziej przypadnie ci do gustu, lub skorzystaj z tabelki **Niewypały**.

NIEWYPAŁY

k20 Efekt

- 1-4 Czar nie wychodzi i rzucający nie może go użyć przez 1k6 rund.
- 5-8 Czar nie wychodzi i rzucający nie może go użyć przez 24 godziny.
- 9-12 Czar nie wychodzi i rzucający nie może go użyć, dopóki tego nie odpokutuje przez jakiś szczególnie zły uczynek.
- 13-14 Niewypał wprawia rzucającego w szok, który trwa, dopóki nie wykona on Niesamowitego (11) testu otrząśnięcia się.
- 15-16 Ciało rzucającego przenika magiczna energia, zadając mu 5k6 obrażeń, bez względu na jakiegokolwiek ochrony i odporności.
- 17-18 Czar działa na rzucającego lub jego towarzyszy, jeśli zaś nie miał on uczynić celowi krzywdy, ofiara korzysta ze wszystkich dobrodziejstw, jakie gwarantował czarownikowi. Na przykład, czar pokazujący przyszłość pozwala ofierze przewidzieć zasadzkę planowaną przez uczniów złego maga.
- 19 Wnętrznosci rzucającego zajmują się ciemnym płomieniem, zadającym 5k10 obrażeń w korpus, bez względu na jakiegokolwiek ochrony i odporności.
- 20 Rzucający staje w czarnych płomieniach, a następnie znika.



CZARNA MAGIA I ŚWIĄTOBLIWI A WOKOLO PEKNO ZŁA

Bóg chroni swe sługi. Każdy świątobliwy może bronić się przed czarną magią mocą swojej *wiary*. Wymaga to testu przeciwnego do *wiary* czarownika. Jeżeli święty mąż wyrzucił więcej, lub tyle samo, niż sługus zła – czar nie wychodzi. Ten rzut obronny nie wymaga akcji.

Jeżeli czarnoksiężnik bierze na cel kogoś innego, świątobliwy może stanąć w jego obronie. By to uczynić, musi zorientować się, że w powietrzu zaraz będą fruwać czary, i mieć wolną akcję. I, oczywiście, powinien wejść pomiędzy walczących. Wykonuje wtedy test *wiary* (jak powyżej) i jeżeli jego *wiara* okaże się równie silna lub silniejsza niż *wiara* czarownika, zaklęcie nie zadziała. W innym przypadku świątobliwy bierze cały efekt czaru na siebie. Nasz bohater może poświęcać się w ten sposób w dowolnej chwili, wykonując tę akcję jako *zwiewanie*, czyli poza swoją kolejnością, po odrzuceniu najwyższej karty.

Moc ciemnej strony jest silna, gdy w powietrzu czuć obecność Mścicieli. Gdy świątobliwy broni się przed czarną magią, jego rzuty na *wiarę* są pomniejszane o lokalny Poziom Strachu.

ŚWIĘTA ZIEMIA

Na poświęconej ziemi każdy wyznawca danej religii i posiadający umiejętność *wiara* może bronić się przed czarną magią w ten sam sposób co świątobliwi. Ci ostatni otrzymują bonus +4 do rzutu.

POZIOMY CZARÓW

Czary mają pięć poziomów. Sługus z czarem na poziomie pierwszym jest tylko zwykłym leszczem z iskierką mocy. Czarownik z czarem na poziomie piątym jest ukochanym sługą Mścicieli.

CZARY

Poniżej znajdziesz kilka czarów, którymi uatrakcyjnisz swych ulubionych łotrzyków i drani. Szczegóły dobierz w zależności od sytuacji.

Szybkość to liczba akcji potrzebnych do rzucenia czaru. Efekt odpala się na ostatniej z kart – na przykład czar z szybkością 2 uruchamia się na drugiej karcie rzucającego.

Czas trwania to po prostu czas trwania czaru.

Bajery to sposoby na rzucenie czaru lub efekty wizualne. Na przykład, o ile *Gromy zagłady* kultysty Czerwia mogą wyglądać jak strumień larw, ten sam czar rzucony przez kapłana voodoo barona LaCroixa przybierze postać snopu lodowatej ciemności. Bajery nie są tak naprawdę ważne. To tylko trochę podpowiedzi, jak w różny sposób wizualizować ten sam czar.

GROMY ZAGŁADY

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowy

Bajery: Ogień, lód, mrok, kolorowe światła, przedmioty lub stworzenia przynależne kultystyce.

Czar ten objawia się na wiele sposobów zależnych od natury rzucającego. Płomienne *Gromy zagłady* mogą podpalić ubranie ofiary, rój szczurów może ją ogryźć do kości itp.

Przy ataku tym czarem testuje się *rzucanie: niewyważone*. Powinieneś przyjąć, że większość kultystów obdarzonych tym czarem posiada i tę umiejętność. Jeżeli nie, wykonują standardowy test *Zręczności*.

Jeżeli uczyniłeś ten czar szczególnie wymyślnym, pamiętaj, żeby dokładnie określić dalsze efekty. Ogólnie, jeżeli atak ma działanie przewlekłe (jak na przykład szczury, o których wspominaliśmy powyżej), w każdej rundzie po rzuceniu działa nadal, zadając obrażenia jedną kostką z danego poziomu.

GROMY ZAGŁADY

Poziom Obrażenia Modyfikator zasięgu

1	3k6	3
2	4k8	5
3	4k10	10
4	5k12	20
5	5k20	30

ILUZJA

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 godzina/wiara

Bajery: Hipnoza, ciężkie kadzidła, gaz, miraże, trucizna

Siły zła są odwiecznymi mistrzami kłamstwa i podstęp, nic więc dziwnego, że niektórzy słudzy zostali nagrodzeni mocą zmieniania wyglądu otaczającej nas rzeczywistości.

Iluzja działa na obszarze o promieniu (10 x wiara) stóp, w którym mag jest w stanie tworzyć miraże praktycznie wszystkiego. Bywają one niezwykle realistyczne i trudne do wykrycia, a jeśli ktoś już podejrzewa, że padł ofiarą sztuczek, musi wykonać test *Spostrzegawczości*, by stwierdzić co jest prawdą, a co nie. PT dla testu zależy od poziomu czaru. Jeżeli bohaterowi powiedzie się ten rzut, dostrzeżę złudność zjawiska i czar przestaje nań działać.

Jeżeli czarnoksiężnik ma ochotę, może przywołać przerażające obrazy, strasząc swe ofiary. Choć to tylko prosta akcja, mag może wykonać ją jedynie raz na rundę. Wszyscy oglądający, którzy nabiorą się na miraż, muszą wykonać test *jaj* przy PT podanym w tabelce.

Choć rzucający może nakazać *Iluzji* atakować postać, nie to jest jej przeznaczeniem. Każda umiejętność zjawy równa jest *wierze* kultysty; trafiając ofiarę, omam zabiera tylko 1 Dech za każdy poziom czaru. Postaci, które wykryły *Iluzję*, są niewrażliwe na te ataki.

Zaklęcia tego używa się najczęściej do zmylenia posse i straszenia wieśniaków. *Iluzja* odbierana jest wszystkimi zmysłami, kiedy więc rusza do walki, łebski bohater szybko zorientuje się, że ma do czynienia z ułudą.

ILUZJA

Poziom PT *Spostrzegawczości* PT *jaj*

1	5	3
2	7	5
3	9	7
4	11	9
5	13	11

MROczNA OcHRONA

Szybkość: 1

Czas trwania: 2 rundy/*wiara*

Bajery: Łuskowata skóra, kościana zbroja, migotanie energii lub światła

Kultyści nie cierpią, gdy jedna kula nieweczy ich wspaniałe plany władania światem. *Peleryna zła* jest niezła, ale dobry strzelec i tak wsadzi kulę w cel. *Mroczna ochrona* pomaga więc sługom ciemności uniknąć tak haniebnego losu.

Zaklęcie działa jak osłona, redukując obrażenia. Sam możesz określić, czy czar chroni przed atakami magicznymi, elektrycznością i podobnymi cudami.

MROczNA OcHRONA

Poziom	Zbroja
1	1 poziomy
2	2 poziomy
3	3 poziomy
4	4 poziomy
5	5 poziomów

NAWIEDZENIE

Szybkość: 2k6 minut

Czas trwania: Jedna noc

Bajery: Koszmary

Kiedy bohater znajdzie się na czarnej liście jakiegoś kultu, może się nagle zorientować, że nie ma już gdzie się ukryć. *Nawiedzenie* pozwala nękać go nawet we śnie.

Czar ten pozwala kultyście dręczyć ofiarę koszmarnymi snami. Działa to, jakby bohater miał *Zawadę koszmarny senne*. Chociaż każdorazowe rzucenie czaru powoduje koszmary tylko jednej nocy, czarnoksiężnik może *Nawiedzać* bohatera każdej nocy, druzgocąc jego wolę. Żeby mężnie znieść koszmary, postać musi wykonać test *Ducha* na Ciężkim (9) PT. Masz oczywiście wolną rękę, opisując przerażające sny, ale lepiej, żeby pasowały do nastroju przygody lub kampanii, niż żebyś oznajmiał graczowi „dziś w nocy znowu miałeś koszmary”.

NAWIEDZENIE

Poziom	Zasięg
1	100 jardów
2	500 jardów
3	1 mila
4	5 mil
5	10 mil

NIEWIDZIALNY SŁUGA

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 minuta/*wiara*

Bajery: Silny wiatr, mamroczące głosy, wymowne gesty, duże dłonie, widmowi słudzy

Owszem, kanciarze mają *Niewidzialną rękę* – też mi coś. Wyznawcy zła mają po dwie takie ręce!

Używający tego zaklęcia kultysta może stworzyć eteryczne dłonie, które potrafią podnosić, poruszać, a nawet rzucać, materialnymi przedmiotami. Traktuj je jak niewidzialnego sługę z *Silą* podaną niżej.

‘Dłonie mogą operować tylko w polu widzenia czarnoksiężnika, nie przekraczając odległości (10 x *wiara*) jardów.

NIEWIDZIALNY SŁUGA

Poziom	Sila
1	Wiara rzucającego + 1
2	Wiara rzucającego + 2
3	Wiara rzucającego + 3
4	Wiara rzucającego + 4
5	Wiara rzucającego + 5

OGŁUSZANIE

Szybkość: 1

Czas trwania: Różnie

Bajery: Więzi, energia, trucizny

Czasem wyznawcy zła potrzebują do swych okrutnych obrzędów żywych ofiar. A że mało kto dobrowolnie wejdzie na ołtarz, słudzy Mścicieli potrzebują jakiegoś sposobu na zdobycie ofiary, żywej i niezbyt, jak w przypadku *Gromów zagłady*, podziurawionej. Do tego właśnie służy *Ogłuszanie*.

By kogoś *Ogłuszyć*, sługus zła musi dotknąć ofiary lub trafić ją jakąś bronią miotaną. Trafiony wykonuje test *Wigoru* na PT podanym niżej. Czas, w którym nie-szczęśnik leży sparaliżowany lub nieprzytomny, również zależy od poziomu czaru, choć kultysta może przerwać jego działanie w dowolnej chwili.

OGŁUSZANIE

Poziom	PT	Czas trwania
1	3	1k4 rund
2	5	1 minuta
3	7	1 godzina
4	9	1 dzień
5	11	aż do odwołania

PAKT

Szybkość: 1

Czas trwania: Różny

Bajery: Amulet, ofiara, magiczne pieczęcie

Wynaturzenia są niezależnymi straszidłami. Nawet jeżeli dwie zmory nawiedzą to samo miasteczko, wcale nie muszą działać wspólnie.

Pakt pozwala czarownikowi zawrzeć niepewny układ z wynaturzeniem obdarzonym zwierzęcą inteligencją lub innym, „bezmyślnym” strachulcem. Inteligentne stwory są odporne na działanie tego czaru, choć można je nakłonić do współpracy w dowolny inny sposób, zależnie od sytuacji (i to bez żadnych czarów).

By paktować z co dzikszymi stworami ciemności, kultysta musi wykonać przeciwstawny test *Ducha*, dodając do swojego rzutu poziom czaru. Jeżeli wygra, kreatura musi nagiąć się do jego woli przez okres podany poniżej.

PAKT

Poziom	Czas trwania
1	1 runda
2	1 minuta
3	1 godzina
4	1dzień
5	1 tydzień

WYNATURZENIA

87

PELERYNA ZŁA

Szybkość: 1

Czas trwania: 2rundy/*wiara*

Bajery: Rozmyte kształty, chmura mroku lub mgły, błysk energii, tajemnicza mgiełka wokół kultysty

W dobie rewolwerów i pistoletów *Gatlinga* żaden szanujący się kultysta nie wychodzi z domu bez ochrony przed kulami i strzałami.

Poniższe modyfikatory stosuje się do wszelkich rzutów na atak przeciwko czarownikowi, bez względu na to, czy są to pociski, magia (wymagająca rzutu na atak) czy walka wręcz.

PELERYNA ZŁA

Poziom	Modyfikator
1	-2
2	-4
3	-6
4	-8
5	-10

PRZEKLEŃSTWO

Szybkość: 1k6 minut

Czas trwania: Stałe (do odwołania)

Bajery: Złe oko, lalki voodoo, trucizny, dziwne znaki

Potępieńcze kultury karzą tych, którzy wešli im w drogę, na wiele sposobów, rzadko ograniczając się do naślania bandy oprychów. Są wszakże inne, subtelniejsze metody zemsty.

Przekleństwo doprowadza ofiarę do powolnej śmierci. Uwidacznia się to w stopniowej utracie *Tchu*, którego, co gorsza, nie można odzyskać na zwykłe sposoby. Gdy *Dech* przeklętego osiągnie 0, ścina go choroba. Zaczyna odnosić normalne obrażenia, wynikające z ujemnego *Tchu*.

Aby rzucić to zaklęcie, czarnoksiężnik musi widzieć ofiarę i posiadać jakiś należąca do niej przedmiot. To jedyne wymagania, bo czar ten nie posiada ani zasięgu, ani czasu trwania.

Działanie zaklęcia przerwać można jedynie zabijając kultystę. Magiczne sposoby, takie jak *Wspomożenie*, *Nalożenie rąk* czy *Pomocna dłoń*, mogą zwrócić parę punktów Tchu, nie ochronią jednak przed dalszą ich utratą.

Oczywiście, każdy szanujący się potępińczy kult posiada stosowne środki odklanjące, klątwy używa się bowiem dość często, by kogoś do czegoś zmusić. Jasne, kultysta może usunąć *Przekleństwo* po dobroci, choć tę nadzieję należy raczej zachować na sam koniec.



Poziom	Strata Tchu
1	1 na dzień
2	1k2 na dzień
3	1k3 na dzień
4	1k4 na dzień
5	1k6 na dzień

PRZEMIANA

Szybkość: 2

Czas trwania: 2 rundy/poziom

Bajery: Malunki na ciele, samookaleczenia, połamane paznokcie



Legendy voodoo pełne są opowieści o bokkorach potrafiących przemieniać się w wilkołaki lub coś gorszego. Inni kultysty też przemieniają się czasem w istoty ze swego mrocznego panteonu.

Dzięki *Przemianie* kultysta wzywa moc swych mrocznych panów, ta zaś pozwala mu na zmianę formy fizycznej. To oczywiście rodzaj zaklęcia, a nie wrodzona, podobna wilkołaczęj, zdolność, wymaga więc odprawienia krótkiego rytuału.

Po *Przemianie* kultysta przypomina jakieś paskudne stworzenie, którego wygląd zależy od ciebie, Szeryfie, powinno to jednak być coś wyjątkowo paskudnego. Na niższym poziomie czar może zmienić tylko jedną lub dwie kończyny, bardziej zaawansowani potrafią jednak przemieniać całe ciało.

Czarownik może przemienić się w dowolną postać. Trudno tu wypisać wszystkie możliwości i umiejętności, dlatego sam musisz zadecydować, jak potężny jest stwór, w którego przemienił się kultysta.

Poziom czaru określa szybkość i czas trwania *Przemiany*.



Poziom	Szybkość	Czas trwania
1	5	2 rundy/wiara
2	4	1 minuta/wiara
3	3	1 godzina/wiara
4	2	wedle życzenia
5	1	wedle życzenia

PRZERAŻANIE

Szybkość: 1

Czas trwania: Specjalnie

Bajery: Wrodzona brzydota, lodowy uchwyt, dziwne spojrzenie

Śludzy zła sami z siebie bywają przerażający, a ten czar czyni ich jeszcze straszniejszymi. Bo w gruncie rzeczy łatwiej wystraszyć ciekawskich, niż stawić im czoło.

Widok czarownika, który rzucił ten czar, zmusza wszystkich do wykonania testu *jaj*. PT zależy oczywiście od poziomu czaru.

PRZERAŻANIE

Poziom	PT
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11

WYNA TURZENIA

89

Przywołanie burzy sprowadza uderzenie straszliwego szkwału, który ponieważ i oślepi każdego, kto weń wejdzie, ciężkimi kroplami, wichrem i wszystkim, co ten porwie z ziemi. Każdy nieszczęśnik złapany przez burzę powoli traci również Dech.

Obszar działania burzy i utratę Tchu podajmy w tabelce.

PRZWOKANIE BURZY

Poziom	Promień obszaru działania	Strata Tchu
1	1 mila	1/30 minut
2	5 mil	1/10 minut
3	10 mil	1/5 minut
4	25 mil	1/minutę
5	50 mil	1/6 rund

TROPICIEL

Szybkość: 1 minuta

Czas trwania: Koncentracja

Bajery: Szklane kule, wizje, gałki oczne, małżowiny uszne

Słudzy ciemności częstokroć długo tropią swe ofiary. *Tropiciele* zapewnia im wizje, pozwalające obserwować, a czasem nawet podsłuchiwać przeciwników. Czar nie powie dokładnie, gdzie znajdują się tropieni, ale kultysta obeznany z okolicą może wykonać test *znajomości terenu*, by do tego dojść. PT tego testu zależy od liczby szczegółów krajobrazu, które czarnoksiężnik dostrzeże w czasie wizji.

Poziom czaru określa odległość, z której można szpiegować posse.

TROPICIEL

Poziom	Odległość
1	1 mila
2	10 mil
3	50 mil
4	100 mil
5	Zasięg nieograniczony

PRZESTRZEŻENIE

Szybkość: 5-30 minut

Czas trwania: Specjalny

Bajery: Karty tarota, kości, wnętrzości, fusy, kryształowe kule

Przewidywanie przyszłości to coś więcej niż rozwiązywanie zagadek. Wróżbita nigdy nie może w stu procentach poręczyć za swoje wizje, jako że przyszłość zależy od indywidualnych decyzji. Podobnie jak woda, przyszłość podąża po najmniejszej linii oporu. Czasami jednak zdarza się, że czarownik niespodziewanie uzyskuje dość dokładny wgląd w nadchodzące wydarzenia.

Powinieneś używać tego czaru przy każdym pomysśle fabularnym. Gdy chcesz, żeby źli faceci napadli na drużynę, lub zamierzasz ocalić ich przed niemiłą niespodzianką, sięgnij po to właśnie zaklęcie.

Szybkość zaklęcia zależy od sposobu, w jaki się go rzuca. Każdy poziom czaru pozwala sięgnąć w dalszą przyszłość.

PRZESTRZEŻENIE

Poziom	Czas
1	1 godzina
2	1 dzień
3	1 miesiąc
4	1 rok
5	1 dekada

PRYZWOKANIE BURZY

Szybkość: 5-30 minut

Czas trwania: Różnie

Bajery: Burze śnieżne, gradobicia, tornada

Mało rzeczy wprawia ludzi w takie zdenerwowanie, jak ciemna, burzliwa noc.

Co lepsze, zła pogoda świetnie nadaje się do zatrzymania posse, gdy kult sprawuje swe bluźniercze obrządki.

WŁADCA MARIONETEK

Szybkość: 3

Czas trwania: Różnie

Bajery: Złe oko, pocałunek, dotknięcie, napój

Władca marionetek pozwala słudze Mścicieli kontrolować czyjś umysł i zmuszać ofiarę do wykonywania różnych, częstokroć haniebnych czynów. To chyba najgorsza rzecz, jaką można uczynić prawdziwemu bohaterowi – zmusić go do czynienia zła, które do tej pory zwalczał.

By rzucić czar, mag wykonuje przeciwny test swojej *wiary* i *Ducha* przeciwnika dodając do swojego rzutu poziom czaru.

Po udanym teście cel czaru staje się marionetką czarownika na okres podany niżej. Za każde przebicie wzrasta on o tę samą wartość. Od Szeryfa zależy, czy czarnoksiężnik i jego nowy niewolnik komunikują się telepatycznie.

Człowiek będący pod działaniem *Władcy marionetek* może czasami wyśliznąć się z jego władzy. Za każdym razem, gdy zmusza się go do wykonania czynności przeciwnej jego naturze, wykonuje test *Ducha*, próbując wyrwać się spod władzy czarownika.

WŁADCA MARIONETEK

Poziom	Czas trwania
1	1 runda
2	1 minuta
3	1 godzina
4	1 dzień
5	1 tydzień

WŁADCA ZWIERZĄT

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 scena

Bajery: Gorejące oczy (u kultysty i zwierzęcia) lub atramentowo czarna chmura wokół zwierzątek

Kultysta może przyzwać pewną liczbę stworzeń, które wykonują jego rozkazy. Odległość, z jakiej przybywają wezwane stwory, zasięg, w którym pozostają pod kontrolą, i gatunek są różne i de facto zależą od ciebie, Szeryfie.

Podobnie od ciebie zależy liczba przywołanych stworów, choć zwykle określa ją poziom czaru.

Jeżeli kultysta chce przejąć kontrolę nad określonym zwierzęciem, będącym, na przykład, własnością bohatera, to broni się, używając swego *Ducha*. Kultysta rzuca na *wiarę* i dodaje poziom *Władcy zwierząt*. Jeżeli właściciel jest w pobliżu, może wykonać Zwykły (5) test *tresury*, by jego owieczka nie pobłądziła. Sukces i każde przebicie dodaje +2 do wyniku rzutu za *Ducha* zwierzęcia.

WŁADCA ZWIERZĄT

Poziom	Zasięg	Gatunek zwierząt
1	10 jardów	Nietoperze lub kruki
2	100 jardów	Czarne koty
3	1 mila	Głodne wilki
4	5 mil	Szalone konie
5	50 mil	Wkurzone misie

ZARAŻA

Szybkość: 1

Czas trwania: Stale (do wyleczenia)

Bajery: Złe oko, płonące dłonie, środki farmakologiczne, strzykawki, szczury

Tego wrednego czaru używa się do wywoływania straszliwych zaraz. Zwykle stosuje się go do zakażenia wody lub jedzenia. Każdy, kto spróbuje zatrutej stawy, może podłapać chorobsko.

Mag może także zarażać przez dotyk. Oczywiście ciężko wymagać, żeby bohater dał się pokłuć igłą jakimś mamroczącemu świrowi. Musi więc on wykonać test *walki*: wręcz, żeby kogoś dziabnąć.

W każdym razie, osoba mająca kontakt z *Zarazą* powinna wykonać test *Wigoru* przy odpowiednim PT. Gdy nie zda, otrzymuje zawadę śmiertelną *choróbsko*. Choroba zaczyna działać natychmiast.

Co gorsza, dolegliwość wywołana *Zarazą* jest zakaźna. Każdy, kto kontaktuje się z zainfekowanym, musi wykonać Banalny (3) test *Wigoru*, albo również zaczyna chorować.

W odróżnieniu od zawały *choróbsko* chorobę wywołaną *Zarazą* można leczyć tradycyjnymi środkami. Leczenie wymaga tygodnia i *Niesamowitego* (11) rzutu na *medycynę: ogólną*.

ZARAZA

Poziom	PT
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11

ZOMBI

Szybkość: 2k6 akcji

Czas trwania: różnie

Bajery: Pentagramy, pył, napoje

Ten czar przemienia trupa w żywego trupa. Prosto i zwyczajnie.

WYNATURZENIA

91

Zombi nie tworzy ciała, a ożywia już istniejące, chociaż nowo powstały martwiak może się o nie postarać, dostarczając czarnoksiężnikowi zwłoki posse.

Pozyskane w ten sposób ciała nie wytrzymują zbyt długo – najwyżej parę tygodni. Oczywiście, istnieją wyjątki, jak choćby Armia Umarłych generała Santa Anny, zazwyczaj jednak nekromanci ożywiają ciała na noc lub dwie.

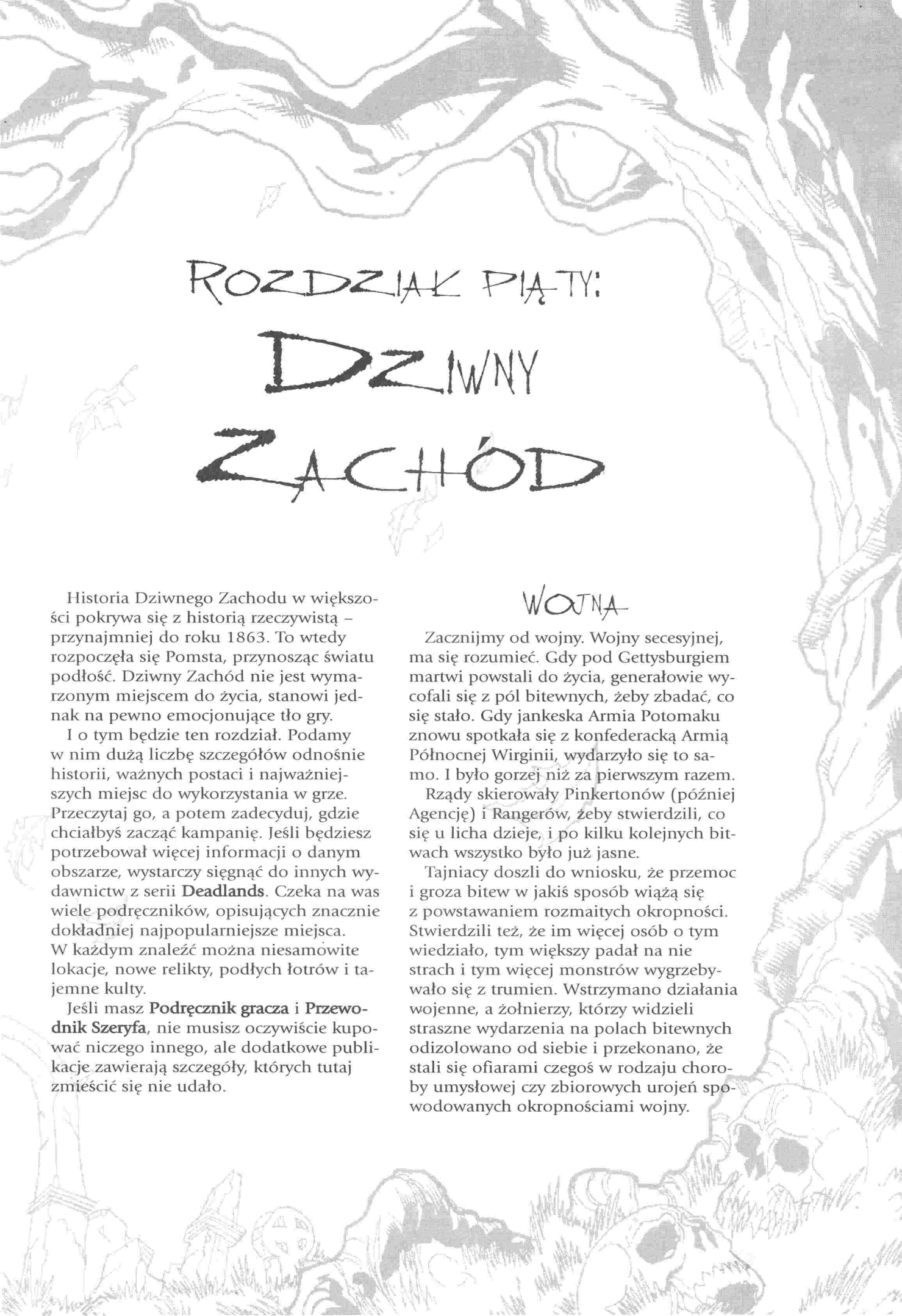
Traktuj zombi jak żywego trupa. Jeśli zaklęcie *Zombi* zostanie użyte na polu bitwy, powstaje z niego żywy trup – weteran. Obaj zostali już opisani.

ZOMBI

Poziom	Liczba ożywieńców
1	1 człowiek
2	1 stwór dowolnego rozmiaru
3	1k6 humanoidów
4	4k6 humanoidów
5	Cmentarz (50 osób)







ROZDZIAŁ PIĄTY:

DZIWNY ZACHÓD

Historia Dziwnego Zachodu w większości pokrywa się z historią rzeczywistą – przynajmniej do roku 1863. To wtedy rozpoczęła się Pomsta, przynosząc światu podłość. Dziwny Zachód nie jest wymarzoną miejscem do życia, stanowi jednak na pewno emocjonujące tło gry.

I o tym będzie ten rozdział. Podamy w nim dużą liczbę szczegółów odnośnie historii, ważnych postaci i najważniejszych miejsc do wykorzystania w grze. Przeczytaj go, a potem zdecyduj, gdzie chciałbyś zacząć kampanię. Jeśli będziesz potrzebował więcej informacji o danym obszarze, wystarczy sięgnąć do innych wydawnictw z serii **Deadlands**. Czekają na was wiele podręczników, opisujących znacznie dokładniej najpopularniejsze miejsca. W każdym znaleźć można niesamowite lokacje, nowe relikty, podłych łotrów i tajemne kultury.

Jeśli masz **Podręcznik gracza** i **Przewodnik Szeryfa**, nie musisz oczywiście kupować niczego innego, ale dodatkowe publikacje zawierają szczegóły, których tutaj zmieścić się nie udało.

WOJNA

Zacznijmy od wojny. Wojny secesyjnej, ma się rozumieć. Gdy pod Gettysburgiem martwi powstałi do życia, generałowie wycofali się z pól bitewnych, żeby zbadać, co się stało. Gdy jankeska Armia Potomaku znowu spotkała się z konfederacką Armią Północnej Wirginii, wydarzyło się to samo. I było gorzej niż za pierwszym razem.

Rządy skierowały Pinkertonów (później Agencję) i Rangerów, żeby stwierdzili, co się u licha dzieje, i po kilku kolejnych bitwach wszystko było już jasne.

Tajniacy doszli do wniosku, że przemoc i groza bitew w jakiś sposób wiążą się z powstawaniem rozmaitych okropności. Stwierdzili też, że im więcej osób o tym wiedziało, tym większy padał na nie strach i tym więcej monstrów wygrzebywało się z trumien. Wstrzymano działania wojenne, a żołnierzy, którzy widzieli straszne wydarzenia na polach bitewnych odizolowano od siebie i przekonano, że stali się ofiarami czegoś w rodzaju choroby umysłowej czy zbiorowych urojeń spowodowanych okropnościami wojny.

Od tego momentu rządy Stanów Zjednoczonych i Konfederacji ciężko pracowały, by utrzymać w tajemnicy istnienie nadprzyrodzonych stworów. Z początku wszystko szło zgodnie z planem. Walki wstrzymano, agenci odnaleźli i załatwili pierwsze potwory, a tych, którzy je widzieli, uciszono.

Ale Mściciele nie mieli dać za wygraną tak łatwo.

WOJNA SIEDENNA-STOLETNIA?

Jak konflikt, który w świecie rzeczywistym trwał niecałe pięć lat (1861-1865), może w **Deadlands** ciągnąć się od siedemnastu?

Odpowiedzi są dwie. Po pierwsze, winę za to ponoszą manitou. Od czasu Gettysburga, zawsze, gdy dochodziło do walnej bitwy, działo się wiele strasznych rzeczy i była ona przerywana. Generałowie nie mogli przecież kontynuować ataków po otrzymaniu raportów o trupach pałających się po bitewnych polach. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w dodatku **Tales o Terror: 1877** (*Opowieści grozy: 1877*) w którym obok najnowszych wiadomości z Dziwnego Zachodu mieszczą się opisy najważniejszych potyczek, stoczonych od czasu Pomsty.

Po drugie, ciągnąca się przez długie siedemnaście lat wojna miała wiele okresów pozornego spokoju. Takie „zimne wojny” zdarzają się mniej więcej co drugi rok, zwłaszcza w okolicy wyborów (1860 i później co cztery lata). Myśląc historycznie, można by uznać, że Południe tak naprawdę wojnę wygrało. Przecież chodziło im tylko o niepodległość, prawda?

Z naszej współczesnej perspektywy może to wydawać się prawdą, powiedzcie to jednak ludziom żyjącym pod ciągłym ostrzałem na dzielącej oba narody linii Mason-Dixon. Albo mieszkańcom obleżonych miejscowości wzdłuż Mississippiego, zwanej teraz „Rzeką krwi”.

Okresowe ofensywy, ciągłe najazdy, szpiegdy, sabotaż i rujnująca ekonomię blokada sprawiły, że bardzo niewielu jest Południowców gotowych twierdzić, że odnieśli zwycięstwo. Mogą mówić tak z ambon i zza pulpitu, pisać w gazetach, ale w duchu przyznają, że w Wojnie Secesyjnej doszło do sytuacji patowej, a jej końca nie widać.

WIELKI WSTRZĄS

Zachodnie wybrzeże od wielu milionów lat nawiedzały gwałtowne trzęsienia ziemi. W starożytności tubylcy wiedzieli o tym i modlili się do duchów ziemi o ochronę. Duchy zgodziły się na to, a na znak zgody tubylcy umieścili na nabrzeżnych skałach wielkie obrazy, zwane „malowidłami naskalnymi”. Minęło kilka tysięcy lat. Żyjący na wybrzeżu Indianie nadal opiekowali się malunkami, nie zdając sobie jednak sprawy z ich przeznaczenia. Pamiętali o nich jednak Mściciele, którzy zdradzili tę tajemnicę Krukowi. Na początku roku 1868 Kruk odnalazł i zniszczył obrazy, a następnie użył swej magicznej mocy do wywołania niewielkiego wstrząsu. Duchy ziemi, rozsierdzone zniszczeniem prastarych symboli, zamieniły niewielki wstrząs w największe trzęsienie ziemi w dziejach świata.

Kalifornia zapadła się do morza, zamieniając pozostały ląd w potężny labirynt morskich kanionów. Zginęły tysiące ludzi. Nie to jednak było prawdziwym celem Mścicieli. Chcieli mieć pretekst, by ujawnić światu niezwykły, nowy minerał. Oszołomieni, pozostali przy życiu mieszkańcy Kalifornii odkryli go jako pierwsi. Grupa górników pracująca w pobliżu San Diego trafiła na czarny kamień, który wcale nie był węglem, jak początkowo myśleli. Była to zupełnie nowa substancja, spalająca się przy prawie sto razy wyższej temperaturze, sto razy jaśniej i dłużej niż węgiel.

Z początku nikt nie zwracał uwagi na ich dziwaczne opowieści; im więcej jednak osób donosiło o odkryciach kolejnych żył minerału, tym większe było przekonanie, że coś może się kryć za tymi historiami. Pył skruszonych w Wielkim Wstrząsie nie zdążył jeszcze opaść, gdy na Zachód ruszyła grupka naukowców, chcąc zbadać całą sprawę. Nazwali nowy minerał „upiorądem” ze względu na jego dość upiorne opary i cichy jęk, powstający podczas spalania. Usiłujących zdemontować niezwykle możliwości upioru wynalazców wyśmiano z początku jako ekscentrycznych czubków – to wtedy właśnie dziennikarze przezwali ich „szalonymi naukowcami”. Choć określenie przyjęło się, kilka latających machin i napędzanych upiorądem parochodów, wystarczyło, by przekonać społeczeństwo, że w tym szaleństwie jest metoda – i to wielce dochodowa.

Szczególne zainteresowanie sprawą wykazał rząd Konfederacji. Prezydent Jefferson Davis uważał, że te wspaniałe wynalazki bez trudu mogłyby zmienić przebieg wojny. W styczniu 1869 obwieścił, że należący do Unii stan Kalifornia już nie istnieje, a „Labirynt” jest terytorium konfederackim. Jego plan zakładał przejście upiorytu na potrzeby przemysłu Południa i stworzenie dla armii machin wojennych, jakich świat jeszcze nie widział.

Drużyny Rangerów ruszyły na Zachód w poszukiwaniu ludzi mających jakąś wiedzę o upiorycie. Naukowców, którzy dali się zwerbować, zabrano do tajnej konfederackiej bazy w Roswell, w stanie Nowy Meksyk.

Ci, którzy odrzucili ofertę Rangerów, nie mieli już okazji przekazywać swej wiedzy dalej – w każdym razie nie bez pomocy okrągłego stolika i dobrego medium. Dlatego właśnie szaleni naukowcy do dzisiaj wolą nie obnosić się ze swą wiedzą.

Davis tak naprawdę nigdy nie opanował Labiryntu, udało mu się jednak założyć tam wystarczającą ilość wspierających Południe osad, by zapewnić sobie stały dopływ upiorytu. Długie na milę karawany mułów niosły tony minerału do Roswell, nim jeszcze ustanowiono oślawiony „Upiorny Szlak”.

Pracujący w tajnej bazie naukowcy przeprowadzili każdy wyobrażalny eksperyment (i kilka niewyobrażalnych), żeby stworzyć najróżniejsze piekielne maszyny. Po upływie niecałego roku Davis zażądał uruchomienia gadżetów – niezależnie od tego, czy były gotowe, czy nie.

BITWA O WASZYNGTON

Konfederaci zaatakowali Waszyngton w lutym 1871. Kompletnie zaskoczone siły Unii zmuszone były wycofać się do południowej Pensylwanii. Na szczęście dla niebieskich mundurków gadżety konfederatów zaczęły się psuć, a dostawy upiorytu zmalały. Stojący na czele Armii Potomaku Ulysses Grant zmobilizował siły i przeprowadził zmasowany kontratak, spychając Lee na drugą stronę Potomaku.

Na szczęście dla Unii maszyna wojenna Konfederacji kompletnie się zużyła. Pracowanym wynalazcom z Roswell nie

wiodło się najlepiej. Wielu oszalało, pracując nad projektami nowej broni, niektórzy zginęli podczas przeprowadzania eksperymentów lub naprawiając swoje gadżety na polach bitewnych. Sporo zmęczonych straszными warunkami w Roswell zdezerterowało, zabierając niekiedy swe wynalazki. Mówi się, że ich kości bielią się na piaskach pustyni, tuż obok bezcennych urządzeń.

Jednym słowem – sprawy miały się źle, a nawet jeszcze gorzej. Na początku roku 1872 na bazę uderzył słynny oddział żołnierzy Unii, znany jako „Latające Bizony”. Żołnierze, dowodzeni przez zasłużonego oficera, Jay’a Kyle’a, oraz sierżanta Amosa, ukradli wiele najlepszych projektów. Davis wpadł w furję i nakazał przeniesienie bazy pod ziemię, tak by prowadziło do niej tylko jedno wejście. Aby ukryć nową jednostkę, konfederaci zdetonowali tony upiorytu i węgla niskiej jakości, tworząc płonące po dziś dzień stosy, po czym rozpuścili pogłoskę, że katastrofę spowodował straszliwy eksperyment. Ludzie wierzą więc, że „tajna” baza uległa zniszczeniu i uważają, że gdzieś znajduje się druga. I to w zasadzie prawda; tyle, że nowa baza leży pod tłaczonymi się ruinami starej. Tylko kilku najwyższych stopniem Rangerów i specjalne oddziały piechoty, strzegące obozu, znają bezpieczne wejście. Nawet pracujący w Roswell naukowcy poruszają się po omacku – i to dosłownie, żeby uniknąć dezercji.

NASTĘPSTWA

Te wydarzenia były kopem w tyłek, potrzebnym, żeby rząd Stanów Zjednoczonych zwrócił uwagę na upioryt. Grant zrozumiał, że napędzane nim maszyny wojenne to przyszłość, zwrócił więc swe zmęczone oczy ku Labiryntowi.

W tajemnicy nakazał budowę „Fortu 51”, bazy w południowej Nevadzie, mającej stanowić ekwiwalent konfederackich laboratoriów w Roswell.

Oficjalnie zaś rozpetał Wielkie Wojny Kolejowe.

WIELKIE WOJNY KOLEJOWE

Gorączka upiorytu oraz rozpętana na nowo Wojna Pomiędzy Stanami wydały ponury pomiot znany jako Wielkie Wojny Kolejowe.

W pełnej pasji przemowie do połączonych izb Kongresu Grant zaproponował rządowe wsparcie dla budowy kolei transkontynentalnej. Plany takiej konstrukcji istniały już wcześniej, ale wojna i powstanie państw indiańskich zepchnęły je na dalszy tor (żarcik przypadkowy, Szeryfie).

Następnego dnia Kongres jednogłośnie przyjął Akt Kolei Transkontynentalnej, oferujący dziesięć lat wyłączności na rządowe dostawy upiorytu dla kolei, która jako pierwsza uruchomi stałe połączenie z Labiryntem. Kontrakt wart był miliardy.

Po drugiej stronie granicy stary Jeff Davis pojął, że pierwszy kraj, który otrzyma stały dostęp do Labiryntu, nie tylko zdoła przewagę przy konstrukcji najnowszych machin wojennych (nie wspominając nawet o miliardach dolarów na ich budowę), ale także zyska możliwość szybkiego i masowego transportu wojska na całej długości torów. Davis ponaglił

więc Kongres Konfederacji, by ten odpowiedział na ofertę Unii. Kongres nie zasypiał gruszek w popiele i kilka dni po ustawie wydanej przez Stany Zjednoczone zawiązana została Konfederacka Komisja Kolejowa.

NADCHODZĄ GANGI!!

Wyścig szybko rozpalił wyobraźnię opinii publicznej. Gazety codziennie informowały o postępach poszczególnych ekip robotników. Na spekulacji akcjami przedsiębiorstw kolejowych dorabiano się fortun i fortuny tracono. Zakładanie się, która kolej jako pierwsza osiągnie określoną długość, stało się narodowym sportem.

Z początku w wyścigu do Wielkiego Labiryntu brało udział kilkadziesiąt spółek. Potem zawody stały się brudne. Przy tak wielkiej stawce konkurencja stale rosła, sprawiając, że wojny kolejowe z połowy lat sześćdziesiątych wyglądały przy niej jak niedzielny piknik. Wszystkie firmy rekrutowały gangi najemników, a czasem nawet obcych sprzymierzeńców. Jeśli któraś posiadała resztki skrupułów, używała ich do ochrony własnych interesów, częściej jednak bandy służyły do aktywnego sabotowania konkurencji.

Do roku 1870 w wyścigu do wybrzeża pozostało już tylko sześć najpotężniejszych i najbogatszych kompanii kolejowych.

BAYOU VERMILION

Firma Bayou Vermilion należy do bogatego, nowoorleańskiego kupca o haitańskim pochodzeniu, barona Simone LaCroix. Ludzie nie wiedzą zbyt wiele o tym odludku. Jego pustelniczy tryb życia prowokuje powstawanie najdziwniejszych historii, a niektórzy utrzymują nawet, że para się on czarną magią. Nie wiadomo nawet, skąd wziął tytuł barona, upiera się jednak, by jego pracownicy zwracali się doń w ten sposób.

Tak naprawdę baron Simone LaCroix wywiódł swoje imię od kultu, który wyznawał na ojczystym Haiti. Jak nietrudno się domyśleć, LaCroix jest pierwszorzędnym mistrzem voodoo. Jego tajemnicze imię – Simone – w rzeczywistości jest imieniem kobiecym. Nadał mu je jego kult – po tym, jak podczas dziwaczного rytuału zjadł żywcem własną siostrę



(dokładniejsze informacje znajdują się w **River o'Blood** [*Rzeka Krwi*]).

LaCroix za nic ma sobie koleje i wyjść do wybrzeża. Ciągnie do Miasta Zatrconych Aniołów, ponieważ nakazało mu to jedno z mrocznych bóstw. Naprawdę zajmuje go tylko potęga oraz strach, jaki rozprzestrzenia wzdłuż swej drogi.

Kiedy kolej jest wystarczająco daleko od cywilizacji, baron LaCroix zezwala dzieciątkom młodych i ambitnych hounganów (kapłanów voodoo) ożywiać umarłych i wykorzystywać ich do pracy przy torach. Obcy, którzy mają pecha i zobaczą zombi, zazwyczaj sami łapią za kilof i dołączają do pracy, odbywszy wcześniej prywatną rozmowę z hounganami.

Ekspansja Bayou Vermilion zwolniła bardzo po dotarciu do Tombstone w Arizonie. Miejscowe plemiona Apaczów, widząc żywe trupy pracujące przy kładzeniu torów, wyklęły BV i hounganów. Atakują bluźnierców, kiedy tylko mogą, zazwyczaj zabierając ze sobą kilku wartościowych hounganów i najemnych rewolwerowców. Baron musiał ponownie zatrudnić strażników i ekipy robotników do pracy wzdłuż całej linii kolejowej. Mimo że szkliste oczy strażników BV nie są szczególnie bystre, trudno ich pokonać w uczciwej walce.

BLACK RIVER

Koleje Black River należały do Milesa Devlina, mówiąc szczerze – bezwzględne go sukinsyna. W roku 1867 koleje Tennessee Central usiłowały wymóc na Devlinie sprzedaż firmy. Kiedy odmówił, wsadzili mu kulę w plecy. Nikt nie liczył się z żoną Milesa, Miną, i kiedy ta odziedziczyła akcje Black River, wszyscy oczekiwali, że je sprzeda. Srodcze się zawiedli. W ciągu kolejnych kilku miesięcy kruczowłosa piękność dowiodła, że jest dwa razy bardziej bystra i czterokrotnie podlejsza niż jej zmarły mąż. Niektórzy mówią, że Mina stała się okrutna po zamachu na męża, tak naprawdę jednak od urodzenia była uwodzicielką bez serca, gotową na wszystko, by osiągnąć swój cel. Wraz z Milesem stanowili parę z piekła rodem, Mina pomściła go więc niezwykle krwawo. Nie minęło wiele czasu, a liczni decydenci z Tennessee Central (wraz z rodzinami) wylądowali na permanentnym urlopie w piekle.

ZACHÓD

97

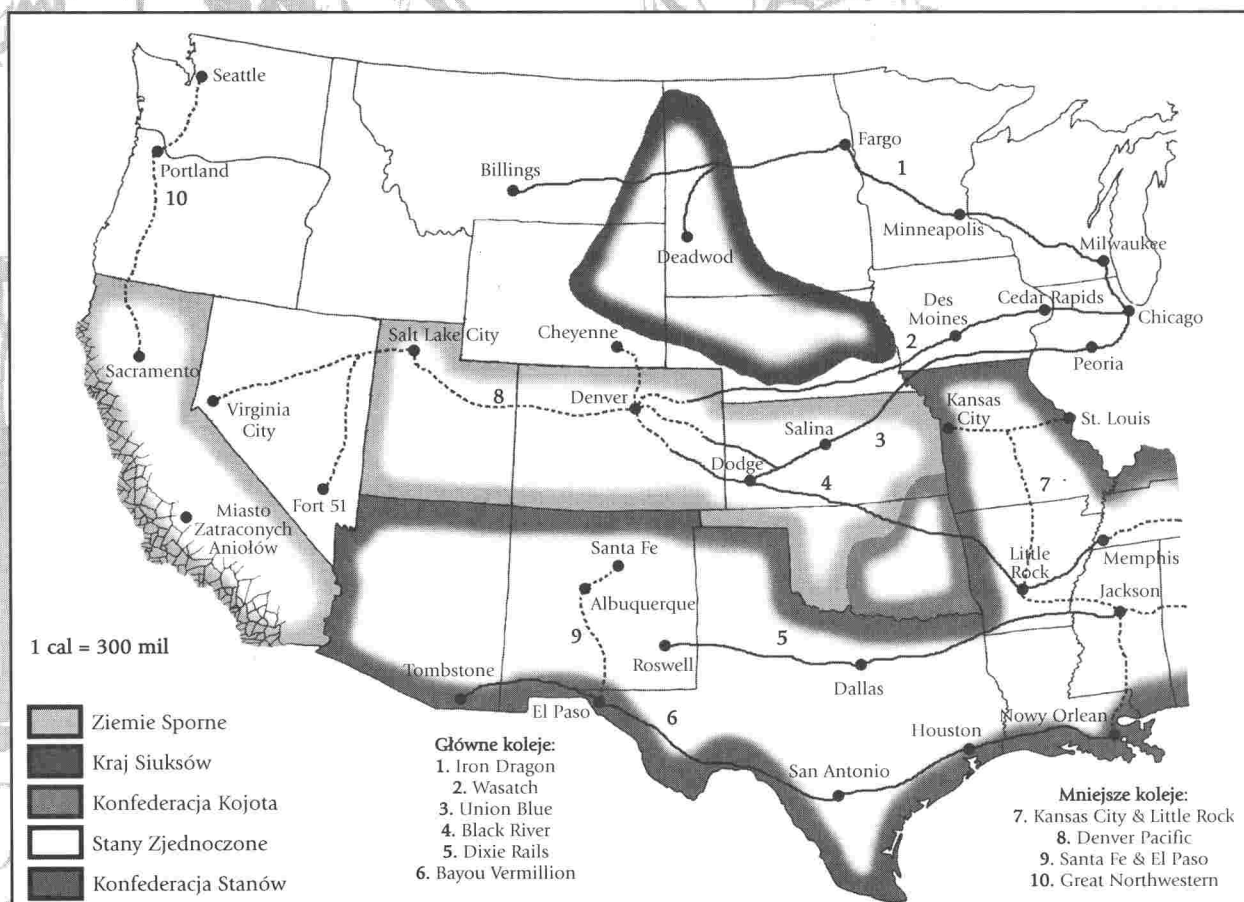
Budowa kolei transkontynentalnej jest dla Miny jedynie sposobem udowodnienia, że kobieca megalomania nie ustępuje męskiej. Spokojnie mogłaby mniej troszczyć się o połączenie Wschodu z Zachodem. By jeszcze mocniej dążyć do celu, Mina od dawna parała się mroczną odmianą sztuk magicznych. Obecnie jest jednym z najpotężniejszych czarnoksiężników na Zachodzie.

Linia Black River biegnie samym środkiem Ziemi Spornych. Mina rzadko płaci miastom za prawo przeciągnięcia torów, preferując uwiedzenie, przemoc lub zastraszenie. Jej bandy należą do najbardziej zawziętych w całych Wojnach Kolejowych. Mina nie ma zabawek wasatch, szklisko- okich sług Bayou Vermilion, ani nawet zasobów Dixie Rails, ale jej ludzie mogą stanąć do walki z każdym przeciwnikiem. Czarownica chętniej zatrudnia kobiety i płaci im więcej niż mężczyznom o podobnych umiejętnościach.

Najbardziej przerażającą bandą, pozostającą na usługach Black River, są Wichita Witches, czyli Wiedźmy z Wichita. Nazwa ta nie jest przypadkowa, a członkinie bandy są najbystrzejszymi uczennicami Miny. Pięknymi i zabójczymi wiedźmami dowodzi zatrważająca piękność, pochodząca z południowej granicy Violet Esperanza. Violet i jej dziewczęta potrafią dobywać broni równie szybko jak rewolwerowcy-mężczyźni i odstrzelić z niej męskie klejnoty z odległości 50 jardów.

DIXIE RAILS

Kompania Dixie Rails należy częściowo do generała w stanie spoczynku, Roberta E. Lee, zarządza nią jednak jego siostrzeniec, Fitzhugh Lee. Podobnie jak Joshua Chamberlain z Union Blue, wuj i siostrzeniec uznali, że ich patriotycznym obowiązkiem jest zabezpieczenie bogactwa Labiryntu na potrzeby walczącej ojczyzny. Panowie Lee zaczęli kłaść tory wzdłuż granicy, by w przypadku działań wojennych można było je wykorzystać do szybkiego przerzucania konfederackich żołnierzy.



Robert i Fitzhugh znają największe tajemnice Konfederacji i dzięki bliskim związkom z administracją mogą testować nowe maszyny wojenne z Roswell. Kilka z ich pancernych pociągów może konkurować nawet z pojazdami należącymi do Dariusa Hellströmme'a. Zgodnie z rebeliancką tradycją Dixie Rails dysponują tylko kilkoma tajemniczymi urządzeniami, są one jednak najwyższej jakości.

Dixie Rails zarabiają głównie na kontraktach z Konfederacją. Największą przeszkodą na drodze do zwycięstwa w Wielkich Wojnach Kolejowych jest to, że Fitzhughowi daleko do przebiegłości starego wuja, kiedy więc zajmuje się robotami, koleje posuwają się w umiarkowanym tempie. Dopiero, gdy generał Lee przykładą do wszystkiego rękę, firma idzie na całego, wykorzystując w pełni swój potencjał.

IRON DRAGON

Chyba najbardziej nieoczekiwanym uczestnikiem wyścigu jest człowiek znany jako Kang. Ten chiński magnat zgromadził fortunę, transportując upioryt drogą morską na wschód. Daleki Wschód. I nie był przy tym specjalnie elegancki.

Każdy mieszkaniec Labiryntu wie, że należy obawiać się kolorowych sampánów Kanga. Jego piraci kradną upioryt górnikom, najeżdżając ich obozy i znikając z wypełnionymi minerałem barkami. Reszta pieniędzy tego udzielnego władcy pochodzi z handlu opium, prostytucji i każdego innego świństwa, w które może włożyć swoje wymanikiowane ręce.

Kang jest bezwzględny i sprawny. Jest także mistrzem walk wschodu i jeszcze większym znawcą sztuki czarnoksięskiej. Ale mimo potęgi wie, że kluczem do jego celu – osiedlenia swego narodu na północy Labiryntu – są pieniądze. Cała masa pieniędzy. Piractwo i dorabianie na boku są lukratywne, ale prawdziwą fortunę można zbić wyłącznie dostarczając upioryt ogarniętym wojną wschodnim stanom. Do rzeczy zabrał się, wykupując

dawne koleje Chicago and North Western, przemianowując je na Iron Dragon i szybko przedłużając tory na Zachód.

Kang przyłączył się do wyścigu jako ostatni. Kiedy przygotował pierwszy tabor kolejowy, wszystkie dobre drogi na zachód były już zajęte. Zrobił więc coś, na co nie wpadł żaden inny baron kolejowy – ruszył wprost przez Kraj Siuksów.

Prawdziwym problemem podczas budowania kolei na terenie Kraju Siuksów jest ruch Dawnych Ścieżek, odrzucający wszelką technikę. Tory Kanga rzuciły bezpośrednie wyzwanie indiańskiej religii, która i tak spotyka się z oporem wielu młodych Siuksów.

Na szczęście dla Kanga, na kilka miesięcy przed tym, jak dołączył do wojen kolejowych, na plemiona żyjące w pobliżu Wieży Diabła, w Wyoming, napadły dziwne demony. Siuksowie nazwali je „paha wakansika”, czyli „góorskimi diabłami”. Agenci Kanga dowiedzieli się o tym. Odkryli także, że karabiny i łuki Indian były wobec wakansika bezradne. Co więcej, w walce z demonami zginęło wielu szamanów.

Kang nie miał pojęcia, czym są demony, ale uznał, że on i jego ludzie z pewnością je pokonają. Zdesperowani Wielcy Ojcowie zgodzili się, że jeśli Kang zwycięży, będzie mógł przeciągnąć pojedynczą linię torów przez południe Kraju Siuksów. Udzielny władca wyruszył do Wieży Diabła ze starannie dobraną grupą mistrzów sztuk walki, japońskich samurajów, rewolwerowców i szalonych naukowców.

Ta najdziwniejsza w dziejach Zachodu banda wkroczyła do wieży i stoczyła w niej bitwę, jakiej świat nie widział. Ciut więcej o tym, co znaleziono wewnątrz, dowiedzieć się na stronie 117, lecz prawdziwą tajemnicę matecznika wakansika ujawnimy dopiero w kampanii-trylogii **Devil's Tower** (Wieża Diabła).

Sukces Kanga w walce z wakansika przyniósł wymierne korzyści dopiero w 1875, kiedy w Górach Czarnych, w samym sercu Kraju Siuksów, odkryto złoto i upioryt. Siuksowie pozwolili Kangowi pociągnąć jedną odnogę torów do „miasta kontraktowego”, Deadwood, fortuna Chińczyka zaczęła rosnąć, a złowieszczy Żelazny Smok ruszył dalej na Zachód.

ZACHÓD

99

UNION BLUE

Prezesem kolei Union Blue jest Joshua Lawrence Chamberlain, bohater spod Gettysburga. Gdy rozpoczęła się rywalizacja, Chamberlain pracował jako adiutant Granta. Zdawszy sobie sprawę ze strategicznego znaczenia kolei transkontynentalnej, poprosił o zwolnienie ze służby oraz zgodę na sformowanie nowej kompanii kolejowej i je otrzymał.

Tory Union Blue biegną za południową granicą Kraju Siuksów i, jak łatwo się domyślić, odnogi potrzebne Chamberlainowi do uzyskiwania przychodu zagłębiają się często w Ziemię Sporne. Oznacza to spówolnienie prac ze względu na ciągłe walki z rebelianckimi partyzantami i sabotażystami z Black River.

Prawdziwą przewagą Chamberlaina jest jego charakter. Niezwykłe poczucie prawości i honoru przysporzyło mu wielu przyjaciół, w tym sporo dowódców wojskowych i szefa Zachodniego Biura Agencji – Ducha. To dlatego Chamberlain potrafi szybko i tanio wynegocjować prawo przeciągnięcia torów przez miasta w Stanach Zjednoczonych i Ziemiach Spornych.

Jego robotnicy – traktowani najlepiej spośród wszystkich pracujących przy kolei – oddaliby życie za swego bezinteresownego pana. Wśród strażników trafia się wielu weteranów, często inwalidów, podchodzących do swego kalectwa z zimną bezwzględnością. Wszyscy pracownicy Chamberlaina biorą zadanie ochrony linii i załóg bardzo poważnie.

KOLEJE WASATCH

Jeśli miarą sukcesu miałyby być postęp techniczny, palma pierwszeństwa z pewnością należałaby do doktora Dariusa Hellstromme'a. Kompania wzięła swą nazwę od gór otaczających słynne laboratorium w Salt Lake City, Utah, znanego też jako Szare Miasto, ze względu na upiorytowy smog, wiszący stale nad tym centrum ciężkiego przemysłu.

Hellstromme jest najsłynniejszym „szalonym naukowcem” świata. Jego niesamowite wynalazki doprowadziły do stworzenia szybszych pociągów, mechanicznych ludzi, a nawet ornitopterów.

Hellstromme łatwo otrzymuje prawo przecignięcia torów na Zachodzie – zazwyczaj przekupuje burmistrza lub mieszkańców pieniędzmi albo fantastycznymi urządzeniami. Jeśli jakimś cudem nie otrzyma prawa do ziemi, nie cofa się przed użyciem przemocy. Nie lubi, gdy coś staje mu na drodze, i za nic ma zamordowanie głupca stwarzającego problemy.

SIÓDMY GRACZ?

Choć Wielkie Wojny Kolejowe rozgrywają się między szóstką kompanii, na siódmego gracza niepostrzeżenie wyrosła linia Denver-Pacific. Łączy ona Salt Lake City z Denver i choć nie ma szans na połączenie Wschodu i Zachodu, ma doskonałą pozycję, by sprzedać się jednej z firm „wielkiej szóstki”.

Najciekawsze jest to, że DP należy do spółki Smith & Robards, wytwórni sprzedającej dziwaczne gadżety drogą pocztową. Jej właściciele nie lubią dr. Hellstromme’a, często bowiem ma dość podobne pomysły, oskarżają się więc nawzajem o szpiegostwo przemysłowe i kradzieże patentów. Fabryka Smitha i Robardsa, położona w górach powyżej zakładów Hellstromme’a, jest doskonale strzeżona – inaczej obydwa panowie dawno pożegnaliby się z życiem.

STAN WOJEN KOLEJOWYCH

Atmosfera Wojen Kolejowych została podgrzana wprawdzie w lecie 1876, w ogniu zagmatwanych i krwawych potyczek znanych jako „Bitwa o Kocioł”, jednak ostatnie wydarzenia w Mieście Zatrąconych Aniołów spowodowały gwałtowne zahamowanie rozwoju kolei. Dział **Edykt z roku ‘77** w dalszym ciągu tego rozdziału

zawiera więcej szczegółów na temat tego krwawego wydarzenia.

Okres ciszy jest błogosławieństwem dla zmęczonych ludzi, którzy przeżyli Wojny Kolejowe, i nieszczęściem dla kompanii. Większość kolejowych baronów zaryzykowała wszystkim, by osiągnąć wybrzeża, tymczasem jednak zaczyna mieć problemy z obsługą miast znajdujących się wzdłuż gotowych już linii.

WYBORY 1876

Jednoczesne wybory prezydenckie na Północy i Południu przykuły pod koniec roku 1876 uwagę prawie wszystkich (czy tego chcieli, czy nie). Wybory i towarzyszące im militarne posunięcia, zwane Ofensywami Listopadowymi, nie naruszyły status quo wojny pomiędzy stanami.

WYBORY NA POŁUDNIU

Od wybuchu Wojny Secesyjnej, w 1860, niekwestionowaną władzę na Południu sprawował Jefferson Davis. Wybory w roku 1876 zmieniły sytuację.

Generał Robert E. Lee wycofał się z armii CSA w 1870, żeby pomóc w prowadzeniu Dixie Rails, otrzymał jednak nieoczekiwaną nominację zrekonstruowanej Partii Wigów, luźnej koalicji frakcji zjednoczonych w opozycji do Davisa. To właśnie Wigowie wzięli na siebie większość kampanii na rzecz generała Lee.

Mimo że wieców poparcia dla Lee było mniej i przyciągały mniejsze tłumy, występujący na nich kalecy weterani z armii generała przemawiali na jego korzyść lepiej niż cokolwiek innego. Jedynie społeczne obawy co do stanu zdrowia kończącego niebawem siedemdziesiątkę byłego dowódcy zdawały się umniejszać jego szanse na wybór, a co bardziej odważni zwolennicy Davisa nieustannie przypominali wyborcom, że sześć lat wcześniej generał po ataku serca bliski był śmierci.

WYBORY NA PÓŁNOCY

W Stanach Zjednoczonych o reelekcję ubiegał się Ulysses S. Grant. Były dowódca planował wprawdzie ustąpić i z powrotem przejąć dowodzenie nad Armią Unii, jednak pod koniec 1875 roku generałowie Sherman i Sheridan przekonali go, że nikt inny nie może być prezydentem, jak

długo trwa Wojna Secesyjna. Przejęcie władzy przez „cywila” mogłoby doprowadzić do ostatecznego rozbitcia Unii.

Konkurentem Granta był demokrat Samuel Tilden, gubernator Nowego Jorku. Tilden, rzecznik „ruchu pokojowego”, miał nawet, przy braku przysługującej ubiegającemu się o reelekcję prezydentowi ochrony, problemy z rozpoczęciem przemowy. Setki rannych żołnierzy i weteranów zakrzykiwało każde jego słowo i nie dopuszczało zwolenników Tildena do okazania swoich poglądów.

OFENSYWA LISTOPADOWA

Tak jak wszyscy oczekiwali, jesień roku 1876 przyniosła wybuch walk na całej długości linii Masona-Dixona.

WIRGINIA

Ofensywa Unii rozpoczęła się pierwszego listopada od Szóstej Bitwy pod Manassas. Armia Unii, wspomagana przez flotę potężnych, napędzanych upiorytem pancerników ruszyła na linie Konfederatów. W tym samym czasie trzy nowo wybudowane maszyny latające rozpoczęły bombardowanie konfederackiej stolicy w Richmond. Jedynie naprędce zebrany oddział rebelianckich ornitopterów oraz użycie nowej, przerażającej broni gazu chlorowego ocaliło Południe.

Walka i bombardowania trwały przez wiele tygodni (w tym czasie liczono głosy wyborców), ale koniec końców żadna ze stron nie ruszyła się nawet o cal. Wszystkim wydarzeniom towarzyszyła istna uczta ludzkiego nieszczęścia, którą rozkoszowali się Mściciele.

KENTUCKY

W międzyczasie generał Sherman przeprowadził swoich ludzi przez rzekę Ohio i wkroczył do Kentucky, wpierw ewakuując, a następnie plądrując Louisville. Następnie ruszył na Bowling Green, zostawiając za sobą pożogę i zniszczenia podobne do tych, jakich dokonał w Georgii dziesięć lat wcześniej.



Wydawało się, że nic nie powstrzyma sił Unii przed zajęciem Bowling Green i tylko interwencja Czarnego Regimentu, grupy widmowych żołnierzy siejących śmierć i destrukcję, ocaliła rebelianckie wojska od całkowitego zniszczenia.

KANSAS

Mimo że w Kansas nie odbyła się żadna zorganizowana ofensywa, przybycie oddziałów federalnych na kilka dni przed wyborami podpaliło lont beczki prochu, jaką wciąż jest ten stan. Sprzyjający Północy Jayhawkersi i pro-południowi zbójcy z granicy ścierali się częściej niż zwykle. Federalne oddziały pod dowództwem generała Sheridana rozproszyły się, by przywrócić porządek i przechylić szalę na stronę Unii.

W odpowiedzi, by przywrócić równowagę, CSA wysłała tam kawalerię pod komendą generała Gano. Tak więc w ostatecznym rozrachunku w Kansas nic się nie zmieniło – po prostu jest tam teraz więcej facetów ze spluwami.

DETROIT

Nim Unia zaangażowała się na dobre w ofensywę na granicy południowej, została zmuszona do obrony północnych rubieży. Konfederacy sabotażyści już od wielu lat robili wypadki z baz na terytorium Kanady, więc Unia rozpoczęła fortifikować swą północną granicę. Stosunki Stanów Zjednoczonych z Anglią, która robiła już przyjazne gesty w stronę Południa, nie przedstawiały się zbyt dobrze. Mimo to Unia nie była przygotowana na to, co stało się piątego listopada, kiedy brytyjska dywizja przekroczyła granicę, wkroczyła do Michigan i zajęła miasto Detroit. Anglicy umocnili się tam, zakładając dłuższą okupację.

WŚCIEKKOŚĆ

I WRZASK

Gdy podliczono straty i głosy, stało się jasne, że wydarzenia roku 1876 przyniosły jedynie nieprzewidziane konsekwencje. Prezydent Grant rozpętał Ofensywę Listopadową, bo pragnął na nowo rozpaść wśród mieszkańców Północy żądzę zwycięstwa, wywołał jednak wyłącznie międzynarodowy kryzys w stosunkach z Wielką Brytanią. Pomimo to niewielką przewagą głosów pokonał kontrkandydata, Samuela Tildena.

Wyniki w Konfederacji były jeszcze bardziej kontrowersyjne. Głosy oddane w stanach wskazywały na niewielką przewagę generała Lee, ale wysoce podejrzane wyniki napływające z terytoriów i Ziemi Spornych sprawiły, że wybory nieznacznie wygrał Davis. Przez cały kraj przetoczyły się protesty i oskarżenia o oszustwo i jedynie apele ze strony samego generała Lee zapobiegły powstaniu.

WSCHÓD

Oto krótki opis politycznej sytuacji na wschodzie Ameryki Północnej. Wymienione tu wydarzenia mają miejsce z dala od górniczych miasteczek Wielkiej Kotliny

i Labiryntu, wywierają jednak duży wpływ na Ziemię Sporną.

Bardziej szczegółowe informacje o tym, co dzieje się na wschód od Missisipi, znaleźć będzie można w podręcznikach **Back East: North** i **Back East: South** (*Na Wschodzie: Północ* i *Na Wschodzie: Południe*).

POŁUDNIE

Jefferson Davis rządził Konfederacją od początku Wojny Secesyjnej w 1860. Wybory w 1876 były dla niego pierwszym poważnym wyzwaniem.

Głównym powodem, dla którego prezydent stał się tak bardzo niepopularny, jest to, że ludzie cierpią biedę z powodu spustoszeń, jakie wojna poczyniła w gospodarce. Północna blokada i ciągłe ataki powodują braki w żywności. Rząd jest właściwie nieprzydatny, ponieważ Davis pakuje wszystkie pieniądze w wynajdywanie nowych zabawek i utrzymywanie olbrzymiej armii. Niewiele zostaje na pomoc i programy walk z katastrofami.

Oskarżenia o oszustwo wyborego są w gruncie rzeczy prawdziwe. Kradzież zwycięstwa była łatwa. Davis przypilnował, by głosy elektorów przysługujące zachodnim terytoriom zostały dokładnie przeliczone nim dodano je do jego puli, może jednak mieć problemy z zatarciem za sobą śladów, gdyż coraz więcej ludzi dostrzega, że z prezydentem jest coś nie w porządku.

Niejedni zastanawia się, jak to możliwe, by tak niegdyś troskliwy człowiek stał się zupełnie bezduszny wobec głodującego ludu.

SEKRET DAVISA

Powód jest prosty – Konfederacją nie rządzi ten sam człowiek, który objął swe stanowisko na początku wojny. W rzeczywistości jest to zły doopleganger, dzierzący stery kraju od kilku lat.

W zimie 1871 roku prezydent objeżdżał wzgórze Kentucky, wizytując regimenty postawione w miejsce wojsk straconych podczas Bitwy o Waszyngton. Ostatniej nocy wybrał się na samotny spacer po górach, chcąc odetchnąć rześkim powietrzem i ukoić nerwy. W pewnej chwili rzucał się nań słabowity, nieforemny stwór o białej, mokrej skórze i pożarł go

żywcem. Najedzona istota wpłynęła następnie między drzewa, gdzie dokonała się dziwaczna transformacja. Przed nastaniem następnej nocy doppleganger przyjął wygląd Davisa, oraz, co nawet ważniejsze, jego wiedzę i aspiracje.

W swej oryginalnej postaci doppleganger jest sprytny, ale niezbyt inteligentny. Kiedy wciela się w człowieka, przejmuje także jego świadomość, podchodzi jednak do niej na swój własny, pokręcony sposób. Doppleganger, który zjadł Davisa, chce utrzymać kraj w stanie wojny i zadać tyle ciosów Północy, ile tylko możliwe. Jak na razie nie miał z tym problemów, ostatnio jednak jego postępowanie sprawia, że traci przychylność nawet najmniej podejrzliwych mieszkańców Konfederacji.

Plany wojenne sobowtóra prezydenta przewidują dalszy rozwój i rozbudowę arsenału broni masowego rażenia, które mogą przerazić nawet najgorętszych zwolenników wojny.

Za pomocą straszliwych wynalazków konstruowanych przez naukowców Konfederacji mający przed sobą jeszcze jedną kadencję doppleganger Davisa chce szerzyć śmierć i nieszczęście tak bardzo, jak to możliwe.

GENERał LEE

Robert E. Lee, generał w stanie spoczynku, podejrzewa o coś Davisa. Przyjął funkcję specjalnego doradcy konfederackiego Departamentu Wojny tylko po to, by mieć prezydenta na oku.

Niedawna porażka w wyborach potwierdziła, że w Białym Domu Konfederacji dzieje się coś złego, ale podstarzały wojskowy wciąż nie wie, co dokładnie jest grane. Ostatnio Davis dystansuje się od Lee, sugerując mu, by w pełnym wymiarze zajął się Dixie Rails.

Lee nie wie, co teraz robić, sądzi jednak, że niedługo będzie zmuszony wkroczyć do akcji. Wie, że zamach stanu ułatwi tylko zadanie wojskom Unii, z drugiej jednak strony wyraźnie widzi, że Davis wie gdzie jego ukochany kraj ku zagładzie. Na razie Lee czeka i planuje.



PÓŁNOC

Sytuacja na Północy jest znacznie prostsza, w każdym razie jeśli chodzi o prezydenturę. Ulysses S. Grant pozostał głową Stanów Zjednoczonych Ameryki i choć w czasie wyborów 1876 roku zdarzyło się nieco zakulisowych działań, ograniczały się one do organizowania manifestacji przeciwko pokojowej kampanii Tildena. Jawnych oszustw nie było.

Brytyjski atak na Detroit przyniósł zapracowanemu prezydentowi jedną korzyść: skonsolidował Unię pod przywództwem Granta i (przynajmniej na razie) powstrzymał rosnącą falę opozycji wobec wojny z Konfederacją.

Pomimo kompletnej klęski Ofensyw Listopadowych naciskany przez popierający wojnę kongres Grant zamierza kontynuować walki z Południowcami – zaraz po tym, jak rozprawi się z Brytyjczykami, panoszącymi się po niewłaściwej stronie północnej granicy.

AGENCI I RANGERZY

Teraz, kiedy wiemy już co nieco o rządach, przyjrzyjmy się, jak działa tajna broń, której używają do walki z siłami nieczystymi: Agencja i Texas Rangers.

AGENCJA

Na Zachodzie to właśnie funkcjonariusze Agencji (lub po prostu Agenci) składają się na elitarną jednostkę wywiadowczą Unii. Ich dzisiejsze obowiązki pełniła na początku Agencja Detektywistyczna Pinkertona, ale w roku 1877 rząd unieważnił jej kontrakt, by zyskać bardziej bezpośrednią kontrolę nad przeprowadzanymi operacjami.

Tak w każdym razie wyglądało to oficjalnie. W rzeczywistości oddział Pinkertonów, zajmujący się badaniami zjawisk nadprzyrodzonych, odłączył się od Agencji Detektywistycznej i wszedł w skład nowej formacji powołanej przez rząd Stanów Zjednoczonych. Nazwa się zmieniła, lecz ludzie pozostali, łącznie z człowiekiem siedzącym w tym wszystkim po same uszy – Allanem Pinkertonem, założycielem Agencji Detektywistycznej Pinkertona!



NA TROPIE CIENI

Agencja nie zajmuje się wyłącznie zwalczaniem działalności wywrotowej, sabotażem i szpiegostwem – poza tym wszystkim spełnia też o wiele ważniejszą funkcję, przejętą po Agencji Pinkertona: bada zjawiska paranormalne. Oczywiście Agenci nie przyznają się do tego publicznie. W gruncie rzeczy większość z nich w ogóle nie przyznaje się, że pracuje dla Agencji.

Jeśli do Agencji dotrze, że gdzieś pojawiło się coś niezwykłego, „ludzie w czerni” zjawiają się na miejscu zdarzenia w ciągu kilku godzin, przynajmniej na terytorium Unii.

ORGANIZACJA AGENCJI

Agencja zatrudnia kilka rodzajów pracowników. Pełnoetatowi Agenci noszą odznaki, które zobowiązują szeryfów okręgowych i miejskich do współpracy na podstawie nakazu wydanego przez prezydenta Lincolna jeszcze w roku 1864 i zmodyfikowanego przez Granta w 1877. Szeryfowie Federalni także powinni współpracować z Agencją, jednak ich niezależność często powoduje konflikty na tym tle.

DUCH

Zwierzchnikiem wschodniego oddziału Agencji jest Allan Pinkerton, założyciel Agencji Detektywistycznej Pinkertona. Na czele oddziału zachodniego stoi tajemniczy osobnik, zwany Duchem. Jedynie Allan Pinkerton, prezydent Grant, generałowie Sherman i Sheridan oraz kilku innych funkcjonariuszy wysokiego szczebla znają jego prawdziwą tożsamość.

A Duchem jest nie kto inny jak były prezydent Abraham Lincoln. Po tym, jak zginął w zamachu w 1865 roku, Lincoln wrócił z grobu jako wygrzebaniec. Wraz z kilkoma bliskimi współpracownikami postanowił utrzymywać resztę kraju w nieświadomości – korzystając z tradycyjnej metody „nikt nic nie wie”, ma się rozumieć.

W ciągu kolejnych kilku lat Lincoln zdominował swojego manitou i zaczął rozwijać nowe moce. Kiedy w końcu poczuł, że panuje nad duchem, użył swoich

zdolności, by stać się bezcielesnym, i w lutym 1873 wślizgnął się do Białego Domu.

Prezydent Grant wiedział nieco o Pomście od swoich ludzi w Agencji Pinkertona, ale widok zamordowanego prezydenta wchodzącego do sypialni przyprawił go niemal o atak serca.

Po kilku godzinach uspokajającej rozmowy i więcej niż kilku mocnych drinkach Grant powitał wreszcie swego starego przyjaciela. Wtedy Lincoln przedstawił mu swój plan.

Były prezydent, znając z pierwszej ręki potęgę Pomsty, chciał wykorzystać swe mroczne dary do zwalczania dziwacznych zmian w świecie.

Przebywając na Wschodzie, Lincoln nie uniknąłby rozpoznania, zamienił więc cylinder na stetsona i ruszył na Zachód. Na polecenie Granta Allan Pinkerton oficjalnie ustanowił byłego prezydenta, występującego pod fałszywym nazwiskiem, Andrew Lane'a, głową „Biura Zachodniego”. Prasa nadała mu przydomek „Duch” – i trzeba przyznać, że pasował on jak ulał.

Duch rządzi Zachodnim Biurem żelazną ręką. Osobiście jest raczej cichy i spokojny, działa jednak zdecydowanie i bezlitośnie, podobnie jak podczas prezydentury, w pierwszych latach Wojny Secesyjnej.

Niedawnymi czasy widziano Ducha i kilku innych Agentów prowadzących akcję w górniczej osadzie Gomorra leżącej w Labiryncie. O sytuacji w tym miejscu Duch informuje jedynie Allana Pinkertona i Granta.

DUCH

Cechy fizyczne: S: 4k6, Spr: 3k6, Sz: 3k10, Wig: 2k8, Zr: 2k8

Jeździectwo 4k6, karabiny 4k8, pływanie 3k6, powożenie 3k6, skradanie 5k6, sterowanie: parochód 3k6, strzelanie: rewolwery 4k8, uniki 3k6, walka: na pięści 3k6, wspinaczka 3k6

Cechy umysłowe: Cha: 5k12, D: 4k10, Spo: 4k10, Spt: 5k12, W: 3k8

Bajanie 3k12, błąd 3k12, charakteryzacja 5k8, cwaniactwo 2k12, dowodzenie 4k12, jaja 5k10, język: siuksów 2k8, kombinowanie 1k12, łacina 3k8, perswazja 3k12, polityka 6k8, przenikliwość 6k12, szukanie 4k10, tropienie

ZACHÓD

105

2k10, wiara: chrześcijaństwo, wykształcenie: okultyzm 4k8, zastraszanie 7k12, zawodowstwo: prawo 6k8, znajomość terenu: Illinois 5k8

Przewagi: Bystry 3, koneksje: rząd Stanów Zjednoczonych 5, niezwykle głos (uspokajanie i ochrzczanie) 2, przeszywające spojrzenie 1

Zawady: Ciekawski -3, przysięga: ocalić naród -5, wróg: nie ma miejsca na wypisanie wszystkich -5

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 18

Zdolności Specjalne:

Hart: 5

Wygrzebaniec: Dominacja: Wygrzebaniec 8, Manitou 2. Moce: Duch 5, łatanie 2.

Klamoty: Dwa kołty peacemaker, 100 pocisków, osobisty list polecająco-nakazujący od prezydenta Granta.

Opis: Duch wygląda jak Abraham Lincoln, jest może trochę bledszy.



STRACHY

Lincoln dobrał sobie grupę współpracowników określaną zbiorczym mianem „Strachów”. Wszyscy są inteligentni i świetnie radzą sobie z bronią, a nie-liczni, podobnie jak Lincoln, są ożyw-nieńcami. Niektórzy błędnie uznają Strachy za „Wewnętrzną Radę” Agencji. W rzeczywistości Duch sam rządzi Zachodnim Biurem.

Lincoln podróżuje w towarzystwie przy- najmniej pięciu Strachów. Kolejnych pię- nastu lub coś koło tego działa w terenie, czasem zapuszczając się nawet na teryto- rium Konfederacji. Mimo że każdy Strach powinien być rozpatrywany z osobna, po- niżej zamieszczamy statystyki mniej wię- cej „przeciętnego”, żyjącego agenta. Kilka wyjątkowo zaufanych Strachów to wygrze- bańcy, a ich zdolności powinno się usta- lać dla każdego z osobna.

PROFIL: STRACHY

Cechy fizyczne: S: 4k12, Spr: 3k8, Sz: 3k8, Wig: 2k8, Zr: 4k10

Jazda konna: 4k8, pływanie 2k8, powoże- nie 2k8, skradanie 3k8, strzelanie: re- wolwery, karabiny 5k10, uniki 3k8, wal- ka: na pięści 3k8, wspinaczka 3k8

Cechy umysłowe: Cha: 3k8, D: 3k8, Spo: 3k8, Spt: 3k10, W: 2k8

Blef 3k10, charakteryzacja 2k8, dowodze- nie 3k10, jaja 5k8, perswazja 3k10, prze- nikliwość 4k8, szukanie 3k8, tropienie 4k8, wykształcenie: okultyzm 3k8, za- straszanie 4k10

Przewagi: Człowiek z żelaza 3, koneksje: Agencja 4, twardziel 3

Zawady: Przysięga: niszczyć i powstrzymy- wać zjawiska paranormalne -4, wróg: Texas Rangers -3

Rozmiar: 6

Tempo: 8

Dech: 16

Zdolności Specjalne:

Hart: 5

Inne Moce: Wśród strachów są kancia- rze, jeden to świątobliwy, a jeden na- wet szaman z narodu Siuksów.

Klamoty: Większość Strachów preferuje rewolwery jednotaktowe, karabiny Win- chester '73 lub strzelby. Wszyscy mają zaszyte w ubraniach listy od prezydenta Granta.

Opis: Wyglądają różnie, ale zwyczajowo noszą długie czarne płaszcze.

AGENCI

Agenci są podstawowym personelem Agencji. To oni zajmują się „typową” pra- cą wywiadowczą: badaniem zjawisk para- normalnych przy jednoczesnym zacie- mnianiu prawdy o tym, co naprawdę dzieje się na Dziwnym Zachodzie.

Choć może nie są tak twardzi jak osobi- sta obstawa Ducha, Strachy, typowi agenci nadal mają nawet więcej niż potrzeba, by radzić sobie ze zjawiskami nadnaturalnymi.

PROFIL: TYPOWY AGENT

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 2k10, Sz: 4k8, Wig: 2k6, Zr: 4k8

Jazda konna 3k10, pływanie 2k8, powoże- nie 1k10, skradanie 2k10, strzelanie: re- wolwery, automaty 4k8, uniki 2k10, wal- ka: na pięści 3k10, wspinaczka 2k10

Cechy umysłowe: Cha: 4k8, D: 3k6, Spo: 2k8, Spt: 3k8, W: 3k6

Blef 3k8, charakteryzacja 4k8, jaja 4k6, perswazja 3k8, przenikliwość 3k8, szu- kanie 2k8, tropienie 3k8, wykształcenie: okultyzm 3k6, zastraszanie 4k8

Przewagi: Koneksje: Agencja 2, ruchomo- ści: pistolet Gatlinga 3

Zawady: Przysięga: niszczyć i powstrzymy- wać zjawiska paranormalne -3, wróg: Texas Rangers -2

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 12

Klamoty: Pistolet Gatlinga, zestaw do cha- rakteryzacji i odznaka Agencji.

Opis: Wygląd Agentów różni się ze wzglę- du na charakter misji. Przez większość czasu starają się wyglądać normalnie i nijako.

WSPÓŁPRACOWNICY

Agencja zatrudnia tymczasowych współ- pracowników, kiedy brakuje akurat eta- towców albo jeśli spodziewają się dużych strat i potrzebują kilku frajerów na od- strzał. Tajna organizacja traktuje takich



pomocników jak grzyby: trzyma ich w mroku i karmi nawozem. Zazwyczaj nie używa też tych samych współpracowników więcej niż raz w tej samej okolicy – nie powinni wiedzieć zbyt wiele.

Mimo że goście ci wynajęci są przez Agencję, nie mają żadnej władzy. Lokalni stróże prawa współpracują z nimi tylko wtedy, gdy łączy ich wspólny cel. Jeśli jest inaczej, stróże prawa często wykorzystują sytuację, żeby odpłacić Agencji za przeszłe uzurpowanie sobie ich kompetencji.

KOMORA GWIAZDY

Wyżsi stopniem funkcjonariusze Agencji, podobnie jak służący od dawna Rangerzy, wiedzą sporo o wygrzebańcach i zdają sobie sprawę, że niektóre z tych indywiduów mogą zwalczyć tkwiącego w nich demona i odzyskać kontrolę nad swym ciałem. Wygrzebańcy, którzy potrafią kontrolować zamkniętego w ich piersiach demona, mogą stać się wielkimi sprzymierzeńcami w walce z Mścicielami.

Kiedy Agencja schwytą wygrzebańca, ciężko powiedzieć, kto aktualnie jest górą. Manitou potrafią łączyć jak z nut i oszukać nawet najlepszego przesłuchującego. Rangerzy polegają całkowicie na swoim osądzie, ale wiele lat krwawych pomyłek sprawiło, że Agencja opracowała lepszą metodę: „Komorę Gwiazdy”.

Komorę Gwiazdy, pozwalającą odróżnić dobrego od złego i brzydkiego, stworzył pracujący dla Agencji kanciarz. Na podłodze pomieszczenia ukrytego głęboko

wewnątrz magazynu w dzielnicy robotniczej Denver wymalowane jest koło z wpisaną wewnątrz pięciopromienną gwiazdą. Do jej środka przywiązuje się linami i kajdankami wygrzebańca, a prowadzący operację kanciarz rozpoczyna duchową walkę z manitou i próbuje go spętać.

Oczywiście zniewolenie demona nie należy do najprostszych rzeczy na świecie. Jeśli próba się nie powiedzie, agenci traktują nieszczęsnego nieumarłego miotaczem ognia, zabijając jego i ducha.

O istnieniu komory wiedzą wyłącznie Strachy i kilku starszych stażem Agentów. Pozostali etatowi Agencji mają tylko porywać wygrzebańców i dostarczać ich do Denver koleją. Tam spotykają się ze Strachami lub ich przedstawicielami, a więzień szybko wędruje do sekretnego magazynu.

PĘTANIE MANITOU

Kiedy wygrzebaniec znajdzie się w Komorze Gwiazdy, nie może opuścić pentagramu ani używać swoich mocy wewnątrz granic koła. Może oczywiście strzelać, rzucać przedmiotami i robić wszystko, co nie wykracza poza zdolności zwykłego śmiertelnika. Nici jednak z rzucania czarów, wykorzystywania mocy czy ponadnaturalnego wpływania na przedmioty i ludzi znajdujących się poza pentagramem!

Wewnątrz gwiazdy manitou uzyskuje niewielką, lecz stałą Dominację. Śmiertelna dusza zostaje stłumiona i później nie pamięta tych wydarzeń.



Kiedy manitou siedzi już grzecznie gdzie ma siedzieć, śledczy rozpoczyna pracę. Jego zadaniem jest wygrać z duchem pojedynkę woli. Jeżeli mu się uda, może czasowo spętać manitou, jeśli jednak przegra, duch zyskuje nad swym nosicielem trwałą Dominację. Jeśli wygrzebaniec jakoś ucieknie, może potem odzyskać kontrolę – inna sprawa, że w wypadku niepowodzenia Agenci zawsze korzystają z miotacza ognia.

Aby rozpocząć rytuał pętania, przesłuchujący zadaje duchowi pytania. Natura tych pytań nie ma właściwe znaczenia – przekomarzanie się stanowi jedynie symbol wyjątkowo wyczerpującej walki sił woli.

Po dwóch godzinach manitou i agent muszą wykonać Zwyczaj (5) test *Ducha*. Jeśli nie ustaliłeś wcześniej wartości cechy demona, czas pociągnąć kartę, jak przy tworzeniu postaci. Następnie obaj uczestnicy ciągną po pięć kart – plus jedna za każdy sukces i przebicie przy teście *Ducha*.

Wygrywa ten, którego pokerowa ręka będzie wyższa.

Jeśli zwycięża manitou, przesłuchujący otrzymuje 3k6 obrażeń i nigdy już nie może próbować spętać tego demona. Jeżeli manitou przegra, zostaje spętany i wygrzebaniec zyskuje całkowitą Dominację.

Umarlak może stracić ją ponownie, kiedy odzyska wolność, ale śmiertelna dusza ma przynajmniej chwilową ulgę od zadającego jej katusze parazyta.

Agenci korzystają z Komory Gwiazdy tylko wtedy, gdy dorwają kogoś wartościowego. To niebezpieczny proces, a o ile wygrzebany nie ma wyjątkowo silnej woli, najprawdopodobniej ponownie ulegnie swemu manitou w ciągu kilku miesięcy.

TEXAS RANGERS

W kwestii polityki międzystanowej na Zachodzie konfederacja polega całkowicie na swoim wojsku. Rozrzucone po stanach i terytoriach regimenty posiadają zawsze jurysdykcję nad szeryfami miejskimi i okręgowymi.

Pośród wszystkich formacji wojskowych, jedna ma wyjątkową swobodę działania: to słynni Tekskańscy Rangerzy. Ci nadęci kolesie w pierwszych latach wojny walczyli jako jednostka regularna, później jednak zostali oddelegowani do służby jako konna policja.

Tyle wie społeczeństwo. Przeciętny obywatel CSA nie ma pojęcia o dodatkowej pracy Rangerów: polowaniu na potwory. Richmond nałożyło na stacjonujących w Austin w Teksasie Rangerów obowiązek wykrywania i powstrzymywania paranormalnych zjawisk na pograniczu Konfederacji oraz zatajania prawdy na temat wydarzeń tego typu. Metody Rangerów są zazwyczaj mniej subtelne od tych stosowanych przez Agencję.

Jest takie stare przysłowie: „Jedna zadyma, jeden Ranger”. Racja, jeśli mówimy o walce z wyjętymi spod prawa albo próbach linczu. Kiedy jednak Rangerzy są na tropie czegoś nadprzyrodzonego, podróżują w watahach, podobnych do wilczych, tyle że dwa razy wredniejszych.

Niewypowiedziane motto Rangerów brzmi: „Zaciągnij go – do służby albo na gałąź”. Jasne, są na tym świecie istoty, których można użyć do walki z zalewającymi Dziwny Zachód falami zła. Rangerzy uwielbiają, gdy ten mroczny pomiot walczy po ich stronie, jeżeli jednak obróci się przeciw nim – a dzieje się tak dosyć często – szybko udaje się w powrotną drogę do mrocznej dziury, z której wypelzł.

TYPOWY RANGER

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 2k10, Sz: 4k10, Wig: 4k6, Zr: 2k12

Dobywanie: rewolwery 3k10, jazda konna 2k10, skradanie 2k10, strzelanie: rewolwery, karabiny 4k12, uniki 2k10, walka: na pięści, nożem 3k10, wspinaczka 1k10

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

Dowodzenie 3k6, jaja 4k6, język: hiszpański 2k6, przetrwanie: na pustyni 3k6, szukanie 2k8, tropienie 2k8, zastraszanie 4k6, znajomość terenu: Teksas 4k6

Przewagi: Stróż prawa 5

Zawady: Wróg: ludzie z Północy -2, zadufany -3, zobowiązanie: zabić albo zwerbować istoty paranormalne -5

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 12

Klamoty: Dwa dwutaktowe Peacemakery, dobry koń i odznaka Rangerów. Większość ma przy siodle karabin albo strzelbę lub trochę dynamitu.

Opis: Rangerzy nie zwracają na siebie uwagi do czasu, kiedy muszą wkroczyć do akcji. Wystarczy jednak jeden rzut oka na zachowanie gościa w długim, czarnym płaszczu i kapeluszu z szerokim rondem, by stwierdzić, że należy do „Dumy Teksasu”.

BIBLIA RANGERÓW

Każdy Ranger posiada książkę zatytułowaną *Wymykający się wymiarowi sprawiedliwości na terenie Konfederacji*, lepiej znaną jako *Biblia Rangerów*.

Wydawana dorocznie pozycja zawiera informacje o wszystkich przestępcach poszukiwanych na Południu – biografie, znane zwyczaje, kontakty, wiadomości o rodzinie i przyjaciółach oraz wszystko, co może okazać się przydatne.

Istnieje też druga, jeszcze bardziej interesująca część książki, ale zawierające ją egzemplarze otrzymują jedynie wyżsi stopniem Rangerzy. Traktuje ona o dziwnych i niewytłumaczalnych zjawiskach, na jakie natknęli się członkowie oddziału na przestrzeni ostatnich trzynastu lat. W jej skład wchodzi „bestiariusz” wszystkich dziwnych stworzeń pętających się po Dziwnym Zachodzie oraz „galeria łobuzów” – spis osób, które Rangerzy podejrzewają o posiadanie zdolności nadnaturalnych: kanciarzy, czarnych magów i wygrzebańców.

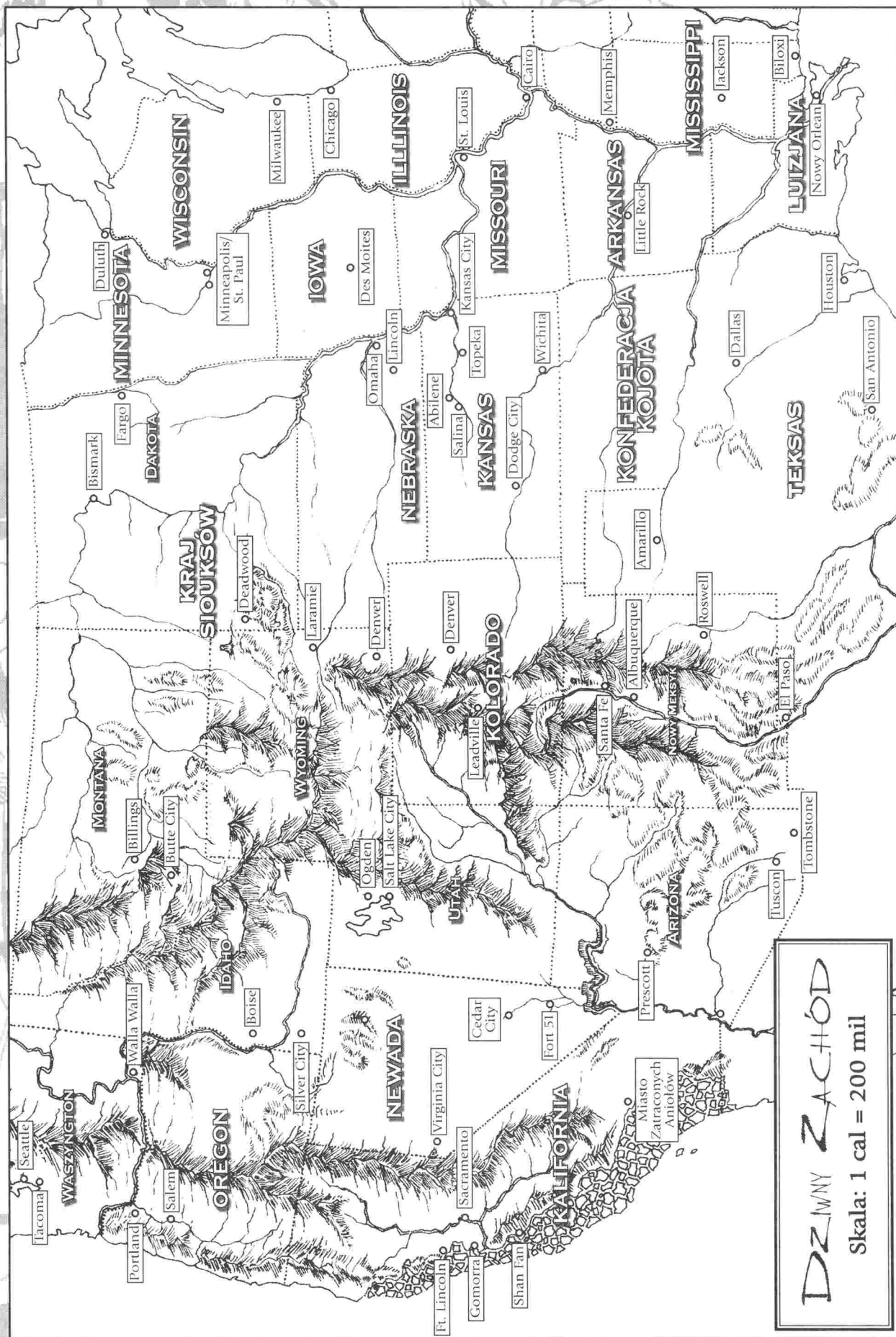
Rangerzy zwykli nazywać tę część książki „Rozdziałem 13”.

Większość Rangerów wie, że „Rozdział 13” istnieje, jednak nie wolno im nawet na niego spojrzeć. Mogą tylko telegrafować o swoich odkryciach do bazy i liczyć na to, że „badacz” (zazwyczaj okaleczony Ranger, który nie może już pracować w terenie) potrafi coś stwierdzić. Wręczenie tej książki wszystkim Rangerom byłoby po prostu zbyt ryzykowne – Bóg raczy wiedzieć, co by się stało, gdyby wpadła w ręce jakiegoś cywila, czy – co gorsza – redakcji *Tombstone Epitaph*.

GENERAK KING

Jest trzech amerykańców, którzy wiedzą o Pomście prawie wszystko – Duch, Allan Pinkerton i generał William King, dowódca Texas Rangers. Znają ją jak własną kieszeń – wszakże na co dzień walczą z nią i opisują.

King jest człowiekiem, który szczerze wierzy w metody Rangerów i nie wzbrania się przed ich stosowaniem. Młodzi Rangerzy, którzy się z nim nie zgadzają, szybko trafiają do regularnej konfederackiej kawalerii.



DZ WNY ZACHÓD

Skala: 1 cal = 200 mil

PODRÓŻ PO DZIWNYM ZACHODZIE

ZACHÓD

111

Oto krótki przegląd co bardziej interesujących osób, miejsc i rzeczy, na jakie może się natknąć posse podczas wędrówki po Dziwnym Zachodzie. Pozytywnie podzielone są według regionów, tak, byś łatwiej mógł ustalić, co dzieje się w okolicy, w której umieścisz akcję swej kampanii.

PÓŁNOCNY ZACHÓD

Waszyngton, Oregon, Idaho

Na pierwszy rzut oka piękny krajobraz Północnego Zachodu wygląda na błogi i spokojny. Okryta mgłą podstawa góry Rainier, zaśnieżona zieleń Gór Kasakadowych i kryształowe jeziora wabią ludzi jak śpiewy syren.

Nie dajcie się zwieść. Wycie, które słychać tu w nocy, to coś więcej niż wiatr.

Poziom Strachu w Kaskadach wynosi 1. W okolicy, gdzie występują sasquatche i wilkoludy, wzrasta do 2, a w osadzie sterroryzowanej przez wendigo potrafi skoczyć do 3 w jedną noc.

SASQUATCHE

Jeśli lokalni Indianie mają nastrój sprzyjający snuciu opowieści, mogą wyjaśnić, dlaczego niektóre totemy uwiecznione są futrzastymi, humanoidalnymi obliczami. Ludzie ci wierzą w istnienie rasy gigantycznych, owłosionych humanoidalnych istot, żyjących w niezmiernych lasach Północnego Zachodu. Określają je różnie: sasquatche, leśni bracia czy Wielkie Stopy, by wymienić najczęstsze. Indianie Salish, żyjący w okolicy Seattle, wierzą, że sasquatche mieszkają w pustych pniach potężnych, żywych drzew wysoko w górach Kaskadowych. Utrzymują, że Wielkie Stopy posiadają całą wioskę, a nawet hierarchiczny podział na wodzów, wojowników, robotników i tak dalej. Miłośnicy lasu schodzą na dół tylko po to, by zajrzeć do swych małych indiańskich braci lub sprawdzić, jak powodzi się tym nowym, bladym ludzikom.

Indianie mają jak zwykle rację. sasquatche to przyjacielscy, ogromni, prymitywni praludzie, mający własny, prosty język i używający narzędzi. Nie znają jednak sekretu ognia – mimo że bardzo ich on fascynuje. Są naprawdę inteligentni – choć prymitywni – i zręczni, znakomicie tropią i świetnie kryją się przed wrogami, używając sztuczek i prostych, lecz zmyślnych pułapek, by pozbyć się ścigających ich myśliwych.

Wielkie Stopy toczą odwieczną wojnę z wendigo (szczegóły dalej), istotami dość powszechnymi przed Wielką Wojną Duchów, które zaliczyły wspaniałą comeback po rozpoczęciu Pomsty.

Sasquatche robią, co mogą, żeby zapobiec powstawaniu nowych wendigo. Kiedy widzą głodującego człowieka, starają się zaopatrzyć go w zapasy. Wielkie Stopy nie lubią pokazywać się ludziom, zostawiają więc żywność wzdłuż szlaków, na których najłatwiej o śmierć głodową.

Jak nietrudno się domyślić, sasquatche bez wahania atakują osoby spożywające ludzkie mięso.

PROFIL: SASQUATCH

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr: 3k8, Sz: 3k12+2, Wig: 3k12, Zr: 2k6

Pływanie 2k8, rzucanie: kamienie 4k6, skradanie 5k8, walka: na pięści 4k8, wspinaczka 4k8

Cechy umysłowe: Cha: 3k8, D: 4k10, Spo: 3k10, Spt: 2k8, W: 3k6, Jaja 3k10, medycyna: ogólna 4k6, przenikliwość 2k10, przetrwanie: w górach 4k8, szukanie 3k10, tropienie 3k10, zastraszanie 4k8, znajomość terenu: Kaskady 7k6

Tempo: 8

Rozmiar: 8

Dech: 22

Zdolności Specjalne:

Obrażenia: Sasquatche używają czasem do łowienia ryb zaostzonych patyków (*Sila* + 1k4 obrażeń) i rzucają dużymi głazami (*Sila* + 3k6).

Wygląd: Sasquatche to duże małpoludy pokryte czerwono-brązowym futrem.

WENDIGO

Góry Północnego Zachodu stają się zimną zabójczo mroźne. Przetrwanie jest wtedy nie lada sztuką – trudno zwłaszcza o pożywienie. Kiedy kończą się zapasy, ludzie potrafią robić straszne rzeczy. Na przykład zjadają się nawzajem.

Okoliczni Indianie brzydzą się tymi praktykami, wiedzą bowiem, że człowiek, który popadnie w kanibalizm, może stać się złowrogim stworem zwanym wendigo. Wendigo to wielkie, włochate bestie o nie-naturalnie wielkich paszczach, pełnych wyszczerbionych zębów, potężnych szczękach i białych oczach bez źrenic. Ich futro bywa białe lub czarne, ale nigdy nie brązowe jak u sasquatchów.

JAK ZOSTAĆ WENDIGO

Jeśli postać byłaby kiedyś zmuszona do (fuj!) spożywania ludzkiego mięsa na terenie Północnego Zachodu, rzuć potajemnie k20. Za każdym razem, gdy zjada mięso nowej ofiary, dodaj do wyniku rzutu +1, a jeśli kanibalizm ma miejsce zimą, dodaj +2.

Przy wyniku 20 lub większym kanibal staje się wendigo i przechodzi pod kontrolę Szeryfa. Takiego „bohatera przez ch” nie da się w żaden sposób odzyskać – gracz powinien stworzyć sobie nowego.

BIAŁE WENDIGO

Ci, którzy jedli mięso przyjaciół lub krewnych, zostają białymi wendigo. Te stwory są jeszcze większe i wredniejsze niż czarne osobniki (opisane w kolorowym bestiariuszu w tej samej książce).

Gdyby posse miała mierzyć się z jednym z nich, skorzystaj ze statystyk zwykłych wendigo, modyfikując je następująco: *Siła* wynosi 4k12+8, *Szybkość* 3k10, a *Wigor* 3k12+4. Białe wendigo ma 2 punkty osłony.

Inna jest także nagroda za zabicie białego osobnika. Wyrzebaniec, który wysysa esencję wendigo, zyskuje zdolność *Lata- nie*. Jeśli już ją posiada, zyskuje jeden

poziom, a jeśli poziom wynosi 5, czas regeneracji skraca się do pięciu minut.

LATAJĄCE WENDIGO

Niewielka liczba wendigo ma skrzydła. Te koszmarnie istoty spadają z nieba i wyciągają swe ofiary w mroźne powietrze. Następnie rozpędzają się do tak ekstremalnych prędkości, że łup dosłownie spala się od tarcia. Latające wendigo polują na skąpców, którzy ukrywają jedzenie przed swymi towarzyszami, doprowadzając ich do śmierci podczas mroźnych zim.

Latające wendigo powstają ze złodziei jedzenia. Rzuć k20, zawsze kiedy towarzysz ukrywającego żywność bohatera umiera z głodu. Przy każdej kolejnej ofierze skąpstwa dodaj do wyniku +1.

PROFIL: LATAJĄCE

WENDIGO

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k10,

Sz: 2k12+4, Wig: 2k8, Zr: 2k6

Skradanie 2k10, walka: wręcz 2k10, wspina-
nacka 2k10

Cechy umysłowe: Cha: 3k10, D: 2k8,

Spo: 2k10, Spt: 2k8, W: 2k6

Szukanie 3k10, zastraszanie 4k10, znajo-
mość terenu 4k6

Tempo: 30 (lot); 6 (chód)

Rozmiar: 8

Dech: 16

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Skalp: Latające wendigo dają duszom wygrzebanców możliwość lewitowania kilka stóp nad ziemią za 1 punkt Tchu na rundę.

Obrażenia: Pazury (*Siła* + 2k6), ugryzienie (*Siła* + 1k6)

Widzenie w nocy: W każdych warunkach, poza całkowitą ciemnością.

Słabość – gorący tłuszcz: Jak przy zwykłych wendigo.

Lot: W Tempie 30.

Chwyt: Latające wendigo zabija, spadając na ofiarę, chwytając ją, i ciągnąc przez mroźne powietrze z niesamowitą prędkością. Działając z zaskoczenia, wendigo musi wykonać jeden Zwykły (5) test, by podnieść ofiarę wielkości człowieka, jeżeli jednak zwierzyna wie o zagrożeniu, może zrobić przeciwny test *Sprawności*.

Potwór potrzebuje jednego przebicia, żeby unieść zwierzynę. W innym przypadku ofiara musi mieć jedno przebicie w przeciwnym teście Siły, by się wyrwać.

Pęd powietrza: Kiedy ofiara znajduje się już w powietrzu, zaczyna płonąć i traci 1 punkt Tchu na rundę, do czasu aż umrze lub się uwolni. Zwróć uwagę, że wendigo tak naprawdę nie porusza się bardzo szybko – to zjawisko czysto nadnaturalne. Wyrwanie się może być bolesne – spadając na ziemię z wysokości 25 jardów przy Tempie 30 kowboj otrzymuje 5k6 + 25 obrażeń. Lepsze to jednak od spłonięcia żywcem.

Wygląd: Te wendigo są białe i mają parę potężnych skrzydeł zamiast rąk. Ich nogi są patykowate, lecz silne, i kończą się potężnymi szponami. Głowa przywodzi na myśl zwykłe wendigo, paszczeka zaopatrzona jest jednak w ostrzejsze i bardziej wygięte ząbki.

WILKOLUDY

Osadnicy i Indianie ze wschodniego Waszyngtomu uważają, że wśród występujących w tej okolicy wilków trafiają się bardzo niebezpieczne drapieżniki. Miejscowi mają na ich temat więcej do powiedzenia, ale tylko szeptem. Ich legendy opowiadają o pół-ludziach pół-wilkach, o śnieżnobiałej sierści, które miałyby zamieszkiwać doliny gór Kaskadowych i wypuszczać się tylko w celu polowania na ludzi.

Wilkoludy nie są likantropami czy innymi zmiennokształtnymi. To po prostu inteligentne wilki o długich nogach z nietypowymi stawami, pozwalającymi im chodzić zarówno na dwóch, jak i czterech łapach. Zazwyczaj używają czterech do biegania i polowania, a dwóch do walki.

Wliczy ludzie mają palce i przeciwstawne kciuki, posługują się narzędziami i bronią. Czasem noszą biżuterię, szale i inne ubrania zabrane ofiarom.

Wilkoludy i sasquatche nie należą do zgodnych sąsiadów. Ponieważ Wielkie Stopy zwykły podróżować samotnie, drapieżcy polują na nie od wieków. To właśnie dlatego leśny lud jest tak płochliwy i potrafi zastawiać wyszukane pułapki. Co się tyczy wilkoludów, doprowadziły taktykę walki w watasze do perfekcji.



PROFIL: WILKOLUDY

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k10, Sz: 2k10,

Wig: 3k8, Zr: 2k4

Pływanie 2k10, skradanie 6k10, uniki 3k10, walka: wręcz 4k10, wspinaczka 5k10

Cechy umysłowe: Cha: 3k8, D: 4k10,

Spo: 4k10, Spt: 3k6, W: 2k6

Jaja 3k10, przetrwanie: w górach 3k8, szukanie 3k10, tropienie 6k10, zastraszanie 3k8, znajomość terenu 5k6

Tempo: 10 (2 nogi)/ 20 (4 nogi)

Rozmiar: 6

Dech: 18

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Ugryzienie (Siła + 1k6), pazury (Siła + 1k6)

Wygląd: Patrz wyżej.

WATNY ZIMOWE

Wendigo wszystkich rodzajów wycofują się podczas cieplejszych miesięcy w wyższe partie gór, gdzie kierują swe krwawe instynkty ku wioskom pokojowo nastawionych sasquatchy. Choć zdawać by się mogło, że wilkoludy walczą u boku ludożerczych potworów, te ostatnie najczęściej zapędzają je do wiosek Wielkich Stóp, nie bawiąc się w układy.



Ta epicka walka ciągnie się od stuleci. Indianie utrzymują, że pradawny konflikt jest powodem częstych i gwałtownych lawin, które potrafią zmiatać całe wioski.

Na wypadek, gdyby ktoś trafił kiedyś w środek Wojny Zimowej, informujemy, że Poziom Strachu tego krwawego pola walki wynosi 4.

WIELKIE RÓWNINY

Montana, Wyoming, Nebraska, Dakota Północny kraniec Wielkich Równin jest raczej nieszkodliwy. Płaskie wzgórza wyglądają przyjaźnie i zachęcająco, a łagodnie falująca trawa kusi znużonych wędrowców.

Nie ma w tym ani krzty prawdy. Targane burzami równiny są domem okropności, przechodzących wszelkie wyobrażenia. Za każdym pagórkiem czai się drapieżnik. W wysokiej trawie potwory, o nabiegłych krwią oczach i ociekających śliną kłach, polują na samotnych podróżników – dla mięsa albo zabawy.

Przeciętny Poziom Strachu Wielkich Równin wynosi 2. Dla niektórych rejonów jest on większy, o czym się zresztą zaraz przekonasz.

ZŁE ZIEMIE

Poziom Strachu 4 (średnio)

Na Złych Ziemiach czai się wiele niebezpieczeństw, ale dwa są szczególnie interesujące.

OD POWIETRZA...

Niektórzy powiadają, że wśród krętych dolin i kanionów Złych Ziem grasują skrzydlate drapieżniki. Agenci rządowi, którzy badali ten rejon pod koniec siedemdziesiątego piątego, stwierdzili, że są to gigantyczne kondory, i doradzili podróżnikom omijanie tych okolic.

To czysta rządowa propaganda, Szeryfie. Latające horrory to piekielne nietoperze. Ich kolorowy wizerunek i statystyki odnajdziesz w rozdziale trzecim tego podręcznika.

Poziom Strachu w dolinie położonej w pobliżu ich jaskini wynosi 4. Byłby wyższy, ale nie ma tam wielu osób.

KANION CZERWI

Poziom Strachu 5

Wewnątrz Złych Ziem czai się jeszcze więcej ponurego zła. Według kilku poszukiwaczy, którzy badali tę okolicę, istnieje na jej terenie płatanina wąwozów, nazywana „Kanionem Czerwi”. Jak łatwo się domyśleć, zamieszkują go wielkie robale podobne do grzechotników z Utah i Mojave.

Młode czerwie znaleźć tu można wszędzie, a nieliczni traperzy wzięli się nawet za ich skórowanie i sprzedawanie twardej pancerzy na paski do kapeluszy – jeden pancerz kosztować nawet może 2 dolary. Problem stanowią, rzecz jasna, mamusie, którym nie podoba się, że jakiś frajer obdziera ich dzieciaczki ze skóry. No i są o wiele inteligentniejsze, niż się to ludziom wydaje.

Traperzy, którzy dobrze złazili okolicę, twierdzą, że istnieje tu kult oddający cześć czerwiom. Zbłąkani poganie barwią skórę na ciemnofioletowo, by oddać hołd robalom, a nawet składają im ofiary z ludzi. Co dziwniejsze, wizerunki tych, którzy

padli ofiarą kultu, ukazują się w dziwacznych formacjach skalnych kanionu, sprawiając, że postrzępione brzegi urwisk przypominają poskręcane ludzkie ciała.

Oczywiście, te plotki to prawda. Na czele Kultu Czerwi stoi „Królowa” Ursula, szalona wiedźma, która stała kiedyś na czele „sabatu” czarownic, uprawiającego mroczne praktyki na niesławnym szlaku do Reno. Tam dopadł ją Nevada Smith, słynny szpieg Agencji.

Przełożeni Smitha nakazali mu przenieść jeńców do Waszyngtonu na badania. Wyruszył z powrotem na północ, ale w połowie Szlaku Oregon wiedźmy obezwładniły i jego, i wynajętych wolnych strzelców, po czym zapędziły się na Złe Ziemie.

Smith ledwo przeżył. Kiedy doszedł do siebie, wysłano go do Mrocznego Miasta (gdzie do dzisiaj rozpracowuje plany doktora Hellstromme’a). Nigdy nie wyszedł zbiegłych czarownic.

Po ucieczce Ursula i jej sabat zostały osaczone w Złych Ziemach przez gigantyczne czerwie. Dzięki swym mocom czarownica porozumiała się z robalami, które zaskoczyły ją swoją inteligencją. W zamian za życie potwory zażądały, by złożyła w ofierze jedną ze swoich towarzyszek.

Ursula stała przez chwilę, niedowierzając, po czym szybko wypchnęła jedną z wiedźm na przód. Chichotała radośnie, kiedy potwory pożerały ofiarę.

Od tego czasu czerwie uczyniły z Ursuli tak niewolnicę, jak i swoją królową. Jeśli czarodziejka i pozostałe kultystki raz w tygodniu nie zapewnią robalom ofiary z człowieka, pożerają jedną z wiedźm.

Ursula przyjęła swój los z podniesionym czołem. Zabarwiła skórę na fioletowo, przestała kąpać się w pobliskim oczku wodnym, po czym zaczęła układać pieśni, psalmy i modlitwy na cześć czerw. Popieczniczki wiedźmy poszły w jej ślady, lub skończyły jako pokarm dla robali.

Największym wyzwaniem jest dla Ursuli zdobywanie kolejnych ofiar. Niewielu ludzi odwiedza Kanion Czerwi (Siuksowie omijają go szerokim łukiem), ale sprytna wiedźma znalazła wyjście z tej sytuacji. Pozwoliła kilku podróżnikom bezpiecznie przejść jej teren, wcześniej mówiąc im, że wraz z pozostałymi poszukiwaczami wydobywa tu całe wozy złota. Kłopoty z napływem ofiar ustały.

Statystyki i śliczny, kolorowy wizerunek czerwia znajduje się w Rozdziale Trzecim. Poniżej zamieszczamy opis Ursuli i jej kultystek.

URSULA

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

Rzucanie: gromy zagłady 5k6, skradanie 4k8, uniki 3k8, walka: na pięści 2k8, wspinaczka 3k8

Cechy umysłowe: Cha: 3k10, D: 3k12, Spo: 3k8, Spt: 4k8, W: 2k10

Charakteryzacja 2k10, dowodzenie 4k10, medycyna: chirurgia 2k10, przenikliwość 3k8, przetrwanie: na pustyni 2k8, szukanie 3k8, wiara 5k12, wykształcenie: okultyzm 5k10, zastraszanie 3k10, znajomość terenu: Kanion Czerwi 4k10

Przewagi: Mistyczna przeszłość: czarna magia 3

Zawady: El loco: megalomanka -3

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 18

Zdolności specjalne:

Czarna magia: Gromy zagłady 3, Mroczna ochrona 2, Ogłuszenie 3

Klamoty: Długi nóż (Siła + 1k4)

Wygląd: Ursula była niegdyś bardzo ładna, ale sucha, fioletowa skóra i zaległości w dziedzinie higieny sprawiły, że obecnie jest dość odpychająca.

PROFIL: FANATYCZNA KULTYSTKA CZERWI

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

Skradanie 5k6, strzelanie: rewolwery 2k6, uniki 4k6, walka: na pięści 3k6, wspinaczka 4k6

Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 2k6, Spo: 3k6, Spt: 2k6, W: 2k6

Przetrwanie: na pustyni 2k6, szukanie 3k6, wiara 4k6, wykształcenie: okultyzm 2k6, zastraszanie 2k6, znajomość terenu: Kanion Czerwi 4k6

Przewagi: Mistyczna przeszłość: czarna magia 3

Zawady: El loco: wyznawczyni czerwi -3, lojalne: Ursula -3

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 12

Zdolności specjalne:

Czarna magia: Mroczna ochrona 1, Ogłuszenie 3

Klamoty: Kilka wciąż ma dwutaktowe rewolwery, ale większość walczy za pomocą czarnej magii.

Wygląd: Wszystkie są fioletowe i brudne, gdyż starają się upodobnić do swych podziemnych władców.

BAJERY CZARNEJ MAGII

Gromy zagłady: Jedyne Ursula zna to mroczne zaklęcie. W jej wersji jest to karmazynowo-fioletowa wiązka energii, uderzająca w przeciwników.

Mroczna protekcja: Farbowana skóra kultystek zmniejsza obrażenia jak pancerze wielkich czerwi.

Ogłuszenie: Straszliwe *Ogłuszenie* Ursuli to niewidzialny promień, powodujący, że żyły i arterie ofiary skręcają się i wiją niczym glisty. Atak trafia automatycznie jeden cel w zasięgu 50 jardów. Kiedy ofiara jest sparaliżowana, kult zabiera ją do Ołtarza Czerwi.

OLTARZ CZERWI

Poziom Strachu 6

Kult składa ofiary na dziwnym, wysokim ołtarzu, umiejscowionym na postrzępionym szczycie z widokiem na Złe Ziemie. Schwytani nieszczęśnicy leżą ogłuszeni lub związani na ołtarzu, a kultystki śpiewają i tupią, by przyzwać czerwie. W ciągu pięciu minut gigantyczne robale ustawiają się w wielkim kole u podstawy skały. Pomiędzy nimi wiją się setki młodych.

Zepchnięta z ołtarza ofiara spada w falującą masę robali pięćdziesiąt stóp poniżej. Ciała czerwi amortyzują upadek, a młode rozrywają wciąż żywego człowieka na

strzępy. Gdy makabryczny obrzęd się kończy, czerwie i ich larwy na powrót zagrzebują się w ziemi.

Czerwie pożerają ofiarę razem z duszą, nie może więc ona wrócić jako Wyrzebaniec ani zmartwychwstać w żaden inny sposób. Dowody wiecznego potępienia można znaleźć wśród wzgórz i skał Kanionu Czerwi – wizerunki ciał ofiar pojawiają się tam po kilku godzinach od rytuału. Czemu? Tego nie wie nikt.

MALUCHY

Larwy czerwi znaleźć można na całym obszarze Złych Ziem. Co dziwne, wszystkie młode osobniki zabijane w tym rejonie przez traperów mają około trzech metrów długości. Hipoteza głosi, że do czasu, gdy osiągną tę długość, pozostają pod ziemią, potem przez jakiś czas pełzają po powierzchni, żeby w końcu z powrotem wyleźć w głąb.

Młode czerwie podróżują w watachach liczących od 2 do 12 osobników i mają następujące statystyki:

MŁODE CZERWIE

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

Walka: wręcz 3k6

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

Tempo: 6/15 ryjąc

Rozmiar: 4

Dech: 12

Zdolności specjalne:

Rycie: Tempo 15

Obrażenia: Ugryzienie (*Sila*).

Opis: Małe robale przypominają miniatutki swych potężnych rodziców.

GÓRY CZARNE

Poziom Strachu 3

Siuksowie nazywają te pradolne szczyty „saha paha”. I uważają je za miejsce święte, w którym wojownik może odpocząć, pomedytować i oczyścić swoją duszę. Tak w każdym razie było do czasu, gdy odkryto tu złoto i upioryt. Dzisiaj wojownik nie może tu nawet usiąść, by nie wylądować na niechlujnym poszukiwaczu, rozrywającym Góry Czarne na strzępy.

Na mocy Traktatu z Deadwood z roku 1875 górnicy muszą płacić 100 dolarów

za prawo prowadzenia wydobycia na terenie Gór Czarnych, większości z nich nie stać jednak na uiszczenie tej opłaty, zanim nie natkną się na żyłę złota lub upioru, nim się więc im poszczęści, wdzierają się na wzgórza nielegalnie.

Siuksowie tropią dzikich górników z absolutną bezwzględnością. Poszukiwacz, który nie potrafi udowodnić prawa do wydobycia, odstawiany jest do Deadwood bez swoich kłopotów. Dranie usiłujący się bronić narażają się na furję indiańskich wojowników, a ich zwłoki zdobią słupy stojące wzdłuż szlaku prowadzącego do Czarnych Wzgórz, jako ostrzeżenie dla innych nielegalnych górników. Więcej informacji znajdziesz w dalszej części tego rozdziału, w sekcji **Deadwood**.

WIEŻA DIABŁA

Poziom Strachu 4

Siuksowie nazywają to miejsce „mateo tepee”, czyli „Wigwam Grizzly”. Wieża Diabła zdaje się jednak pasować ciut lepiej. Jeśli jeszcze nie słyszałeś o tym geologicznym cudzie, wiedz, że jest to masywna skalna kolumna, wysoka na ponad 850 stóp o podstawie o średnicy 1000 stóp. Indiańska nazwa pochodzi od pionowych rowków pokrywających jej boki – legenda głosi, że gigantyczny grizzly zagonił grupę Indian na szczyt wieży, a następnie próbował się na nią wspiąć. To właśnie jego pazury wyłobiły rysy.

Nie daj się nabrać na te historyjki. Problem z Wieżą Diabła nie kończy się na bandzie głodnych niedźwiedzi. Kilka lat temu okoliczni Siuksowie opowiadali ściszonymi głosami o „paha wakansica”, czyli „górskich diabłach”. Miały ponoć mieć skórę jak z kamienia i dziwne, magiczne artefakty, potrafiące odrywać ciało od kości wojowników i zamrażać im krew w żyłach. W okolicy pojawiły się też jakieś „łuskowate niedźwiedzie”. Przynajmniej jeden szaman uważał, że są one przyjaznymi duchami natury, mającymi pomóc w walce z wakansica. Zapewne zmienił zdanie, gdy bestie oderwały mu po kolei wszystkie kończyny.

Wakansica pokonał podobno przed kilku laty chiński wojownik i wódz znany jako Kang. Siuksowie uwierzyli mu i zezwolili na przeprowadzenie torów do Deadwood.



Istoty żyjące w wieży są w rzeczywistości zmutowanymi potomkami starożytnych gości z gwiazd. Wewnątrz gigantycznego słupa egzystuje całe wypaczone społeczeństwo, którego szczegółowy opis znajduje się w trzeciej części kampanii **Devil's Tower (Wieża Diabła)**, zatytułowanej **Fortress o' Fear (Forteca strachu)**.

Kang nie pokonał tych istot – zawarł z nimi pakt. Ustawił wokół wieży straż, która trzyma obcych na dystans, a w środku małe zielone ludziki. Rzekomo pałętające się po okolicy grizzly zostały już dawno wytrzebione przez wynajętych rewolwerowców Kanga.

YELLOWSTONE

Poziom Strachu 3

Prezydent Grant ogłosił w 1872 Yellowstone parkiem narodowym. Niezorientowanych informujemy, że na tym terenie znajduje się wiele geologicznych cudów: Czarny Klif, czyli gładka, wysoka na 100 stóp powierzchnia czystego obsydianu, i liczne, gorące źródła, pokrywające całą okolicę kołdrą gorącej pary. Najslawniejsze są oczywiście gejzery.

Te naturalne fenomeny wystrzeliwiają wrzącą wodę wysoko do góry. Najbrutalniejszy gejzer to Excelsior, plujący na

niemal 200 stóp, najbardziej regularny jest zaś Old Faithful.

Indianie powiadają, że park zamieszkują duchy i demony. Pewien szaman Siuksów odkrył głęboko we wnętrzu gejzeru Excelsior naturalne przejście do Krainy Wiecznych Łowów. On i inni opowiadają ludziom, że w Yellowstone grasują demony, ponieważ z gejzeru czasem wydostają się dziwne stwory. Większość z nich to pomniejsze wynaturzenia i zwierzęce jestestwa zamieszkujące Krainę Wiecznych Łowów, które się rozpadają oddalwszy się zbyt daleko od Excelsiora. Znacznie gorsze są duchy natury i manitou, którym udało się uciec przez przejście. Jedne i drugie mogą oddalić się na odległość ponad mili od bramy – po przekroczeniu tej odległości muszą wykonać test *Ducha* (określ wysokość cechy, ciągnąc kartę) każdego dnia, kiedy znajdują się poza dozwolonym obszarem. Jeśli im się nie powiedzie, są brutalnie wysane przez Excelsiora z powrotem do Krainy Wiecznych Łowów i nie mogą powrócić do świata fizycznego przez sto lat.

Duchy natury nigdy nie wkraczają do świata fizycznego z własnej woli, są jednak nieco rozkojarzone i czasem gubią się wśród mgieł otaczających bramę. Kiedy zdają sobie sprawę, że opuściły świętą Krainę, wpadają w złość i okrutnie traktują wszystkich śmiertelników, którzy wejdą im w drogę. Rzadko można im przemówić do rozsądku i zazwyczaj trzeba je

doprowadzić – najlepiej korzystając z ludzkiej przynęty – z powrotem do bramy. Duchów natury nie można skrzywdzić w żaden zwykły sposób.

WEJŚCIE DO KRAINY

WIECZNYCH ŁOWÓW

Aby wkroczyć do Krainy Wiecznych Łowów, bohater musi wejść do Excelsiora i wykonać przeciwstawny test *wiary*. Szamani mogą wedle uznania przetestować zamiast tego *rytuał/Ducha*. Poziom *wiary* bramy określa się, ciągnąc trzy karty i wykorzystując najwyższą z nich (porównaj kartę z *Tabelą cech z Podręcznika Gracza*).

Jeżeli bohater przegra, wpada do wrzółku i natychmiast umiera (chyba że jest w jakiś sposób przed nim zabezpieczony). Jeżeli wygrywa, z miejsca przenosi się do Krainy Wiecznych Łowów.

Brak tu miejsca, by opisywać tę szaloną Krainę. Jest to świat niezwykle piękna i niewyobrażalnych potworności, wypaczaj więc rzeczywistość jak chcesz, w zależności od tego, na ile pragniesz ułatwić posse eksplorację Krainy. Więcej informacji znajdziesz w dodatku **The Ghost Dancers** (*Tancerze Ducha*). Możesz również używać takich bram jako portalu przenoszącego w rzeczywistość naszych siostrzanych gier, **Deadlands: Hell on Earth** i **Deadlands: Lost colony**.



ZIEMIE SPORNE

Kansas, Oklahoma, Kolorado, Utah

Ziemie Sporne to te stany i terytoria nie należące ściśle ani do Północy, ani Południa. Oba państwa mogą sobie wydawać oświadczenia o przynależności tych terenów, w rzeczywistości jednak miasta i miasteczka zmieniają strony bardzo często – i krwawo.

Na Ziemniach Spornych im dalej na zachód, tym bardziej sama ziemia staje się zniszczona i postrzępiona. Równiny Kansas przechodzą powoli w płaskie pagórki Kolorado, by ostatecznie stać się Górami Skalistymi i wyszczerbionymi górami Utah.

Napięcie i działania wojenne sprawiają, że Poziom Strachu Ziem Spornych wynosi przeciętnie 2. Kiedy uderzają partyzanci, Poziom Strachu osady wzrasta o 1. Gdy pojawia się Banda Quantrilla, Gang Jamesa albo Potępienic, Poziom Strachu wzrasta z dnia na dzień o 2.

Strach w okolicy Salt Lake City zazwyczaj kształtuje się na poziomie 3, ale eksperymenty Hellstromme'a powodują częste i gwałtowne wzrosty.

KANSAS WE KRWI

Kansas jest sceną trwających od ponad dwudziestu lat walk partyzanckich. W roku 1854 prezydent Franklin Pierce podpisał Akt Kansas-Nebraska, otwierający to terytorium dla osadników. Zgodnie z Aktem mieszkańcy terytorium mieli w głosowaniu określić, czy stan wejdzie do Unii jako wolny od niewolnictwa czy też nie.

Proniewolnicze grupy z Missouri szybko przekroczyły granicę stanu. Ochrzczeni przez osadników mianem „przygranicznych zbójów” robili wszystko, żeby Kansas stało się stanem niewolniczym. Ich śmiertelnymi wrogami są Jayhawkerzy, kansascy abolicjoniści.

Pomimo wysiłków ze strony przygranicznych zbójów Kansas w styczniu 1861 zostało przyłączone do Unii jako stan wolny. Kilka miesięcy później rebelianci uderzyli na Fort Sumter i rozpoczęła się Wojna Secesyjna. Żadna z głównych kampanii nie toczyła się na terenie Kansas; wielu sąsiadów jednak żywiło do siebie pretensje jeszcze z czasów poprzednich

ZACHÓD

119

walk, a wojna zawsze dostarcza pretekstów do nowych aktów wrogości. Najcięższe walki partyzanckie toczą się wzdłuż granicy Kansas-Missouri, a ostatni napływ wojsk do stanu jedynie pogorszył sytuację.

Ze względu na dużą liczbę morderców i złodziei działających w szeregach partyzantów Poziom Strachu w najbardziej spornych rejonach Kansas wynosi 4.

PROFIL: TYPOWY PARTYZANT

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

Jeździectwo 4k6, skradanie 3k6, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 2k8, uniki 2k6, walka: nóż 3k6, wspinaczka 1k6

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 1k6, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 1k6

Hazard 3k6, jaja 3k6, kombinowanie 3k6, przetrwanie: równiny 4k6, szukanie 3k6, zastraszanie 2k6

Przewagi: brak

Zawady: krwiożerczy -2

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Klamoty: Można przy nich znaleźć każdą broń jaka komukolwiek kiedykolwiek przysłała do głowy

Wygląd: Wygląd zbójów różni się w zależności od grupy. Często mają na sobie resztki mundurów.

BANDA QUANTRILLA

Jednym z najsłynniejszych rebelianckich żołnierzy nawiedzających Kansas był Bill Quantrill. W 1863 wraz ze swoimi chłopcami puścił z dymem miasteczko Lawrence, mordując przy tym 150 osób – mężczyzn, kobiety i dzieci. W tym samym roku pokonał niewielki oddział kawalerii Unii i skazał na śmierć siedemnastu mundurowych. Plotka głosi, że kawalerzyści dorwali go później i postali do piachu, ale ludzie mówią, że Bill ciągle działa. I to z werwą.

Bill Quatrill uciekł śmierci jako wygrzebaniec, ale piekło kroczy za nim, ponieważ manitou w zasadzie cały czas utrzymuje nad nim kontrolę. Opanowany przez demona Bill jest łaknącym krwi, bezlitosnym bandytą, przed którym drżą nawet kobiety i dzieci.

Quatrill posiada jedną moc wygrzebania: potępięcza świta. Moc ta jest opisana dokładnie w **Book o' Death** (*Księga umarłych*), ale, mówiąc w skrócie, pozwala ona Billowi stworzyć grupę żywieniowych sług. To oni właśnie tworzą bandę Krwawego Billa Quatrilla i zabijają dla czystej przyjemności.

W tych rzadkich chwilach, gdy Bill odzyskuje Dominację, wydaje mu się, że jego przerażający towarzysze to demony wysłane z piekieł, które przychodzą by ukarać go za grzechy. Nie zdaje sobie sprawy, że udało mu się uciec przed przeznaczeniem, i sądzi, że jego własne ożywione sługi ścigają go z zamiarem zaciągnięcia z powrotem w niebyt.

Na nieszczęście dla Billa jego czyny popełniane w okresie dominacji manitou zraziły wszystkich, którzy kiedyś uważali go za bohatera. Teraz ludzie zamykają drzwi i okiennice, obojętni na opętańcze wrzaski.

Ostatnią nadzieją rebelianta jest Jesse James. Quatrill wierzy, że jego sławny obecnie przyjaciel może mu pomóc pokonać „demony” i ocalić duszę. Kiedy tylko odzyskuje dominację, kieruje się w stronę Missouri. Trzyma się lasów i bocznych dróg, żeby nikt go nie rozpoznał i nie złinczował za złe postęпки.

Kiedy manitou odzyskuje kontrolę nad Krwawym Bilem, szybko dołącza do sług, zawsze podążających za swym panem.

PROFIL: BILL QUANTRILL

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr: 2k8, Sz: 4k12, Wig: 3k8, Zr: 3k10

Dobrywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 5k8, skradanie 3k8, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 5k10, szybkie ładowanie 3k10, uniki 2k8, walka: na pięści, nóż 4k8

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 2k10,

Spo: 4k6, Spt: 3k8, W: 3k8

Blef 3k8, jaja 3k10, perswazja 2k8, przenikliwość 4k6, przetrwanie 4k8, tropienie 4k8, zastraszanie 3k8, zawodowstwo: nauczanie 3k8

Przewagi: Brak

Zawady: Brzydki jak nieszczęście -1

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 18

Zdolności specjalne:

Wygrzebany: dominacja: wygrzebaniec 1, Manitou 9. Moce: potępięcza świta 5

Terror: 7

Klamoty: Dwa Kolty Dragoon .44, Winchester '73 i nóż Bowie.

Wygląd: Quatrill już za życia był paskudny, i śmierć nijak nie pomogła mu poprawić wyglądu.

OŻWIEŃCZY BANDYCI

Posłuż się statystykami żywych trupów – weteranów ze strony 80.

GANG JAMESÓW

Gang Jamesów składa się z pochodzących z Missouri stałych bywalców banków, dyliżansów i pociągów w Kansas. Jesse i Frank Jamesowie, oraz James, Cole i Jim Youngowie, to niesławni bandyci i złodzieje. Niektórzy dają wiarę groszowym powieściom, opisującym ich „cuda odwagi”, ale w rzeczywistości ludzie są tylko krwawymi mordercami.

Ich problemy zaczęły się, gdy Frank i, niedługo później, Jesse dołączyli na początku Wojny Secesyjnej do konfederackiego oddziału Krwawego Billa Quatrilla. Łotrów składających się na tę bandę łączyła tylko jedna rzecz: intensywna nienawiść do wszystkiego na północ od linii Mason-Dixon.

Sam Jesse o mały włos uniknął kiedyś śmierci z rąk Jankesów i bardzo pragnął zemsty. Okazja nadarzyła się w 1864, kiedy Quatrill wkroczył do Centralii w Kansas. Banda splądrowała i spaliła miasto, zabijając ponad 75 bezbronnych jeńców z Unii.

Kiedy w 1865 doniesiono o śmierci Quatrilla, banda podzieliła się. Frank i Jesse, zbyt leniwi, żeby brudzić sobie ręce uczciwą pracą, zajęli się kradzieżami.

Ich głównym celem stały się banki na Ziemach Spornych o sympatiach północnych. Napadli też na kilka dyliżansów, ale obecnie lubują się w rabowaniu pociągów – zwłaszcza należących do Union Blue.

Po jednym z napadów chętnie wręczył maszyniście oświadczenie dla prasy, w którym stwierdził, że właściciel kolei, Joshua Chamberlain, jest generałem Unii, więc gang uznał pociąg za „cel wojskowy”. Dlaczego James chciał usprawiedliwić napad, pozostaje tajemnicą. Dotychczas nie okazywał specjalnych skrupułów przy okradaniu i mordowaniu wszystkich, którzy znaleźli się na jego drodze.

WOJNA JAMESÓW Z PINKERTONAMI

Union Blue oraz stowarzyszenie bankowców i wcześniejszych ofiar zwróciły się do Agencji Detektywistycznej Pinkertona (działającej cywilnie, jako prywatna firma ochroniarska) o pomoc w walce z Gangiem Jamesów. Niestety, pewien przeceniający swe zdolności funkcjonariusz, zazwyczaj skutecznej Agencji, uznał, że udało mu się zapędzić braci James do domu ich matki. Kiedy bracia się nie pokazali, nadgorliwy agent wrzucił do środka wybuchowy gadżet i zrównał dom z ziemią. Matka chłopców straciła rękę, a ich mały brat przyrodni zginął.

Po tym incydencie opinia publiczna Ziem Spornych podzieliła się na tych, którzy uważają, że Gang Jamesów to uczciwa grupa konfederackich żołnierzy, i tych, którzy mają ich za chciwych zimnokrwistych morderców. Ba, po drugiej stronie granicy, w Missouri, ci zabójcy bez serca uchodzą wręcz za bohaterów!

Ostatnio bracia James wynajęli swe usługi pomniejszemu baronowi kolejowemu, Richardowi Barneyowi, właścicielowi linii Kansas City & Little Rock.

Barney nie ma najmniejszej ochoty mieszać się w chaos Wojen Kolejowych. Ciągnie całkiem niezły szmalec ze szmuglowania kontrabandy przez Ziemie Sporne do Konfederacji. Gang Jamesów zapewnia bezpieczeństwo transportom Barneya.



JESSE JAMES

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 4k10, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 4k12

Dobrywanie: rewolwer 4k10, jeździectwo 4k10, skradanie 4k10, strzelanie: rewolwery, karabiny 4k12, uniki 3k12, walka: na pięści 3k10, wspinaczka 1k10

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

Artyleria: działa 2k8, charakteryzacja 1k8, przetrwanie: na równinach 3k8, zastraszanie 3k10, znajomość terenu: Ziemie Sporne 4k6

Przewagi: Dobry słuch 1, koneksje: Koleje KC&LR 3, koneksje: przyjaciele i sympatycy na ziemiach spornych 2, sławny 5, sokole oko 1

Zawady: Choróbsko: obrażenia płuc -1, bandzior -5, wróg: Agencja Pinkertona i ludzie Północy w ogóle -3

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Dwa rewolwery Colt Army, jedna 50 Sharpe'a, nóż Bowie i koń.

Wygląd: Popatrz na obrazek.

DENVER

Poziom Strachu 2

Powiedzenie głosi, że „wszystkie tory na zachód prowadzą do Denver”. Królowa Pustyni leży w dolinie u podnóża Przedniego Pasma gór Skalistych. Jest największym miastem między Dodge i Miastem Zatrąconych Aniołów oraz między Teksasem i Seattle, nic więc dziwnego, że stało się doskonałym celem kolei.

W 1876 roku Kolorado stało się stanem ze stolicą w Denver, i mieszkańcy są dumni jak pawie. Oczywiście tak Północ, jak i Południe, roszczą sobie prawo do tych ziem, ale że leżą one dość daleko od frontu, ludzie niezbyt się tym przejmują. Oczywiście są też wyjątki.

Najlepszym środkiem komunikacji, wiodącym się na zachód lub wschód od Denver jest linia Denver Pacific (zobacz Wielkie Wojny Kolejowe wcześniej), która łączy się z trzema najważniejszymi liniami na Ziemiach Spornych, można więc dotrzeć do niej ze wschodu. Linia sięga również daleko na zachód, aż do Salt Lake City, gdzie właściciele, panowie Smith i Robards, używają jej do rozsyłania swoich niesamowitych towarów.

POTĘPIENIEC

Ludziska często opowiadają o wysokim, odzianym w czern kowboju, dosiadającym bladego konia, który jeździ od miasta do miasta na Ziemiach Spornych. Gazety nazwały tego ponurego osobnika „Potępieniem”.

Potępieniec podróżuje, szukając stróżów prawa. Nie wiadomo, czy wybiera swoje ofiary wcześniej, czy zwyczajnie wyzywa pierwszego stróża prawa którego zobaczy.

Gdy Potępieniec zwietrzy zwierzynę, poklepuje cicho swego sześciostrzałowca i wyzywa funkcjonariusza na pojedynek. W ułamku sekundy „pan władza” ginie, a Potępieniec wskakuje na konia i odjeżdża.

Tajemniczy osobnik odwiedził jak dotąd Lawrence, Abilene, Wichitę, Dodge

i Denver. Dokąd uda się następnym razem, nie wie nikt.

Potępieniec jest amalgamatem wszystkich martwych przestępców Zachodu. To duch kryminalnej nienawiści i braku poważania, wobec prawa przyobleczony w ciało.

W samo południe trzynastego każdego miesiąca Potępieniec wjeżdża do miasta i cicho rzuca wyzwanie najwyższemu stopniem stróżowi prawa. Jedynymi słowami, jakie wypowiada, są wyszeptane ochryple nazwiska jego poprzednich ofiar, słyszalne wyłącznie dla funkcjonariuszy prawa.

Tylko stróż prawa z krwi i kości może zniszczyć ten koszmar. Nie jest to łatwe zadanie, gdyż Potępieniec dysponuje zebranymi umiejętnościami wszystkich składających się na jego mroczną duszę bandytów.

PROFIL: POTĘPIENIEC

Cechy fizyczne: S: 4k12+6, Spr: 2k8,

Sz: 3k6, Wig: 3k8, Zr: 4k12+6

Dobywanie: rewolwer 9k12+6, jeździectwo 6k8, skradanie 7k8, strzelanie: rewolwer 10k12+6, uniki 3k8, walka 4k8

Cechy umysłowe: Cha: 5k12+4, D: 7k8, Spo: 4k10, Spt: 2k8, W: 4k10

Jaja 8k12+4, szukanie 5k10, tropienie 10k10, zastraszanie 9k12+4

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: Odporny

Zdolności specjalne:

Skalp: Wygrzebaniec, który zeżre Potępienca, otrzymywać będzie tylko połowę obrażeń od kul stróża prawa.

Obrażenia: Rewolwer Army .44 Navy (kiedy broń jest pusta, Potępieniec musi poświęcić 1k4 akcji na zakręcenie dobrze naoliwionym bębenkiem; każda akcja liczy się jak *zastraszanie*), kiedy bębenek się zatrzymuje, broń jest znów naładowana).

Odporność na wszystko: Potępieniec jest odporny na wszelkie ataki, z jednym wyjątkiem (patrz dalej). Nawet magiczne ataki są bezskuteczne (z wyjątkiem robionych przez stróża prawa kantów zadających obrażenia sercu, oczywiście).

Słabość – Stróż prawa: Aby zniszczyć Potępienca, działający zgodnie z prawem funkcjonariusz państwowy musi trafić go w serce. Strzał mierzony

załatwia sprawę. W innym przypadku istnieje szansa trafienia w serce, wynosząca 1/4, gdy kula osiągnie trzewi i 1/6, gdy trafi w klatkę. Inne ataki mogą spowodować wstrząsy czy upadek Potępieńca, ale naprawdę nie robią mu żadnej krzywdy.

Wygląd: Potępieńiec jest wysokim, pozbawionym cech charakterystycznych kowbojem. Jego twarz osłania zawsze szerokie rondo kapelusza.

SALT LAKE CITY, UTAH

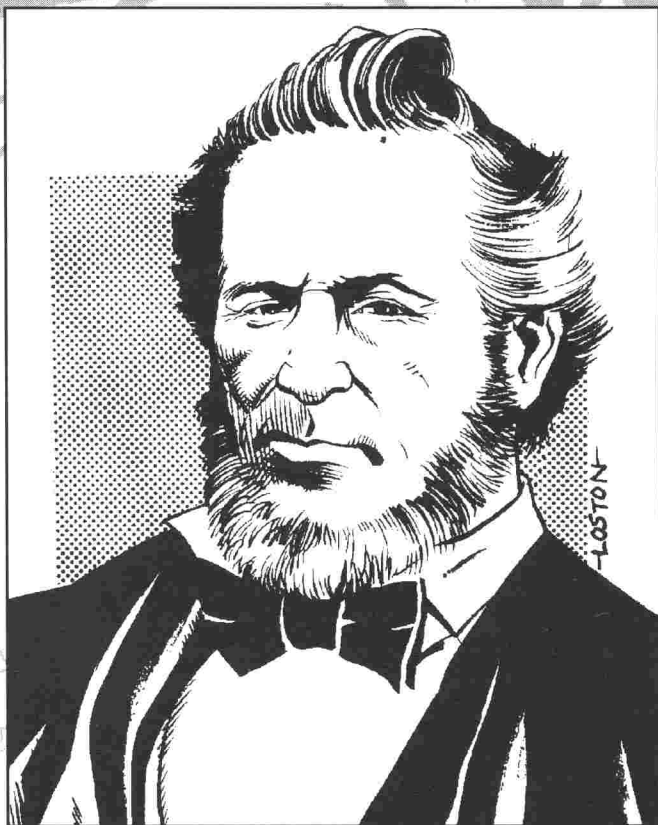
Mormoni, czyli Święci Dnia Ostatniego, to bogobojni ludzie, wierzący, że Chrystus odwiedził Amerykę niedługo po Zmartwychwstaniu. Uważają też, że ich pierwszego proroka, Joe Smitha, nawiedził Anioł Pański, który przekazał mu złote tablice opisujące lot ludu wybranego z Ziemi Świętej do Ameryki. Nakazał też Smithowi utworzenie nowej religii w miejsce starych i zbłąkanych wierzeń świata. Poza praktykowaniem poligamii (wielżeństwa) wierzenia Mormonów niewiele różnią się od innych religii chrześcijańskich.

Mormoni założyli kilka wspólnot na terenie Kansas i Missouri, ale ścierali się brutalnie z sąsiadami, więc ostatecznie uciekli na zachód tak daleko, jak tylko dali radę, i w 1847 założyli Salt Lake City. Przetrwali w ciężkich warunkach Terytorium Utah, ale nigdy naprawdę nie wyszli na prostą.

NIEPODLEGŁA PUSTYNIĄ

W 1866 aktualny przywódca Mormonów, następca Josepha Smitha, prezydent Brigham Young, ogłosił Terytorium Utah niepodległym „Państwem Pustyni”. Choć Young zadeklarował publicznie, że Państwo pozostaje lojalne wobec Unii, niewiele wierzy, że naprawdę chce należeć do Północy czy Południa. Brigham sam mówi o tym w kazaniach – ale nie wtedy, gdy w zasięgu jego głosu znajdują się przedstawiciele rządów USA lub CSA.

Obecnie ani Unia, ani Konfederacja nie mają wystarczających zasobów militarnych, by podjąć się uregulowania na swoją korzyść kwestii suwerenności Mormonów.



POJAWIA SIĘ DOKTOR

Wszystko zmieniło się w 1870. To wtedy dr Darius Hellstrome dołączył do wspólnoty Mormonów.

Hellstrome z miejsca pozyskał sobie Świętych, tworząc powóz bezkonny, pozwalający prześcignąć grasujące na słonych równinach czerwie. Do mniej więcej 1863 nikt nie zauważył robali, później jednak stały się zmorą pielgrzymów. Powóz bezkonny pozwolił Mormonom łatwo przemierzać równiny i uciec przed straszliwym zagrożeniem. Później niesamowite fabryki Hellstrome'a przyniosły jego adoptowanej rodzinie zatrudnienie i wielkie bogactwo.

SZARE MIASTO

Cokolwiek, by nie myśleć o „Szalonym Naukowcu ze Słonego Jeziora”, to dzięki niemu Mormoni są najbardziej zaawansowanym technicznie społeczeństwem na świecie. Tysiące drutów wysokiego napięcia i rury transportujące gaz ziemny przecinają miejski gąszcz, dostarczając światło, ciepło i elektryczność tym, którzy mogą sobie na to pozwolić.

Mechanizacja Salt Lake City niesie ze sobą koszt: niegdyś czyste miasto pokryte

jest dzisiaj zasłoną smogu. Stało się także atrakcyjnym miejscem dla poszukiwaczy, byłych żołnierzy kolejowych i osadników w kiepskiej sytuacji życiowej. Napływają tu, by podjąć pracę w fabryce i mają nadzieję, że popracują kilka lat, po czym i staną na nogi.

W rzeczywistości większość zagubionych dusz nigdy nie opuszcza fabrycznej części miasta, zanieczyszczonej dzielnicy zwanej Śmietniskiem. Nawet w tych ponurych slumsach miejskie życie jest niesamowicie drogie, więc robotnicy szybko wpadają w zamknięty cykl płacowego niewolnictwa.

Sami Mormoni przetrwali zmiany bardzo dobrze. Żyją w Salt Lake City zgodnie z nakazami wiary. Wydawać by się mogło, że sam Dobry Pan im sprzyja, gdyż nie cierpią od zanieczyszczeń jak „niemormoni” ze Śmietniska. Więcej informacji o tym niezwykłym miejscu można znaleźć w dodatku *City o' Gloom* (*Szare Miasto*).

Miejskie przedsięwzięcia wydobywcze prowadzone są na peryferiach Salt Lake City. Gigantyczne pasy transmisyjne, długie na wiele mil, przenoszą do miasta minerały z gór Wasatch.

Innym rozkwitającym przemysłem jest zbieranie soli. Zalew Wielkiego Słonego

Jeziora to w dwóch trzecich sól stołowa. Płytkie łodzie pływają po wodach z siatkami wyprodukowanymi przez Hellstromme'a. Na szczęście wydaje się, że czerwie nie mogą żyć w wodach Słonego Jeziora.

Jako że mięso jest w tym regionie towarem deficytowym, ceni się tu myśliwych, którzy potrafią upolować świeżą zwierzynę. W związku z tym niektórzy szaleńcy porywają się na zwierzęta największą ze wszystkich: same czerwie. Jedni polują na nie z wielkich statków naziemnych. Mniej-sze załogi przemierzają solne równiny na pokładach szybowców, zrzucając z powietrza na wielkie glisty laski dynamitu. Obie metody są ryzykowne, ale pancerze i mięso czerwii osiągają dziś wysokie ceny.

PODPORA

SPOŁECZNOŚCI

Hellstromme starannie dostosowuje się do zwyczajów Salt Lake City. Brigham Young i reszta starszych Mormonów zdają sobie sprawę, jak ważną funkcję pełni on w życiu miasta. Większość jest przekonana, że gdyby nie jego wynalazki, zmiany w ostatniej dekadzie zmiotłyby Mormonów z powierzchni ziemi.

Hellstromme mieszka na południe od Salt Lake City, pomiędzy rozrastającym się miastem a bogatymi w minerały górami Wasatch. Jego posiadłość otacza drut kolczasty, pilnują go najęci rewolwerowcy i psy. Dlaczego człowiek będący kimś w rodzaju patrona Szarego Miasta potrzebuje takiej ochrony, jest co najmniej podejrzane.

Wielu mieszkańców miasta sądzi, że wpływy Hellstromme'a sięgają zbyt daleko, a kilku obywateli szykuje nawet swoisty bunt przeciwko niemu. Do tej tajemniczej organizacji należy nawet kilku niemormonów; przywódcami koterii są legendarni mormońscy Danici.

Danici zawsze byli tajnym stowarzyszeniem, gotowym bronić i służyć Brighamowi Youngowi. Obecnie są jeszcze bardziej sekretni, gdyż protestujący przeciwko postępującej urbanizacji Salt Lake City malkontenci często kończą martwi, spotkawszy się najpierw z bezlitosnymi i dyskretnymi wysłaniami Hellstromme'a. Danici chcą ujawnić zło doktora, wiedzą jednak, że muszą mieć niepodważalne dowody,



by ich bliźni powstałi przeciw wynalazcy. Na razie zajmują się sabotażem i starają się pokrzyżować najbardziej złowieszcze plany szalonego naukowca.

Wobec Brigham'a i starszych Hellstromme zaprzecza, że to jego ludzie ścierają się z „tajną armią” Mormonów, a choć mało kto daje mu wiarę, Hellstromme jest zbyt potężny i popularny, by wygnać go z miasta. Być może nawet starsi poradziliby sobie na swój sposób i z naukowcem, gdyby nie decyzja Brigham'a Younga.

Brigham miał wizję, z której wynikało, że Hellstromme pewnego dnia zniszczy świat. Prorok chce więc mieć go na oku i odciągnąć od ciemności, w stronę miłości bożej. Gdyby go wygnał, straciłby wszelki wpływ na niesamowite plany Hellstromme'a.

EKSPERYMENTY Z TERROREM

Prawdą jest, że podstępny Hellstromme pozostaje jedną z ulubionych igraszek Mścicieli. Jest także jednym z niewielu ludzi wiedzących o Pomście i jednym z jeszcze mniejszej liczby domyślających się, że za tym wszystkim stoją złowrogie istoty.

Hellstromme spędza całe dnie i noce na rozważaniu sensu Pomsty. Odkrył, że bez wątpienia ważnym czynnikiem jest w niej strach, wykonuje więc eksperymenty, by określić jego znaczenie.

Koleje Wasatch służą nikczemnemu wynalazcy do dwóch celów.

Po pierwsze, czerpie z nich fundusze na swe szalone eksperymenty.

Po drugie, na pewnych odcinkach jego kolei znajdują się „laboratoria strachu”. Hellstromme ukrywa je w specjalnych „parowozowniach”.

Tory wokół tych niecodziennych magazynów służą jako wielkie kanały, przekazując strach z całej okolicy prosto do budynku. Hellstromme kazał ustawić sprzęt laboratoryjny na środku parowozowni, gdzie przecinają się tory. W takim miejscu może sterować przepływem strachu, manipulując tarczą obrotową.

Późną nocą Hellstromme bada tajemnice Pomsty, podwyższając Poziom Strachu wewnątrz swych tajnych laboratoriów i obserwując dziwaczne efekty, jakie wywiera na żywe obiekty badań i aparaturę. W czasie doświadczeń przydarzyło mu się kilka przykrych sytuacji, jak na razie jednak

wychodził z nich bez szwanku (choć kilku strażników nie miało tyle szczęścia, a niektóre wyniki badań do dziś grasują po Dziwnym Zachodzie).

Niezrażony, doktor kontynuuje poszukiwanie prawdy, nawet jeśli miałyby to kosztować go życie (albo przynajmniej życie jego ostatniego robotnika).

Specjalne tory Hellstromme'a mają dwa efekty uboczne. Po pierwsze, ze względu na płynący nimi skondensowany strach, przyciągają manitou i inne stwory Pomsty. Z tego powodu na całej długości torowiska mają miejsce niezwykle wypadki – częściej spotyka się tu wynaturzenia, a śmiertelnicy umierający w pobliżu mają trochę większą szansę na wygrzebanie.

Ma to swoje odbicie w zasadach – jeśli bohater zginie w odległości do 50 jardów od torów, pociągnij dodatkową kartę, sprawdzając, czy stanie się Wyrzebańcem.

Drugim efektem ubocznym jest to, że pasażerowie kolei, wrażliwi na świat duchów (w zasadzie każdy bohater z *Przewagą mistyczną przeszłość*), mają bardzo nieprzyjemne sny, jeśli zdarzy im się zdrzemnąć podczas podróży. W trakcie jazdy pociągiem linii Wasatch traktuj ich, jakby posiadali zawadę *koszmarną senne*. Bohater, który ma ją na stałe, musi stosować modyfikator -2 do rzutów na *Ducha*.

LABIRYNT

Postrzępiony krajobraz Labiryntu stanowi wspaniały widok. Z niektórych punktów obserwacyjnych dostrzec można tysiące osad – usytuowanych na szczytach skalnych wysepek czy na niżej położonych warstwach gruzu.

Gdzie nie spojrzeć, pełni nadziei górnicy opuszczają się ze szczytów wysp i rąbać skalne ściany w poszukiwaniu złota, srebra i upiorytu. Poniżej, tam i z powrotem pomykają monitorowane zapewne przez Konfederatów bądź Jankesów barki.

W cieniu spostrzec można piratów i rabusiów. Poza chciwymi Amerykanami są tu też kolorowe sampany chińskich wódzów i ciężkobrajne flotyle Meksykańskiej Armady.

Na wszystko to spoziera Miasto Zatranych Aniołów, położone dumnie na niskim, wewnątrzlądowym klifie z widokiem na Zatokę Konjunktury.

Labirynt zapiera dech w piersiach. Niektórym nawet na zawsze.

Ciągle potyczki i paranoja, panująca w Wielkim Labiryncie, utrzymują Poziom Strachu na wysokości 2. Kiedy Santa Anna zakłada osadę, Poziom Strachu w promieniu pięciu mil wzrasta do 3 na okres przynajmniej miesiąca.

SPORNY LABIRYNT

Kalifornię rozdarł nie tylko Wielki Wstrząs. Tak jak na terenie środkowych Ziem Spornych, ludzie smarują tu chleb masłem z obu stron. Kupcy zawierają kontrakty na transportowanie złota i upiorytu dla obu stron, ale rzadko o tym mówią, by uniknąć gniewu wrogów swych klientów.

Tak Unia, jak i Konfederacja, utrzymują swe floty w prymitywnych portach i twierdzach rozsianych po Labiryncie. Często dochodzi do potyczek, ale obie strony nie chcą się angażować w większy konflikt, w obawie, że stracą i owe słabe punkty zaczepienia.

Zdecydowaną przewagę ma Unia, ale żadna ze stron nie ma dość sił, by pozbyć się drugiej – zwłaszcza że Santa Anna i francuska Legia Cudzoziemska tylko czekają, by dorwać się do słabo bronionych placówek, a Anioły Stróże Wielebnego Grimme'a uważnie przypatrują się żołnierzom.

MIASTO ZATRACONYCH ANIOŁÓW

Poziom Strachu 5

Po Wielkim Wstrząsie z 1868 ci, którym udało się przeżyć, wyruszyli w głąb lądu. Była to niesamowicie trudna podróż. Odziani w łachmany, pozbawieni jedzenia i wody uchodźcy musieli pokonywać wpływ pełne rekinów zbiorniki wodne i wspinać się po skalnych ścianach.

Najlepiej szło grupie dowodzonej przez kaznodzieję, Ezechię Grimme'a, który jakimś cudem dostarczał wody i pożywienia całej kongregacji, podążającej za nim od ruin. Gdy dotarli do lądowej strony Labiryntu, Grimme odnalazł podziemne źródło i oznajmił, że tu będzie nowy dom dla jego „zatranych aniołów”.

Pozostali uchodźcy w końcu także trafili do obozu Grimme'a. Miasto rosło powoli, ale miarowo, aż do czasu odkrycia złota i, później, upiorytu. Kiedy rozpoczęła się gorączka, schronienie Grimme'a stało się naturalnym punktem przerzutu wszystkiego, co przepływało z i do Labiryntu.

GLÓD

Problemem Miasta Zatranych Aniołów zawsze była żywność. Śródlądowa część Kalifornii jest sucha i nieurodzajna, a polowanie tam poważnie utrudnione.

W niektórych wioskach uprawia się rolę, ale rdza zbożowa i inne choroby często niszczą plony. Zdarzają się też hodowle bydła, ale teksańska gorączka i kleszce preriowe przerzedzają stada. Mieszkańcy Miasta Zatranych Aniołów płacą pięć, sześć razy więcej niż mieszkańcy reszty kontynentu za nawet najpodlejsze jedzenie.

Jednym z powodów takiej popularności Grimme'a w okolicy jest to, że Kościół Zatranych Aniołów zapewnia darmowy posiłek wszystkim uczęszczającym na niedzielne nabożeństwa.

KOŚCIÓŁ ZATRACONYCH ANIOŁÓW

Czcigodny Grimme wciąż prowadzi swój zbór. Kazania wielebnego pełne są wizji piekła, płaczu i zgrzytania zębów.

Większość mieszkańców miasta należy do kościoła przynajmniej ciałem, jeśli nie duchem. Cotygodniowe uczty po niedzielnych nabożeństwach przysparzają mu w wygłodzonym Labiryncie wielu przyjaciół.

DWA OBLICZA

ZATRACONYCH ANIOŁÓW

Cóż, tak to w każdym razie wygląda ze strony zwykłych ludzi. Żeby zrozumieć,



co naprawdę dzieje się w Mieście Zatranych Aniołów, musisz, Szeryfie, dowiedzieć się najpierw kilku rzeczy. Przede wszystkim „Zbawiciel Kalifornii”, wielbny Ezekiah Grimme nie jest tym samym człowiekiem co przed laty. Kiedy prowadził ocalałych z Wielkiego Wstrząsu, wielu z nich głodowało. Niektórzy, jak na przykład słynna grupa Donnera, uprawiali kanibalizm. Grimme, człek pobożny, odmówił udziału w tych praktykach i zmarł. Jednak Mściciele dojrżeli w tym szansę powołania na jego miejsce potężnego przerażacza.

Po śmierci, ogryzione kości Grimme’a leży na stosiku w pobliżu obozu ocalałych. Tamtej nocy zdarzył się mroczny cud. Przerażeni kanibale patrzyli, jak kości pokrywają się krwią. Szkielet Grimme’a powoli zebrał się do kupy, pokrył tkaną i krwawym mięsem. Gdy spektakl dobiegł końca, wielbny Grimme wrócił już zza grobu – w potarganej sutannie itepe.

Ale nie był to już ten sam dobry człowiek, który wyprowadził swą zbłąkaną trzódkę z ruin Wielkiego Wstrząsu. Był kompletnym wynaturzeniem, stworzonym przez Mścicieli chcących skorzystać z sytuacji.

Nowy Wielbny Grimme przejął praktykę jedzenia ludzkiego mięsa. Co więcej, żądał od swoich towarzyszy, żeby wyszukiwali innych uciekinierów i mordowali ich, by później zjeść.

Kiedy hordy ocalałych wprowadziły się w końcu do ich obozu, Grimme przejął

bardziej subtelną taktykę. Zapewniał napływającym pożywienie i schronienie, a wtajemniczeni chwyтали co słabszych we śnie.

Gdy po roku rozniosły się wieści o upiorycie, osada zmieniła się w prawdziwą wioskę. Ludzie przybywali to zarówno z poszarpanego zachodniego wybrzeża, jak i spragnionego minerałów Wschodu.

W ciągu trzech lat populacja osiągnęła 20 000. Narodziło się Miasto Zatranych Aniołów, a wyznawcy Grimme’a zyskali stado bezmyślnego bydła do zaspokajania swych nieludzkich apetytów.

Grimme założył Kościół Zatranych Aniołów, żeby utrzymać swoją władzę nad rozrastającą się społecznością. W tajemnicy robi wszystko, by utrzymać ceny żywności na wysokim poziomie, często używając swych mrocznych mocy do wywoływania rdzy zbożowej na pobliskich polach i chorób wśród bydła przechodzącego przez miasto. Dzięki temu ucztę, które urządza, zyskują mu zwolenników wśród głodujących mieszkańców. Natura mrocznej religii Grimme zapobiega przepoczwarzaniu się jego wyznawców w ghoulie i wendigo, co jest zmorą większości kanibali.

Co jeszcze przyjemniejsze dla Grimme’a, jego mroczne cuda wyglądają we wnętrzu granic okręgu miejskiego (dokładnie 75 mil po „Krwawej Niedzieli”, patrz niżej) na dzieło boże.

Rzecz oczywista, Grimme to bardzo popularna osobistość. Kościół Zatranych Aniołów uważa go za wspaniałomyślnego

dobrodzieja. Kult Zatraconych Aniołów zna mroczną prawdę.

NIEDZIELA, KRWAWA

NIEDZIELA

Wszystko zaczęło się w zupełnie zwyczajną niedzielę. Podczas nabożeństwa w Katedrze w Mieście Zatraconych Aniołów pojawiła się horda „demonów” i wyrznęła wielu wiernych. Wszystkim świadkom wydawało się, że Grimme przepędził je swymi świętymi mocami.

W rzeczywistości ludzie zabici przez demony stanowili część krwawej ofiary, mającej na celu dostarczenie paliwa do rytuału rozszerzającego sferę wpływów Grimme’a na około 75 mil w promieniu od Miasta Zatraconych Aniołów. Grimme i jego kohorty mogą teraz do woli używać na tym obszarze swej mrocznej potęgi – i jeszcze sprawiać, by wyglądało to na dzieło samego Pana Boga!

Kapłani Grimme’a mogą nawet zabierać ze sobą kawałki jego ołtarza, co pozwala utrzymać iluzję poza tym obszarem.

EDYKT Z ROKU 1877

Kolejny krok Grimme’a był bardzo prosty: ogłosił Miasto Zatraconych Aniołów i obszar w promieniu 75 mil od niego wolnym i niepodległym państwem. Zniósł wszelkie pozory świeckiej władzy i ustanowił się głową nowej miejskiej teokracji. Wszyscy mieszkańcy zostali postawieni przed prostym wyborem: dołączyć do Kościoła albo się wynieść.

Ludzie z zewnątrz oczywiście wciąż mogą przybywać do Miasta Zatraconych Aniołów, ale pozostając w jego granicach nie mają praktycznie żadnych praw.

USA i CSA nie uznają władzy Grimme’a ani suwerenności miasta, ale nie dysponują środkami, które mogłyby zmienić ten stan rzeczy.

Baronowie kolejowi także są nieszczęśliwi. Postawili wiele, by dotrzeć do Labiryntu i bezcennego upiorytu, teraz zaś mogą stracić wszystko za sprawą szaleńca.

PROFIL: KULTYSTA

ZATRACONYCH ANIOŁÓW

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

Jeździectwo 2k6, skradanie 3k6, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 3k6, walka: na pięści, nóż 2k6

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

Blef 4k6, jaja 3k8, perswazja 4k6, przenikliwość 4k6, przetrwanie 4k6, tropienie 3k6, wiara 4k8, zastraszanie 3k6

Przewagi: Brak

Zawady: Przysięga: Zatrzacone Anioły -5

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 14

Zdolności specjalne:

Czarna magia: Gromy zagłady 3, Mroczna ochrona 3, Przepowiadanie przyszłości 2, Zombi 1 (zobacz **Krwiaki**)

Klamoty: Spluwy i noże.

Wygląd: Mroczni kapłani towarzyszą często Aniołom Stróżom podczas ich zawziętych misji. Udują niebywałe pobożnych, ale w rzeczywistości są nikczemnymi sługami Szatana. Stanowią najniższy poziom członków „wewnętrznego kultu”.

ANIOŁOWIE STRÓŻE

Aniołowie Stróże to zbrojne ramię Kościoła Zatraconych Aniołów. Ostatnimi czasy coraz częściej można ich spotkać poza miastem, towarzyszą bowiem misjonarzom kościoła w ich „krucjatach”. Aniołowie zorganizowani są w „załogi” po pięć osób w każdej.

PROFIL: TYPOWY ANIOŁ

STRÓŻ

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

Skradanie 2k8, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 2k6, walka: na pięści 3k8, walka: nóż 2k6

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

Cwaniactwo 3k6, jaja 3k8, perswazja 4k6, szukanie 2k8, zastraszanie 2k8

Przewagi: Stróż prawa 1

Zawady: Fanatyk -3

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: W załodze pięciu aniołów dwaj mają dwutaktowe rewolwery, dwaj karabiny a jeden strzelbę dwururkę.

Wygląd: Aniołowie Stróże są brutalami szukającymi okazji do wygrzewu. Nie wiedzą, że stanowią siłę zbrojną kani-balistycznego kultu.

KRWIAKI

Kapłani kultu otrzymują czasem w nagrodę zaczarowane kości swych ofiar. Grimme obdarza mocą przyzywania krwawych zombi o zgniłych wnętrznościach, przypominające Grimme z dnia powtórnych narodzin. Ociekające krwią szkielety zwane są popularnie krwiami.

Wystarczy, że kultysta, czy ktokolwiek inny, ciśnie kość na ziemię, a przywoła piekielne sługi. Krwiak wypełnia dokładnie polecenia tego, kto go przyzwał, o ile ten jest jedzącym ludzkie mięso członkiem kultu Grimme'a. Jeśli jest kimś innym, krwiak zwraca się przeciwko niemu, zjada go, po czym zmienia się w krwawą, bezużyteczną kupę gnatów.

Godzinę po przyzwaniu chaotyczna istota obraca się w stos parujących flaków. Krwiaki nie mówią, choć czasem wydają z siebie ohydny śmiech (ze względu na wysokie *obśmiewanie*).

PROFIL: KRWIAKI

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k10, Sz: 3k8, Wig: 3k8, Zr: 3k6

Skradanie 4k10, uniki 2k10, walka: na pięści 4

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 3k6, Spó: 4k8, Spt: 2k8, W: 1k4

Obśmiewanie 4k8, szukanie 4k8, tropienie 3k8 (po zapachu), zastraszanie 4k8

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: -

Zdolności Specjalne:

Obrażenia: Pazury (*Sila*+1k6), ugryzienie (*Sila*+1k6)

Żywy trup: Sedno - głowa

Wygląd: Krwiaki wyglądają jak zwłoki z mięsem ogryzionym z kości - co nie mija się zbytnio z prawdą.



PIRACI Z LABIRYNTU

W Labiryncie operuje pięć rodzajów piratów: Chińczycy, Meksykańska Armada, konfederacy i jankescy korsarze oraz zwykłe łobuzy. Posługują się różnymi statkami i mają własny styl nękania i okradania pracowitych (bo wszak nie do końca uczciwych) górników. Rzecz jasna, w kipiącym tyglu zła, jakim jest Labirynt, piraci nastają głównie na siebie.

CHIŃSCY WODZOWIE

Chińscy wodzowie budują fortece na szczytach niewielkich, lecz wysokich wysp w sercu Labiryntu. Ich popularność jest rezultatem złego traktowania Chińczyków przed Wielkim Wstrząsem.

Kiedy kilku wodzów z Chin zakładało przyczółki w Kalifornii, przywieźli ze sobą tabuny własnych wojowników. Chińczycy żyjący uprzednio w Labiryncie, mając dość ucisku, setkami zaciągali się pod ich kolorowe sztandary.

Większość wodzów ma tak wielu popleczników, że nie można ich wszystkich pomieścić w fortecach. Badając jedną z tych wysp - sugerujemy lustrację z odali - dostrzec można tuziny nieszczęśliwych sampanów, dających schronienie

mniej przychylnie traktowanym braciom i siostram.

Wodzowie nie ograniczają swej działalności wyłącznie do samego Labiryntu. Niektórzy, jak na przykład niesławny generał Kwan czy Wang Ti-P'ing Hsien zwany „Królem Horyzontu“, kontrolują wiele nieruchomości w głębi lądu.

KANG

Kang, zagadkowy baron kolejowy, jest zdecydowanie najpotężniejszym spośród wodzów. Jego wojownicy stosują dziwne metody walki, o których mówi się, że są niezawodne. Korzystają z broni palnej, wolą jednak zabijać mieczami czy nawet gołymi rękami!

Łodzie Kanga przeczesują wnętrze Labiryntu, wypatrując obozów poszukiwaczy. Kiedy już jakiś zlokalizują, piraci wysyłają szpiegów, by sprawdzili, czy górnicy natrafili na minerały. Jeśli tak, wkraczają do akcji, oznajmiając górnikom, że teren należy do nich. Ci, którzy wiedzą, że to bezcelne kłamstwo, i są na tyle głupi, by o tym mówić, idą popływać z rekinami.

SHAN FAN

Wszyscy wodzowie mogą znaleźć spokojną przystań w jednym miejscu Labiryntu: portowym mieście Shan Fan. Ten położony 300 mil na północ od Miasta Zatrąconych Aniołów port jest pod kompletną kontrolą konsorcjum chińskich gangów zwanych triadami.

Choć nie tak duże czy ważne jak Miasto Zatrąconych Aniołów, Shan Fan wychodzi na swoje, służąc jako punkt postoju transportów upiorytu, zmierzających na południe, oraz jako dogodne miejsce, w którym piraci mogą zbywać dobra wątpliwego pochodzenia.

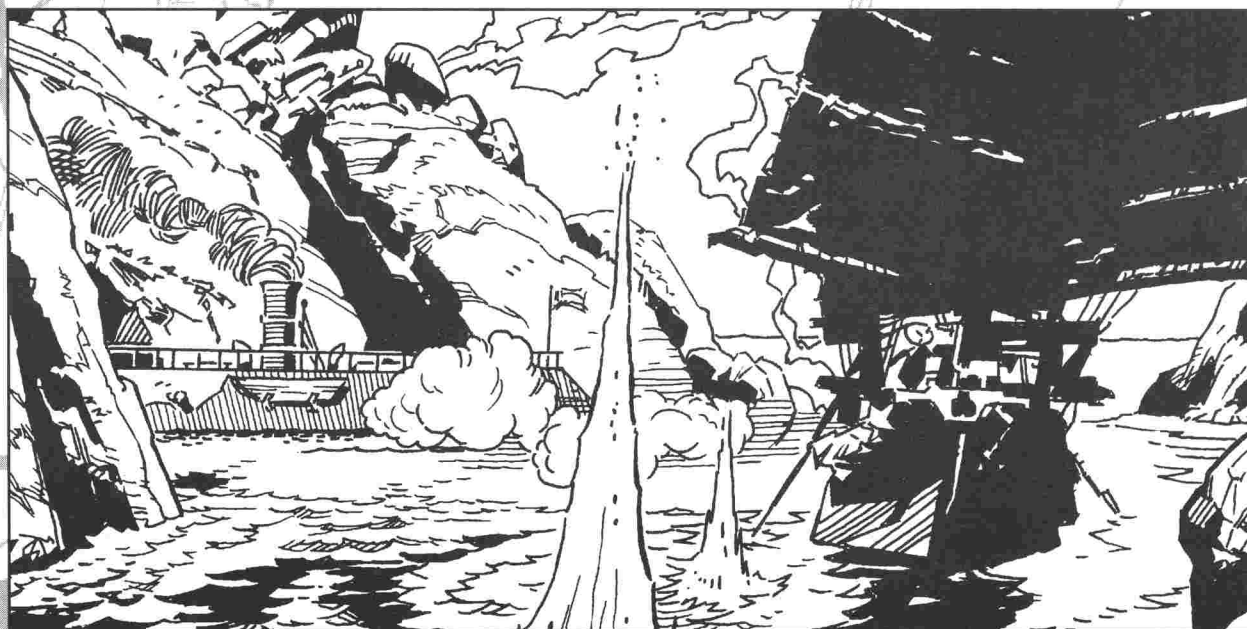
Triady wciąż skaczą sobie do gardeł i walczą o kontrolę nad miastem – z wyjątkiem chwil, gdy zagraża mu ktoś z zewnątrz. Bossowie triad uważnie przyglądają się wydarzeniom na południu, w Mieście Zatrąconych Aniołów, i przygotowują na najgorsze.

KORSARZE UNII

I KONFEDERACJI

Flotom Unii i Konfederacji brakuje ludzi i sprzętu. Obie strony nadrabiają te niedostatki, ekwipując niewielkie bandy korsarzy. Sprawa z flotami i korsarzami przypomina sytuację piechoty na wschodzie: Unia ma do dyspozycji więcej ludzi, a Konfederacja mniejsze, lecz bardziej doświadczone załogi i lepsze statki.

Flota Północy, mająca bazę w miejscu zwanym Fort Lincoln, traktuje swoich korsarzy jak zawodowych żołnierzy. Używają oni małych, otwartych łodzi napędzanych silnikami parowymi. Na łodziach nie ma zamocowanych żadnych rodzajów broni – ochotnicy muszą radzić sobie sami, posługując się strzelbami, rewolwerami oraz inteligencją. Większość ma też na podorędziu kilka lasek dynamitu.



Żołnierze nadrabiają brak siły ognia taktyką. Ich ulubionym sposobem działania jest wkradanie się na pokład konfederackich barek pod osłoną nocy i terroryzowanie załogi do czasu przeładowania całego ładunku upiorytu na swój statek. Jeśli istnieje możliwość odstawienia załogi na brzeg, korsarze Unii zatapiają lub wysadzają barkę po tym, jak opróżnią ją z wartościowego ładunku.

Konfederacy korsarze nie są aż tak honorowi. Ograniczeni brakami kadrowymi rebelianci przyznali listy kaperskie cieszącym się złą sławą piratom, wyposażyli ich w kilka dobrze uzbrojonych i opancerzonych eksperymentalnych łodzi i posłali do roboty. Te złaknione krwi łotry wydają się być zainteresowani raczej przemocą niż plądrowaniem.

Z drugiej strony admirał Allen Birmingham – dowódca floty konfederackiej w Labiryncie – jest najbardziej honorowym człowiekiem, jakiego można w życiu spotkać. Został promowany na swoje obecne stanowisko i szybko sprostował jego wymaganiom. Nienawidzi własnych korsarzy i, o ile może, trzyma ich z dala od celów cywilnych.

MEKSYKAŃSKA ARMADA

Meksykańska Armada składa się z dwóch części: szybkich kliprów patrolujących linię brzegową i potężnych pancerników pływających po właściwym Labiryncie.

Na otwartym morzu na szlaki żeglugo- we napadają niezależni korsarze pracujący dla Francji. Dowodzi nimi „Capitan Sangre”, co na angielski przekłada się na Kapi- tan Błód i zapewne nie jest jego prawdziwym imieniem.

Częścią głównej strategii Francji przy zdobywaniu Kalifornii jest napadanie na płynące na Wschód transporty minerałów. Dowódcą uczyniono Sangre’a, niegdyś niesławnego pirata działającego przy Wybrzeżu Berberyjskim. Ten zgodził się chętnie i szybko zorganizował flotę szybkich kliprów z załogami składającymi się z bandy niezdyscyplinowanych i okrutnych francuskich emigrantów, najemników i jego hiszpańskich ziomków.

Statki żaglowe nie mogą pływać po Labiryncie. Nie wszędzie jest bryza, a jeśli nawet, potrafi w sekundę rzucić galeon na skały. Dlatego też Meksykanie,

pod dowództwem Maksymiliana, wybudowali flotę pancerników wyposażonych w najnowszą broń: ciężkie działa, miotacze ognia, bosaki i inne gadzety, o których naukowcy w Europie mogą tylko pomarzyć.

Cały Labirynt aż roi się od kanonierek pełnych Meksykańców. Stanowią oni przeciwieństwo swoich niepewnych sojuszników, grasujących na szlakach żeglugowych – o ile hiszpańscy piraci są chaotyczni i brawurowi, załogi meksykańskie to przykład dyscypliny i bezwzględności.

Jako całość armada stanowi postrach Labiryntu. Nieliczne statki Pacyficznych Flot Unii i Konfederacji nie są dla flotylli żadnym zagrożeniem, ani w Labiryncie, ani wzdłuż wybrzeża. Słabsi Amerykanie wygrali kilka potyczek jedynie dzięki sprytowi. Śmiertelni wrogowie z Flot Południa i Północy czasowo nawet sprzymierzali się przeciwko wspólnemu przeciwnikowi.

KOBUZY

Uzupełnieniem dużych chłopców są liczni niezależni niegodziwcy, szukający okazji do plądrowania i grabieży. Te „kobuzy” są często najtwardszymi i najgorszymi ze wszystkich. I muszą takimi być, żeby przetrwać, nie mając szerokich pleców.

Niektórzy są honorowi i przestrzegają „kodeksu morza”. Inni to podrzynacze gardeł, zabijający górników za garść upiorytowego pyłu.

Wśród ich statków znajdują się i uratowane pancerniki, i niewielkie stateczki, niewiele większe od łodzi wiosłowych.

PROFIL: TYPOWY PIRAT

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

Skradanie 2k8, strzelanie: rewolwery, karabiny 2k6, walka: na pięści, kordelas 3k8, wspinaczka 1k8

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

Cwaniactwo 3k6, fach: żeglowność 4k4,
hazard 2k6, jaja 3k6, obśmiewanie 2k6,
szukanie 2k8

Przewagi: Chyży 2

Zawady: Lubieżnik -3, Mściwy -3

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Klamoty: Rewolwer dwutaktowy, kordelas.

Wygląd: Jak to pośród zeżartych szkorbutem chartów morskich, ciężko tu mówić o jakimś przeciętnym wyglądzie.

W większości są to mężczyźni, choć pośród załóg znaleźć można też sporo rozpustnych dam.

KRUCJATA SANTA ANNY

Samozwańczy „Napoleon Zachodu”, generał Antonio Lopez de Santa Anna, były prezydent i generał Meksyku, stał na czele armii już w 1836, gdy Teksas oderwał się od jego kraju. Wyruszył wtedy, by stłumić rebelię. Cała sympatia, jaką świat mógł żywić do jego sprawy, wyparowała, gdy zmasakrował więźniów Alamo i Goliadu.

Teksańczycy pokonali Santa Annę pod San Jacinto i, w prawdziwie teksańskim stylu, zabrali ze sobą nogę, którą generał stracił w bitwie.

Kolejnym Amerykaninem, który wzbudził gniew Santa Anny, był prezydent Polk. Polk i jego koncepcja „oczywistego przeznaczenia”, oznaczająca aneksję niepodległego Teksasu w 1846. Meksyk, wciąż traktujący Teksas jako zbuntowaną prowincję, wysłał wojska na północ, by go odzyskać.

Polk wystawił dowodzoną przez generała Zacharego Taylora (znanego jako „Stary Pierdziel”) dość przypadkową armię, mającą zablokować Meksykan, i rozpoczęła się wojna. Choć armia Santa Anny była liczniejsza i, powiedzmy, ładniejsza, Jankesi zwyciężyli między innymi pod Paolo Alto, Resaca de la Palma, Monterrey i Buena Vista. Kiedy Meksykanie walczyli na północy, generał Winfield Scott wylądował w Vera Cruz i zajął Mexico City.

Po wojnie Santa Anna udał się na dobrowolną emigrację i nie pojawił się na

wrzącej scenie politycznej swego kraju, aż do czasu, gdy w 1863 Francuzi podbili Meksyk. Najeźdźcy umieścili na tronie cesarza Maksymiliana I, „w geście dobrej woli”, który zadziwił świat, zaproponowali Santa Annie zwierzchnictwo nad resztami armii.

Były prezydent przewrócił się na grzbiet jak zbity pies i przyjął propozycję. Plotka głosi, że Maksymilian obiecał Santa Annie armię, z którą będzie mógł zawojować Teksas – ale tylko jeśli uda mu się wcześniej podbić bogatą w upioryt Kalifornię.

Santa Anna ma mniej sił niż niegdyś, przerzucił się więc na wzbudzające trwogę metody, by wyganiać Kalifornijczyków z ich osad. Wielu widziało olśniewające i kolorowe regimenty Santa Anny przemierzające pustkowia Kalifornii, ale równie wielu twierdzi, że istnieje druga armia – poruszająca się jedynie nocą. To Ejercito de los Muertos, Armia Umarłych.

Ostatnimi czasy Santa Anna wysyła zwiadowców aż do Arizony i granic Teksasu, a jego ludzi widziano wzdłuż półwyspu Baha. Podobno czegoś wypatrywali. Tego, co zostało do wypatrzenia.

ARMIA UMARŁYCH

SANTA ANNY

Ejercito de los Muertos Santa Anny rzeczywiście jest Armią Umarłych. Źródłem niezwyklej, nekromantycznej mocy generała jest jego nowy adiutant imieniem Xitlan (wymawia się „Itlaan”), tajemniczy szaman, utrzymujący, że wywodzi się od aztekich czarnoksiężników, żyjących w tym rejonie przed lądowaniem Hiszpanów.

Śmiertelni żołnierze Santa Anny zamykają pochód. Generał nie ufa swoim ludziom po klęskach z 1836 i 1848. Zwykłych żołnierzy wykorzystuje tylko do urządzania przedstawień dla szpiegów wroga.

Prawdziwa armia składa się z gnijących żywych trupów, powołanych do życia przez Xitlana. Te niewielkie, lecz zabójcze, potworki są ohydnyimi kanibalami, gustującymi w ludzkich mózgach. Xitlan kontroluje zombi za pomocą specjalnej rośliny, dodawanej do jadanego przez nich na co dzień surowego mięsa.

Gdy posse zadrze z chłopcami generała, zastosuj statystyki zwykłych żywych trupów – weteranów, z tym że Zręczność żołnierzy Santa Anny wynosi 3k8, a ich

umiejętność strzelanie: karabiny 4. Dodaj też im umiejętności walka: szable i walka: lanca na poziomie 3 oraz jeździectwo na 4. Potwory noszą mundury słynnych Kira-sjerów Tulancingo (zielone tuniki, błyszczące brązowe napierśniki i hełmy oraz czarne spodnie), karabiny, szable i lance.

XITLAN

Xitlan jest czymś, co można nazwać liczem, ożywionym czarnoksiężnikiem. Nie jest ani wygrzebancem, ani zombi. Stanowi okropną jakość samą w sobie.

PROFIL: XITLAN

Cechy fizyczne: S: 4k6, Spr: 2k6, Sz: 2k6, Wig: 3k8, Zr: 2k6

Łuk 4k6, rzucanie: gromy zagłady 7k6, skradanie 5k6, walka: noże 4k6

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 4k8, Spo: 4k10, Spt: 4k8, W: 3k12

Blef 4k8, dowodzenie 6k10, jaja 7k8, język: hiszpański 4k12, medycyna: chirurgia 5k12, przenikliwość 5k10, szukanie 4k10, wiara 8k8, wykształcenie: okultyzm 8k12, zastraszanie 5k10

Przewagi: Mistyczna przeszłość: czarna magia 3

Zawady: Krwiożerczy -2

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 16

Zdolności specjalne:

Czarna magia: Gromy zagłady 4, Pakt 5, Peleryna zła 3, Przerazenie 3, Przestrzeżenie 4, tropiciel 5, Władca marionetek 5, Zombi 5

Żywy trup: Sedno – głowa

Wygląd: Xitlan wygląda i ubiera się jak aztecki kapłan. Jak na chodzące zwłoki trzyma się całkiem nieźle.

WIELKA KOTLINA

Południowa Kalifornia, Nevada

Wielką Kotlinę tworzą pustynne, nieogóścinne obszary południowej Kalifornii i Nevady, na których wodę znajdzie tylko ten, kto wie, gdzie szukać. Nie ma tu wielu ludzkich osad, a nikt chyba nie zapuściłby się do Wielkiej Kotliny bez mapy i zapasów na kilka tygodni.

W rzadko zaludnionej Wielkiej Kotlinie Poziom Strachu wynosi 1, gwałtownie



wzrastając do 3 jedynie wzdłuż Upiornego Szlaku.

DOLINA ŚMIERCI

Poziom Strachu 5

To jedno z najgorętszych miejsc na ziemi. Być może nawet najgorętsze. Nieliczni poszukiwacze, którym jakoś udaje się przeżyć w tej okolicy nazywają je „piekłem na ziemi”. Wśród wulkanicznych szczytów największe wrażenie robi łańcuch Funeral, od którego nagich ścian o barwach żółci i czerwieni gdzieniegdzie odcinają się karłowate mimozy i samotne kaktusy. Niższe partie doliny pokrywa solna równina, pozostałość okresowego nurtu rzeki Amargosa, w której – jak słyszałem – jakieś trzy razy do roku rzeczywiście pojawia się kilka cali wody.

JEZDZICY ŚMIERCI

Na spalone pustkowia Doliny Śmierci zapuszczają się czasem nieliczni poszukiwacze boraksu. Niektórzy z nich twierdzą, że widzieli tam dziwne, odziane na czarno zjawy (większość ludzi uważa jednak te wizje za miraże spowodowane niesamowitym upałem).

Czarni jeźdźcy to oczywiście pacholki Mścicieli, członkowie pierwszej fali „zwadowców”, jakich ci pchnęli na ziemię. Przybyli tu z Krainy Wiecznych Łowów, by sprawdzić, czy uda im się przeżyć, żerując na panującej w okolicy atmosferze strachu. Odniesli sukces, choć pełnię mocy osiągną dopiero, gdy cała dolina stanie się Martwą Ziemią.

Czarni jeźdźcy nie są zadowoleni ze swojej egzystencji, nic więc dziwnego, że nienawidzą jakiegokolwiek życia i zabijają każdą istotę, którą napotkają.

PROFIL: CZARNI JEŹDŹCY

Cechy fizyczne: S: 2k12+4, Spr: 2k8,

Sz: 5k12+4, Wig: 3k8, Zr: 4k12

Jeździectwo 8k8, strzelanie: rewolwery

8k12, walka: na pięści 4k8

Cechy umysłowe: Cha: 2k10, D: 4k10,

Spo: 4k12, Spt: 3k8, W: 1k4

Szukanie 4k10, zastraszanie 5k10

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: –

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Skalp: Wygrzebaniec, który wchłonie esencję czarnego jeźdźcy, zyska zdolność rozpoznawania innych wygrzebanców od pierwszego wejrzenia.

Obrażenia: Widmowe sześciostrzałowce (SZS 1, zasięg 10, obrażenia 4k10, nie trzeba ich przeładowywać).

Odporność – Wszystko

Słabość – Poświęcona broń: Jeźdźców można zranić jedynie bronią poświęconą przez kapłana. Ich czarne płaszcze są niematerialne – tym przerażającym zjawom trzeba roztrzaskać czaszkę (okaleczając czerep), żeby wysłać je z powrotem do Piekła.

Wygląd: Jeźdźcy noszą postrzępione czarne płaszcze i po jednej kaburze przy pasie. Jeśli ktokolwiek podejdzie wystarczająco blisko, by zajrzeć pod ich czarne kaptury, ujrzy tam jedynie czaszki o płonących na czerwono oczodołach.

FILARY DIABŁA

Poziom Strachu 5

Filary Diabła to grupa olbrzymich, ośmiokątnych kolumn błękitnego bazaltu, wyrastających na ponad 60 stóp wysokości. Miejscowa legenda głosi, że ciało pochowane w pobliżu filarów powraca do życia – dlatego właśnie wielu ludzi przybywa tu, aby pochować swoich bliskich u stóp jednego z niesamowitych słupów. Powiada się też, że błaganie „duchów” o wstawiennictwo przy grobie ukochanej osoby zwiększa szanse, iż przywróci ją do życia.

Rzędy grobów kryją niezliczone, chwytające za serce opowieści o osamotnieniu i tęsknocie. W tutejszej twardej ziemi tłoczy się ojcowie, synowie, matki i córki. Apacze również wierzą w legendę o Filarach Diabła, lecz uważają, że dusza, która w ten sposób powróci z zaświatów, zostanie na zawsze skażona.

Prawie cała opowieść jest prawdą.

Zmarły, który zostanie pochowany w skalistej ziemi w pobliżu bazaltowych słupów, ciągnie dodatkowych 5 kart, kiedy sprawdza, czy nie powróci jako wygrzebaniec. Jego ciało musi być świeże, najdalej tygodniowe, i trzeba je całkowicie zagrzebać pod kamieniami, co zajmuje dwojgu ludzi godzinę.

Niestety, przeklęta ziemia sprawia, że manitou zyskuje całkowitą Dominację nad świeżo wygrzebanym.

Jeśli chcesz, by pochowany u stóp Filarów Diabła bohater miał choć trochę kontroli nad swym ciałem, proszę bardzo. Rozegraj jego najgorszy koszmar; niech będzie wyjątkowo koszmarny.

ŻYWE TRUPY

Za każdym razem, kiedy ktoś spędza noc w pobliżu słupów, oczekując towarzysza, istnieje szansa, że jakieś zagubione duszyczki, którym nie udało się powrócić, wstaną jako żywe trupy. Ci gnijący koleisie ruszą za nieszczęśnikiem. Nie oddalą się jednak dalej niż na pół mili od filarów, a jeśli ofiara im umknie, powrócą do płytkich grobów.

Zapach świeżego mózgu potrafi wywabić nocą z grobów około 3k10 żywych trupów.



FORT 51

Poziom Strachu 0

Fort 51 to odpowiedź Unii na konfederacką placówkę w Roswell. Oficjalnie jest bazą 10. Regimentu Kawalerii, czyli słynnych „Latających Bizonów” pod dowództwem kapitana Jaya Kyle’a.

To właśnie kapitan Kyle zakupił dla swojego oddziału plecaki rakietowe, by zapobiec stratom, zadawanym jego ludziom przez ukrytych wysoko na górskich przełęczach snajperów Apaczów. Będąc człowiekiem zamożnym, zdecydował się na kosztowny eksperyment i zamówił z nowo otwartego magazynu Smitha i Robarda pięć plecaków rakietowych.

Jego ludzie ćwiczyli się w obsłudze tych urządzeń przez kilka tygodni, potem zaś ruszyli na pierwszy zwiad. Kiedy kolumna wojska wpadła w zasadzkę Indian, pięciu speców wystrzeliło w niebo na swoich parowych uprzążach. Apacze uciekli w popłochu na sam ich widok, a bizoni żołnierze wrócili zwycięsko do fortu.

Od tego czasu Kyle przeszkolił cały regiment w używaniu plecaków rakietowych. Dziś posiada około 50 działających urządzeń – wystarczająco dużo, by mógł ich używać naraz cały szwadron. Obecnie, kiedy siły federalne chcą urządzić wycieczkę w głąb ziem Apaczów, zawsze decydują się posłać tam weteranów Kyle’a, z których największą sławą cieszy się sierżant Benjamin Amos. Poprowadził

więcej rajdów przeciw Apaczom niż ktokolwiek inny, szanuje go Geronimo i jego Chiricahua, a nawet zaprawieni w bojach Texas Rangers, którzy czasem pojawiają się w Roswell.

W bazie mieszka 17 naukowców wraz z rodzinami. Dowodzi nimi cywil zwany „panem Eddingtonem” – tajemniczy, unikający ludzi osobnik, który rzadko się odzywa, ale macza palce w każdym eksperymencie.

Opowieści o dziwnych światłach widzianych nocą na niebie nad Fortem 51 nie mają związku z wizytami latających spodków ani duchów, ale z lotami szkoleniowych oddziałów Latających Bizonów.

UPIORNY SZLAK

Poziom Strachu 3

Kiedyś Upiorny Szlak ciągnął się w stronę Santa Fe, gdzie łączył się ze Szlakiem Santa Fe. Powstał w 1869 roku, kiedy południowcy zaczęli zwozić całe tony upiorytu do Roswell, by wprowadzić w życie plan ataku na Waszyngton, wymyślony przez Jeffa Davisa. Od czasu, kiedy Roswell wyleciało w powietrze, niezależni dostawcy pracujący dla rządu wolą łądować swój cenny towar do pociągu, na końcowej stacji kolei w Tombstone.

Wzdłuż samego Szlaku można się natknąć na bandytów i rabusiów, oraz na duchy ich ofiar.

PUSTYNIA MOJAVE

Poziom Strachu 4

Mojave (wymawia się Mohawi, przyjaciele ze Wschodniego Wybrzeża) to rozciągające się na olbrzymim obszarze południowej Kalifornii pustkowię. Grunt tu jest w większości twardy i kamienisty, a jedyną spotykaną roślinnością są samotne kaktusy i kępki wyschłej trawy. Krajobraz urozmaicają czasem ruchome diuny albo formacje skalne o dziwacznych kształtach.

Trudno o bardziej niegościnne miejsce – większość ludzi, którzy próbują się przez nie przeprawić, ginie z braku jedzenia i wody. Podróżnicy, którzy z jakiegoś powodu muszą ruszyć na pustynię, powinni zabrać zapasy na kilka tygodni dla siebie oraz swoich wierzchowców.

GRZECHOTNIKI Z MOJAVE

Mojave to co prawda pustkowię, ale aż roi się na nim od życia. Niektóre jego wytwory fauny oraz flory zaprzeczają prawom natury, a inne zdrowemu rozsądkowi. Grzechotniki z Mojave stanowią ten drugi przypadek.

Grzechotniki tym różnią się od znakomitej większości potworów świata Deadlands,

że większość ludzi wie o ich istnieniu i uważa je za normalne. Wiadomo, że grzechotniki tropią ofiarę po dźwiękach, jakie ta wydaje, idąc lub jadąc po ziemi ponad nimi. Kiedy kowboj poczuje, że gleba drży mu pod stopami, powinien uciec w najbliższe skaliste miejsce tak szybko, jak tylko potrafi – olbrzymie stworzenia nie potrafią przewiercić się przez lity kamień. Jeśli w okolicy nie ma skalnego podłoża, pozostaje stanąć zupełnie bez ruchu i zacząć się modlić. Walka to bestią głupie wyjście. Skóra grzechotnika jest twarda i kula z rewolweru raczej się przez nią nie przebije – nie mówiąc już o zranieniu go.

Bardzo niewielu ludzi domyśliło się, że grzechotniki są też inteligentne – daleko bardziej, niż przyjemnie byłoby sobie wyobrazić. Bestie z Mojave są największymi ze wszystkich żyjących na Zachodzie wielkich czerw, solne grzechotniki z Utah są najsprytniejsze, te zaś, które drążą tunele pod Złymi Ziemiąmi wydają się mieć jakiś związek z magią – oraz potajemny zamiar stworzenia nowej rasy istot za pomocą ludzkiego DNA (z gry **Hell on Earth** dowiesz się, czy im się to udało).

Więcej informacji na temat tych olbrzymich, złowrogich istot oraz ich statystyki znajdziesz na stronie 66.

DZIKI, POŁUDNIOWY ZACHÓD

Teksas, Nowy Meksyk, Arizona

Choć w Teksasie nie brakuje łagodnych zielonych wzgórz, złotych pól, topolowych zagajników i bujnych łąk, w pamięć podróżnika zapadają raczej nagie, groźne szczyty Nowego Meksyku i Arizony.

Dzicy teksańczycy, wojna pomiędzy Apaczami, Konfederacją i Jankesami oraz ciągłe zagrożenie ze strony bądź to Legii Cudzoziemskiej, bądź inwazji Meksyku utrzymują Poziom Strachu w okolicach 2.

W Wielkim Kanionie Poziom Strachu wynosi 3 dzięki grasującym tam Prześmiewcom i pogłoskom o „Mieście Ghuli”.



Wysoko na Płaskowyżu Tekszańskim leży zrujnowana wioska o nazwie Adobe Walls. Zbudowała ją w 1843 roku kompania handlowa Bent, St.Vrain & Company.

Bent wierzył, że budując bazę, zyska przewagę nad swoimi konkurentami Kiowa i Komanczami w kwestii poszukiwania bizonich skór i kradzionych koni. Indianom jednak nie przypadły od gustu wysiłki Benta i wysłali go z podkulonym ogonem z powrotem na wschód.

PIERWSZE STARCIE

W 1864 siły federalne wycofały się ze Szlaku Santa Fe, by wziąć udział w Wojnie Secesyjnej. Komancze i Kiowa wykorzystali ich nieobecność, by najechać i spłądować wioskę osadników. Sytuację opanować miał słynny zwiadowca Kit Carson, wysłany do Adobe Walls przez armię. Wraz z nim wyruszyła grupa ochotników z Nowego Meksyku i Utah, oddział Apaczów oraz pięć kompanii kawalerii i dwie kompanie piechoty.

Carson natknął się przypadkiem na duży obóz Indian i po zacieklej walce wycofał na „z góry upatrzone pozycje” w Adobe Walls. Czerwonoskórzy mieli właśnie przypuścić zmasowany atak na wciąż zaskoczonych żołnierzy, kiedy Carson obrócił parę dwunastofuntowych dział górskich i otworzył ogień. Dzięki temu właśnie udało mu się uciec, mimo ciąglego pościgu wściekłych Indian, stracił jednak wielu żołnierzy.

DRUGIE STARCIE

Kolejna bitwa pod Adobe Walls rozegrała się w roku 1874. Od czasu poprzedniego starcia dwóch przedsiębiorców z Dodge City zdążyło założyć tam osadę garbarską, myśliwi nie mieli jednak pojęcia, że indiański szaman imieniem Isatai miał wizję, z której dowiedział się, jak zrobić koszulę odbijającą kule białego człowieka. Wódz plemienia, z którego pochodził Isatai, Quanah Parker – później jeden z wodzów Konfederacji Kojota – pragnął zemsty na myśliwych za masowe zabijanie bizonów i zdecydował się wypróbować koszulę przy okazji najazdu na nową osadę w Adobe Walls.

Parker dobrze przygotował się do wyprawy. Wraz ze swoimi wojownikami przeprowadzał nawet próbne ataki na osadę zbudowaną specjalnie na wzór Adobe Walls. Szturm miał odbyć się o świcie – co dałoby im przewagę zaskoczenia – i zakończyć wymordowaniem wszystkich myśliwych we śnie. Pewien nie w ciemie bity właściciel saloonu dowiedział się jednak skądś o planowanym napadzie. Gdy nadszedł krytyczny poranek, udało mu się zerwać ludzi z łóżek, pod pretekstem, że dach w jego budynku zaczął się zapadać. („Trzask” załamującego się dachu saloonu, który obudził połowę miasta, spowodował zapewne jego rewolwer, a nie drewniane podpory).

Kiedy oddział Parkera ruszył do walki, okazało się, że niemal nikt w mieście już nie śpi. Na szczęście dla Komanczów magiczne koszule Isatai działały dokładnie tak, jak szaman obiecał.

Jedynie dzięki ostrzeżeniu właściciela saloonu i błyskawicznemu działaniu Bata Mastersona większości myśliwych udało się uciec. Osada została jednak starta z powierzchni ziemi.

Z Adobe Walls zostały tylko ciche i wciąż pokryte plamami krwi ruiny na Płaskowyżu Tekszańskim. Quanah Parker i jego oddział zostawili na polu bitwy wielu martwych towarzyszy. Kojoci nie chcą zapuszczać się w pobliże tego miejsca, twierdząc, iż nawiedzają je duchy poległych we wszystkich bitwach, jakie tu stoczono. Od tego czasu w okolicach Adobe Walls próbowało obozować kilku nieszczęśników – wszystkich znajdowano martwych następnego ranka.

Prawda jest taka, że wódz Komanczów Quanah Parker i jego wojownicy sami pozbywają się z Adobe Walls nieproszonych gości. Zazwyczaj twierdzą, że to duchy zamordowały podróżników, którzy próbowali się tu zatrzymać, ale wśród ofiar przeważali łowcy bizonów, uprawiający kłusownictwo na terytoriach Konfederacji Kojota. W ten sposób Komanczom wygodnie było pozbywać się białych ludzi, utrzymując przy tym przyjazne stosunki z Konfederatami.

WIELKI KANION

Poziom Strachu 3

Wielki Kanion w Arizonie, słusznie uznawany za jeden z Siedmiu Cudów Świata Natury, jest największą rozpadliną na ziemi. Indianie Navajo nazywają go „domem kamienia i światła” – to bardzo dobra nazwa, gdyż dramatyczne cienie na spieczonych słońcem ścianach kanionu to widok naprawdę zapierający dech w piersiach, czy ogląda się je ze szczytu urwiska, czy z brzegów płynącej w dole rzeki Colorado.

Dawno temu Wielki Kanion stanowił znakomity przystanek dla podróżników. Biali żyli wtedy z Indianami w pokoju, widoki były wspaniałe, a do najbardziej niebezpiecznych stworzeń należały węże i pająki. Ostatnimi czasy zacienione dno kanionu zdaje się jednak być nieco ciemniejsze, a echo ludzkiego głosu odbija się od skalnych ścian nieziemskim chichotem.

PRZEŚMIEWCY

Największe zagrożenie w okolicach Wielkiego Kanionu stanowi była banda linii Black River, która przezwana się „Prześmiewcami” i zaszyła gdzieś w olbrzymim wąwozie.

Przywódcą Prześmiewców jest „Chichot” Ryan, krwiożerczy łotr, poszukiwany listami gończymi w każdym stanie Ameryki Północnej. Wiadomo o nim tylko, że ostrożnie planuje każde działanie, często wybucha przeciągłym, chrapliwym śmiechem i namiętnie pali tanie cygara.

Chłopaki z jego bandy mają w zwyczaju zaśmiewać się do rozpuku, kiedy wyjeżdżają z miasteczka, które właśnie obrabowali – stąd pewnie wzięli swoje przezwisko.

Prześmiewcy pracowali kiedyś dla linii kolejowej Black River, ale zaczęli działać na własny rachunek, kiedy Mina Devlin przejęła interes po zmarłym mężu. Pani Devlin traktowała lepiej Wiedźmy z Wichita, i to im przydzielała ważne zadania, zaniedbując bandę Ryana; chłopcy wzięli to sobie do serca.

Banda Prześmiewców składa się z ponad dwustu typów o czarnych sercach.

Utrzymują się z najeżdżania na osady, nie robiąc przy tym różnicy między Indianami a białymi, od Teksasu po Colorado. Na każdy wypad wyrusza zazwyczaj od 10 do 30 bandytów, choć w okolicy może czekać większa grupa rewolwerowców, jaka z chęcią każdej posse, która zechce wyruszyć za nimi w pościg, wbije do głowy, że powinni zająć się raczej doglądaniem bydła, a nie ruszać z byle szeryfem na pewną śmierć.

Rangerzy wiedzą co prawda, że gang ma swoją kryjówkę w Wielkim Kanionie, ale nie udało im się jeszcze jej zlokalizować. Wszystko dlatego, że Chichot przenosi swój obóz mniej więcej co miesiąc.

Ze zdrajcami i nieproszonymi gośćmi bandyci rozprawiają się w najbardziej zajmujący z możliwych sposobów. Ofiary poddaje się próbom, podczas których muszą przeżyć pułapki, spotkania z zamieszkującymi Kanion potworami i bezpośrednią walkę z członami gangu. Ryan obiecuje wolność tym, którym uda się przejść całą próbę; jak dotąd nikt nie stwierdził jednak, czy dotrzymuje słowa.

PROFIL: CHICHOT RYAN

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 2k6, Sz: 2k10, Wig: 2k6, Zr: 3k8

Dobycie: rewolwer 3k10, jeździectwo 4k6, skradanie się 5k6, strzelanie: rewolwery, strzelby, karabiny 5k8, uniki 4k6, walka: nóż 1k6, wspinaczka 1k6

Cechy umysłowe: Cha: 4k10, D: 2k4, Spo: 3k10, Spt: 3k10, W: 2k8

Artyleria 2k10, **blef** 3k10, **charakteryzacja** 3k8, **cwaniactwo** 2k10, **dowodzenie** 4k10, **hazard** 4k10, **jaja** 4k4, **język:** Apaczów 2k8, **język:** meksykański hiszpański 2k8, **kombinowanie** 2k10, **obśmiewanie** 2k10, **perswazja** 4k10, **przenikliwość** 5k10, **przetrawianie:** pustynia 3k10, **szukanie** 3k10, **tropienie** 2k10, **wysadzanie** 4k8, **zastraszanie** 4k10, **znajomość terenu:** Wielki Kanion 4k8

Przewagi: Twardziel 3, zimna krew 5

Zawady: Padalec -2

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 10

Klamoty: Wojskowy rewolwer kaliber 44, Winchester '73, nóż, laska dynamitu.

Wygląd: Ryan jest chudym mężczyzną bez zarostu, który lubi nosić przydymione okulary dla ochrony przed ostrym światłem słońca.

PROFIL: TYPOWY

PRZEŚMIEWCA

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

Dobycie 3k8, jeździectwo 4k6, skradanie się 3k6, strzelanie: rewolwery, strzelby, karabiny 3k8, uniki 2k6, walka: nóż 3k6, wspinaczka 1k6

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 1k6, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 1k6

Blef 1k6, cwaniactwo 3k6, hazard 3k6, jaja 3k6, kombinowanie 3k6, przetrwanie: pustynia 4k6, szukanie 3k6, wysadzanie 2k6, zastraszanie 2k6

Przewagi: Żadne

Zawady: Krwiożerczy -2

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Klamoty: Szeroki wachlarz broni, noże i Derringery w rękawach.

Wygląd: Wśród Prześmiewców można spotkać wszelkie rodzaje łotrów i typów spod ciemnej gwiazdy.

MIASTO GHULI

Wśród opowiadanych szeptem na Zachodzie legend krąży też plotka, że gdzieś daleko w głębi Wielkiego Kanionu leży kompleks jaskiń, w których mieści się niesamowite miasto umarłych. Podobno zamieszkują je pożeracze trupów – ghule.

Nikt z żywych nie widział wprawdzie nigdy tego miasta, ale Prześmiewcy trzymają się z dala od najgłębszego dna kanionu – tak na wszelki wypadek.

LEGIA

CUDZOZIEMSKA

Kiedy cesarz Maksymilian zdobył Meksyk, obsadził północną granicę najgorszym śmieciem dumnej armii francuskiej, czyli Legią Cudzoziemską. Choć ma ona w swej militarnej historii wiele chwalebnych zwycięstw, w jej szeregach wstępują najgorsi wyrzutkowie społeczeństwa z całego świata.

Legionistami zostają dezertrzy, dłużnicy i przestępcy najróżniejszego autorkamentu. Nawet dowodzący nimi francuscy oficerowie lądują wśród tej zbieraniny po dyscyplinarnych przeniesieniach z regularnych oddziałów.

ZACHÓD

139

Kiedy jednak przychodzi do bitwy, legionści stanowią poważną siłę. To desperaci, a przy tym bezwzględni i przebiegli w walce. Choć Francja pozostaje w przyjaznych stosunkach z południowymi stanami, legionści stacjonujący w zapomnianych placówkach rozrzuconych wzdłuż granicy starają się z całych sił, by je pogorszyć. Z chciwości lub zwykłej nudy patrole Legii często zapuszczają się na północ, by rabować transporty na Upiornym Szlaku. Rzadko zdarza się, żeby urządzoną przez nich krwawą łaźnię przeżyli jacyś świadkowie.

Texas Rangers wiedzą doskonale, które garnizony odpowiadają za napady, nie mogą jednak podjąć żadnych działań, kiedy „patrole” cofną się poza granicę – to mogłoby zepsuć i tak już napięte stosunki Konfederacji z Francją. Być może Rangerzy wygraliby nawet starcie z Legią, gdyby tylko zdołali ją dopaść. Po latach spędzonych na afrykańskiej pustyni legionści potrafią jednak jeździć jak burza, zniknąć przeciwnikowi z oczu w szczerym polu i radzić sobie z niesamowitym upałem lepiej niż Duma Teksasu.

PROFIL: TYPOWY LEGIONISTA

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

Jeździectwo 4k6, skradanie się 3k6, strzelanie: rewolwery, strzelby, karabiny 4k8, uniki 3k6, walka: nóż 4k6, wspinaczka 2k6

Cechy umysłowe: Cha: 3k6, D: 2k6, Spo: 3k6, Spt: 2k6, W: 2k6

Jaja 3k6, język: angielski 1k6, język: hiszpański 1k6, kombinowanie 4k6, przetrwanie: pustynia 6k6, szukanie 3k6, zastraszanie 2k6

Przewagi: Człowiek z żelaza 2

Zawady: Ten obcy -3

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Klamoty: Rewolwer Smith & Wesson Frontier, karabin Winchester '76, bagnet, koń, strasznie brudny mundur

Wygląd: Wszyscy legionści mają za sobą plugawą przeszłość, choć każdy inną, i mają to wypisane na twarzach.

NACOGDOCHES, TEXAS

Poziom Strachu 1 (Hej, przecież to Teksasńczycy, nie?)

Mieszkańcy Nacogdoches w Teksasie twierdzą, że w zeszłym Halloween martwi powstałi z grobów. Umarłaki były ponoć powolne, miały apetyt na świeże mózgi i dało się je zabić tylko strzałem w łeb.

Stwory oblegały mieszkańców miasteczka w ich domach przez całą długą noc. Kiedy nadszedł ranek, a uparci Teksasńczycy w końcu wymyślili, jak zabijać gnijące straszdy, wytoczyli z piwniczek beczułki whisky i urządzili sobie mistrzostwa Nacogdoches w wystrzeliwaniu z zombi mózgów.

Historia jest zupełnie prawdziwa, choć śmieją się z niej na całym Zachodzie, a Texas Rangers się odgrażają, że wykończą „każdego cholernego wieśniaka”, jeśli puści parę do redakcji *Tombstone Epitaph*.

A oto, jak doszło do tego dziwnego wydarzenia. Na kilka dni przed Halloween przez Teksas pędził pociąg Bayou Vermilion wiozący kadzie specjalnej mikstury, za pomocą której Baron LeCroix tworzy żywe trupy. Niestety, nad rzeką Angelina niedaleko Nacogdoches runął most i pociąg wpadł z hukiem wprost do wody. Mieszkanina przeciekła w końcu do gruntów cmentarza Nacogdoches.

Całe szczęście mikstura nie należała do najbardziej udanych receptur Barona LeCroix. Trupy, które ożywiła, były na tyle powolne i bezmyślne, że uzbrojeni Teksasńczycy nie mieli większych problemów z załatwieniem swoich ożywionych krewnych i upchnięciem ich z powrotem do sosnowych skrzynek.

LeCroix wciąż wysyła na zachód nowe mikstury, gdyż potrzebuje coraz więcej załóg do kładzenia torów, które powoli, ale uparcie przedzierają się przez Arizone. To tylko kwestia czasu, kiedy rozbije się kolejny pociąg i kolejna fala zombi wstanie z grobów – tyle że następnym razem z żywymi trupami nie będzie tak łatwo.

Tymczasem zaś mieszkańcy Nacogdoches mają zamiar urządzić huczne zapusty, żeby uczcić rocznicę zwycięstwa nad zombie.

ZARAZY

W ciągu ostatniego roku na południowym zachodzie zebrały żniwo trzy wyjątkowo wredne epidemie. Najgorsza z nich uderzyła w samo serce Teksasu i niemal wybiła tam do nogi całe stado bydła.

TEKSAŃSKA GORĄCZKA

Teksasńska gorączka to choroba bydła, która spowodowała ostatnio szalony wzrost cen wołowiny. Najbardziej ucierpieli wielcy ranczerzy, drobni hodowcy wykorzystują więc sytuację jak mogą, starając się doprowadzić swoje stada do Dodge zanim zaraza wygaśnie.

Kiedy krówsko złapie gorączkę, z pyska zaczyna mu lecieć piana i atakuje każdego, kto się do niego zbliży. Wszystko, co potrafi chodzić w miarę prosto, może się jednak czuć bezpiecznie, bo biedny zwierzak sam już nie jest do tego zdolny. Po mniej więcej dwóch dniach zarażona krowa kładzie się na ziemi i wkrótce zdycha.

Jedynym lekarstwem na chorobę jest celny strzał z czterdziestki piątki.

TEKSAŃSKI SKRĘT KISZEK

Drugą zarazę nazywają „teksasnym skrętem kiszek”. Kiedy jakiś biedak napije się wody zarażonej tą chorobą, najpierw czuje, jakby mu w środku wszystko zeszytywniało, a potem robi się naprawdę głodny, tyle że wygląda na to, że ile by nie zjadł, nie jest w stanie napęścić brzucha. Kilka dni później ofiara zaczyna kaszleć krwią, a potem puchnie tak, że pękają jej trzewia. Większość łapiduchów uważa, że to jakaś odmiana dezenterii.

Tej najbardziej podstępnej ze wszystkich chorób szalejących po południowym zachodzie nie da się zwalczać, zapobiegać ani nawet wykrywać jej źródeł. Powoduje ją mikroskopijne żyjątko, które bytuje w stojącej wodzie i zamulonych kałużach w wyschniętych korytach rzek.

Za każdym razem, gdy bohater pije z takiej kałuży, ryzykuje, że złapie teksasny skręt kiszek. Szanse na to są jak 1 do 4 w południowym Teksasie i jak 1 do 6 na północ od Dallas.

Kiedy już robal znalazł się w brzuchu gospodarza, przyczepia się do ścian

żołądka i zaczyna wsysać krew i wodę. W ciągu trzech dni rośnie do rozmiarów pięści, a po tygodniu jest wielkości kota.

W tym czasie skręt wypuszcza z siebie kościsty wyrostek, którym przebija się do rdzenia kręgowego. Po tygodniu od zarażenia ofiara staje się niemal bezmyślną marionetką.

Człowiek kontrolowany przez skręt kiszek nie jest szczególnie bystry. Stwór potrafi zmusić swojego gospodarza do wykrztuszenia kilku słów, zapamiętania imion najbliższych przyjaciół czy co tam jeszcze. Każdy, kto go zna, widzi jednak od razu, że coś z nim nie tak, choć zazwyczaj sądzi, że gość ma wysoką gorączkę i majaczy.

Robal potrafi patrzeć oczyma gospodarza, choć widzi wtedy kiepsko – woli raczej wyglądać z jego brzucha, kiedy tylko ma po temu okazję. Robi to, przeciskając się przez warstwę mięśni, zadając przy okazji gospodarzowi lekką ranę w korpus (skręt kiszek wydziela dziwny śluz, który prawie natychmiast powstrzymuje krwawienie). Jeśli ktoś zauważy, jak mackowaty potwór wygląda z brzucha koledze, musi wykonać Niesamowity (11) test *jaj*. Kiedy robal chowa się w środku, jedynym śladem po jego wycieczce jest długa, ociekająca śluzem blizna.

Skrętowi kiszek zależy przede wszystkim na tym, by zarazić innych swoim mikroskopijnym potomstwem. Kiedy uda mu się zwaćbić innego gospodarza w zasięg kilku cali, wystrzeliwuje na zewnątrz ostro zakończone macki. Jeśli trafi i spowoduje utratę chociażby jednego punktu Tchu, do krwi ofiary dostają się małe skręty kiszek, które docierają w końcu do jej żołądka.

Nawet najlepszy doktor nie umiałby zapewne usunąć teksańskiego skrętu kiszek. Ze względu na jego połączenie z kręgosłupem PT testu *medycyny: chirurgii* musiałby wynosić co najmniej 15. Nawet wtedy operacja zajmuje przynajmniej 10 minut, a robal nie będzie po prostu siedział i czekał, aż odetną mu macki. W Teksasie jest więcej niż kilku lekarzy, którzy sami nabawili się w ten sposób skrętu kiszek.

Jedynym skutecznym sposobem, żeby pozbyć się skrętu kiszek jest zjedzenie czegoś wyjątkowo ostrego. Parę jalapeños zazwyczaj wystarcza, by wredny robal po kilku minutach wypelzł na zewnątrz



(wygrzebując się z brzucha ostrymi mackami, zadaje krytyczną, ale nie krwawiącą ranę w korpus, której nie da się zanegować Sztonami Losu).

Skrętu kiszek pozbyć się można również za pomocą ługu, choć nie wychodzi to zbyt dobrze na zdrowie gospodarzowi, o ile nie jest wygrzebanem (ale co z tego, skoro skręt kiszek i tak nie potrafi przeżyć w martwym żołądku takiego typu). Oczywiście nie przeszkodziło to kilku szalonym naukowcom w przeprowadzeniu na ludziach podejrzanych o skręt kiszek kuracji niegaszonym wapnem.

PROFIL: SKRĘT KISZEK

Cechy fizyczne: S: 2k4, Spr: 1k4, Sz: 3k10,

Wig: 2k6, Zr: 3k6

Walka: macką (oparta na *Zręczności*) 4k6

Cechy umysłowe: Cha: 1k8, D: 1k4,

Spo: 2k6, Spt: 1k4, W: 2k4

Tempo: 4

Rozmiar: 4

Dech: 10

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: kościste macki (S+1k4)

Zarażenie: patrz opis wyżej

Opis: patrz ilustracja

KLESZCZE PRERIOWE

Najnowszą i największą epidemię spowodowały kleszcze preriowe. Wydawałoby się, że zwykłe kleszcze są wystarczająco wredne, ale te skurczybyki są wielkości pięści i do tego lubią włożyć człowiekowi do gardła. Nie tylko człowiekowi – włożą do gardła krowom, owcom i koniom, wijąc sobie przytulne gniazdko w ich trzewiach. Potem taki kleszcz siedzi już tylko w środku i spija krew, dopóki nie urośnie mniej więcej do rozmiarów małego psa, a wtedy pierwsze co robi, to próbuje wygrzebać się na zewnątrz. I to już koniec, amigo.

Dość obrzydliwe, prawda? Na całe szczęście z tego akurat da się wyleczyć. Nażłop się trochę oleju rycynowego albo podobnego świństwa, a paskudnik sam wylezie ci przez gardło. Nie trzeba chyba wspominać, że lepiej pozbyć się tego nieproszonego lokatora, zanim zbytnio podrośnie.

Statystyki kleszcza preriowego znajdziesz w kolorowej części rozdziału trzeciego, str. 68.

SZLAK SANTA FE

Szlak Santa Fe słynął kiedyś z morderców i rabusiów, którzy po nim grasowali.



W ostatnich czasach jego reputacja jeszcze się pogorszyła.

Do niedawna ładunki kruszców wydobytych w Labiryncie ruszały w stronę Santa Fe Upiornym Szlakiem. Te, które miały dotrzeć na Południe, transportowano dalej Szlakiem Santa Fe (niektóre karawany wozów wciąż tędy jeżdżą), gdzie bandytów jest jeszcze więcej niż na i tak niespokojnym Upiornym Szlaku.

Pracując dla jednego z cywilnych dostawców przewożących upioryt, można nieźle zarobić. Rzecz jasna to niebezpieczne zajęcie, ale się opłaca. Przewoźnicy płacą do 10 dolarów dziennie plus 25\$ nagrody za każdego zabitego po drodze rabusia. Niejeden facet uciułał sobie w ten sposób niezły majątek, a wielu innych po prostu nigdy nie wróciło ze szlaku. Jest on dość długi, by obfitować w miejsca, w których łatwo się „zgubić”.

TERYTORIA INDIAŃSKIE

Indianie stanowią dla większości białych zagadkę – raz są szlachetni i honorowi, innym razem zaś okrutni i prymitywni. W rzeczywistości to lud jak każdy inny. Każde plemię ma swoją własną kulturę, która może się wydawać ludziom z bardziej „cywilizowanych” stron świata dziwna, zwłaszcza że biali mają zazwyczaj problemy z rozróżnieniem jednych czerwonoskórych od innych.

Choć na Zachodzie żyją dosłownie setki różnych plemion, tak naprawdę liczą się tylko trzy grupy. Idąc od największej do najmniejszej są to Siuksowie, członkowie Konfederacji Kojota i Apacze.

KRAJ SIUKSÓW

Kraj Siuksów powstał w roku 1872. Początkowe zwycięstwo sił Konfederatów pod dowództwem Davisa nad Unią w bitwie pod Waszyngtonem przekonało Indian Dakota, że nadszedł czas, by upomnieć się o swoje granice. Ruch ten rozpoczął Siedzący Byk, ale nawet on nie potrafił sprawić, żeby plemiona zjednoczyły się pod rządami jednego wodza.

Plemiona powołały więc z powrotem do życia dawną radę Siuksów, czyli „wicasa yatapickas”. Wicasa to czterech mądrych wodzów, wyznaczanych przez

plemiona do podejmowania decyzji w ich imieniu.

Wicasa dzierżą w Kraju Siuksów całkowitą władzę. Wszystkie oficjalne rozmowy z Siuksami muszą odbywać się za ich szacownym pośrednictwem.

Obecnie wicasa reprezentują plemiona Hunkpapa, Miniconjou, Brule i Oglala, a pozostali mieszkańcy Kraju Siuksów, jak północni Czejenowie i Sans Arc, muszą sobie radzić, zdobywając poparcie któregoś z wicasa.

STOSUNKI ZE STANAMI ZJEDNOCZONYMI

W chwili obecnej stosunki pomiędzy Siuksami a USA są w najlepszym razie chłodne. Siuksom wolno swobodnie podróżować po północnych stanach, ale tylko w grupach nie większych niż pięciu. Każdą większą eskapadę uznaje się za „wyprawę wojenną” i zazwyczaj wzywa się miejscową kawalerię, by „eskortowała” nieposłusznych Indian z powrotem do granicy – zakładając, że jeszcze tam są, kiedy pojawiają się chłopcy w błękitnych mundurach, co zdarza się nader rzadko.

Po drugiej stronie sytuacja jest jeszcze bardziej napięta. Żadnemu białemu nie wolno przekroczyć granicy Kraju Siuksów inaczej niż koleją linii Iron Dragon, a nawet wtedy musi udać się bezpośrednio do Deadwood albo innych wyznaczonych przez Siuksów obszarów Gór Czarnych, na których wolno otwierać kopalnie. Na pozostałe rejony Gór Czarnych obcym wstęp jest ściśle wzbroniony, a jeśli ktoś jest na tyle głupi, by zapuszczać się na święte ziemie Indian, pewnie już nigdy stamtąd nie wróci.

Miejscowi wystosowali kiedyś do rządu Stanów Zjednoczonych protest przeciwko takiemu „morderstwu”. Oficjalna odpowiedź prezydenta Granta była krótka i spodobała się Siuksom. Brzmiała po prostu: „Przecież was ostrzegano”.

RUCH DAWNYCH ŚCIEŻEK

Wicasa doskonale wiedzą, że świat zmienił się w roku 1863, ale większość z nich nie ma pojęcia dlaczego. Wierzą po prostu, że duchy karzą ich w ten sposób za jakieś przewiny. Wszyscy, z wyjątkiem Siedzącego Byka, uważają więc, że lud

powinien wrócić do „Dawnych Ścieżek”, czyli odrzucić „złe” wpływy białego człowieka – broń palną i inne wytwory przemysłu – i powrócić do natury.

Starzy wodzowie Siuksów nadali temu przekonaniu moc prawa jeszcze w 1865, a Kraj utrzymał to postanowienie. Oficjalnie wszyscy Siuksowie co do jednego uznają Dawne Ścieżki. Wojownicy posługują się w polowaniu łukami i strzałami, noże wyrabia się z kamienia i tak dalej.

Szamani święcie wierzą, że powrót do Dawnych Ścieżek zadowolił duchy, gdyż od tego czasu ich moce ogromnie wzrosły.

Siły zbrojne Stanów Zjednoczonych są zachwycone ruchem Dawnych Ścieżek, czyni on bowiem z Indian łatwy cel dla karabinów Gatlinga, jeśli już dojdzie do wojny. Armia może jednak gwałtownie zmienić zdanie, jeśli moce szamanów wciąż będą rosnać.

OSTATNIA BITWA CUSTERA

Od czasu klęski generała Custera w bitwie pod Little Big Horn rząd USA traktuje Siuksów z nową dozą szacunku. Dla Granta, mimo pogardy jaką żywią dla wicasa generałowie Sherman i Sheridan, Little Big Horn stanowiło dowód na to, że Siuksowie są prawdziwym narodem, a nie luźną zbieraniną plemion. Prezydentowi może nie udać się powstrzymać nieuniknionej wojny z Indianami, ale z całej siły stara się do niej nie dopuścić.

Więcej informacji o starciach Unii z Siuksami, bitwie pod Little Big Horn i układzie nad Deadwood Creek znajdziesz pod hasłem **Deadwood**, na stronie 152.

ZAKON KRUKA

Nie wszystkich Indian zachwyca powrót Dawnych Ścieżek. Wkrótce po tym, jak wicasa wprowadzili nowe prawo, nastąpił cichy bunt, do którego przystąpiło wielu spośród młodych wojowników.

Buntowników nazywa się Zakonem Kruka. Wszyscy noszą gdzieś na ciele tatuaż swego patrona, zazwyczaj ukryty w najbardziej niedostępnym miejscu.



Kiedy do wicasa dotarła wieść o buncie, dali wszystkim mieszkańcom Kraju Siuksów tydzień, by wypalić tatuaże. Od tej chwili każdy, kogo złapie się z takim znakiem na ciele, zostaje skazany na śmierć. Bardzo powolną śmierć.

SIEDZĄCY BYK

Siedzący Byk jest „hunkpapa wicasa”, czyli przywódcą wicasa, i ma własne poglądy na to, jaką drogę powinien obrać Kraj Siuksów. W swoich przemówieniach, które nienawykli do polityków Indianie odbierają jako bardzo subtelne, daje do zrozumienia, że wojna jest nieunikniona.

Swoją najbardziej pamiętną mowę wygłosił po podpisaniu układu nad Deadwood Creek w 1875. Po angielsku mówił w samych miłych słowach, lecz treść jego wypowiedzi w języku Siuksów była co najmniej nieuprzejma. Jeśli chodzi o ścisłość, uznał w niej żołnierzy Unii za kłamców i morderców. Nie przeszkadzało to

generałom, Shermanowi i Terry'emu (którzy nie rozumieli ani słowa), przez cały czas potakiwać z uśmiechami na twarzach.

Nie trzeba dodawać, że gdy generałowie dowiedzieli się później, co tak naprawdę Siedzący Byk powiedział im wtedy w twarz, stosunki Unii z Indianami jeszcze się pogorszyły. Być może właśnie to otwarte szyderstwo z potęgi USA doprowadziło do późniejszej masakry pod Little Big Horn.

Prawda jest niestety taka, że Siedzący Byk sam należy do Kruków. Idąc za radą Zakapturzonego (patrz niżej), po cichu namówił tylu przeciwników Dawnych Ścieżek, ilu się dało, żeby zaczęli gromadzić strzelby i inną broń. Pewnego dnia Siedzący Byk chce poprowadzić swoich ludzi do bitwy przeciwko białym, rozpoczynając od „najeźdźców” w Deadwood i Górach Czarnych. Czeką tylko na jakieś wydarzenie, które zniechęci jego lud do Dawnych Ścieżek, by obalić pozostałych wicasa i ogłosić się „Wielkim Wodzem”. Bitwa pod Little Big Horn i zwycięstwo wyznawców Dawnych Ścieżek nad kawalerią Stanów Zjednoczonych opóźniły jednak jego plany o kilka lat.

ZAKAPTURZONY

Jednym z najbliższych towarzyszy Siedzącego Byka stał się ostatnio szaman znany tylko pod imieniem „Zakapturzonego”. Nikt nie zdaje sobie sprawy z tego, że owa tajemnicza postać to nikt inny jak Kruk we własnej osobie. Więcej informacji znajdziesz pod hasłem **Konfederacja Kojota**.

IRON DRAGON

Warunki układu nad Deadwood Creek stanowiły, że kolei Iron Dragon wolno zbudować odnogę linii prowadzącą do Deadwood. Siedzący Byk uznał to za dobrą okazję, by uzbroić swoich wojowników.

Ludzie z oddziałów starego wodza złożyli wizytę pracownikom kolei i zorganizowali spotkanie między ich szefem, Kan-giem, a Zakapturzonym. W zamian za poparcie Siedzącego Byka dla swoich interesów na radzie wicasa Kang zgodził się przewozić na teren Kraju Siuksów broń, co rzecz jasna jest pogwałceniem zarówno prawa federalnego USA, jak i nakazów Wielkich Ojców.

Raz w miesiącu granicę Kraju Siuksów przekracza prywatny pociąg, który dostarcza broń czekającym nań Indianom. Kupują ją za pieniądze z opłat od niezarejestrowanych górników z Gór Czarnych, przejętych bezprawnie działek i zwykłej kradzieży. Ładunek składa się w większości z karabinów i amunicji, ale Kang dostarczył im również nieco dynamitu i kilka dział. Kiedy Zakon Kruka Siedzącego Byka zdecyduje się w końcu uderzyć, będzie dobrze uzbrojony.

KONFEDERACJA KOJOTA

Konfederacja Kojota powstała w roku 1874, na kilka miesięcy po drugiej bitwie pod Adobe Walls. Tworzą ją właściwie cztery szczepy – Komancze, Czejenowie, Arapaho i Kiowa. W skład Konfederacji wchodzi też kilka mniejszych plemion – między innymi Kiowa-Apacze oraz to, co pozostało z ludu Czirokezów, są jednak na tyle nieliczni, że właściwie nie odgrywają żadnej roli.

Plemiona te zamieszkują obszary rozrzucone po całych Terytoriach Indian-skich w Oklahomie, choć większość wiosek znajduje się w samym sercu Konfederacji. Wzdłuż granic wędrują oddziały liczące od 10 do 20 wojowników obojga płci, wypatrując intruzów, a kiedy już jakiegoś spotkają, opiekują się nim na swój sposób.

Przywódcą Konfederacji Kojota jest szaman zwany, jak można się łatwo domyślić, „Kojotem”. Na jego decyzje mają pewien wpływ wszyscy wodzowie plemion, najbardziej jednak liczy się z Quanahem Parkerem, wodzem Komanczów, i Satantą, wodzem Kiowa.

KOJOT

O ile wiadomo, jedynie Parker i Satanta znają prawdziwą tożsamość Kojota, szaman nosi bowiem długi szkarłatny płaszcz, a twarz ukrywa zawsze pod obszernym kapturem. Sądząc z jego głębokiego, dźwięcznego głosu, jest niewątpliwie mężczyzną, nie sposób jednak ustalić, czy jest stary, czy młody; czy jest Komanczem, Czejenem, Kiowa, czy jeszcze kimś innym. Tak naprawdę zaś Kojot najbliższy towarzysz Quanaha Parkera, człowiek, który stał za atakiem na Adobe Walls w 1874 – Isatai.

Co dziwne, Isatai nie stworzył wtedy dla siebie magicznej koszuli, sądząc, że pozostanie z dala od bitwy i będzie się jedynie przyglądał, jak wojownicy robią swoje. Po stronie białych znalazł się jednak wysmienity strzelec i Isatai zwałił się na ziemię, krwawiąc od kuli.

Po bitwie Parker i Satanta wysłali swoje oddziały do domu i osobiście zabrali śmiertelnie rannego szamana, by skończył na świętej Czarnej Mese w Oklahomie.

We trójkę pościli i składali duchom dzięki za zwycięstwo, przygotowując jednocześnie duszę Isatai do podróży do Krainy Wiecznych Łowów.

Czekając, Parker i Satanta rozmawiali o Kraju Siuksów i snuli marzenia o nowej krainie dla własnych ludzi. Isatai dosłyszał tę rozmowę i w malignie doznał epickiej wizji.

Oto objawił mu się duch wielkiego Kojota, legendarnego oszusta, który oznajmił Isatai, że będzie żył, ale tylko jeśli utworzy nową konfederację Prawdziwych Ludzi w jego, Kojota, imieniu.

Kojot powiedział również Isatai, że to on, a nie Parker czy Satanta, ma stanąć na czele nowego narodu, choć musi zachować swoją prawdziwą tożsamość na zawsze w tajemnicy. Isatai spytał, dlaczego, lecz wielki oszust jedynie wspomniiał o straszliwych nieszczęściach, które będą miały miejsce, jeśli ktoś pozna prawdziwą twarz szamana.

Isatai niechętnie opowiedział o swojej wizji wodzom Parkerowi i Satancie, ku jego zdziwieniu jednak, obaj zgodzili się, by zebrać razem Prawdziwych Ludzi i oddać rządy nad nimi Isatai. I choć obydwaj mieli stanąć u jego boku, by służyć mu radą, to właśnie szaman, pod przybranym imieniem „Kojota”, miał stać się od tego dnia Wielkim Wodzem Konfederacji.

Isatai wyzdrowiał, tak jak to przepowiedział Kojot, choć kiedy wdział ubranie, krwawiąca wciąż rana zabarwiła je na odciń głębokiego szkarłatu. Rana nie przestała krwawić do dziś dnia, choć szaman czuje się silniejszy niż kiedykolwiek. Do szkarłatnej szaty szaman dodał jeszcze

kaptur, by na zawsze ukryć swoją twarz przed światem, i tak z krwi Isatai narodził się Wielki Wódz.

PLAN KRUKA

Smutna prawda jest niestety taka, że „Kojotem”, który zesał Isatai wizję, był w rzeczywistości Kruk. Pewnego dnia ma on zamiar zamordować nowego widza i po cichu się pod niego podszyć, zyskując władzę nad całą Konfederacją.

SĄJUSZNICY

Kojot zawarł porozumienie z Południem – od 1876 wiedzą o tym praktycznie wszyscy. Indiańskie oddziały służą jako zwiadowcy Konfederacji, najeżdżając na osady i garnizony w Kansas i innych stanach granicznych. Na ich czele często staje Quanah Parker wraz z Satantą.

Kojot publicznie opowiada się za niezależnością CSA i nienaruszalnością jej granic. Uważa południowców za bratnie dusze, gdyż walczą o niepodległość ze znienawidzonymi Jankesami. Nie szerzy wśród swojego ludu nienawiści do obcych, co nie znaczy, że toleruje na swoich ziemiach nieproszonych gości. Większość białych, którzy zapuszczają się na terytoria Konfederacji Kojota, już stamtąd nie wraca, chyba że ich obecność jest uzasadniona.

WOJNA BIZONIA

Quanah Parker, Wielki Wódz plemion Komanczów i jedna z trzech najważniejszych osób w Konfederacji Kojota, nie robi wielkiej tajemnicy ze swojej nieufności do białych ludzi, w szczególności zaś nienawidzi łowców bizonów. Ma ku temu oczywiście słuszny powód, gdyż zdziesiątkowanie stad na południu spowodowało głód wśród jego ludzi.

Parker dał publicznie do zrozumienia, że na terytorium Konfederacji nie będzie się tolerować łowców bizonów. Winnych złamania tego zakazu spotyka śmierć zadawana na najbardziej bolesne sposoby.

To właśnie prywatna wojna, jaką Parker wypowiedział łowcom bizonów, doprowadziła do ataku na osadę garbarską w Adobe Walls w 1874. Krwawą bitwę tak szeroko relacjonowano po obu stronach, nie szczędząc obelg, że doprowadziła niemal do wojny ze Stanami Skonfederowanymi.

Gazety nazwały tę po części prywatną zemstę Parkera „wojną bizonią”. Jeśli wybierasz się na zachód, żeby wziąć udział w bizonim szaleństwie, radziłbym ci oprzeć się pokusie przekraczania granic Terytoriów Indiańskich. Oba rządy oficjalnie tego zakazały, choć łowcy ignorują rozporządzenia, wiedząc, że żaden z nich nie dysponuje tam prawdziwą władzą. To właśnie dzięki temu Parker ma wolną rękę, by robić ze spotkanymi łowcami to, na co ma tylko ochotę. Walczy w słusznej sprawie, ale potrafi być okrutnym i bezlitosnym przeciwnikiem.

DAWNE ŚCIEŻKI

Ruch Dawnych Ścieżek Siuksów przyjął się też wśród starszyny Konfederacji, włączając w to samego Kojota. Nie uczynił go jednak prawem, zapewne dlatego, że jego bliski przyjaciel Quanah Parker opowiada się otwarcie przeciwko niemu. Parker lubi od czasu do czasu pojawiać się z pistoletem Gatlinga za pasem, a jego towarzysze zebrali w charakterze „trofeów” ze swoich najazdów wiele dziwacznych urządzeń mechanicznych.

Satanta pokłada natomiast głęboką wiarę w Dawnych Ścieżkach. Będąc bardzo uduchowionym człowiekiem, wierzy, że technologia jest źródłem chciwości białego człowieka.

APACZE

Apacze to najważniejszy szczep południowej Arizony, którego sposobem na życie są wyprawy wojenne i najazdy. Jego wojownicy cieszą się słuszną sławą nieustraszonych, a największym spośród nich był Cochise, wielki przywódca Chiricahua.

Cochise chciał z początku żyć w zgodzie z białymi osadnikami, którzy przybyli w te strony. Potem, w 1861, oskarżono go niesłusznie o porwanie syna ranczera i kradzież bydła. Żołnierze, których wysłano, by odbili chłopca i krowy, próbowali

schwytać Cochise'a, udając chęć zawarcia rozejmu. Wódz umknął jednak i wkrótce potem, przepelniony goryczą po swoich doświadczeniach, zaczął prowadzić Chiricahua Apaczów na wyprawy przeciw okolicznym osadnikom.

Kiedy rozpoczęła się Wojna Secesyjna, do Arizony i Nowego Meksyku wkroczyły siły Konfederatów. Oddziały Unii, osłabione dezercją wielu żołnierzy w szeregi wroga, spaliły za sobą forty i wycofały się na wschód. Apacze, sądząc, że odwrót wojsk był skutkiem ich ataków, nasilili jeszcze wyprawy wojenne, w nadziei na wypędzenie wszystkich białych osadników ze swoich ziem.

W 1862 na terytorium Arizony wkroczyła kolumna jankeskich ochotników z Kalifornii, która skutecznie wykurzyła stamtąd Konfederatów. Pokonawszy rebeliantów, chłopcy w niebieskich mundurach, do których dołączyli teraz jeszcze ochotnicy z Nowego Meksyku, zwrócili militarną uwagę na Apaczów i Navajo. Zanim Zachód stał się dziwny, udało im się zdrowo ich przetrzebić. Około roku 1864 Apacze byli już jednak w stanie przeciwstawić się sile ognia armii za pomocą środków bardziej duchowej natury.

Wkrótce potem Chiricahua zaczęli zdobywać przewagę w walce, a żołnierze Unii zmuszeni zostali do wycofania się na z góry upatrzone pozycje w fortach, które wcześniej wybudowali. Do roku 1866 sytuacja zdążyła zupełnie się odwrócić. Teraz to Apacze patrolowali okolicę, a Jankesi urządzali na ich obozowiska szybkie wypadki typu „strzelaj i zwiewaj”.

Wielki Wstrząs z 1868 roku drastycznie zmienił sytuację. Poprzednio większość sił Unii stacjonujących w Arizonie pochodziła z Kalifornii. Po trzęsieniu ziemi resztki wojska, które uciekły do domu na wieść o katastrofie, podążyły do zniszczonego stanu z rozkazu Granta. Po raz kolejny armia spaliła forty, tym razem cofając się na zachód.

GENERAK SLAUGHTER

Przez kilka krótkich miesięcy Apacze byli panami własnego losu. Potem na ich ziemie wmaszerowały oddziały rebeliantów z Teksasu, by poprzeć roszczenia Jeffa Davisa co do Labiryntu i chronić żywotny dla interesów Konfederacji Upiorny Szlak. Dowodził nimi generał Joseph Ewell



Slaughter, krwiożerczy typ, któremu nie podobało się, że na świecie są jeszcze jacyś żywi Indianie. Nie trzeba dodawać, że jeszcze mniej podobało mu się, że jacyś Indianie pętają się po okolicy i strzelają do jego cennych konwojów upiorytu.

Slaughter okazał się być godny swego nazwiska, które znaczy „rzeźnik”. Jego oddziały zebrały krwawe żniwo w całym Nowym Meksyku i Arizonie. Generał nie miał wprawdzie wielu ludzi, ale bez wytechnienia parł naprzód. Najmował też zwiadowców z plemion wroga nastawionych do Apaczów, by łatwiej ich wytropić i zniszczyć.

Apacze, wciąż świętujący „zwycięstwo” nad Jankesami, byli zupełnie nieprzygotowani na tak zaciekły szturm. Wiele plemion pokonano i siłą przeniesiono do Bosque Redondo, rezerwatu nad rzeką Pecos w Nowym Meksyku. Cochise wraz z większością Chiricahua uciekli w Góry Dragoon i urządzili tam sobie tajną kryjówkę.

Pozbawiwszy Apaczów kontroli nad okolicą, Slaughter wybudował i obsadził łańcuch fortów wzdłuż trasy karawan mułłów, by chronić transporty upiorytu przed zakusami meksykańskich i indiańskich rabusiów. Wojna na Wschodzie chwilowo osiągnęła sytuację patową, więc Davis

mógł zaryzykować wysłanie do tych fortów dość licznych oddziałów.

Kiedy Upiorny Szlak był już bezpieczny, Slaughter skupił całą swoją uwagę na wykończeniu Chiricahua i Cochise'a, jedyne go wodza na Terytorium Arizony, który przeciwstawiał się władzy Konfederatów. Niewielkie grupy wojowników wciąż spływały nocą z gór, urządzając zasadzki na patrole albo zabijając bydło i niszcząc, co się dało. Slaughter wykorzystał te napady jako pretekst, by zamęczać na śmierć każdego Apacza, jaki wpadł w jego zakrwawione łapy, w nadziei na odkrycie tajnej kryjówki Cochise'a. Indianie jednak milczeli.

Generał wysyłał liczne patrole na zwiad w Góry Dragoon i okolice, jednak większości z nich udało się jedynie zmarnować dobre podeszwy w butach i stracić paru ludzi, którzy zginęli od strzałów niewidzialnych przeciwników. Wojownicy Cochise'a odmawiali wydania generałowi regularnej bitwy, woląc zamiast tego uderzać z zaskoczenia i znikać w leśnych ostępach.

Doprowadzony do wściekłości porażkami swoich ludzi i niemożnością znalezienia wodza Apaczów Slaughter zatelegrafował do Richmond po uzupełnienia. Davis owszem, odpowiedział, ale oddelegowaniem połowy jego oddziałów do ataku na Waszyngton.

Utrata takiej liczby ludzi spowodowała, że pozostałe siły rozciągnęły się do granic możliwości. Oddziały nieszczęsnego Slaughter'a zostały rozmieszczone w cienkiej linii biegnącej przez Nowy Meksyk, Arizone i południową Kalifornię, krwiożerczy generał musiał więc porzucić na jakiś czas osobistą wendetę przeciwko Cochise'owi.

ŚMIERĆ COCHISE'A

Bitwa pod Waszyngtonem spowodowała na Wschodzie niezaspokojony popyt na wojsko. Osamotnione, zdesperowane garnizony na Zachodzie wciąż eskortowały karawany wozów, ale wszystkie działania wojenne przeciw Apaczom zawieszono. Cochise wykorzystał tę słabość i wzmoził ataki.

Po wypadku w Roswell transporty upiorytu czasowo wstrzymano. W tym samym czasie żołnierze porzucili wiele fortów, skupiając siły tylko w kilku wybranych. Jednym z miejsc, w którym nie wstrzymano działań, był Fort Huachuca. Generał Slaughter wykorzystał tamtejszy wzmocniony garnizon, by ponowić swoje łowy na wodza Apaczów i pozbyć się go raz na zawsze.

Pisane było mu jednak rozczarowanie. Według relacji Apaczów z rezerwatu Cochise zmarł bowiem 8 lipca 1874 roku w swojej górskiej kryjówce.

Ostateczne miejsce spoczynku ciała wielkiego wodza pozostaje dla białych tajemnicą, a Apacze nie mają raczej ochoty zdradzać tej informacji. Slaughter, nie chcąc dać swojemu staremu wrogowi spocząć w spokoju, wyznaczył nagrodę w wysokości 2000 dolarów dla każdego, kto przyniesie mu szczątki wodza. Jak dotąd nikt jej jeszcze nie odebrał – co nie znaczy, że droga do niej nie jest poznaczona trupami wielu białych łowców nagród.

Tak naprawdę sądzi się, że wielki wódz Apaczów Cochise nie umarł – przynajmniej jak dotąd. Osłabiony wiekiem i chorobą zdał sobie sprawę, że nie jest już w stanie prowadzić wojowników do bitwy. Poradził się więc kilku plemiennych czarowników i odkrył, że może pomóc swoim ludziom w inny sposób.

Przy pomocy szamanów Apaczów duch Cochise'a przeszedł do Krainy Wiecznych Łowów i pokonał tam potężnego ducha góry, zwanego „gan”. Cochise zmusił ducha, by udzielił całemu plemieniu Chiricahua łaski *Wędrowka w głuszy* i ukrył położenie ich górskiej kryjówki przed niepowołanymi oczyma. Nadprzyrodzona pomoc przydała się bardzo wojownikom Chiricahua, pozwalając im zasadzać się z łatwością na wrogów i znikać potem bez śladu.

Nie trzeba chyba wspominać, że duchy natury nie spełniają takich żądań za darmo. Cochise może rozkazywać duchowi tylko wtedy, gdy jego ciało wciąż żyje; duch wodza przebywa więc w Krainie Wiecznych Łowów, a cielesna powłoka w jaskini głęboko w górach.

Szamani plemienia opiekują się ciałem, utrzymując je przy życiu magią i potężnymi wywarami. Pomimo to cielesna powłoka wodza powoli traci siły i pewnego dnia w końcu zgaśnie. W chwili śmierci Cochise'a gan uwolni się ze służby, przez Góry

149

rancza, farmy i, odkąd pojawiła się kolej, na pociągi.

Choć wojna znużyła już Geronimo, wie on dobrze, że jego lud może żyć na wolności tylko jeśli ją wywalczy. Zdaje sobie też sprawę, że Apacze nie są dość silni, by stanąć przeciw siłom Konfederacji w otwartej bitwie – biali zdziesiątkowali by ich dzięki przewadze liczebnej i sile artylerii. Dlatego właśnie jego wojownicy stali się mistrzami w ukrywaniu się i zastawianiu zasadzek.

Wojownicy Apaczów zawsze unikają bezpośredniej walki, chyba że mają przewagę liczebną bądź lepszą pozycję. Na nieszczęście dla konfederackich żołnierzy w ostatnich czasach bywa tak coraz częściej. Wielu weteranów opowiada historie o tym, jak to Apacze zaatakowali ich z zaskoczenia, przypuścili szturm, po czym po prostu znikli, nie zostawiając żadnych śladów. Nawet doświadczonym tropicielom bardzo rzadko udaje się znaleźć ich trop.

Rebelianci wiedzą o sukcesach, jakie odniósł w walce z Apaczami oddział

GERONIMO



Geronimo poprzysiągł zdobyć skalp Slaughtera w zemście za wszystkie cierpienia, jakie ten zadał Apaczom. Pod jego przywództwem Chiricahua nieprzerwanie napadają na karawany jadące z i do Labiryntu, położone na uboczu

Latających Bizonów, ale Jeff Davis wciąż nie przysłał im plecaków rakietowych, dzięki którym mogliby powtórzyć sukces słynnej grupy uderzeniowej kapitana Kyle'a. Konfederaci szczerze nienawidzą Latających Bizonów, a w szczególności osławionego sierżanta Amosa, przy którym na niejednym ze swoich wypadów wyszli na idiotów.

SPOTKANIA Z INDIANAMI

Właściwie na całym Dziwnym Zachodzie można spotkać bandy wojowników z najróżniejszych indiańskich plemion. Więcej informacji o poszczególnych plemionach oraz dokładniejsze zasady tworzenia indiańskich bohaterów (i łotrów) znajdziesz w książce **Ghost Dancers** (*Tancerze Ducha*).

PROFIL: TYPOWY INDIAŃSKI

WOJOWNIK

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 2k10, Sz: 4k6, Wig: 3k8, Zr: 3k8

Jeździectwo 2k10, łuk 3k8, skradanie się 2k10, strzelanie: karabiny 3k8 (pomiń, jeśli wojownik przestrzega Dawnych Ścieżek), uniki 2k10, walka: pałka 3k10, wspinaczka 1k10

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 2k8, Spo: 2k6, Spt: 3k6, W: 2k6

Jaja 3k8, przetrwanie: rodzinna okolica 4k6, wiara 2k8, zastraszanie 3k8

Przewagi: Chyży 2

Zawady: Uparciuch -2

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 16

Klamoty: Pałka wojenna (traktuj ją jak dużą pałkę), łuk, 20 strzał, karabin Ballarda '72 (jeśli nie przestrzega Dawnych Ścieżek), koń.

Wygląd: Powyższy opis najlepiej pasuje do przedstawicieli plemion z Wielkich Równin, ale można go łatwo zaadaptować dla Indian z innych okolic.

SERCE ZACHODU

No dobra, najwyższy czas na konkrety. Przyjrzyjmy się teraz trzem miastom, w których najlepiej widać, o chodzi w tym całym Zachodzie – Deadwood w Stanach Zjednoczonych, Dodge City na Ziemiach Spornych i Tombstone w Konfederacji.

Jasne, że są ważniejsze miejsca, jak choćby Denver, Salt Lake City czy Miasto Zatrąconych Aniołów, w żadnym z nich nie czuć jednak atmosfery górniczego miasteczka wyrosłego niemal w ciągu jednej nocy, która zawiera w sobie właściwie wszystko, co składa się na nastrój Pogranicza. Wyślij posse do Deadwood, Dodge czy Tombstone, a szybko zorientują się, na czym polega życie na Dziwnym Zachodzie.

DEADWOOD

Poziom Strachu 4

Deadwood to miasto oblężone. Leży sobie dumnie w samym środku Kraju Siuksów, po północnej stronie Gór Czarnych, a ze Stanami Zjednoczonymi łączy je wyłącznie jedna pojedyncza odnoga linii kolejowej Iron Dragon. Jasne, jeśli ktoś nie chce dać Kangowi za bilet, czasem stara się dojechać do Deadwood na grzbiecie wiertnego wierchowca.

Niestety, granice miasta patrolują bez przerwy duże grupy indiańskich wojowników. Jeśli złapią kogoś na łamaniu postanowień Układu znad Deadwood Creek, odstawiają go do granic Kraju – jeśli ma farta. Ciała ludzi, którzy próbowali stawiać opór, wiszą na słupach wzdłuż szlaku prowadzącego do Gór Czarnych. To ostrzeżenie dla wszystkich, chcących nadużyć gościnności indiańskiego gospodarza. Jeśli podróżny ma choć odrobinę oleju w głowie, płaci Kangowi, a rodzina oszczędza na pogrzebie.

SKUPNICY

W sumie to Siuksowie powiesili na słupach przy drodze łączącej Deadwood i Góry Czarne raptem siedem ciał. A więc dlaczego dziś jest ich ponad dwadzieścia? Czytaj, a dowiesz się i tego.



Kiedy patrol Siuksów musi kogoś rąbnąć (zazwyczaj kiedy nielegalny górnik sięgnie po broń), zwraca ciało kompanom nieboszczyka. Dopiero, jeśli nikt nie zgłasza się po zwłoki, wieszają je na słupie przy drodze do Deadwood.

Poszukiwacze, wyruszający co dzień w góry, muszą znosić widok tych żałosnych szczątków. Słodki strach, ogarniający ich w takich chwilach, zwrócił uwagę Mścicieli, który powołał do życia nowe monstrum – słupnika.

Jeśli ktoś podróżuje przekłętą drogą w deszczową noc, ma okazję poznać ponurą tajemnicę nieszczęsnych umarłaków. Kiedy deszcz rozmiękcza szarą, wyschniętą skórę powieszonych, wstępuje w nich wynaturzona namiastka życia.

Gdy pod słupami idzie samotna ofiara, umarli otwierają oczy, ich nogi stają się dość długie, by dosięgnąć ziemi, a gumiste ramiona wyzwalają się z więzów. Nieszczęsny świadek tego przedstawienia musi wykonać Niesamowity (11) test *jaj*.

Jeśli słupnicy złapią ofiarę, ustawiają nowy pal, do którego ją przywiązują. Czekają ją powolna śmierć, zadana przez pętlę, którą potwory wiążą na jej szyi.

PROFIL: SŁUPNICY

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 5k12, Sz: 3k10, Wig: 2k6, Zr: 3k8

Uniki 8k12, walka: wręcz 5k12, skradanie 4k12

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

Tempo: 14 (ze względu na długie nogi)

Rozmiar: 6

Dech: 12

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Pętanie: Słupnicy zazwyczaj szybko radzą sobie ze sparaliżowaną strachem ofiarą, jeśli jednak ktoś ma dość jaj, by stawić opór, monstra próbują owinać wokół niego swe długie, gumiste ramiona. Wymaga to przeciwnego testu *walki: wręcz*. Kiedy słupnik upora się już z przeciwnikiem, stawia dla niego pal, na którym nieszczęśnik zaczyna sobie dyndać (wedle zasad wieszania).

Matrwiak: Sedno znajduje się w głowie.

Wygląd: Patrz wyżej.

HISTORIA

W sierpniu 1875 poszukiwacz nazwiskiem Frank Bryant wyruszył wraz z garścią kompanów w głąb Kraju Siuksów. Cała grupa od dawna słyszała o złocie Gór Czarnych, uznała więc, że gra warta jest świeczki. Jasne, znaleźli złoto, i to całe góry, trafili jednak również na coś znacznie cenniejszego – na upioryt.

Bryant i jego kolesie przesiedzieli w Górach Czarnych cały miesiąc, kryjąc się przed Indianami i kopiąc, co tylko mogli. Nic co dobre nie trwa jednak wiecznie – Siuksowie odkryli ich wreszcie, przywiązali do koni i wlekli przez ponad sto mil, aż do granicy.

Kiedy Bryant ocknął się, wkurzony jak nigdy, postanowił zmontować większą bandę górników i wracać do Kraju Siuksów. Tym razem, kłął się, będą mieli czym się bronić.

Grupa przemknęła niezauważenie i, nie mając konkurencji, szybko nakopała dość upiorytu, by ustawić się na całe życie. Tym razem Bryant i jego kolesie wymknęli się z kraju, nim Siuksowie zdążyli się zorientować, o co w tym wszystkim chodzi.

Choć górnicy złożyli przysięgę milczenia, ich pieniądze zmieniły się wkrótce w morze whisky, a ta szybko zdradziła sekret. W niecały tydzień później wybuchła prawdziwa gorączka.

Wściekły Bryant i kilku kumpli, którzy mu zostali, ruszyli do Kraju Siuksów po ostatni transport. Kiedy dotarli na miejsce, zobaczyli, że nie są sami. Całe chmarny górników rozkopywały święte Góry Czarne.

Pomimo kilku wstępnych kłótni (rozwiązywanych zazwyczaj, gdy jedna z grup ubierała drewniane jesionki) górnicy opracowali system działek i wzięli się do roboty. Ekipa Bryanta szybko wysunęła się na prowadzenie, zajęła bowiem swoje stare, sprawdzone kopalnie i wszystkie te miejsca, w których spodziewała się znaleźć żyły złota i upiorytu.

Do Siuksów dość szybko dotarło, co się wyprawia w ich świętych górach. Małe grupy wojowników zaczęły napadać na poszukiwaczy, zmuszając ich do pracy z kilofem w jednej, a Coltem w drugiej ręce. Po obu stronach rosła liczba zabitych. Ocaleli górnicy, zdecydowani pozostać na działkach, zjednoczyli się pod dowództwem Bryanta.

Pewnej deszczowej, zimnej nocy Siuksowie ostatecznie okrażyli górników. Jak to się czasem zdarza, gdy ludzie zająrzą śmierci w oczy, poszukiwacze zawarli święty pakt. Tymczasem, gdy nadszedł świt, ujrzeli ze zdziwieniem na czerwone z niewyspania oczy, że Indianie zniknęli.

Nie mieli oczywiście pojęcia, że to Wielcy Ojcowie wezwali wojowników na radę – do Kraju Siuksów ciągnąc więc zaczęły całe wozy górników.

Gdy Wielcy Ojcowie radzili, co zrobić z intruzami, górnicy Bryanta sformalizowali swój pakt, tworząc Związek Górniczy Deadwood. Warunki były proste – każdy członek miał spędzać jeden dzień w tygodniu, pracując w „milicji”, a nie kopiąc. Na obowiązki strażników składało się patrolowanie okolicy w poszukiwaniu band Siuksów i praca przy częstokole, który wznosić zaczęto u zbiegu potoków Deadwood i Whitewood. Budowla pozwoliła wreszcie górnikom pracować w spokoju. Przynajmniej przez chwilę, oczywiście.

MA-SAKRA NA-D

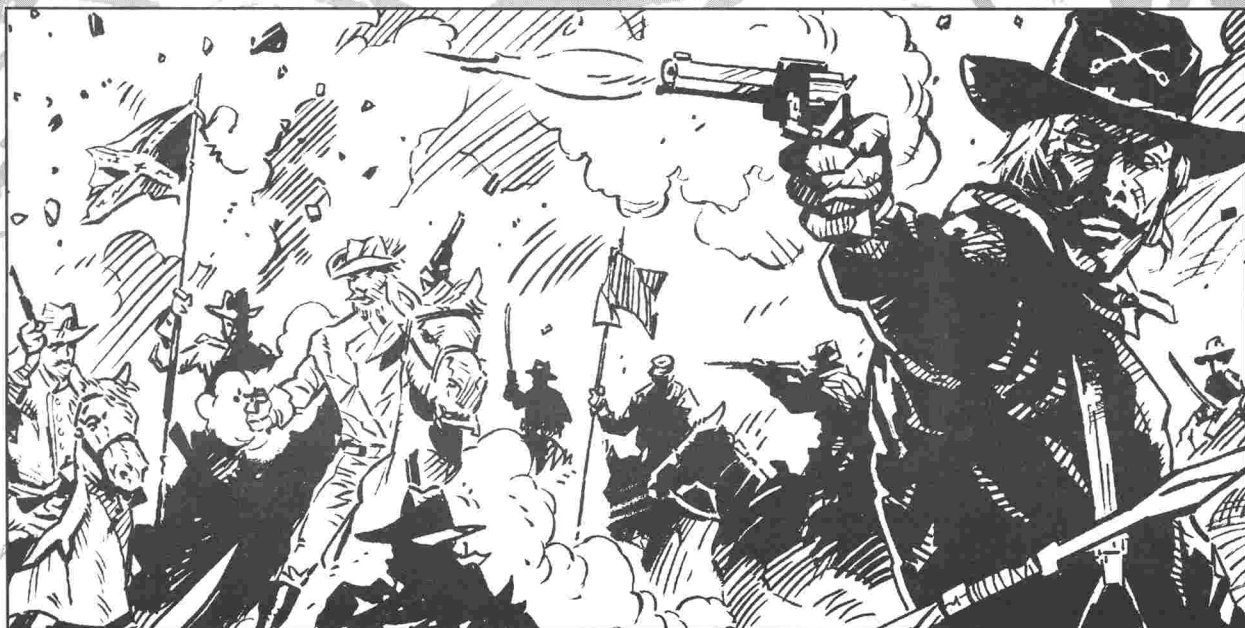
DEADWOOD CREEK

Gdy na początku października 1875 ukończono palisadę, w jej obrębie zamieszkiwało już ponad stu górników, którzy opuszczali co dnia warowny obóz, wędrując do swoich kopalni lub strumieni. Siuksowie zachowywali się spokojnie – czasem na horyzoncie pojawiały się tylko sylwetki wojowników, spokojnie przypatrzących się białym.

Wraz z nastaniem pierwszych chłódów wydobyte znacznie spadło – górnicy zaczęli bardziej martwić się o swoje brzuchy niż o portfele. Wielcy Ojcowie, którzy szybko dowiedzieli się o problemach poszukiwaczy, podjęli wreszcie decyzję – kazali wojownikom atakować każdą grupę, która opuści obóz w poszukiwaniu pożywienia. Nie mieli robić im krzywdy, a tylko nie dopuścić, by znaleźli jedzenie czy zwierzynę.

Jeden z dowódców grup, Brule Siuks imieniem Czerwony Niedźwiedź, nie miał jednak dość cierpliwości, by wziąć białych ludzi głodem. Przekonywał wszystkich, którzy chcieli słuchać, by wkroczyć na wojenną ścieżkę i wygonić białych ze świętych wzgórz. Szybko znaleźli się tacy, którzy go posłuchali.

Na początku listopada grupa górników wyruszyła na polowanie, a kilku wojowników Siuksów popędziło przed nimi, robiąc hałas i strasząc całą zwierzynę w okolicy. W końcu zdenerwowani poszukiwacze utworzyli ogień, zabijając dwóch Indian. Wywiązała się krótka potyczka, w której zginął jeszcze jeden czerwonoskóry i jeden biały. Górnicy wrócili bezpiecznie do palisady nad Deadwood.



Gdy zapadł zmrok, Czerwony Niedźwiedź zgromadził wojowników wokół ogniska i powiedział, że dość już bezczeszczenia Gór Czarnych. Kipiący rządzą zemsty Indianie przyznali mu rację. Posłano gońców, by ściągnęli wojowników z sąsiednich wiosek.

Choć wicasa Siuksów zabronili używać siły, Zakapturzony zapewnił Czerwonego Niedźwiedzia, że pokona białych, ale tylko, jeśli uderzy tej samej nocy.

Grupa zapaleńców napadła na obóz, nim odlegli Wielcy Ojcowie zebrali dość siły, by ich powstrzymać. Czerwony Niedźwiedź odniósł miażdżące zwycięstwo. Obozowisko spalono, a poszukiwaczy, którzy uciekli w góry, wyłapano jak zwierzęta. Z ponad stu mieszkańców Deadwood Creek niecała dziesiątka wydostała się z Kraju Siuksów. Był wśród nich Frank Bryant.

LITTLE BIG HORN

Kiedy tylko wieść o rzezi dotarła do opinii publicznej, ta natychmiast zażądała reakcji władz. Choć naczelne dowództwo ani myślało tracić ludzi, by pomścić jakiś durnych górników, którzy zginęli, bo pchali się, gdzie ich nikt nie prosił, nie sposób było ignorować istnienia tak wielkich złóż upiorytu poza Kalifornią. Po krótkich obradach Kongres posłał przeciw Siuksom ekspedycję karną.

Gdy tylko przyszło wiosenne ocieplenie, generał Terry poprowadził żołnierzy Unii w głąb Kraju Siuksów. Chcąc dać

Indianom szybszą nauzkę, podzielił swoje siły. Planował złapać Siedzącego Byka w kleszcze.

Dowództwo nad południowym skrzydłem ekspedycji w postaci Siódmego Pułku Kawalerii, objął jasnowłosy generał dywizji, Geroge Armstrong Custer. Szybko wywiadał się, gdzie obozują Indianie, i postanowił uderzyć, korzystając tylko z powierzonych sobie sił.

Wojownicy Siuksów pod przywództwem Szalonego Konia i wodza hunkpapa imieniem Gall otoczyli i rozbili Custer pod Little Big Horn. Jego żołnierzy wyrżnięto, jednak jemu samemu udało się uciec. Generał twierdzi, że sam wywalczył sobie drogę na wolność, lecz tak naprawdę pozostawiono go przy życiu celowo. Kiedy już wszystkie niebieskie kurtki leżały martwe, a ich dowódcy skończyła się amunicja, podszedł doń Szalony Koń, Zakapturzony i Czerwony Niedźwiedź. Nikt nie wie, co się wtedy stało, ale już wkrótce Custer galopował jak szalony ku granicy.

Generał wrócił do Wyoming w niesławie, wciąż jednak nie myślał się poddać. Gdy tylko wylizał się z ran, zaczął planować drugą ekspedycję przeciwko Siuksom, tym razem bez zezwolenia Terry'ego, armii czy Waszyngtonu.

Pod jego komendą służy dziś niewielu żołnierzy – reszta to ochotnicy, których rozwścieczyła masakra lub ogarnęła żądza złota i upiorytu ukrytego w Górach Czarnych.

UKŁAD ZNA D

DEADWOOD CREEK

Siedzący Byk nie kocha białych ludzi. Wszyscy wiedzą, że pragnie wojny, i nikt nie zdziwi się, jeśli pewnego dnia do niej doprowadzi, zwłaszcza jeżeli biali nie będą szanować „świętych” obietnic i układów, wkraczając znów do Kraju Siuksów.

Tym większe było zdziwienie, gdy stary wódz zezwolił na ograniczone wydobywanie upiorytu i osadnictwo białych w Górach Czarnych. Oczywiście wszyscy, którzy dobrze znają Siedzącego Byka, nie zdziwili się ani trochę. Od początku było dla nich jasne, że zgodzi się na wydobywanie, jeśli dzięki temu zdobędzie pieniądze na późniejszą wojnę. Reszta Wielkich Ojców poparła go, wiedząc, że i tak nie pozbędą się wszystkich górników, a ustępstwo powstrzyma następne wojny z armią Stanów Zjednoczonych.

Reakcja Waszyngtonu była pozytywna, zwłaszcza że dzięki zawarciu układu jedynym skutkiem wojny okazała się utrata Siódmego Pułku Kawalerii. Grant wiedział, że kraju nie stać na otwartą wojnę z Siuksami – Konfederacja sprawia mu dość problemów – a propozycja Siedzącego Byka pozwalała jej uniknąć, dając jednocześnie Unii dostęp do bezcennego źródła upiorytu.

Pierwszego stycznia 1876 Siedzący Byk (reprezentujący Kraj Siuksów) i generałowie Terry i Sherman (w imieniu Stanów Zjednoczonych) spotkali się w miejscu masakry i podpisali rozejm, który miał się stać obowiązującym już od roku Układem znad Deadwood Creek. Jak długo potrwa niepewny pokój, można tylko zgadywać.

ODRODZENIE

DEADWOOD

Natychmiast po podpisaniu układu do Deadwood doprowadzono torę linii kolejowej Iron Dragon. Wraz z pierwszym pociągiem na niedawnym miejscu masakry

wyrósł prawdziwy las namiotów. Mimo nałożonych na górników restrykcji wielu białych przybyło, by jak najszybciej położyć rękę na bogactwach Gór Czarnych.

Wkrótce po nich zjawili się kupcy, krawcy, szulerzy i upadłe kobiety. W kilka miesięcy po podpisaniu układu Deadwood było już ludnym miasteczkiem. We wrześniu wybrano radę miejską i pierwszego burmistrza – zaszczytną funkcję piastować zaczął Sol Star. Wkrótce potem funkcję szeryfa miejskiego objął Seth Bullock.

ZWIĄZEK GÓRNICZY

DEADWOOD

Mieszkańcy miasta mają mniej więcej tyle zaufania do Siedzącego Byka co do skorpiona. Czy jest układ, czy nie – do brzy obywatele wiedzą, że prędzej lub później zaczną się kłopoty. I że mogą polegać tylko na sobie. Część ocalałych z masakry górników wróciła na swe dawne działki – wśród nich jest, oczywiście, Frank Bryant, który odnowił ideę Związku Górniczego.

Do związku należy prawie 70 procent mężczyzn (i wcale pokaźna gromadka kobiet) z Deadwood. Każdy z nich musi posiadać sprawną broń palną i spędzać jeden dzień w miesiącu na służbie, strzegąc kopalni pozostałych członków ZGD.

Nikogo chyba nie dziwi, że część młodych wojowników Siuksów nie cieszy się na widok bandy uzbrojonych białych twarzy, wałęsających się po Górach Czarnych. Patrole obu stron tolerują się wprowadzić nawzajem, ale często dochodzi między nimi do przepychanek. Jak do tej pory nie padły strzały, ale do walki może dojść w każdej chwili.

NIESPOKOTNE DUSZE

W Deadwood można spotkać ludzi, którzy twierdzą, że duchy pomordowanych w czasie masakry kipią żądzą zemsty. Ostatnie wydarzenia zdają się potwierdzać te plotki.

Na wzgórzach otaczających miasto znajduje się czasem potwornie zmasakrowane szczątki indiańskich wojowników – niektórych oskalpowano, innych poćwiartowano. Siuksowie ostrzegli górników, że jeśli schwytają winnych tych zbrodni,

uśmierca ich w powolny i bolesny sposób. Mimo grózb, morderstwa nie ustały.

Ponadto górnicy pracujący na działkach należących wcześniej do ofiar masakry twierdzą, że zdarza im się przyjść rankiem do kopalni i odkryć, iż zniszczono im narzędzia i skropiono je krwią. Wielu ludzi, zarówno Indian jak i białych, zaczyna wierzyć w opowieści o widmowych postaciach, które błędzą po wzgórzach w poszukiwaniu zemsty.

Paskudne morderstwa mają tak naprawdę zupełnie inną przyczynę. Frank Bryant dobrze pamięta, jak wygnano go z Kraju Siuksów i jak cudem uszedł z rzezi. Wkrótce po podpisaniu układu stworzył wewnętrzny krąg związku, który pragnie pomścić zabitych w masakrze i otworzyć całe Góry Czarne dla wolnego górnictwa. Grupa przyjęła nazwę Widmowych Górników.

Organizacja pozostaje w stałym kontakcie z Custerem, który – choć pobity – wciąż zbiera ochotników na wyprawę przeciwko Siuksom. Teraz czeka tylko na właściwy moment i kiedy generał będzie gotów, zaangażuje incydent, który zmusi Waszyngton do dania Custerowi wolnej ręki.

Jeśli któreś nocy Widmowi Górnicy nie znajdują łatwej ofiary, niszczą i spryskują krwią zarżniętego zwierzęcia sprzęt górniczy kolegów, następnego dnia zarzekając się, że wandalizm jest dziełem niespokojnych, żądnych zemsty dusz.

Nie każdy dziwaczny wypadek jest tak naprawdę dziełem mocy nadnaturalnych. Oczywiście Mściciele tylko czekają na okazję – zagadkowe morderstwa mogą wkrótce powołać do życia prawdziwego potwora.

GÓRNICtwo

Górnictwo to siła napędowa Deadwood. Do miasta przybywają setki poszukujących fortuny górników – i choć niektórzy szukają złota, a inni upiorytu, wszyscy planują opuścić Góry Czarne, pławiąc się w bogactwie.

Górnictwo można rozkręcić na dwa sposoby. Pierwszy polega na uiszczeniu opłaty i rozpoczęciu poszukiwań. Drugi to kupno aktu własności istniejącej kopalni.

Obie metody są ryzykowne – poszukiwanie może zakończyć się fiaskiem,

a kopalnia (o ile akt własności był w ogóle legalny) może okazać się wyczerpana. W każdym przypadku trzeba jednak zetknąć się z Biurem Do Spraw Górnictwa w Deadwood.

Biuro, stworzone przez Siuksów do pobierania opłat, mieści się na rogu Main i Gold, w samym centrum miasta. Większość pracowników jest biała, dyrektorem jest jednak Łowca Jeleni, Indianin wykształcony na Wschodzie i obeznany ze sposobem życia białych ludzi.

UKŁAD Z DEADWOOD

1. Rząd Stanów Zjednoczonych uznaje granice Kraju Siuksów w obecnej postaci. W ich obręb wkraczać nie mogą żołnierze Armii Stanów Zjednoczonych.
2. Zabudowania nad Deadwood Creek zostaną odtworzone pod kierunkiem Siuksów. Wszyscy biali mieszkańcy Kraju Siuksów mają obowiązek zamieszkiwać właśnie tam, chyba że otrzymają specjalne pozwolenie od Rady Starszych.
3. Jedyną drogą do osady spoza Kraju Siuksów jest linia kolejowa, a biali schwytani tam, gdzie być nie powinni, nie mogą twierdzić, że wędrują do Deadwood.
4. Górnictwo ogranicza się do samych Gór Czarnych. Górnicy muszą płacić 100\$ za poszukiwanie i 200\$ za działkę. Wszelkie znaleziska mają być wyceniane w Deadwood, a 5% ich wartości w gotówce pobierane jest przez Kraj Siuksów.
5. Kopalnie mogą zakładać tylko osoby prywatne, nie kompanie.
6. W jednej kopalni może pracować nie więcej niż pięciu ludzi.
7. Kopalnie, które łamią te zasady, będą zamykane. Każdy naruszający układ zostanie natychmiast wydalony z Kraju Siuksów.

Uiszczenie opłaty w wysokości 100\$ pozwala pięcioosobowej grupie ludzi ruszyć na miesięczne poszukiwania. Zarejestrowanie nowej działki wiąże się z jednorazową opłatą 200\$, a praca w raz otwartej kopalni kosztuje 100\$ miesięcznie. Za wycenę znaleziska Indianie liczą sobie 5% jego wartości.

SZKOŁA GÓRNICWA

Choć uncja złota jest wciąż warta więcej niż uncja upiorytu, znacznie trudniej wejść w jej posiadanie. Większość kruszcu znajduje się w korytach potoków Deadwood i Whitewood. Górnicy oddzielają go zazwyczaj od rzeczno-żwiru, używając rynien, na szczyt których wrzuca się złotonośny piach. Płynąca rynną woda niesie go przez system progów, które zatrzymują złoto, pozwalając lżejszemu piaskowi i kamyczkom płynąć dalej.

Pewnie, można też płukać złoto ręcznie, lecz tej metody rzadko używa się w okolicy Deadwood. Choć płukanie na patelni jest dokładniejsze, zajmuje znacznie więcej czasu, opłata 100\$ miesięcznie sprawia więc, że metoda ręczna jest ledwie opłacalna.

Oczywiście płukanie wymaga znacznie mniej sprzętu – wystarczy stalowa lub cynowa patelnia i fiolka rtęci, (która wiąże złoty piasek). Dzięki temu płukacz może w kilka chwil zacząć pracę w każdym miejscu, w którym płynie woda (wielu poszukiwaczy używa więc tej metody, by kopać nielegalnie). Tacy ludzie nie zatrzymują się nigdy na długo, unikając w ten sposób patrołów Siuksów, którzy bardzo poważnie biorą się wszystkich nielegalnych płukaczy, których złapią.

Upioryt przynosi znaczniejsze zyski, gdyż występuje w większych ilościach – zazwyczaj w bryłach wielkości pięści, zamkniętych w rozmaitych kamieniach. Wydobywanie upiorytu jest jednak znacznie niebezpieczniejsze niż kopanie złota – bezpośredni kontakt z minerałem powoduje rozmaite efekty uboczne, poza tym wydziela on opary, które są jednocześnie łatwopalne i trujące.

Poszukiwanie upiorytu jest proste, lecz ryzykowne. W kamieniu, który może nosić jego bryłę, wierci się głęboki na trzy stopy otwór pomiarowy. Potem zatyka się go i zostawia na godzinę. Po usunięciu czopa pod otwór podtyka się zapaloną zapalkę. Jeśli w skale znajduje się upioryt, jego opary stają w ogniu. Wielkość i intensywność płomienia pozwala stwierdzić, jak duża i czysta jest uwieczona w skale żyła.

Ta metoda jest niebezpieczna. Świder może skrzesać iskrę, przechodząc przez zbiornik z oparami, i wywołać eksplozję. Jeśli otwór pomiarowy trafi na dużą żyłę upiorytu, może ona zająć się od testowego płomienia – podpalono już w ten sposób kilka wyjątkowo dużych złazisk. Oczywiście o kopaniu takiego kruszcu można zapomnieć, upioryt płonie bowiem przez długie miesiące i nie chce przestać. Nocą niebo na południe od Deadwood czerwienieje od takich utajonych ogní.

Kopalnie upiorytu muszą mieć dobrą wentylację, stężone opary mogą bowiem zająć się od lampy lub iskry, która kilof skrzesa na kamieniu, i wywołać prawdziwą katastrofę. Nie jest to jednak jedyny powód – większość górników żywi się wieprzowiną i fasolą. Skutki są oczywiste.

Górnicy zabierają pod ziemię klatki z ptakami, najczęściej z kanarkami. Ptaszki, znacznie mniejsze od ludzi, trują się gazem i wyciągają nóżki, zanim zrobią to ich właściciele. Masz rację – biedaczyska mają przerabane, ratują jednak życie starym, zapominalskim poszukiwaczom.

OGRÓD SZATANA

Ogród Szatana leży pięć mil na południowy zachód od Deadwood, w miejscu niedysiejszej kopalni spółki Chance – jednym z największych punktów wydobywania upiorytu poza Wielkim Labiryntem. Właścicielami i zarządcami interesu byli bracia Norman i William Chance.

Pewnej nocy, po dłuższym oblewaniu udanych interesów, bracia postanowili odwiedzić swoją kopalnię. W zamroczeniu nie przyszło im do głowy, by podpalić pod napędzanymi parą wiatrakami, które wysysały z szybu gromadzące się w nim opary. Norman zapalił papierosa – dla uczczenia świeżo zdobytej fortuny – i wszedł do kopalni.

Strasliwa eksplozja rozerwała na strzępy ziemię wokół szybu i odłoniła złoża

upiorytu dużo większe, niż to się kiedykolwiek śniło dobrze wypieczonym braciom Chance. Upioryt, rzecz jasna, zajął się od wybuchu, a przez wybite eksplozją dziury w ziemi trysnęły gigantyczne słupy ognia.

Ogień pali się po dziś dzień. Fontanny płomieni oświetlają nocne niebo, a niesamowite zawrodożenie płonącego upiorytu niesie się wśród okolicznych wzgórz – przy dobrym wietrze słychać je aż w Deadwood. Niektórzy twierdzą, że słychać w nim umęczone krzyki braci Chance, zatrzaśniętych w ognistej pułapce.

Do zgaszenia upiorytowego pożaru tych rozmiarów trzeba by dosłownie całej rzeki. Kilku przedsiębiorczych osobników próbowało dotrzeć do obracającej się w dym fortuny na inne sposoby, ale jak dotąd żadnemu się nie powiodło. Ostatnio do miasta przybył za to gentleman o nazwisku Hyrum Burms, który ma całkiem nowy plan ugaznienia pożaru.

Ziemia w promieniu stu jardów od kopalni jest tak gorąca, że pojawiają się na niej bulgoczące bąble, a powietrze gęste jest od siarkowych wyziewów. Cała roślinność w odległości ćwierć mili od miejsca wybuchu obumarła, zasypana grubą powłoką upiorytowego pyłu i popiołu.

Siukownie twierdzą, że z płomieni wypełniają dziwaczne, podobne do gadów istoty, chcąc zapewne odstraszyć z okolicy ciekawskich poszukiwaczy.

UPIORYTOWA GORĄCZKA

Jeśli pracujesz przy upiorycie dzień i noc, może się zdarzyć, że złapiesz coś, co ludzie nazywają „upiorytową gorączką”.

Ofiary gorączki odczuwają gorąco i lekkość w głowie. Niektórzy opisywali ponadto dziwne uczucie palenia, jak gdyby krew stawała im w płomieniach. Wysoka temperatura sprawia, że chorzy zachowują się nieracjonalnie i miewają halucynacje.

Gorączka prowadzi często do trwałego uszczerbku na zdrowiu. Ludzie, którzy ją przeszli, wydają się mieć czasem trochę nierówno pod sufitem – niektórzy nawet dokumentnie ześwirowali. Atak upiorytowej gorączki trwa zazwyczaj około tygodnia – potem poddaje się albo choroba, albo chory.

Na gorączkę zapaść mogą postaci narażone na długotrwały kontakt z upiorytem. Najczęściej dotyka ona górników oraz

szalonych naukowców, pracujących często z odłamkami minerału.

Jeśli ktoś weźmie do ręki kawałek upiorytu, nie musi od razu sprawdzać, czy aby się nie rozchorował – jeżeli jednak styka się z nim przez cztery do ośmiu godzin dziennie lub więcej – albo zwyczajnie spędza większość życia w kopalni wypełnionej upiorytowymi oparami – naprawdę naraża się na choróbsko.

Po każdym tygodniu bezpośredniego, nieprzerwanego kontaktu z upiorytem bohater wykonuje test *Wigoru*. PT tego testu wynosi 3 po pierwszym tygodniu, wrastając w każdym kolejnym o +2, dopóki nie dojdzie do 11. Od tego momentu wystarczy rzucać raz na miesiąc na Niesamowitym (11) PT.

Jeśli test się powiedzie, nic się nie dzieje, jeżeli jednak nie wyjdzie, bohater dostaje upiorytowej gorączki. Choroba objawia się zaczerwienieniem skóry, wysoką temperaturą i zawrotami głowy – skutkuje to modyfikatorem -2 do wszystkich testów cech i umiejętności.

Postać ogarnięta gorączką musi wykonywać co dwie godziny Ciężki (9) test *Wigoru*. Każdy udany rzut obniża PT następnego testu o -1, aż do minimalnej wartości 3. Z drugiej strony, każdy nieudany rzut zadaje ranę w czerep i podnosi o +1 PT następnego testu, aż do maksymalnej wartości 11. Bohater wykonuje testy dopóki nie powiodą mu się trzy z rzędu, albo dopóki nie umrze. Rany można oczywiście negować za pomocą sztonów, PT wzrasta jednak i tak.

Jeśli pacjent odniesie na skutek gorączki trzy lub więcej ran, odrobinę zaparza mu się pod czachą i dostaje choroby umysłowej. Rzuć w Tabeli demencji dla szalonych naukowców albo sam wymyśl coś wystarczająco niepozytalnego.

Jeżeli chory ma niefart w teście *Wigoru*, ulega samozapłonowi i od wewnątrz trawi go ogień. Z kowboja, który umrze w ten sposób, nie zostaje wiele – kupka popiołu, kilka plomb i bryłka upiorytu mniej więcej wielkości serca. Wszyscy świadkowie samozapłonu powinni wykonać Ciężki (9) test *jaj*.

IRON DRAGON

Linia kolejowa Iron Dragon położyła torry przez Kraj Siuksów na całe lata przed tym, zanim w Górach Czarnych odkryto upioryt. Kiedy podpisano układ nad Deadwood Creek, kompania kolejowa błyskawicznie połączyła miasto ze światem. Iron Dragon skutecznie wykorzystuje pozycję monopolisty w transporcie do i z Deadwood – opłaty za przewóz pasażerów i ładunków grubo przekraczają obowiązujące gdzie indziej ceny.

Pomimo faktu, że układ zakazuje jakimkolwiek przedsiębiorstwom prowadzenia kopalni, Iron Dragon kontroluje ponad jedną trzecią punktów wydobywania upiorytu w okolicach Deadwood. Oczywiście kolej nie jest ich bezpośrednim właścicielem, wszystkie akty własności wykupili jednak pracownicy linii. Tajemnicą poliszynela jest, że pieniądze na ich zakup pochodziły prosto z kasy Kanga, a w niektórych kopalniach pracują nawet członkowie jego załóg kolejowych.

Górnicy zgłaszali liczne skargi do Amerykańskiego Związku Górników, jak na razie jednak nie podjęto w tej sprawie żadnych działań. Bez wątpienia wielu ludzi obawia się karzącej ręki czarnoksiężnika.

CHINATOWN

Północną część miasta zamieszkuje duża liczba chińskich imigrantów. Większość z nich pracuje w kopalniach lub w charakterze służby domowej, niektórzy jednak otwarli palnien i restauracje.

Oczywiście są i tacy, których ciągnie znacznie mniej chwalebny interes. Na północ od torów kolejowych mieści się całkiem sporo lokali, zaspokajających potrzeby ludzi szukających czegoś mocniejszego niż whisky. Nocą zapach palonego opium wyczujesz nawet z sąsiedniej ulicy.

KRAJ OPIUM

Choć wielu mieszkańców Deadwood chciałoby zamknąć raz na zawsze palarnie

opium, ich marzenia nieprędko się ziszczają. Nielicznych dzielnych ludzi, którzy w sposób zorganizowany próbowali zwalczyć sprzedaż narkotyków, odwiedzała późną nocą nasłani przez Kanga zabójcy.

Kang wykorzystuje do transportu białego proszku swoją kolej – odbiera ładunki z portów na wschodnim wybrzeżu, po czym przewozi je na zachód, dzięki czemu działa znacznie szybciej niż chińscy imigranci transportujący narkotyk pieszo z Miasta Zatraconych Aniołów. Czarownik zazdrośnie strzeże swego opiumowego imperium i ma swoich przedstawicieli w każdym mieście, które obsługuje Iron Dragon.

Człowiekiem Kanga w Deadwood jest niejaki Huang Li, niepisany przywódca świetnie prosperującego Chinatown. Choć jego władzę uznają wszyscy Chińczycy, niewielu białych zdaje sobie sprawę z wpływów tego człowieka.

ŻYCIE W DEADWOOD

Deadwood to szalone miejsce. Ponad jedna trzecia jego mieszkańców zarabia na życie prowadzeniem saloonów, hazardem albo prostytutką. Ponieważ nigdy nie opuszcza ich świadomość, że Siuksowie w każdej chwili mogą wybić całe miasto do nogi, większość hołduje zasadzie „jedzmy i pijmy, bo jutro pomrzemy”. Zdobyte w górach fortuny wydaje się tu lub przegrywa w karty niemal równie szybko, jak buduje.

W większości otwartych jest bez przerwy saloonów whisky leje się strumieniami, przybywającym do miasta poleca się więc przestrzeganie dobrych manier. Kombinacja dużej ilości alkoholu, hazardu i broni palnej bywa śmiertelna – nawet najbardziej błaha obraza (nieważne czy prawdziwa, czy wyobrażona) może skończyć się ostrym przypadkiem ołowicy.

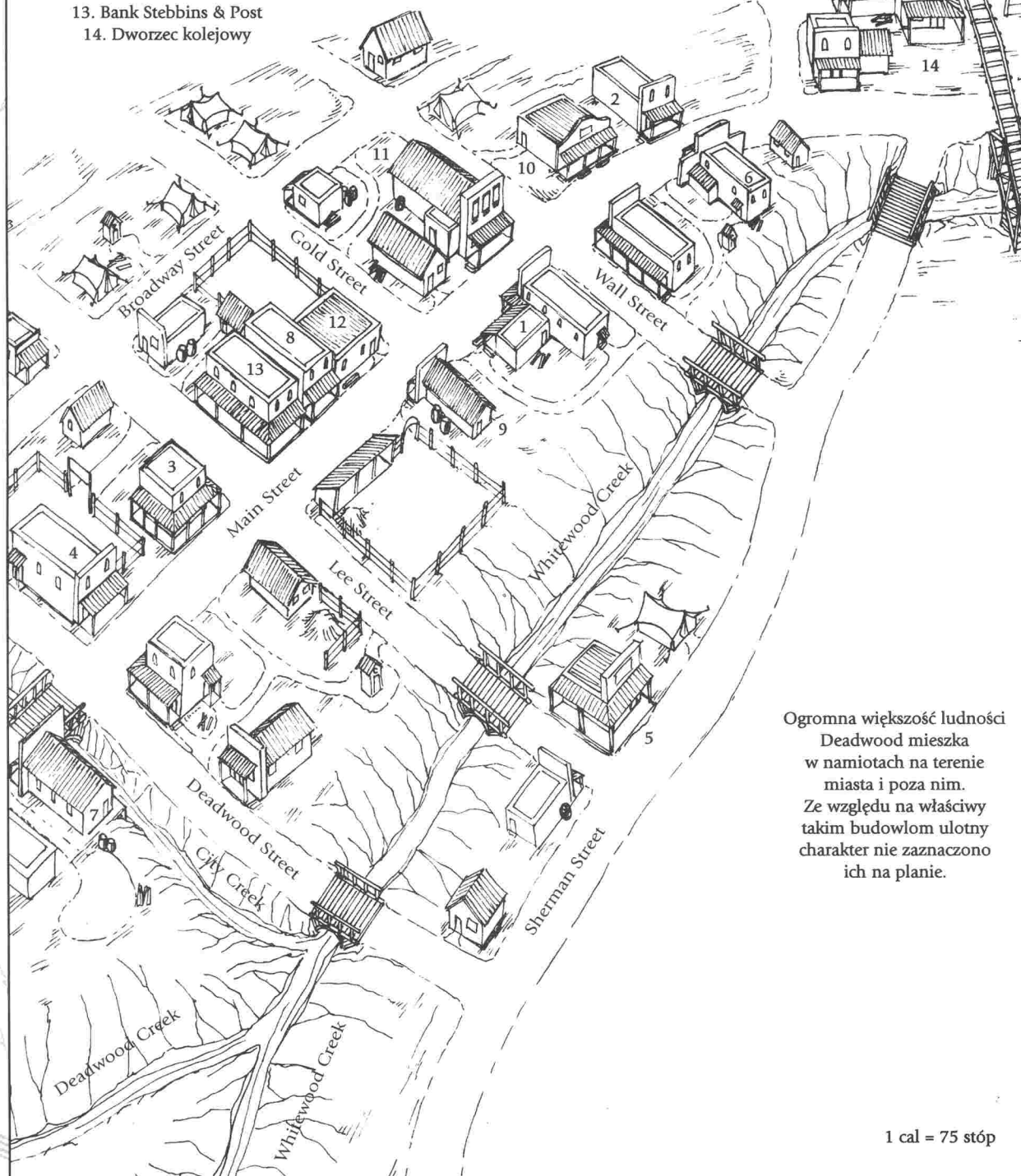
Szeryf Bullock i jego zastępcy mają pełne ręce roboty, zamykając pijaków i utrzymując w szalonym mieście jakiś taki porządek. Bullock woli rozstrzygać spory pokojowo, bo, choć bowiem nie boi się strzelaniny, chce w mieście jak najniższą śmiertelność. Niektórzy obywatele woleli by bardziej agresywnego stróża prawa i usiłowali przeforsować na kolejnego szeryfa słynnego Dzikiego Billa Hickoka, ten jednak kopnął w kalendarz.

DEADWOOD

KRAJ SIAKŚÓW

Legenda budynków

1. Sklep żelazny Ayres & Wardman
2. Teatr Bella Union
3. Sklep Big Horn
4. Stajnia Carmichaela
5. Piekarnia Empire
6. Teatr Gem
7. Green Front
8. Hotel Grand Central
9. Teatr Langrishe
10. Saloon Nuttall & Mann's No. 10
11. Nye's Opera House
12. Biuro
13. Bank Stebbins & Post
14. Dworzec kolejowy



Ogromna większość ludności
Deadwood mieszka
w namiotach na terenie
miasta i poza nim.
Ze względu na właściwy
takim budowlom ulotny
charakter nie zaznaczono
ich na planie.

1 cal = 75 stóp

Tak naprawdę większość ludzi nie mieszka w obrębie miasta, a obozuje w namiotach wśród otaczających Deadwood wzgórz. Niektórzy górnicy nie opuszczają kopalni, ze strachu, że ktoś obrobi ich do gołej nitki, zajmując bezprawnie działkę, gdy oni będą marnować czas w mieście. Siuksowie nic od nich nie mają – przynajmniej dopóki nie leżą tam, gdzie ich nikt nie prosi.

Odwiedzając Deadwood, dobrze jest zainvestować w parę porządných butów. Wbrew przepisom miejskim większość mieszkańców uparcie wyrzuca śmieci przez drzwi frontowe. W połączeniu z końskim i krowim nawozem tworzą one gęste, lepkie błoto, śmierdzące gorzej niż skunks, który właśnie obżarł się czosnku.

GDZIE WARTO

POJŚĆ

Bank Stebbins & Post: Główny bank Deadwood. Jeśli wierzyć plotkom, czasami w ciągu jednego dnia obraca się tu sumą stu tysięcy dolarów.

Green Front: Jeśli szukasz na jakiś czas panienki do towarzystwa, to znalazłeś się we właściwym miejscu.

Hotel Grand Central: Jeśli jesteś w mieście tylko przejazdem, Hotel Grand Central to najlepsze miejsce na nocleg. Można tu wynająć miły pokój za 3 dolary dziennie i bardzo dobrze zjeść. Ciocia Lou Marchbanks prowadzi cholernie dobrą kuchnię.

Nye's Opera House: Miejsce dla tych, których interesuje zaspokojenie bardziej wyrafinowanych gustów. Nie ma tu dużo ruchu, ale nieliczni klienci są wystarczająco bogaci, by zapewnić mu byt.

Piekarnia Empire: Nic nie pobije ciast i bułeczek pani Ellsner.

Saloon Nuttal & Mann's No. 10: To tutaj właśnie tak niefortunnie zginął Dzikie Bill Hickok. Właściciel odgrodził tę część saloonu zasłonami i liczy ludziom po dolarze za obejrzenie „miejsca, w którym Dzikiego Billa dosięgła śmierć”.

Sklep Big Horn: Sklep ten jest własnością panów P.A. Gushursta i Williama

Connorsa, którzy pracują w nim również w charakterze subiektów. Można tu nabyć podstawowe zaopatrzenie i sprzęt górniczy.

Sklep żelazny Ayres & Wardman: Ten porządny i dobrze zaopatrzony magazyn specjalizuje się w materiałach budowlanych i ciężkim sprzęcie górniczym.

Stajnia Carmichaela: Gdy ty bawisz w mieście, za półtora dolara dziennie możesz tu przenocować swego wiernego kompana.

Teatr Bella Union: Właścicielem lokalu jest Bill Nuttal. Jeśli szukasz miejsca, w którym można spędzić całą noc, znajdziesz tu szeroki wybór alkoholi, gier i sprośnych występów scenicznych.

Teatr Gem: Kolejne dobre miejsce na nocną rozrywkę. Gem słynie raczej z gościnności tamtejszych „kelnerek” niż z jakości oferowanych przedstawień.

Teatr Langrishe: Szacowny teatr z porządnymi przedstawieniami, w których występują Jack Langrishe i jego żona. W każdą niedzielę o punkt dziewiątej rano spotyka się tu też kongregacja Kościoła Episkopalnego.

SKYNNI LUDZIE

Oto paru co bardziej znanych mieszkańców Deadwood.

DZIKI BILL HICKOK

Legendarny rewolwerowiec i stróż prawa, Dzikie Bill Hickok, przybył do Deadwood latem 1876 roku. Spędzał większość czasu w saloonach, pijąc i grając w karty. Wielu mieszkańców sądziło, że w końcu zastąpi Setha Bullocka na stanowisku szeryfa miejskiego.

Dzikie Bill był bardzo ostrożnym człowiekiem. Zawsze siadał plecami do ściany i zawsze napełniał szklankę lewą ręką, żeby prawą móc sięgnąć po broń. Uważał, że powinno się najpierw zastrzelić kogo trzeba, a dopiero potem, jeśli w ogóle, o tym mówić. Niejeden wyjęty spod prawa, który wszedł mu w drogę, gryzie teraz ziemię.

Niestety, w końcu i Dzikiego Billa dogoniła ponura przeszłość. Drugiego sierpnia siedział w saloonie Nuttal & Mann's No. 10 i grał w kraty. Ponieważ nie było wolnych miejsc tyłem do ściany, nie miał wyjścia i usiadł plecami do

drzwi. Wtedy do saloonu wszedł włóczęga nazwiskiem Jack McCall i strzelił mu w tył głowy.

Bill zwałił się martwy na stół, ściskając w ręce karty, które potem zyskały sobie nazwę Fulla Śmierci: dwa czarne asy, dwie czarne ósemki i walet karo.

McCalla złapano i postawiono przed sądem górniczym. Tchórzliwy skunks wyznał, że zastrzelił Hickocka z powodu pokerowego długu, twierdząc ponadto, że jest bratem niejakiego Samuela Strawhima, którego Hickok zastrzelił w 1869. Przysięgli dali wiarę historyjce McCalla i uniewinniono go. Rozniosły się jednak plotki, że ktoś wynajął McCalla, by zabił Hickoka i uniemożliwił mu objęcie urzędu szeryfa, i że niektórzy z jego pracodawców mogli zasiadać w ławie przysięgłych.

Wygląda też na to, że co poniektórych wrogów Hickoka nie zadowoliła sama jego śmierć. Ciało Dzikiego Billa zniknęło ostatnio z cmentarza na górze Moriah, nie brakuje też ludzi, którzy twierdzą, że Dzikie Bill żyje i ma się dobrze i że przedwcześnie go pochowano. Niektórzy, w tym niesławna Calamity Jane, twierdzą nawet, że z nim rozmawiali.

W rzeczywistości Dzikie Bill powrócił zza grobu (większość jego mózgu się zachowała) i poprzysiął wyrzucić zemstę na wszystkich, którzy doprowadzili do jego śmierci. Chce dopaść swoje ofiary z zaskoczenia, starał się więc, by nie widział go nikt, kto mógłby go rozpoznać.

Wyjątek zrobił tylko dla Calamity Jane. Odwiedził ją wkrótce po swoim powrocie z tamtej strony, żeby zdobyć informacje, których potrzebował do wytropienia zaplątanych w jego morderstwo osób.

Tego wieczoru Jane topiła smutki w kieliszku i kiedy odbyło się „nawiedzenie”, była już całkiem wstawiona. W rezultacie większość ludzi przypisuje jej opowieść pijackim zwidom. Zdarzyło jej się zresztą w swoim czasie naopowiadać trochę bzdur, więc mało kto bierze ją na poważnie. Kiedy wygadała się po pierwszej wizycie, Hickok wrócił i kazał jej trzymać gębę na kłódkę – teraz Jane pomaga mu pozostać w ukryciu.

Dzikie Bill ma obecnie Dominację nad swoim manitou, choć tylko o włos. Dostał na punkcie swojego nowego stanu całkiem niezłego świra, ale udaje mu się odpędzić złe myśli, zajmując się planowaniem długiej, bolesnej śmierci dla Jacka



McCalla. Zanim jednak zabije pijaczka, chce się dowiedzieć, kto popchnął skunksa do morderstwa. Sądzi, że jeśli „nawiedzi” parę razy swojego zabójcę, zanim odstrzeli mu co trzeba, ten zmięknie i zacznie sypać.

PROFIL: DZIKI BILL

HICKOK

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k8, Sz: 2k10, Wig: 3k8, Zr: 3k12+2

Dobrywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 4k8, skradanie się 3k8, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 6k12+2, uniki 2k8, walka: na pięści 4k8, wspinaczka 1k8

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 3k8, Spo: 3k8, Spt: 3k8, W: 2k6
Bajanie 3k8, blef 3k8, hazard 4k8, jaja 4k8, perswazja 2k8, przenikliwość 3k8, przetrwanie 4k8, tropienie 4k8, zastraszanie 5k8

Przewagi: Gruboskórny 3, przeszywające spojrzenie 1

Zawady: Kiepski wzrok (lekko) -3, krwiożerczy -2, mściwy -3, uparciuch -2, wrogowie (starego Billa nienawidziła cała masa ludzi, chociażby Jack McCall i ci, którzy namówili go do zabójstwa) -5

Tempo: 8
Rozmiar: 6
Dech: 16
Zdolności specjalne

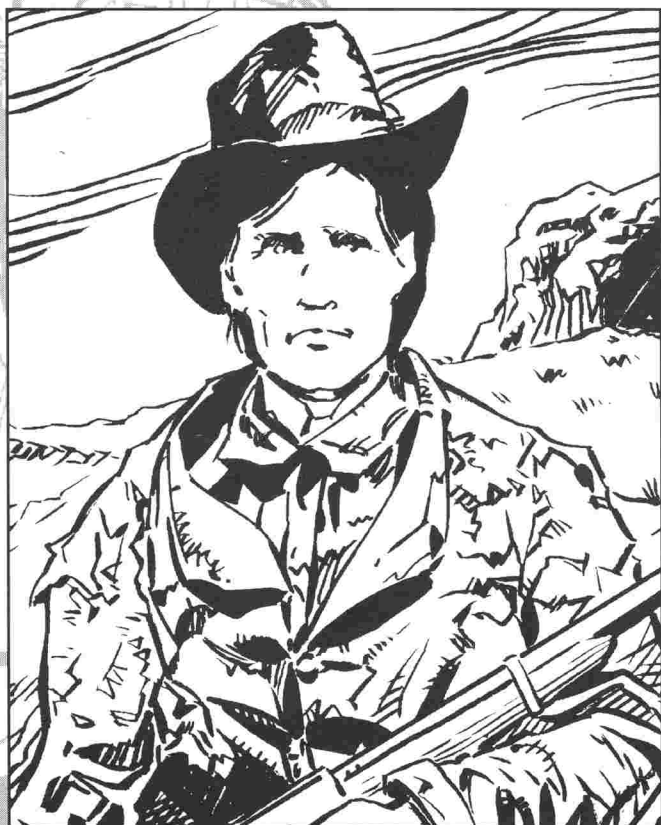
Wygrzebaniec: Dominacja: Wygrzebaniec 5/Manitou 3, Moc: nadprzyrodzona zręczność (3k12+2)

Klamoty: Dwa rewolwery Navy kaliber 36 (nie są relikdami), Winchester '73, nóż Bowie

Wygląd: Bill jest wysokim facetem o ostrych, dość ładnych rysach. A przynajmniej był. Wciąż jest wysoki, ale pobyt po tamtej stronie grobu podkreślił w jego wyglądzie raczej tę „dziką” stronę.

SETH BULLOCK

Seth Bullock jest szeryfem miasta Deadwood. To spokojny człowiek, który woli rozwiązywać problemy na drodze pokojowej, choć nie zawaha się użyć w razie potrzeby broni. Mówi się o nim, że „potrafiłby zmusić spojrzeniem do uległości wściekłą kobrę albo zdziczałego słonia”, ale też, że „kiedy wychodzi w samo południe na spieczone słońcem ulice Deadwood, szuka czegoś na lunch, a nie strzelaniny”.



Niezależnie od obowiązków stróża prawa Bullock służy też w Radzie Komisarzy Zdrowia i Czystości oraz jest właścicielem kilku lokalnych przedsiębiorstw.

PROFIL: SETH BULLOCK

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 3k8, Sz: 2k10, Wig: 3k8, Zr: 3k10

Jęzdziectwo 2k8, strzelanie: rewolwery, karabiny 4k8, uniki 3k10, walka: na pięści 3k8, wspinaczka 1k8

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 2k6, Spo: 2k8, Spt: 2k8, W: 3k6

Blef 4k8, cwaniactwo 2k8, perswazja 3k12, przenikliwość 2k8, zastraszanie 5k12, znajomość terenu: Deadwood 2k6

Przewagi: Przeszywające spojrzenie 1, ruchomości 4, stróż prawa 3

Zawady: Pacyfista -3, śpioch -1, wrogowie: przestępcy -2, zobowiązanie: służyć jako stróż prawa w Deadwood -2

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Jednotaktowy Colt Peacemaker i karabin Winchestera '76.

Wygląd: Bullock jest zwyczajnie wyglądającym mężczyzną przeciętnej budowy o wyjątkowo przenikliwym spojrzeniu.

CALAMITY JANE

Calamity Jane (znana również jako Martha Jane Canary) jest jedną z najtwardszych kobiet na Zachodzie. Podawała się za mężczyznę, żeby zdobyć pracę woźnicy i zwiadowcy. Zdarzało jej się również pracować w charakterze „damy do polowania” i potrafi w przeklinaniu i pluciu tytoniem na odległość dorównać najlepszym myśliwym.

Calamity jest wprawdzie twardą kobietą, ale ma miękkie serce. Zdarzało jej się na przykład „kwestować” po żywność dla ubogich wśród zamożnych dobroczyńców, którzy woleli nie patrzeć zbyt długo w lufę jej rewolweru.

Jane знаła dobrze Hickoka (choć kiedy o tym mówi, wydaje się, że łączyło ich coś więcej). Twierdzi, że rozmawiała z nim po jego nagłej śmierci. Odkąd kropnięto Billa, zaglądała jednak często do butelki, i większość ludzi jest przekonana, że duch, który ją nawiedził, pochodził raczej z oparów whisky. Znajdują się nawet tacy, którzy utrzymują, że Calamity

Jane miała coś wspólnego ze zniknięciem jego szczątków.

Znalazłszy się w takich opałach, Jane zagląda do butelki coraz częściej i utrzymuje się głównie z łaski przyjaciół oraz dorywczych zajęć.

Poza Jackiem McCallem Calamity jest jedyną spośród żywych, która widziała Hickoka po tym, jak zginął. Pomaga mu pozostać w ukryciu i pilnować McCalla i jego kumpli. Wciąż go kocha, ale odkąd wstąpił w szeregi wygrzebańców, piekielnie się go boi.

PROFIL: CALAMITY JANE

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k8, Sz: 3k8, Wig: 3k10, Zr: 2k8

Jezdździectwo 3k8, skradanie się 2k8, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 4k8, walka: nóż 3k8, wspinaczka 2k8, uniki 2k8

Cechy umysłowe: Cha: 3k4, D: 3k8,

Spo: 3k6, Spt: 3k6, W: 2k6

Hazard 2k6, jaja 3k8, perswazja 2k4, przenikliwość 3k6, przetrwanie: Złe Ziemie 3k6, tropienie 3k6, znajomość terenu: Dakota 5k6

Przewagi: Koneksje (Hickok) 3

Zawady: Brzydka jak nieszczęście -1, pechowiec -5

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 18

Klamoty: Dwutaktowy Colt Peacemaker, Winchester '73, nóż Bowie.

Wygląd: Jane jest przeciętnie brzydką kobietą o brązowych włosach.

KAZNODZIEJA SMITH

Pierwsze nabożeństwa, jakie odbywały się w Deadwood, odprawiał Henry Weston Smith, metodysta i świecki kaznodzieja. W ciągu tygodnia Smith miał się różnych prac przy tartaku albo w kopalni Pioneer, a w niedzielę odprawiał uliczne msze, stojąc na skrzynce po mydle.

Smitha zabito w tym roku, kiedy jechał wygłosić kazanie w kopalni Iron Hill. Nikt nie wie, jak właściwie zginął, ale większość mieszkańców Deadwood oskarża o to Siuksów. Jego zmasakrowane szczątki, pogrzebane na górze Moriah, w przeciwieństwie do ciała Dzikiego Billa wciąż tam leżą.

DEADWOOD DICK

(A.K.A. NAT LOVE)

Deadwood Dick to przezwisko Nata Love, słynnego czarnego kowboja, który osiedlił się Deadwood. Zyskał swoje miano po tym, jak podczas obchodów Stulecia wygrał zawody w łapaniu na lasso, strzelaniu i ujeżdżaniu dzikich koni.

Nat prowadzi saloon, do którego uczęszcza większość czarnych górników w mieście. Choć ludzie Zachodu w ostatnich czasach wyzbyli się wielu uprzedzeń, kiedy zdarzy się, że ktoś zapomni o dobrych manierach, Nat staje się faktycznym przywódcą czarnej społeczności w Deadwood.

PROFIL: DEADWOOD DICK

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 4k12, Sz: 2k8, Wig: 2k6, Zr: 4k8

Jezdździectwo 6k12, skradanie się 2k12, strzelanie: rewolwer, uniki 1k12, strzelba 5k8, walka: na pięści 2k12, wspinaczka 1k12

Cechy umysłowe: Cha: 4k8, D: 2k6,

Spo: 3k8, Spt: 2k10, W: 3k6

Hazard 2k10, jaja 3k6, perswazja 2k8, przenikliwość 2k8, tresura: ujeżdżanie koni 6k8, tropienie 3k6, znajomość terenu: Dakota 2k6

Przewagi: Chyży 3

Zawady: -

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: 12

Klamoty: Jednotaktowy Colt Peacemaker, śrutówka i wyjątkowo szybki koń.

Wygląd: Nat jest przystojnym czarnym mężczyzną. Nosi długie włosy i prawie zawsze ubiera się w kowbojskie łachy, chyba że idzie do kościoła.

DODGE CITY

Poziom Strachu 3

Dodge jest miastem rozdartym. Podobnie jak w całym Kansas sympatie mieszkańców są tu podzielone pomiędzy Północ i Południe. „Krwawe” Kansas ma przecież za sobą ponad 20 lat straszliwej walki i animozji równie głębokich jak na Wschodzie.

Większość miast popiera zwykle tylko jedną stronę, bo gość, który opowiada się za Północą, nie będzie przecież mieszkać ściana w ścianę z południowcem. Dodge jest inne, a jego populacja składa się zarówno ze zwolenników Unii, jak i Konfederacji.

Dlaczego? To kwestia pieniędzy. Im więcej forsy do zgarnięcia, tym mniej ludzie wybrzydzą. A Dodge jest miastem pełnym możliwości.

Na obszarze wokół miasta ziściły się sny Mścicieli. Każdy trzyma tu pod ręką toporek – ot, na wszelki wypadek, a ludzie składają sobie sąsiedzkie wizyty równie często, jak króliki. To właśnie, a także duża dawka przemocy i rozbojów, utrzymuje Poziom Strachu w Dodge na poziomie 3 – o jeden wyżej niż w pozostałej części Ziemi Spornych.

ROGATA FORSA

Większość pieniędzy Dodge wędruje właśnie przez równiny Kansas, spokojnie przeżuwać trawę. Od dawna największe interesy robiło się tu na bizonach, i to bynajmniej nie na ich ozorkach.

Połowania na bizona rozpoczęły się w początkach roku 1872. Niemieccy garbarze odkryli metodę przekształcania skór bizonich w wytrzymałe wyroby, a ich cena podskoczyła nagle do 3,50\$ na sztukę.

Na szczęście dla bizonów Indianie utworzyli Kraj Siuksów, a później Konfederację Kojota. Nie trzeba chyba mówić, że ich mieszkańcy nie byli zachwyceni wybijaniem głównego źródła pożywienia, ubrań, narzędzi i tak dalej.

Wkrótce po największym nasileniu łowów na bizona duże grupy wojowników,

zarówno z Kraju Siuksów, jak i z Konfederacji, przybyły do Kansas i rozpoczęły wojnę z łowcami, wypierając ich z równin.

Kawaleria Unii próbowała wprawdzie powstrzymać wyprawy wojenne Indian, nie mogła jednak oddelegować zbyt wiele sił, z uwagi na toczącą się wciąż Wojnę Secesyjną. W ciągu następnego roku lekkie, konne oddziały uganiały się radośnie po równinach, a Fort Dodge, zanim spłonął, oglądał zaciekle potyczki z udziałem partyzantów kojota, wojowników Siuksów, wojsk Unii i przychylnych Północy ochotników. W końcu, obróciwszy fort w dyminiące zgłiszczyska, zadowoleni z wykonanej roboty Indianie wrócili do wigwamów.

Gdy całe to zamieszanie się skończyło, myśliwi doszli do wniosku, że 3,50 to zbyt niska cena, jak na ryzyko spotkania Indian na wojennej ścieżce, i choć Siuksowie odeszli na północ, wielu z nich nie powróciło na łowiska.

W 1874 wartość bizonów niebywale wzrosła. Stada krów, zarówno na Północy, jak i na Południu, zostały przetrzebione przez tajemniczą chorobę zwaną „teksaską gorączką” oraz dziwne pasożyty zwane kleszczami preriowymi.

Obie plagi nie wyrządziły krzywdy największym ssakom w tej części świata i ich cena szybko wywindowała się z 3,50 do 30\$. Aktualnie polowanie na bizona to bardzo zyskowny interes.

„MIASTO POKOJU”.

Prawie w tym samym czasie dwie linie kolejowe, jedna północna (Union Blue) i jedna południowa (Black River) zaczęły kłaść tory przez Kansas. Robert Wright, przedsiębiorca budowlany, wyczuł dobry interes i na ich drodze założył miasto. Wymarzył on sobie miejsce, w którym zmęczeni ciągłą walką przybysze będą mogli żyć w spokoju i robić interesy, jeśli tylko mają do nich smykałkę. Nazwał je Dodge City. Żartowano z niego, że nazwa miasta – Unik – dyktuje sposób zachowania, który pozwoli bogobojnym mieszkańcom uniknąć przelatującego w nadmiarze ołowiu. Nie o to jednak chodziło. Mieli tu żyć wszyscy, niezależnie od poglądów, a budżet zakładał duże wydatki na służby porządkowe.

Pomysł miasta pokoju zwrócił uwagę wielu ludzi, zarówno z Kansas, jak i spoza niego. Każdego dnia przybywali tu nowi

osadnicy. Większość to ludzie zmęczeni wojną i mający dosyć życia na tarczy strzelniczej. Inni chcą tylko chesać kasę. Niestety, trafiali się również tacy, za którymi ciągle włączą się kłopoty. W pierwszych wyborach burmistrza Wright pokonał niewielką liczbą głosów człowieka nazwiskiem Hoover. Wspólnie z radą miejską szybko powołał szeryfa i jego zastępców, zdolnych do utrzymania porządku w mieście. Odznakę dostał Larry Deger, który zaprzysiągł na zastępców między innymi Wyatta Berry, Stapp Earpa i Eda Mastersona.

PRAWO W DODGE

Stróże prawa w Dodge są twardzi. Tylko dlatego wciąż żyją. Oprócz zwykłych problemów, jakich w miasteczkach na Zachodzie pełno, dochodzi jeszcze obecność dużych i uzbrojonych band (które istnieją tylko po to, by wystrzelać wszystkie inne bandy – poza miastem, lub w jego granicach, jeśli akurat mają na to ochotę) konkurujących linii kolejowych, łowców bizonów, kowbojów z Teksasu oraz sekretnej wojny wywiadów.

Burmistrz Wright uświadomił stróżom prawa, że niezależnie od ich osobistych poglądów nie mogą opowiedzieć się po żadnej stronie, a prawo ma być takie samo dla Jankesów i Południowców. Zachowanie neutralności i pokoju jest jedyną szansą Dodge na przetrwanie Wojny Secesyjnej. Jeżeli służby porządkowe zaczną popierać jedną stronę, miasto szybko zamieni się w pole bitwy, a spokojni sąsiedzi zaczną do siebie strzelać.

Ponieważ stróże prawa są tylko ludźmi i nie zawsze udaje im się sięgnąć wymarzonego ideału, niesprawiedliwie potraktowani obywatele mogą wnosić do rady miejskiej skargi na szeryfów. Ojcowie miasta zazwyczaj biorą je sobie do serca i szybko załatwiają – odznakę straciło już pięciu zastępców. System nie jest może doskonały, ale znacznie zmniejsza niezadowolenie społeczne.

Od pewnego czasu rozważa się zastąpienie szeryfa Larry Degera Wyattem Earpem. Earp zdążył wyrobić sobie w Dodge pewną renomę, a żelazna wola i umiejętność rozwiązywania problemów bez sięgania po spluwę zdobyły mu szacunek u pokojowo nastawionych obywateli – Wyatt kończy zazwyczaj rozróbę uderzeniem

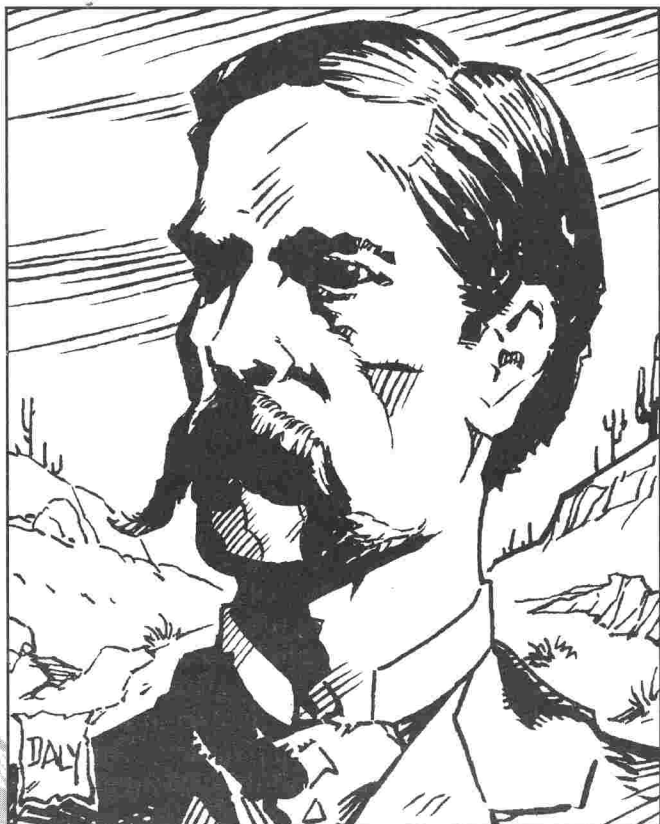
kolbą, które wyłącza kłopotliwego kołesia z dalszej konwersacji (zyskał w ten sposób miano „earp”).

RADA MIEJSKA

Rada miasta Dodge liczy sześciu członków wybieranych na dwuletnią kadencję i aktualnie składa się z najważniejszych kupców w mieście. I choć może nie wszyscy wierzą w wizję Wrighta, ich miłość do mamony i chęć nabijania kabzy otwiera Dodge dla wszystkich – o ile mają jakąś kasę do wydania, oczywiście.

Rada uchwaliła kilka paragrafów o włączegostwie. Pozwala to szeryfowi i jego zastępcom wyrzucić z miasta każdego, kto nie ma stałego źródła dochodu, a przynajmniej 10 baksów w kieszeni.

Oczywiście ten przepis działa dość wybiórczo i służy głównie do usuwania z miasta kłopotliwych wichrzcycieli.





PRAWO BRONI

Najnowsze wieści dochodzące z Dodge wspominają o nowej ustawie, zakazującej noszenia broni w granicach miasta. Jest to słynne „prawo broni”. Dodge bywa czasem niespokojnym miejscem, więc rada miejska uznała, że to dobry sposób, by ukrócić nieco wodze hałaśliwym kowbojom. Jak można się było domyśleć, wzbudziło to liczne kontrowersje.

Prawo obowiązuje każdego przybysza. Po przyjeździe do miasta musi niezwłocznie stawić się w biurze szeryfa i zdać broń (jeżeli jakąś ma) Larry’emu Degerowi. Biuro Degera wydaje mu w zamian kwit własności, by mógł odzyskać gnata przy wyjeździe. Każdy, kto nosi w mieście broń, może spędzić do trzech miesięcy za kratkami, stracić skonfiskowaną spluwę i 50\$, płacąc grzywnę za wykroczenie. Oczywiście im więcej wykroczeń masz na koncie, tym więcej czasu spędzasz w ciupie.

Od chwili wprowadzenia zakazu zaczął się oczywiście ożywiony handel kwitami własności – kradnie się je, sprzedaje, kupuje, przegrywa i wygrywa w pokera. Można powiedzieć, że to rodzaj tutejszej waluty.

WOJNA

Jak już wspomnieliśmy, w granicach „Krwawego Kansas” i stanów ościennych toczy się wojna podjazdowa; od czasu do czasu, któraś z walczących grup zawija więc do miasta. Czasem przybywa po zaopatrzenie, czasem tylko po to, żeby wyładować nadmiar energii (jakby jeżdżenie w kółko i strzelanie do wszystkiego, co się rusza, było relaksujące). Dość często takie wypadki zamieniają się w niezłą awanturę.

Często po kilku głębszych grupą decyduje się wpaść do miasta z głośnym „Hurra!”. W takich sytuacjach przebywający na miejscu bandyci zwracają zwykle uwagę na zakłócenie porządku i decydują się wziąć prawo we własne ręce. Zaczyna się nerwowa gra, która prowadzi zwykle do wielkiej strzelaniny, ze złapanymi w dwa ognie szeryfami.

Bandy partyzantów to największy problem szeryfa Degera. Wy tłumaczenie grupie pijanych mężczyzn, którzy ostatnie kilka tygodni użyźniali okolicę flakami innych, żeby zachowywali się w sposób cywilizowany, to zadanie godne Herkulesa.

Dopóki wojacy są grzeczni, nikt nie robi im problemów, jeśli jednak zaczynają rozrabiać, grzecznie się ich wyprasza. Oczywiście wyrzucenie z miasta dwudziestu podchmielonych kolesi uzbrojonych lepiej niż oddział wojskowy może przynieść wiele wrażeń.

Kilka grup koczujących wokół Dodge wyrobiło sobie nawet sławę i reputację. Ze strony Konfederatów można wymienić Maruderów Morgana, Diablęta Henleya i Konfederacką Ligę Kansas. Z strony północnej warto wspomnieć Bandę Andersona, Chłopaków Boba i Unionistów.

Krążą również plotki o tajemniczej bandzie „Nocnych Jeźdźców”. Nikt nie wie, kim są ani skąd przybywają, ale trudno nie zauważyć ich dokonań. Odwiedzili już kilka samotnie położonych farm i małych wiosek opowiadających się po stronie Unii i zrównali je z ziemią, a następnie przyozdobili farmerami okoliczny drzewostan.

Jak dotąd nikt nie przeżył ich najazdu, nawet kobiety i dzieci dotykał ponury los. Spora liczba posse i sprzymierzeńców Unii usiłuje wytropić złoczyńców, lecz jak do tej pory nikomu się nie udało.

Jatki to oczywiście robota Krwawego Billa Quantrilla i jego bandy – więcej szczegółów o jego zatraconej duszy znajdziesz na stronie 120.

INWAZJA PORYWACZY CIAŁ

Każdy, kto spędzi choć trochę czasu w Dodge lub okolicach, z pewnością usłyszy opowieści o porywaczach ciał. W zależności od opowiadającego są one kradzione, zjadane lub nawetżywiane. Opisy porywaczy widzianych przez świadków różnią się znacznie – jedni mówią o małych, zielonych ludzikach, inni o powłóczących nogami ciałach, a niektórzy nawet o różowych słoniach (myślę, że akurat te ostatnie można spokojnie zlekceważyć).

Większość sądzi, że te historie opowiadają ludzie, którzy nie pochowali ciała najlepszego przyjaciela i teraz usiłują zagłuszyć poczucie winy. Przecież nikt nie będzie winić kogoś, kto nie pogrzebał trupa, którego nie znalazł tam, gdzie go – przysięgam-na-najświętsze-imię-Pana-Boga-mego – zostawił. Inne można zapisać na konto złodziei i dzikich zwierząt.

Historie o znikających sztywniakach są prawdziwe. Spora liczba ciał pozwoliła na wzrost i rozwój populacji ghuli.

Stwory te przypominają z wyglądu człowieka i mają około pięciu stóp wzrostu, choć mogą wydawać się niższe, gdyż

chodzą, powłócząc ugiętymi nogami. Ich skóra ma kolor trupiej szarżyzny i często pokryta jest ropnymi wrzodami. Dłonie stworów uzbrojone są w ostre jak brzytwa pazury, a zęby długie i również ostro zakończone.

Ghule zjadają trupy i choć mogą zjeść każde ciało, preferują świeże zwłoki. Po ich przejściu nie zostaje nic oprócz dobrze ogryzionych kości. Zwykle pojawiają się na polach bitew, gdzie wcinają poległych i rannych zbyt poważnie, by się bronić. Niektóre poczwary przydziejają ciuchy ostatniego posiłku, większość nie zawraca sobie jednak głowy takimi drobiazgami i biega nago jak ich pan Bóg stworzył (jeżeli to faktycznie Jego dzieło).

Ghule żyją w podziemnych gniazdach liczących 6-10 osobników. Najsilniejszy ghul w okolicy zostaje „królem-ghulem”. Jego rola polega na obżeraniu się do nieprzytomności i dowodzeniu pozostałymi potworami.

Pożeracze trupów ryją liczne, rozgałęzione korytarze, które łączą się w centralnym legowisku służącym też za spiżarnię. Jama, wypełniona kośćmi i pozostałościami po posiłku, jest domem króla, który bardzo rzadko ją opuszcza.

Na powierzchni ghule są nader tchórzliwe i zaatakowane uciekają, pod ziemią natomiast nabierają odwagi i każdy głupiec, który się zapuści w tunele, musi się przygotować na długą i ciężką walkę. Znają one doskonale swoje podziemne korytarze i wykorzystują tę wiedzę do zastawiania pułapek i zaskakiwania intruzów. Potrafią często zawalić część tuneli na nadchodzących ich natrętów, by wygrzebać ich i zjeść, gdy już się uduszą.

Jedno z największych legowisk ghuli znajduje się właśnie pod cmentarzem Dodge City. Zamieszkuje je dwudziestu trupożerców, którzy rozzuchwalili się do tego stopnia, że penetrują nocą ulice Dodge, porywając ciała tych, którzy nie znaleźli na czas dość kontrargumentów.

PROFIL: GHUL

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

Walka: wręcz 4k10

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

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 14

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pazury (S+1k8), ukąszenie (S+1k6+trucizna)

Infrawizja: Ghule widzą nawet w całkowitej ciemności. Ich oczy lśnią czerwonym blaskiem.

Trucizna: Każdy, kto po ugryzieniu ghula straci choć jeden punkt Tchu, musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Nieudany test oznacza, że ofiara jest w szoku jak po Poważnej (PT7) ranie. Szok dolicza się do dotąd otrzymanych obrażeń.

Odór: Ghule strasznie śmierdzą, łatwo je więc wytropić. Każdy, kto znajduje się w promieniu 20 stóp od stwora, musi wykonać Zwykły (5) test *Wigoru* lub zwróci swój ostatni posiłek (tracąc na to 1k6 akcji). Test wykonuje się raz przy każdym spotkaniu.

Słabość – Jasne światło: Ghule nie znoszą jasnego światła. Wszystkie akcje, które wykonują przy świetle jaśniejszym niż latarnia lub pochodnia, mają modyfikator -4.

Wygląd: Ghule to tchórzliwe i pokręcone humanoidy z paskudnym wyrazem twarzy, otoczone odorem rozkładu. Nie są ożywieńcami, choć na to wyglądają.

PROFIL: KRÓL-GHUL

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

Walka: wręcz 4k10

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

Tempo: 10

Rozmiar: 7 (król jada lepiej)

Dech: 16

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Zdolności ghula: Jak wyżej.

Stado ghuli: Królom towarzyszy zazwyczaj grupa 2 do 20 ghuli. Stwory są całkowicie posłuszne, dopóki ich tchórzostwo nie przeważy.

Wygląd: Króle-ghule wyglądają podobnie do swych poddanych, są jednak grubsze i paskudniejsze. Krążą plotki, że w Wielkim Kanionie żyją tysiące tych stworzeń, choć to może być zupełnie inny gatunek. Więcej dowiesz się o tym z kampanii **Canyon O'Doom** (*Kanion Zagłady*).

JAK ZOSTAĆ GHULEM

Kanibale na wielkich Równinach mogą stać się ghulami podobnie jak wendigo w nieco chłodniejszym klimacie. Jeśli potrzebujesz sprawdzić, czy bohater tego gracza, który właśnie zjadł kolegę, zmieni się w potwora, użyj zasad **Jak zostać wendigo**, podanych wcześniej w tym rozdziale.

Jeżeli ofiarą kanibala padnie bliski przyjaciel lub krewny, postać staje się królem-ghulem, zachowując swoje współczynniki. Pod jej rozkazy ciągną kolejne potwory, choć inni króle mogą wysyłać swych wojowników z rozkazem wyeliminowania konkurenta.

KOLEJE LOSU KOLEI

Po założeniu Dodge Wright skontaktował się zarówno z Union Blue, jak i z Black River, oferując im prawo wjazdu do miasta. Wspomniat, że w okolicy jest dużo łowców bizonów, a na przewożenie mięsa i skór można skubać niezły szmal. Obie kompanie rzuciły się na ofertę jak wilki na rannego łosia i szybko skierowały tory w te strony.

W miarę, jak szyny zbliżały się do miasta, najbardziej palącym problemem stało się, kto dotrze tam pierwszy. Robotnicy spędzali więcej czasu na kopaniu grobów niż kładzeniu szyn. Wright, nie mogąc się doczekać, dał wreszcie kompaniom ostateczny termin. Ogłosił, że firma, która nie dotrze do miasta do 1 lipca, może pożegnać się z prawem wjazdu. Po tym oświadczeniu obie strony porzuciły spory, koncentrując się na układaniu linii.

23 maja 1875 roku tory kolei Union Blue przecięły granice miasta. W trzy dni



później – wzbudzając pewne zamieszanie – za rogatki dotarła linia Black River. Obie skierowały się w stronę Front Street, gdzie miasto wybudowało stację kolejową.

Burmistrz Wright wyjaśnił obu kompaniom, jak należy zachowywać się w mieście. Oznajmił, że poza granicami mogą robić, co im się żywnie podoba, ale w Dodge ma być spokój. Jeżeli któraś z linii złamie tę zasadę, bezpowrotnie straci prawo wstępu do miasta. Od tej pory, choć zdarzały się niewielkie odstępstwa, jak bójki pomiędzy obsługą obu linii czy pomniejsze akty wandalizmu, żadna ze stron nie podjęła kroków na tyle poważnych, żeby wzbudzić zainteresowanie szeryfa. Najprawdopodobniej kompanie doszły do wniosku, że lepiej ścisnąć w garści dolary zarabiane na przewozie skór i mięsa bizonów niż rewolwery, i nie warto robić nic, co mogłoby zakłócić przepływ gotówki.

Poza miastem rzecz ma się zupełnie inaczej. Obie strony wynajęły dobrze uzbrojone konne patrole, które pilnują torów, wędrując wzdłuż całej traktacji w Kansas.

POLOWANIE NA BIZONY

Jak wspominaliśmy, głównym źródłem utrzymania Dodge jest polowanie na bizona. Każdego dnia z równin otaczających miasto ciągną myśliwi z wozami wyładowanymi martwymi bawołami. Sprzedają je do rzeźni, gdzie zostają oprawione i poćwiartowane. Skóry i mięso transportuje się potem na stację kolejową i ładuje na wagony, podążające na

Wschód lub, okazynie, w stronę Labiryntu. (Gdzie, od ostatniej stacji, jadą wozami. Ryzykowne zajęcie, biorąc pod uwagę ceny wołowiny i tamtejszą temperaturę).

Wszystkie rzeźnie leżą na zachodnich obrzeżach miasta (szczęśliwie po zawietrznej). Płacą trzydzieści do pięćdziesięciu dolarów za bizona, w zależności od rozmiaru, świeżości i jakości skóry.

Polowanie na bizona to znakomita praca dla tych, których bawi nawalanie z broni do zwierzątek zbyt głupich, żeby uciekały. W ten interes łatwo wejść. Wystarczy dobry karabin i wóz do ładowania padliny. Poważni myśliwi polecają wielkokalibrowe strzelby, jak np. Sharp 50. Jedna dobrze ułożona kula z takiej armaty potrafi położyć zwierzę bez problemu. A to ważne, bo naboje kosztują, zaś rzeźnie niechętnie płacą za bizona podobne do sera szwajcarskiego.

By nie brudzić sobie niepotrzebnie rąk, myśliwi często zatrudniają robotników do oprawiania ubitych zwierząt na miejscu. Oprawiacze pomagają też ładować co większe sztuki na wozy – prosta robota, którą mogą zajmować się bez dozoru. Grupy robotników można bez problemu znaleźć w mieście – zwyczajowa zapłata wynosi 10% wartości ładunku.

Większość myśliwych podkrada się do stada na odległość nie bliższą niż 200 jardów, by nie płoszyć zwierząt hukiem wystrzałów. W ten sposób można sprzątnąć wiele osobników, dopóki bowiem nie poczują krwi i głośnego hałasu, nie wpadają w panikę.

POLOWANIE NA POLUJĄCYCH

Polowanie w pojedynkę nie jest najrozsądniejszym pomysłem. Równiny Kansas bywają niebezpieczne – w niektórych rejonach występuje więcej uzbrojonych ludzi niż bawołów. Zwykle myśliwi grupują się w piątki – trzech poluje, a dwóch strzeże ekipy przed ewentualnymi kłopotami.

Pomijając zwykłych rabusiów, Indian czy gangi kolejowe, mogą cię mieć na oku również inni myśliwi. Pomyśl, co może zrobić z człowiekiem broń zdolna położyć bizona.

Zawsze trafia się leniwi łowcy, którzy wolą czaić się przy głównych szlakach, czekając na kolegów po fachu i ich zdobycz. O niektórych myśliwych mówi się, że zabili więcej ludzi niż zwierząt.

Oczywiście największe ryzyko w całym interesie stwarzają czerwonoskórzy. Byt wielu plemion Wielkich Równin zależy od bizonów, od ich skóry i mięsa, Indianie więc patrzą niechętnie na białych ludzi wyrzynających stada na taką skalę. Wielu wojowników z Konfederacji Kojota, szczególnie Komancze Quanaha Parkera wstępują przeciwko myśliwym na wojenną ścieżkę.



HANDEL BYDKIEM

Jakby stróża prawa mieli za mało zmarwień, doszły im jeszcze problemy z handlem teksaskimi longhornami. Bo z krowami pojawiają się kowboje, a z kowbojami kłopoty.

Wszystko to wiąże się ze Stowarzyszeniem Hodowców Bydła, dalej na zachodzie. Najwięksi i najbardziej znaczący hodowcy zjednoczyli się, by wspólnie wynegocjować układ z lokalnymi liniami kolejowymi, dotyczący przewozu ich stad (i niczych innych), więc pomniejsi rancherzy, nie mogąc dostarczać swych produktów na rynki, zostali zmuszeni do pędzenia bydła do Dodge.

Pędzenie stada to nie jest bułka z masłem. Kowboje muszą się mierzyć nie tylko z niespokojnym inwentarzem i siłami przyrody, ale również z wynajętymi przez krowich magnatów rewolwerowcami, którzy mają powstrzymać spędy. Tak więc nic dziwnego, że gdy kowboje dotrą do miasta, jedyne, o czym marzą, to wziąć wypłatę i trochę poszaleć.

MIASTO INTRYG

Dodge City działa na szpiegów Północy i Południa jak magnes. Fakt, że leży na Ziemiach Spornych i obsługuje je linie kolejowe obu państw, czyni dobrym punktem przerzutowym na terytorium wroga. Szpiegdy konfederaccy mogą tu bez problemu wskoczyć w pociąg do Chicago, a stamtąd dotrzeć do najdalszych zakątków Stanów Zjednoczonych. Podobnie agenci jankescy mogą złapać tutaj pociąg do samego Richmond.

Obie strony mają w mieście dość aktywne siatki szpiegowskie – stacjonarni agenci pomagają szpiegom wysyłanym na terytorium wroga fabrykować fałszywe dokumenty i zapewniają przebywającym w Dodge wywiadowcom bezpieczne kryjówki. Współpracują również z lokalną partyzantką, która zbiera dla nich informacje i eliminuje niewygodnych ludzi.

Najwięcej czasu agenci obu stron spędzają jednak na odkrywaniu tożsamości i eliminowaniu się nawzajem. Sytuację komplikuje fakt, że w mieście zainstalowała się również Agencja, Rangerzy i pewna ilość wolnych strzelców. Każdego dnia na bocznych uliczkach Dodge toczy się sekretna wojna wywiadów, gra podstępów

i zdrady. Kolejni obywatele znikają bez śladu. Oczywiście nie należy wszystkiego zwać na wojnę wywiadów – ghule też robią swoje.

Burmistrz i rada miejska patrzy niechętnie na grę sztyletu i trucizny, która tylko utrudnia robotę szeryfowi Degerowi i rozpała nastroje partyzanckie. Dlatego udowodnienie szpiegostwa lub współpracy z siatką wywiadowczą – Północy, Południa, Republiki Pustyni czy nawet Indian – jest karane strykiem.

ZYCIE W DODGE

Życie w Dodge bywa ekscytujące (podobnie jak kopniak w jaja – co nie znaczy, że nie należy go unikać), miasto odbiega bowiem nieco od ideału swego założyciela i nie jest spokojnym stawem, w którym pływają grube ryby interesu. Innymi słowy, sukces miasta stał się również początkiem jego zguby.

Większość pierwszych mieszkańców miasta to prości, ciężko pracujący na chleb codzienny kmiotkowie, próbujący odnaleźć się w ciężkich czasach. Jednak w miarę, jak miasto zaczęło się rozrastać, ściągnęły do niego inne, nieco mniej pożądane elementy.

Panowały wśród nich o wiele żywsze nastroje partyzanckie, a ich postawy zaczęły wpływać na punkt widzenia sąsiadów. Wymieszaj więc w niewielkiej populacji łowców bizonów, gangi kolejowe, partyzantów, szpiegów, kowbojów i najemników, a stanie się ona bardziej wybuchowa niż nitrogliceryna. Jeden większy wstrząs i całe miasto robi pierdut!

Wtargnięcie na Ziemię Sporne oddziałów kawalerii, zarówno Unii, jak i Konfederacji (o czym wspominaliśmy wcześniej przy okazji Ofensyw Listopadowych), tylko pogorszyło sprawę.

Biuro szeryfa robi, co może, żeby utrzymać pokrywkę na tym wrzącym kotle, ale czasem coś wykipi. Rzadko zdarza się dzień, w którym nikt nie rychtuje sobie nowego garnituru z sosnowych desek. I to mimo zakazu noszenia broni.

GDZIE WARTO

PÓJŚĆ

Artykuły Żelazne Zimmermana: Choć można tu nabyć młotki i gwoździe, Fred

ZACHÓD

171

Zimmerman specjalizuje się w bardziej śmiertelnych żelastwach. A że jest rusznikarzem z Prus, zna się na rzeczy.

Dodge House: Jeden z lepszych hoteli w mieście. Pokój kosztuje tu co prawda 2\$ za dobę, ale jest wart tych pieniędzy.

Hotel Green Western: Główny konkurent Dodge House. Cena za pokój wynosi 1,50\$ za dzień. Specjalnością kuchni Green Western jest dziczyzna, steki z bizonów i indyki. W lokalu nie sprzedaje się alkoholu – żona właściciela jest członkinią lokalnej Ligi Wstrzemięźliwości.

Kościół Zjednoczony: Miejsce dla wierzących. Budynek używany jest przez kilka wyznań i kongregacji.

Miejska Apteka McCarty'ego: Przedsięwzięcie firmowane przez doktora T.L. McCarty'ego. Parter robi zarówno za drugstore, jak i urząd pocztowy, na piętrze doktor przyjmuje pacjentów.

Opera Kelleya: Seamus Kelley otworzył jedyny przybytek kultury w całym stanie. Oczywiście nie gardzi i mniej górnołotnymi i ambitnymi przedstawieniami, gdy kowboje przygnają bydło do miasta.

Redakcja Dodge City Timesa: Jeśli chcesz wiedzieć, kto jest kim w Dodge City i jakie panują w nim układy, czytaj *Timesa*. Jeżeli interesuje cię, co tam panie w polityce, pozostań wierny *Tombstone Epitaph*.

Saloon Alamo: Alamo, prowadzone przez Henry'ego Cooka, jest jednym z elegantszych saloonów w mieście. Bar znajduje się w pokoju frontowym. Dobrymi posiłkami i cygarem można rozkoszować się w saloniku z tyłu.

Saloon Alhambra: Alhambra jest ulubionym miejscem zabaw łowców bizonów. Być może dla mało wybrednych, ale najświeższe plotki o Siuksach i Kojotach usłyszysz właśnie tutaj.

Saloon i Alkohole Hoovera: Dla tych, którym nie wystarcza samodzielnie upędzony destylat. Sklep George Hoovera oferuje wina, wódki, cygara krajowe i zagraniczne oraz dużo porządnego burbonu z Kentucky.

Saloon Lone Star: Nie tak wyszukany jak saloony z północnej części miasta,

DODGE CITY

KANSAS, ZIEMIE SPORNE



Legenda

1. Saloon Alamo
2. Saloon Alhambra
3. Więzienie miejskie
4. Sąd
5. Redakcja Dodge City Timesa
6. Dodge House
7. Hotel Green Western
8. Stajnie Ham Bella

9. Saloon i Alkohole Hoovera
10. Opera Kelleya
11. Tancbuda Lady Gay
12. Saloon Lone Star
13. Saloon Long Branch
14. Miejska Apteka McCarty'ego
15. Sklep Obuwniczy Muellera
16. Saloon Occident

17. Stacja kolejowa
18. Szkoła
19. Skup Bizonów – Swemburg & Begley
20. Kościół Zjednoczony
21. Tancbuda Variété
22. Wild Irish Roses
23. Wright, Beverly i S-ka
24. Artykuły Żelazne Zimmermana

1 cal=150 stóp

Lone Star jest popularny wśród partyzantów Południa i kowbojów z Teksasu. Tutaj można spotkać się z entuzjazmem po odśpiewaniu „Dixie”.

Saloon Long Branch: Long Branch jest najprawdopodobniej najmilszym saloonem w mieście. W głównej sali stoi wielki bar i stół bilardowy, a w lecie przygrywa pięcioosobowa orkiestra. W pokoikach z tyłu można oddać się urokom hazardu – tylko amatorsko, zawodowców nie dopuszcza się do gry (jest to ściśle przestrzegane). Na zapleczu znajduje się również pokój z kilkoma łózkami, gdzie możesz się zdrzemnąć po popijawie.

Saloon Occident: Saloon prowadzony przez emigranta z Niemiec Henry’ego Sturma. Specjalnością zakładu są kielbaski i wino reńskie z serem. Ci z katem mogą poprobować Limburgera. Occident to ulubiona melina partyzantów jankeskich.

Sąd: Sędzia Wells Moreland urządza tu w czasie rozpraw (czyli przez większość dnia). Moreland jest kumplem Wrighta i robi co w jego mocy, by zachować w mieście spokój. Zdobył reputację „wieszatiela”, ponieważ ma na koncie sporą liczbę wisielców. Więzienie nie pomieściłoby wszystkich, więc wyroki ograniczają się do wysokich grzywnien lub stryczka.

Sklep Obuwniczy Muellera: Prowadzony przez właściciela – Jima Muellera. W tych stronach nie znajdziesz lepszych butów.

Skup Bizonów – Swemburg & Begley: Jeden z największych kupców bizonów. Za dużego byka z nieuszkodzoną skórą możesz dostać około 30\$.

Stacja kolejowa: Stacja służy obu liniom – zarówno Union Blue, jak i Black River. Co dzień przejeżdża tędy stała procesja pociągów (oczywiście, Union Blue po północnej stronie stacji). Przyjazd pociągu pasażerskiego Union Blue zaplanowany jest co dzień na dziesiątą rano. Zależnie jednak, którą nogą wstaną gangi kolejowe, przyjeżdża bliżej lub dalej południa – jeżeli w ogóle. Pasażerowie korzystający z usług Black River nie mają takich problemów, Union Blue nie atakuje cywili. Ekspres Black River przyjeżdża codziennie o szesnastej.

Stajnie Ham Bella: To jeden z niepewnych interesów po południowej stronie torów. Można tu zostawić konia – zadbają o niego.

Szkoła: Niewielki budynek postawiony w czynie społecznym. Panna Margaret Walker uczy tu dzieci z Dodge.

Tancbuda Lady Gay: Może nie tak popularna jak Variété, ale zawsze wypełniona hombres chcącymi potańczyć za 50 centów.

Tancbuda Variété: To Variété wprowadziło kankana do Dodge. Samotni kowboje mogą zatańczyć z hostessami – 75 centów za 10 minut tańca (w pozycji pionowej). Lokal serwuje też inne usługi, jednak ceny często się zmieniają. Uważaj na to, co mówisz córom Koryntu z Variété lub od Lady Gay, sporo z nich dorabia sobie do pensji, sprzedając uzyskane informacje rozlicznym szpiegom.

The Globe: *The Globe* od czasu do czasu zamieszcza prawdziwe artykuły. Niestety, wydawca Dan Frost ma zbyt ciasne horyzonty myślowe, jeśli chodzi o wszystko, co wykracza poza ustalony porządek rzeczy.

Więzienie miejskie: Nowy adres niejednego rozrabiaki. Większość nie zagrzewa tu miejsca zbyt długo – tyle, co do rozprawy.

Wild Irish Roses: Otwarty całkiem niedawno wesoły domek, który od przeciętnego burdelu różnią pracownice – prześliczne Irlandki. Dziewczęta samodzielnie prowadzą interes.

Wright, Beverly i S-ka: Jak widnieje nad frontowym wejściem „Handlujemy wszystkim”. I jest to właściwie prawda, można tu znaleźć prawie wszystko – nawet złożyć zamówienie na gadzety od Smitha i Robardsa.

ŚLAJNI LUDZIE

Poniżej znajdziesz statys dwóch najślawniejszych mieszkańców Dodge: Bata Mastersona i Wyatta Earpa.

WILLIAM BARCLAY „BAT” MASTERSON

Bat Masterson jest aktualnie zastępcą szeryfa Okręgu Dodge. Szybko zaprzyjaźnił się z kolegą z pracy – Wyattem. Jest dość prawdopodobne, że Bat zostanie szeryfem podczas następnych wyborów i uczyni Wyatta swą prawą ręką.

Bat ma przyjazne usposobienie. Niektórzy biorą jego przemądrzałość za słabość. To błąd, który popełniają tylko raz. Wkurzony Bat bywa bardzo niebezpieczny.

Jego brat, Ed, także jest częściowo stróżem prawa. Służy jako pomocnik, kiedy siły porządkowe okazują się niewystarczające – zwykle podczas przybycia wielkiego stada lub dużej grupy łowców bizonów.

Bat Masterson nie strzela ani zbyt szybko, ani zbyt celnie – na pewno nie można go porównać ani do szybkości Johna Wesleya Hardina, ani celności Hickoka. Potrafi jednak ruszyć głową i zwykle zapobiega kłopotom, zamiast je pokonywać, co czyni go znakomitym partnerem dla Wyatta Earpa.

Masterson jest ogólnie lubiany i szanowany w Dodge i okolicach. Oznacza to, że bez problemu zwoła posse, gdy kłopoty zaczną go przerastać.

BAT MASTERSON

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 3k8, Sz: 3k10, Wig: 3k6, Zr: 2k10

Jeździectwo 3k8, skradanie 2k8, strzelanie: karabiny, strzelby 5k10, uniki 2k8, walka: na pięści, pałka 4k8, wspinaczka 1k8,

Cechy umysłowe: Cha: 3k8, D: 2k8, Spo: 3k8, Spt: 2k8, W: 2k8

Blef 2k8, cwaniactwo 3k8, dowodzenie 4k8, hazard 2k8, jaja 3k8, perswazja 5k8, przenikliwość 3k8, przetrwanie 2k8, szukanie 3k8, tropienie 2k8, zastraszanie 4k8, zawodowstwo: prawo 3k8, znajomość terenu: Kansas 4k8

Przewagi: Niezwykły głos: uspokajający 1, Ładniutki 1, Zimna krew 5

Zawady: Bohater -3, ciekawski -3, lojalny: Wyatt Earp -3, mądrała -2, wierny zasadom -3

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Jednotaktowy Peacemaker, laska.

Wygląd: Masterson nosi się nienagannie. Preferuje czarny garnitur, czarny melonik i dopasowany krawat. Nosi krótki, przystrzyżony wąsik.

WYATT BERRY STAPP EARP

Earp rozpoczął karierę stróża prawa w Wichita w stanie Kansas. Służył tam jako zastępca szeryfa, póki nie pobił się na pięści z kandydatem na swoje stanowisko, Williamem Smithem. W wyniku bójki musiał zapłacić grzywnę i wyleciał z pracy.

W maju 1876 Earp znalazł robotę w biurze szeryfa Dodge City. Zanim jeszcze przybył do miasta, zdobył reputację uczciwego i odważnego stróża prawa. Wyatt usiłuje unikać strzelaniny, jeśli jednak nie ma innego wyjścia, nie ma problemów z gnatem. Potrafi stanąć samotnie przed rozjuszoną tłumem i zmusić go do rozejścia się bez rozlewu krwi – za skarbił tym sobie nielichy szacunek uczciwych obywateli.

Niestety, nie wszyscy kochają Earpa. Spełniając swój obowiązek, dał w łeb paru rozrabiakom, zyskując sobie ich wrogość. Szczególnie Maruderzy Morgana szukają możliwości wyrównania rachunków po tym, jak Wyatt odebrał broń członkowi grupy, który nie chciał jej oddać po dobroci. Maruderzy czekają na okazję, by dopaść Earpa gdzieś poza miastem.

Podobnie jak jego przyjaciel, Bat Masterson, Wyatt nie jest najszybszym rewolwerowcem na Zachodzie i nie słynie z celnego oka. Jego bronią jest spokój i umiejętność szybkiego myślenia. Potrafi zwykle powalić przestępcę mocnym „earpem”, zanim ktokolwiek jeszcze pomyśli o dobiec broni.

WATT EARP

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k10, Sz: 3k8,
Wig: 3k8, Zr: 3k8

Dobywanie 4k8, jeździectwo 3k10, skradanie 3k10, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 5k8, uniki 3k10, walka: na pięści, pałka 6k10, wspinaczka 2k10

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 2k10,
Spo: 3k8, Spt: 3k8, W: 3k6

Blef 3k8, cwaniactwo 4k8, dowodzenie 4k12, hazard 4k8, jaja 3k10, perswazja 2k12, przenikliwość 5k8, przetrwanie 3k8, szukanie 4k8, tropienie 2k8, zastraszenie 6k12, zawodowstwo: prawo 3k6, znajomość terenu: Kansas 4k6

Przewagi: Farciarz 3, niezwykły głos: sztydery 1, przeszywające spojrzenie 1, zimna krew 3

Zawady: Bohater -3, mściwy -3, pacyfista: nie lubi zabijać -3, uparciuch -2, zobowiązanie: bracia -3

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 18

Klamoty: Rewolwer Buntline Special, Winchester'73, strzelba, odznaka Earpa (patrz strona 56)

Wygląd: Earp jest poważnym facetem o brązowych włosach, stałych zasadach i spojrzeniu, które wydaje się przeszywać duszę na wylot. Ubiera się w garnitur, choć nie wygląda tak porządnie jak Masterson.

TOMBSTONE

Poziom Strachu 3

Tombstone w Arizonie zwane jest Bramą do Labiryntu – przynajmniej na Południu, znajduje się bowiem na zachodnim krańcu terytorium Konfederacji. Rząd w Richmond rości sobie oczywiście pretensje do całej Arizony i na dodatek do Kalifornii, każdy jednak, kto spędził tam choć jeden dzień wie lepiej, do kogo należą.

Podróżujący przez teren nie patrolowany przez załogę pobliskiego Fortu Huachuca (który nie ciągnie się aż tak daleko, jak można by mieć nadzieję) orientuje się rychło, że okoliczne ziemie należą do Geronimo i jego Apaczów Chiricahua. Dalej na zachód, w pobliżu Yumy, gra się na warunkach Santa Anny i jego nowej Armii Meksyku – zazwyczaj w zbijanego.



FORT HUACHUCA

Fort Huachuca zbudowano pod koniec 1869, by zabezpieczyć karawany mułów przewożących upioryt z Labiryntu do Roswell w Nowym Meksyku. Fort leży około 25 mil na południowy zachód od Tombstone, zabezpieczając szlak między Whetstone i górami Huachuca; widać zeń doskonale doliny San Pedro i Santa Cruz.

W forcie stacjonuje obecnie prawie 100 kawalerzystów; niewiele jednak pozostało z trzysobowego kontyngentu piechoty, skoszarowanego tu przed zeszłorocznymi Ofensywami Listopadowymi. Garnizon patroluje szlak mułów i okolice Tombstone, broniąc ich przed bandami Apaczów i Meksykańców.

Morale żołnierzy jest ostatnio zatrważająco niskie – większość zaczyna mieć dość wystawiania na galerii strzelniczej Geronimo i pragnie tylko jednego – przygwoździć Apaczów i zmusić ich do otwartej walki. Niektórzy sfrustrowani wojacy biorą odwet na żyjących w okolicy pokojowo nastawionych plemionach, inni zaś upijają się w mieście i strzelają do wszystkiego, co się rusza.

Sytuację pogarszają jeszcze sporadyczne spotkania z meksykańskimi patrolami.

Chłopcy w szarych mundurach nie mają jeszcze dowodów na jakiegokolwiek większe ruchy wojsk Meksyku w okolicy, ale ich patrole działają im na nerwy.

Garnizonem dowodzi pułkownik Jacob Smythe, oddany żołnierz, który bardzo poważnie traktuje swoje obowiązki. Uważa on Geronimo za jednego z najgroźniejszych przeciwników, z jakimi się mierzył. W grze w kotka i myszkę, którą prowadzi z wodzem Apaczów, czasem trudno się połapać, kto jest myśliwym, a kto zwierzyną. Mimo wymuszonego szacunku, jaki pułkownik żywi dla Indianina i jego bandy, zobowiązał się wybić ich do nogi.

TOMBSTONE I GRAVEYARD

Ed Schieffelin przybył tu z Kalifornii w 1874 jako strażnik transportu upiorytu. Przez jakiś czas pracował jako górnik w Labiryncie, kiedy jednak większość jego kolegów zmarła w wyjątkowo widowiskowy i makabryczny sposób, postanowił spróbować czegoś mniej niebezpiecznego. Usłyszał, że w dolinie San Pedro jest srebro, i zdecydował się sprawdzić to osobiście.

Kiedy Schieffelin opuszczał karawanę w Forcie Huachuca, ruszając na poszukiwanie kruszcu, powiedziano mu, że w palącym słońcu Arizony znajdzie co najwyżej kamień nagrobny. Po przejściach z meksykańską Armadą, węzami morskimi i niebezpieczeństwami związanymi z poszukiwaniem upiorytu nieustraszony górnik nie był jednak zbyt wrażliwy na takie pogrożki.

Schieffelinowi dopisało szczęście – szybko odkrył kilka żył srebra i, mając w pamięci słowa niedowiarków z fortu, pierwsze dwie nazwał Tombstone, Nagrobek, i Graveyard, Cmentarz.

Wkrótce wieść o jego odkryciu rozeszła się szeroko, a ludzie, u których chciwość zwyciężyła rozsądek, zaczęli ściągać w okolicę. Mimo ciągłych ataków Chiricahua, na Płaskowyżu Gęsi powstało

miasto nazwane od pierwszej kopalni Schieffelina.

Miasto rozrastało się powoli, potem jednak dotarła do niego kolej. Gdy ludzie barona LeCroix wbili ostatni gwóźdź w torowisko, Tombstone nagle pojawiło się na mapach – w ciągu jednej nocy stało się punktem docelowym konfederackich karawan z upiorytem i miejscem, z którego wyruszają kierujące się do Labiryntu ekspedycje. Przepływowi mas ludzkich towarzyszyło pojawienie się całych hord kupców, sprzedawców ekwipunku i właścicieli saloonów, zdecydowanych oskubać poszukiwaczy z ostatniego centa.

RUSZAJ DO LABIRYNTU, MŁODZIEŃCZE!

Choć wydobywanie srebra jest wciąż ważną częścią ekonomii miasta, ustąpiło pierwszeństwa świadczeniu usług przejeżdżającym przez nie podróżnym. Nowe salony i sklepy wyrastają szybciej niż grzyby po deszczu.

Wielu przyszłych górników to mądrale ze Wschodu, którzy usłyszeli, że w Kalifornii można łatwo zbić majątek. Przybywają do Tombstone pociągami, mając wyłącznie ubranie na grzbiecie i pieniądze w portfelu – tak jest przynajmniej, nim kupią każdy wyobrażalny element ekwipunku, jaki wynalazł człowiek, i zorientują się, że mają znacznie więcej, niż są w stanie unieść. Kolesie z OK Corral zbijają potem grubą forszę, sprzedając tym durniom konie i wozy. Jedyne, co może powstrzymać strumień pieniędzy, płynący do właścicieli sklepów, to Edykt wielbego Grimme'a, lecz wieści o nim rozchodzą się na tyle powoli, że przepływ ludzi przez Tombstone zmalał jedynie nieznacznie.

Między Tombstone a Labiryntem ciągnie się dziki kraj, pełen rozmaitych społecznych typów i przykrych w kontaktach istot, całkiem nieźle prosperują więc przewodnicy, którzy doprowadzają zorganizowane grupy podróżnych do miejsca przeznaczenia. Większość liczy sobie około 50\$ za głowę – to drogo, warto jednak wyłożyć każdego centa.

Podróż zajmuje komuś, kto zna się na tej robocie, około miesiąca w jedną stronę i trzy tygodnie w drugą, gdy nie wlecze się z nimi grupa. Niektórzy przewodnicy

obracają znacznie szybciej, wycinając raczej nieprzyjemny numer – takie łotry zabierają od ludzi pieniądze, a potem, gdy miasto zniknie z zasięgu wzroku, mordują swoich klientów. Ciche pustkowia Arizony chętnie przyjmują szczątki nieszczęśliwych matolek.

LEGIA

Jednym z powodów, dla których nie warto podróżować z Tombstone do Labiryntu bez ochrony, jest francuska Legia Cudzoziemska, o której wspominaliśmy już wcześniej. Niektórzy żołnierze – chłuby dumnej Francji – lubią opuścić posturunek, by łupić bogaty Upiorny Szlak. Czasami docierają nawet do miasta, tam jednak Kędzierzawy Bill i banda Kowbojów szybko pokazują im, co znaczy zdrowa konkurencja.

Pewnie, są i dobrzy legioniści, Francuzi i nie tylko, ale przy granicy Arizony liczba drani znacznie ich przewyższa. Pełne dane i statystyki żołnierzy Legii znajdziesz na stronie 139.

KONKWISTADORZY?

Podróż w okolicach Tombstone niesie ze sobą jeszcze jedno ryzyko. Ostatnio ludzie zaczęli spotykać hiszpańskich konkwistadorów.

Opowieści o nich są zastanawiająco zbieżne. Podróżując na północny zachód od Tombstone, w pobliżu gór Whetstone, podróżni trafiają na trzech jeźdźców, ubranych w stare hiszpańskie zbroje. Gdy zbliżą się na odległość kopii, domagają się, by podróżni oddali srebro, które „ukradli”. Kilku w gorącej wodzie kąpanych kowbojów zaczęło do nich strzelać, lecz bez widomego efektu. W każdym razie, zawsze kiedy podróżny okazywał, że nie ma srebra, jeźdźcy zwyczajnie odwracali się i odjeżdżali.

Nie, ci wszyscy ludzie nie przebywali za długo na słończku. Opowieści o Hiszpanach są prawdziwe. Trzej jeźdźcy terroryzujący okolicę to konkwistadorzy, którzy przebyli dolinę San Pedro w 1540 z ekspedycją Francisco Coronada. Tutaj odkryli srebro, zawrócili więc z drogi i otworzyli kopalnię. Z niewolili przy tym żyjących w okolicy Indian Pima i zapędzili do pracy w kopalni, gdzie wielu zmarło z wyczerpania. Pod koniec



każdego dnia chciwi Hiszpanie kontrolowali pracowników, by mieć pewność, że nie skradziono im srebra. Jeśli przy Indianinie znaleźli choć gram kruszcu, skazywali go natychmiast na śmierć.

Pewnego dnia inne plemię Indian wyzwoliło niewolników i zabrało całe srebro. Konkwistadorów pogrzebano żywcem w ich kopalni, a szaman rzucił na nich klątwę, karząc ich duchom wędrować po ziemi tak długo, aż zbiorą ilość srebra równą tej, którą wydobyli ich niewolnicy.

Szaman zamierzał skazać ich na wieczną karę. Duchy nie mogły same odebrać nikomu srebra, a póki Indianie pamiętali ich okrucieństwo, nikt nie dałby im go dobrowolnie. Potem jednak nastąpiła Pomsta i wiele rzeczy się zmieniło.

Dziś duchy hidalgów wędrują wokół kopalni, szukając „złodziei”, którzy skradli im srebro. Gdy kogoś spotkają, żądają zwrotu ich splamionej krwią fortuny, choć nie skrzywdzą nikogo, kto nie ma przy sobie kruszcu.

Konkwistadorzy nie mogą tknąć kogoś, kto nie ma srebra, potrafią jednak zupełnie zwyczajnie zaatakować jego posiadacza. Duchy można zranić, ale nie zabić w normalny sposób. Każda rana, która spowodowałaby śmierć, rozprasza ducha,



powodując, że znika i nie może powrócić przez 24 godziny. Jedynym sposobem, by ostatecznie zniszczyć przeklętych Hiszpanów, jest odkopanie szczątków z kopalni w dolinie San Pedro i ich właściwe pogrzebanie.

KONKWISTADORZY

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

Walka: miecz, lanca 4k8

Cechy umysłowe: Cha: 3k8, D: 2k8, Spo: 2k8, Spt: 3k6, W: 3k6

Zastraszanie 4k8

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 16

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Upiory: Konkwistadorów można się pozbyć na stałe jedynie w opisany powyżej sposób

Klamoty: Napierśnik (osłona 2), miecz (Siła+2k8), kopia (Siła+2k10)

Wygląd: Duchy wyglądają zupełnie jak hiszpańscy konkwistadorzy, noszą ich broń i zbroje.

KARAWANY MUKÓW

Rząd konfederacki wciąż sprowadza upioryt z Labiryntu drogą lądową, lecz w znacznie mniejszych ilościach niż kiedyś. Napady Meksykan i Indian sprawiają, że podróż jest potwornie niebezpieczna i kosztowna, a Edykt Grimme'a tylko skomplikował sytuację. Każda karawana składa się z 15-20 wozów upiorytu, eskortowanych przez dwie kompanie żołnierzy – zazwyczaj jedną kawalerii, a drugą piechoty. Żołnierzy wspierają czasem parochody lub artyleria – zwłaszcza jeśli Rebelianci zwąchali jakieś kłopoty.

Karawana docierała kiedyś do Tombstone w około półtora miesiąca, obecnie jednak wlecze się dwa, musi bowiem uniikać wkroczenia w granice nowego „niepodległego państwa” Grimme'a. Oczywiście niektóre transporty w ogóle nie docierają – w zeszłym roku zaginęły dwa, a od stycznia 1877 już trzy. Gdy tylko kurz po Ofensywie Listopadowej trochę opadnie, Richmond wyśle zapewne nowych żołnierzy, by wzmocnić Fort Huachuca i kontrolę nad Upiornym Szlakiem.

Przybycie karawany to ważne wydarzenie, po dotarciu do Tombstone żołnierze dostają bowiem żołd i przepustkę na miasto. Większość decyduje się natychmiast uczcić fakt, że ma jeszcze czuprynę na głowie. Tydzień po przybyciu transportu jest zupełnie szalony – żołnierze przepuszczają natychmiast całą zapłatę i „tankują” odwagę, by wrócić do Kalifornii i przejść przez to wszystko jeszcze raz.

Szeryfem miasta Tombstone jest Fred Withe. Nieszczęśnik ma pełne ręce roboty, musi bowiem radzić sobie z awanturującymi się żołnierzami, pijanymi górnikami i szerokim asortymentem drani, którzy tylko tędy przejeżdżają. Ma tylko jednego zastępcę, Spence'a Walkera. Najmilsza rzecz, którą można o nim powiedzieć, to że brakuje mu kilku klepek.

By wzmocnić swoją władzę w Arizonie, Konfederacja podzieliła terytorium na okręgi i ustanowiła w każdym szeryfa, choć w niektórych stróżów prawa jest więcej niż obywateli CSA. Szeryfem okręgu Cochise, którego centrum znajduje się w Tombstone, wybrano Johna Behana.

Behan wywiązuje się dobrze tylko z jednego obowiązku stróża prawa – ze zbierania podatków. Być może ma to jakiś związek z faktem, że szeryfowi należy się wypłata w wysokości 10% zebranej sumy. Mimo ciągłych kradzieży bydła i innych szwindli, które mają miejsce w całym okręgu, na palcach jednej ręki policzyć można dokonane przez Behana aresztowania.

KOWBOJE

Prawdziwe prawo w mieście stanowi grupa bandytów zwanych Kowbojami. Niestety, ogranicza się ono zazwyczaj do rzeczy, które są bandziom na rękę. A są oni zbieraniną podłych, trudniących się kradzieżą bydła padalców.

Kowboje trzęsą całym miasteczkiem, bo prawie nikt nie ma dość jaj, by się im postawić. Przywódcą bandy jest Stary Clanton, a choć trzon grupy stanowią jego trzej synowie – Ike, Phineas i William – kiedy staruszka nie ma, rozkazy wydaje Kędzierzawy Bill Brocius. Inni godni uwagi członkowie tej zbieraniny mętów to John Ringo oraz Frank i Tom McLaury. W razie potrzeby do bandy dołączyć może 20-30 członków i sympatyków.

Chłopcy Clantona kilka razy zasadzili się na Upiornym Szlaku, ich gęby są jednak zbyt dobrze znane, by mogli zająć się tym na poważnie i nie podważyć przy okazji swej wygodnej pozycji w Tombstone – nic nie powstrzymałoby wtedy ulubionego Rangera okolicy, Hanka Ketchuma, przed skrzyknięciem posse i rozprawieniem się z Kowbojami na dobre.

Ci dranie są dość sprytni, by dobrze zdawać sobie sprawę z niebezpieczeństwa, ograniczają się więc do kradzieży bydła. Kiedy akurat nie szaleją po mieście, siedzą zazwyczaj na południe od granicy, niosąc wolność trzodzie jakiegoś biednego Meksykańca.

Pędzą potem bydło na północ i sprzedają je tutejszym ranczerom i restauracjom. Czasem, by nie robić pustych kursów, kradną też okoliczną trzodę i sprzedają ją w Meksyku. Mimo licznych skarg szeryf Behan nie kiwnął nawet palcem, by ukrócić proceder.

Kiedy Kowboje wracają z jednego ze swoich „wypadów”, lepiej zamknąć się w domu, lubią bowiem uczcić kolejny sukces, organizując coś, co nazywają „weseleniem się”, a co polega na uchłianiu się w trupa w Ike's Place, restauracji należącej o Ike'a Clantona, i rozbijaniu się konno po mieście, strzelając do wszystkiego, co się rusza.

Ekscesy Kowbojów przycichły trochę, odkąd do miasta zjechał Doc Holliday. Lekarz miał już kilka bliższych spotkań z Kowbojami, które przeżył i z których chętnie zdaje sprawę, a nawet nabija się na swój suchotniczy sposób.

Kowboje nie wiedzą, jak poradzić sobie z kimś, kto nie boi się śmierci i martwią się, że mogą rozdrażnić Doca na tyle, że zادهpeszuje do Dodge i namówi swego kumpla, Wyatta Earpa, żeby wpadł na trochę do Tombstone.

Ostatnio Kowboje trudnią się też „pracą fizyczną” u barona LaCroix z kompanii kolejowej Bayou Vermilion, na razie jednak nie znają jeszcze głębszych tajemnic tej linii.

Szeregi Kowbojów zasililo ostatnio kilku dyskretnych, meksykańskich zbirów. Tak naprawdę to zwiadowcy Santa Anny, bo choć generał nie planuje na razie inwazji na Tombstone, bada teren z myślą o przyszłości. Kowboje nie mają wprowadzić pojęcia o powiązaniach, które ich nowi koledzy mają na południe od granicy, ale inni mieszkańcy Tombstone zaczynają się nad tym powoli zastanawiać.

KĘDZIERZAWY

BILL BROCIUS

Kędzierzawy Bill, numer dwa w szeregach Kowbojów, planuje zostać głównym honcho. Ma już dość kradzieży bydła i chciałby zająć się czymś większym i lepszym, jak napady na banki i dyliżanse.

Wie, że jeżeli zwyczajnie rąbnie Starego Clantona, rozbije gang. Na razie czeka na sposobny moment, by zaaranżować „wypadek” staruszka. To właśnie Bill załatwił bandzie kontrakt z Bayou Vermilion – to część jego walki o wyższą pozycję.

PROFIL: KĘDZIERZAWY

BILL BROCIUS

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 2k8, Sz: 4k6, Wig: 2k8, Zr: 2k8

Dobywanie 5k6, jeździectwo 3k8, skradanie 2k8, strzelanie: rewolwery, strzelby 4k8, uniki 3k8, walka: na pięści 4k8, wspinaczka 1k8

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 3k6, Spo: 3k8, Spt: 2k8, W: 3k6

Blef 3k8, hazard 3k8, perswazja 2k8, przenikliwość 2k8, tresura 4k8, tropienie 4k8

Przewagi: Osilek 3

Zawady: Nałogowiec/lekki: opium -1, mściwy -3

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Jednotaktowy Colt Peacemaker.

Wygląd: Kędzierzawy Bill jest brzydkim facetem o krzywo przystrzyżonych czarnych włosach i złym błysku w oku.

JOHNNY RINGO

(VEL JOHN RINGOLD)

Johnny to najstraszniejszy z Kowbojów, gość szybszy od grzechotnika i bardziej odepniony – zwłaszcza kiedy jest wstawiony. Ulice Tombstone pustoszeją, gdy wytacza się z saloonu.

Johnny nie znosi Doca Holliday'a, a jego uczucia są odwzajemnione. Wymienili ołów już przynajmniej raz i powzięli silne postanowienie, że ich lufy porozmawiają znowu.

JOHNNY RINGO

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k8, Sz: 4k10, Wig: 3k6, Zr: 2k10

Dobywanie 5k10, jeździectwo 3k8, skradanie 2k8, strzelanie: rewolwery, karabiny 5k10, uniki 3k8, walka: na pięści 3k8, wspinaczka 1k8

Cechy umysłowe: Cha: 2k6, D: 3k8, Spo: 3k8, Spt: 2k8, W: 2k8

Blef 3k8, hazard 3k8, jaja 4k8, perswazja 2k6, przenikliwość 3k8, szukanie 2k8, tropienie 2k8, zastraszanie 4k6

Przewagi: oburęczny 3

Zawady: krwiożerczy -2, nałogowiec/lekki: opium -1, mściwy -3, padalec -2

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Bliźniacze dwutaktowe Colty Peacemakery.

Wygląd: Ringo to raczej przystojny gość, z gęstym czarnym wąsem i czarnymi włosami.

EPITAPH

Tombstone jest, rzecz jasna, miejscem, w którym wychodzi *Tombstone Epitaph*, jedna z najpoczytniejszych gazet na kontynencie północnoamerykańskim.

Wydawcą gazety jest John Clum, który, razem z Lacy O'Malleyem i resztą redakcji przekonany jest, że dzieje się coś złego – coś, co zmienia naturę rzeczywistości. Jego celem, podobnie jak celem gazety, jest otworzyć ludziom oczy, nim będzie za późno.

Niestety, wygląda na to, że rządy zarówno USA, jak i CSA, nie chcą, żeby ludzie znali prawdę. Wiele mniejszych gazet, które publikowały opowieści podobne do zamieszczanych w *Epitaph*, odwiedzili pracownicy Agencji i Texas Rangers. *Epitaph* miał to szczęście, że zyskał sporą popularność, nim Rangerzy zorientowali się, gdzie mieści się jego siedziba. Obecnie zamknięcie redakcji lub zakaz publikacji niektórych tekstów zwiększyłby zapewne wiarygodność artykułów, pracownicy obu organizacji

nekają więc tylko reporterów, by ukryć tyle prawdy, ile tylko zdołają.

Przedsiębiorczy bohaterowie, którzy wzięli udział niezwykłym zdarzeniu lub widzieli dziwną istotę, mogą zarobić kilka dolców, sprzedając swoją historię. *Epitaph* płaci po pół centa za słowo artykułu, 10\$ za ryciny i 15\$ lub więcej za fotografię. Wszystkie doniesienia jednak są indywidualnie potwierdzane, a choć redakcja gazety składa się z ludzi łatwowiernych, nie są oni głupi.

ZYCIE W TOMBSTONE

Mówi się, że „Tombstone jada człowieka na śniadanie”, i nie jest to dalekie od prawdy. W mieście można spotkać smutny koniec na wiele sposobów, o ile w ogóle się do niego dotrze. Wielu mieszkańców odczuwa z tego powodu perwersyjną dumę.

Mimo to przeciętny mieszkaniec Tombstone nie żyje w środku niekończącej się strzelaniny i można tu przejść przez ulicę, nie łapiąc przy tym kulki.

Miasto „cywilizuje” się trochę mniej więcej raz na miesiąc, gdy przyjeżdża do niego Hank Ketchum i Texas Rangers. Hank i jego chłopcy zatrzymują się tu zazwyczaj na kilka dni, by dać odpocząć koniom, przed patrolowaniem okolicznych terenów.

Gdy na horyzoncie pojawiają się Rangerzy, Kędzierzawy Bill, Johnny Ringo i reszta Kowbojów uznaje, że ma nie cierpiące zwłoki interesy na południe od granicy. Póki Hank i jego ludzie pozostają w mieście, jest tu dość spokojnie i nawet szeryf Behan daje gębie wypocząć kilka dni.

Oczywiście, kiedy tylko żołnierze wyjadą, rzeczy szybko wracają do normy – póki jednak siedzą w mieście, jest w nim dość miło.

GDZIE WARTO POJŚĆ?

Biuro *Tombstone Epitaph*: Redakcja najbardziej kontrowersyjnej gazety Ameryki.

Boot Hill: Epitafia na niektórych nagrobkach najslawniejszego cmentarza Zachodu dowodzą czarnego humoru mieszkańców Tombstone.

Crystal Palace Saloon: W tym lokalu podaje się darmowy lunch, pod warunkiem, że popija się go tutejszym, wielce kosztownym piwem. Pierwotnie bar zwał się Fredericksburger Lager Beer Depot, właściciel zdecydował się dodać wewnątrz trochę szyku, ozdobił je więc kryształowymi paterami i wielkimi lustrami.

Galeria Fly'a: C.S. Fly uwieczni cię dla potomności za jedyne 2 dolary.

Grand Hotel: Niebrzydki budynek z wygodnymi pokojami. Aktualnie mieszka w nim Doc Holliday i jego kochanka, Wielkonosa Kate.

Ike's Place: Ta restauracja należy do Ile'a Clantona, jest więc ulubionym schronieniem Kowbojów. Jedzenie jest podłe, ale tanie, i możesz się założyć, że wszystkie serwowane tu steki kilka dni wcześniej muczały po hiszpańsku.

Kościół Episkopalny: W każdą niedzielę wielebny Endicott Peabody objaśnia tu wielką tajemnicę wiary.

OK Corall: Tu możesz kupić wóz lub konia, oczywiście płacąc dwa-trzy razy więcej niż na Wschodzie.

Oriental Saloon: W tym lokalu zagrać można w faraona lub pokera, choć zyskał sobie złą sławę, odkąd nawiedza go morderczy stomatolog, Doc Holliday.

Ratusz Tombstone: Drugie biuro Johna Cluma, który jest jednocześnie burmistrzem miasta.

Sąd okręgu Cochise: Tu właśnie Sędzia Pokoju Wells Spicer sądzi łotrów, których zdoła schwytać Withe. Spicer nie kocha Kowbojów, nie może jednak nic z nimi zrobić, póki ktoś ich w końcu nie aresztuje.

Schieffelin Hall: Dobry teatr założony przez Eda Schieffelina. To największy budynek z suszonej cegły w całej Ameryce Północnej.

Teatr Bird Cage: Bird Cage oferuje niezwykle wyszukany rodzaj rozrywki, tę świątynię sztuki zaszczylił bowiem kilka razy aktor komediowy Eddie Foy. Aspirujących aktorów dramatycznych trzeba jednak ostrzec – publiczność w Tombstone może źle przyjąć przedstawienie, które nie trafi w jej gusta.

SKYNNI LUDZIE

Oto garść szczegółów na temat dwóch najsłynniejszych mieszkańców Tombstone w Arizonie, Johna Henry'ego „Doca” Hollidaya i Jednookiego Hanka Ketchuma.

DOC HOLLIDAY

John Henry Holliday przybył na Zachód w 1872, kiedy wykryto u niego gruźlicę. Miał nadzieję, że suche powietrze tej części świata dobrze mu zrobi na płuca. Choć i dziś pracuje czasem jako dentysta, zgodnie z ksywką „Doc”, większość pieniędzy zarabia, grając w karty.

Doc pilnie odrabiał lekcje hazardu i jest dziś jednym z największych rekinów karcianych na całym Dziwnym Zachodzie. Grając, nie boi się żadnego ryzyka – prawdę mówiąc, kpi sobie z niego również poza kasynem.

Niebezpiecznie jest wejść Docowi w drogę – wielu ludzi zorientowało się o tym dość późno, by skorzystać na tym ich spadkobiercy. Jest porywczy, a sprovokowany lubi wziąć sprawy w swoje ręce. Nic dziwnego, że gość tak prędko do spluwy ma znacznie więcej wrogów niż przyjaciół.

Jeśli jednak Doc obdarzy kogoś przyjaźnią, jest wobec niego bardzo lojalny. Przyjaźni się na przykład z Wyattem Earpem, więc na kilka miesięcy przed przyjazdem do Tombstone wpadł do Dodge City i uratował go przed bandą wkurzonych kowbojów.

Doc jest ponadto znakomitym kanciarzem, który kombinuje z nadprzyrodzonym pokerem już ładne parę lat.

Ostatnio widziano Doca z łowcą nagród nazwiskiem Alexander Graves – Holliday uratował Gravesowi życie podczas strzelaniny z Kowbojami. Więcej informacji o tajemniczym łowcy nagród (oraz innych stróżach prawa i bandytach) znajdziesz w dodatku **Law Dogs** (*Stróże Prawa*).

Doc umiera i świetnie zdaje sobie z tego sprawę, szuka więc okazji, by odejść w glorii – jeśli da mu się choć cień szansy.

DOC HOLLIDAY

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 2k8, Sz:3k10, Wig: 1k6, Zr: 2k10

Dobywanie: rewolwer 6k10, jeździectwo 4k8, skradanie 4k8, strzelanie: rewolwery, strzelby 6k10, uniki 2k8, walka: na pięści 2k8, wspinaczka 1k3

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

Blef 4k8, **hazard** 6k8, **jaja** 5k6, **język:** łacińska 2k10, **medycyna:** ogólna 2k10, **perswazja** 2k6, **przenikliwość** 3k8, **szukanie** 2k8, **zastraszanie** 5k6, **zawodowstwo:** stomatologia 4k10

Przewagi: Mistyczna przeszłość: kanciarz 3, niezwykle głos: szyderczy, oburęczny 3

Zawady: Choróbsko/śmiertelne: suchoty -5, lojalny: Wyatt Earp, Wielkonos Kate -3, straceniec -5, nałogowiec/lekki: alkohol -1

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 12

Zdolności specjalnie:

Kanciarz: Kantowanie 7, hekсы: Duperele, Niewidzialna ręka, Pomocna dłoń, Przewidzenie, Przyduszenie, Pudło!

Klamoty: Bliźniacze jednotaktowe Colty Peacemakery, talia kart i wielka obfitość zakrwawionych chusteczek.

Wygląd: Doc to przystojny gość, choć ciut zbyt szczupły i zbyt bladej z powodu gruźlicy. Ma brązowe włosy i wasy.

JEDNOOKI HANK KETCHUM

Jednooki Hank Ketchum to jeden z najsłynniejszych teksańskich Rangerów, gość, który rozumie się na dziwacznych wypadkach, dziejących się na Dziwnym Zachodzie znacznie lepiej niż ktokolwiek inny – nie dość, że spotyka się z nimi w pracy, to jeszcze zarobił ksywę w dość makabrycznych okolicznościach.

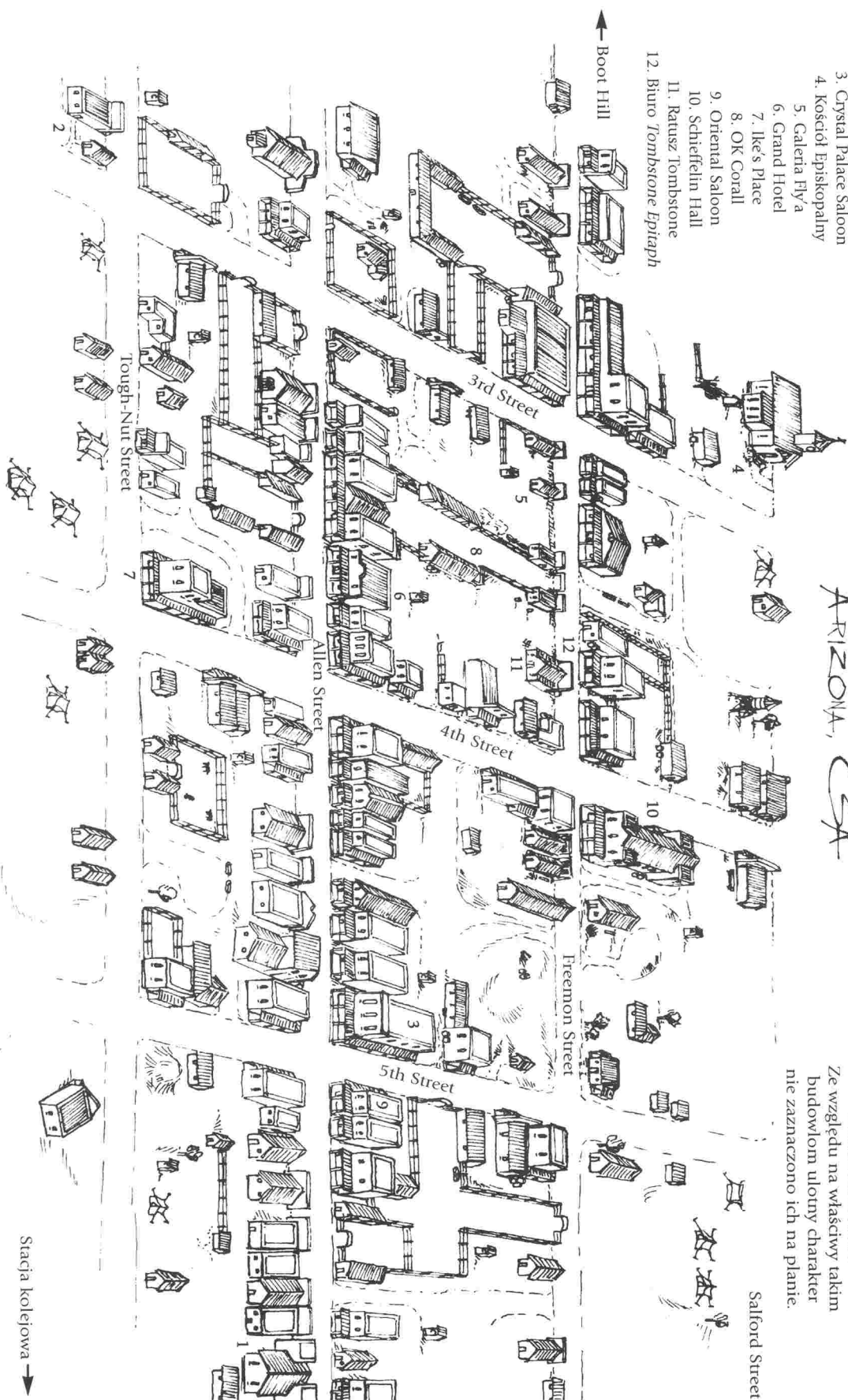
Ketchum leżał właśnie w szpitalu położonym pod Gettysburgiem w ostatnim dniu bitwy, kiedy zły duch opętał chirurga, ten zaś zaczął odcinać części ciała pacjentów. Najsłynniejszą ofiarą szaleńca był generał John Bell Hood, który bezsilnie patrzył, jak „Rzeźnik” zabiera mu jedną rękę. Świr wydłubał Hankowi oko sondą chirurgiczną,

Legenda:

1. Year Bird Cage
2. Sąd okręgu Cochise
3. Crystal Palace Saloon
4. Kościół Episkopalny
5. Galeria Fly'a
6. Grand Hotel
7. Ike's Place
8. OK Corral
9. Oriental Saloon
10. Schieffelin Hall
11. Ratusz Tombstone
12. Biuro Tombstone Epitaph

TOMBSTONE, ARIZONA, USA

Podobnie jak w Deadwood, większość ludzi mieszka w rozbitych w i wokół miasta namiotach.
Ze względu na właściwy takim budowlom ulotny charakter nie zaznaczono ich na planie.



Stacja kolejowa →

ale niezłomny Ketchum i kilku innych pogonili mu kota.

Hank całe lata ścigał Rzeźnika, nim dorwał go w zeszłym roku w Dodge City, w sam Dzień Niepodległości. Zło, którego był sprawcą, zostało chwilowo powstrzymane, nie wszystko jednak poszło po myśli Jednookiego. Z pudełka **City O'Gloom** (*Szare Miasto*) dowiesz się, co dokładnie zaszło, gdy Ketchum opuścił Dodge (w powieści groszowej *Dzień Niepodległości*).

Hank to gość, który umie przetrwać. Nie jest może najszybszym strzelcem, ale stoi i strzela, póki nie zginie lub wróg nie przestanie się ruszać.

Ostatnim przykładem jego metod jest przypadek bandy Gravy Rider. Bawiąc w południowym Teksasie, Hank sam jeden wyłapał wszystkich jej członków i, co dziwniejsze, upilnował w drodze powrotnej do obozu Rangerów w El Paso.

PROFIL: HANK KETCHUM

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k10, Sz: 2k8, Wig: 4k12, Zr: 3k10

Dobywanie: rewolwer 1k10, jeździectwo 3k10, skradanie 2k10, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 4k10, uniki 3k10, walka: na pięści, nóż 4k10, wspinaczka 1k10

Cechy umysłowe: Cha: 4k10, D: 2k6, Spo: 2k8, Spt: 3k8, W: 2k6

Cwaniactwo 3k8, jaja 3k10, język: hiszpański 1k6, przenikliwość 2k8, przetrwanie: pustynia 3k8, szukanie 2k8, tropienie 3k8, zastraszanie 5k10, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6

Przewagi: Człowiek z żelaza 3, nerwy ze stali 1, ranga: Texas Rangers 2, stróż prawa 5, śmiałość 2, twardziel 2

Zawady: Przysięga: dorwać Rzeźnika -2, wróg: Jankesi i banda Kowbojów -2, zadufany -3, zobowiązanie: zastrzelić lub zwerbować istoty nadprzyrodzone -5

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 18

Klamoty: Dwa jednotaktowe Colty Peacemakers, Winchester '76, nóż Bowie i trzy catridge.

Wygląd: Hank jest zwalistym mężczyzną o gęstej, siwej brodzie z przepaską na oku.



DZIWNY JEST TEN ŚWIAT

ZACHÓD

185

Zło nie zna granic – w Anglii zdarza się tyle samo nawiedzeń co w Górach Czarnych w Dakocie. A właściwie to więcej, bo Anglicy mają za sobą kilka tysięcy lat krwiopiczej, „cywilizowanej” historii więcej.

Może Zachód i jest Dziwny, ale i reszta kontynentu cierpi na inwazję niesamowitości. Ponoć w Wielkich Jeziorach pojawiły się dziwaczne wiedźmy wodne, które rozbijają okręty. Wzgórza Kentucky pełne są bezmiennej grozy, przekraczającej człowiecze rozumienie. Nawet w piwnicach nowojorskiej Biblioteki Publicznej załagał się ponoć poltergeist, który zmienia treść niektórych książek, kiedy bibliotekarz wyłączy na noc światła.

W Europie Francuzi przygotowują się do wzięcia odwetu na Prusakach, którzy pokonali ich w 1870. Między innymi dlatego siedzą w Ameryce i usiłują zdobyć upioryt.

Do wojny przygotowują się też Rosja i Turcja. Znawczy zgadzają się, że bezwzględna wrogość tych mocarstw i lata wojen o Bałkany zaowocują bezwzględną rzezią w górach Kaukazu. Najmniejsza iskra wystarczy, by wysadzić tę beczkę prochu.

Brytyjczycy walczą z Zulusami i Burami w Afryce Południowej. Większość ludzi tylko czeka, aż wojna rozgorzeje na dobre, a tubylcy twierdzą, że ich czary zyskały nową potęgę, co może niemiło zaskoczyć Anglików.

Dziwaczne egipskie kultury twierdzą, że przebudzili się dawni bogowie, a liczba ludzkich ofiar dla Anubisa i innych mrocznych bogów osiągnęła rozmiary epidemii. Kolejna dziwna rzecz to niezwykła popularność zmumifikowanych szczątków, które bogaci Europejczycy kupują, by „odwinąć” je w domu. Możesz sobie wyobrazić, jakie kłopoty to czasem powoduje.

Daleki Wchód też robi się dziwny. Z Japonii dochodzą informacje o powrocie „oni”, duchów podobnych do indiańskich manitou czy chrześcijańskich demonów. Chiny nie pozostają daleko w tyle.

A w Australii... nie, nie chcesz wiedzieć, co się dzieje „pod spodem”.

Wraz z upływem czasu zobaczymy i te dziwaczne miejsca, na razie jednak akcja skupia się na amerykańskim Zachodzie. Jeśli chcesz, żeby posse pozwiedzała zagranicę, musisz na razie sam coś wymyślić.

Szczęśliwej podróży, Szeryfie.





RUSZAJ W GÓRY, MIŁY BRACIE!

...tam przygoda czeka na cię. Zdajemy sobie sprawę, że teraz, kiedy już wiesz, jak się gra w tę zwariowaną grę, pewnie aż świerzbi cię, żeby zwołać posse i ruszyć na szlak. No i dobra – mamy dla ciebie dziwną opowieść, w którą możesz wrzucić nieświadomych niczego kowbojów!

Siądź sobie wygodnie, a my opowiemy ci historyjkę o pociągach, robalach i żywych trupach.

PROLOG

Kilka tygodni temu do bostońskiego portu zawinął statek zwany *Rozpacz Marii*, przywożąc niewinny transport bananów z Hondurasu – a tak przynajmniej sądziła załoga. Nim jeszcze okręt wyruszył do Ameryki, do ładowni wpłynęła istota znana jako „wyżeracz”, podobny do owada potwór wielkości człowieka, który ma bardzo nieładny zwyczaj składania jaj w innych zwierzętach, by jego młode nie zdechły z głodu.

Kiedy tylko *Rozpacz Marii* przybiła, monstrum wyśliznęło się ze statku i na poważnie wzięło za rozmnażanie kosztując wielu Bogu ducha winnych bostończyków. Bostońskie biuro Agencji

zareagowało błyskawicznie i, działając jak zwykle w tajemnicy, zidentyfikowało problem oraz przedsięwzięło kroki, by wyeliminować stwarzane przez wyżeracze zagrożenie.

I PO PROBLEMIE...?

Kilka spalonych budynków oraz ciał i sytuacja została opanowana. Agenci terenowi z właściwą sobie błyskotliwością zauważyli, że wyżeracz to rodzaj wynaturzenia, z jakim jeszcze się nie zetknęli. W Waszyngtonie odbyła się konferencja na odpowiednio wysokim szczeblu, po której władze organizacji zdecydowały, że warto przyjrzeć się mu bliżej.

Jednego z potworów pozostawiono przy życiu, Agencja uznała jednak, że istota jest zbyt niebezpieczna, by badać ją na gęsto zaludnionym Wschodnim Wybrzeżu, i zdecydowała wysłać ją na Zachód. Tam, w jednym z biur, postanowiono przeprowadzić wszystkie konieczne testy.

Potwora załadowano więc do skrzyni, tę zaś na pokład zmierzającego na Zachód, starego pociągu *Skyline Steamer*. Na straży ładunku postawiono tylko dwóch pracowników polowych, Laurę Giles i Allana Seybertha. To przecież łatwutkie zadanie...

I wtedy właśnie we wszystko mieszają się bohaterowie.

RECE DO GÓRY!

Philip Clarkson sprawdza się w zawodzie bandyty – i to już cały miesiąc! Zachęcony pasmem sukcesów postanowił wziąć się za coś grubszego i napaść na pociąg. Niewiele myśląc, podminował wiadukt nad płytkim wąwozem wiadukt i wraz ze swą bandą nieudaczników zaczął się w pobliżu, by, kiedy nadjedzie następny skład, wysadzić go, a potem obrabować wagon bagażowy.

Clarkson nie ma pojęcia o obecności Agencji ani o specjalnym ładunku. Ot, myśli sobie, łatwa robota.

Nie ma pojęcia, jak *bardzo* się myli.

ZAWIĄZANIE

To łatwa część – wszystko, co musisz zrobić, to zapakować posse do pociągu *Skyline Steamer*, należącego do linii Denver-Pacific i jadącego na Zachód przez Góry Skaliste. Każdy z graczy powinien powiedzieć ci, czemu jego bohater postanowił je przekroczyć, a że mógł wsiąść do pociągu wszędzie między Bostonem a Denver, możesz więc mieć niezłą zbieralinę różnych dziwacznych typów.

Zależnie od twojego nastroju, postaci graczy mogą się znać, mogą też być sobie zupełnie obce. Nie ma chyba łatwiejszego sposobu na zmontowanie drużyny.

Przygoda powinna działać się wczesną wiosną albo późną jesienią – zaraz po tym, jak przełęcze się otwały, lub tuż przed ich zamknięciem. Oczywiście, jeśli odpowiednio pokombinujesz z pogodą, rzecz można rozegrać o dowolnej porze roku.

ROZDZIAK PIERWSZY: BILECIKI, PROSZE!

W pierwszej części przygody gracze mają poznać *Skyline Steamer*, jej załogę i pasażerów. Jeśli są sobie obcy, mają okazję się zapoznać i zaprezentować swoje postaci.

Jak już mówiliśmy, miejsce, w którym bohaterowie wsiedli i w którym wysiadają z pociągu, nie jest tak naprawdę ważne dla scenariusza – możesz sterować tym, jak ci tylko pasuje.

Właściwa opowieść zaczyna się, gdy pociąg wspina się w wyższe partie Gór Skalistych.

POCIĄG

Pociąg składa się z lokomotywy, węglarki, trzech wagonów pasażerskich, jednego restauracyjnego, jednego bagażowego i kubryku. Nie zawracaj sobie głowy dokładnym szkicowaniem, gdzie kto siedzi – wszystko i tak wyleci w powietrze.

LOKOMOTYWA

Za dnia można tu znaleźć maszynistę Pete'a Franklina i palacza W. S. Maggerta. W nocy lokomotywą steruje King Withe, a węgiel sypie Jane Hunt.

WĘGLARKA

Stromy wyjazd w góry sprawia, że dużą wagę trzeba przywiązać do paliwa. Na górskich przełęczach nie ma wielu miejsc, w których można uzupełnić zapas węgla, więc i tender jest znacznie większy niż to bywa na równinach.

WAGON „SYPIALNY”

W przeciwieństwie do bardziej ekskluzywnych pociągów na Wschodzie ten wagon sypialny jest marnie urządzony – przedziały sypialne to tak naprawdę drewniane półki, biegnące na dwóch poziomach po obydwu stronach wagonu. Każde miejsce wyścielone jest materacem z pierza, a od strony przejścia zaciągnąć

można zasłone, dającą pasażerowi odrobinę prywatności.

W pociągu jest wszystkiego 20 miejsc, z czego cztery zajęte przez innych pasażerów, dla członków posse pozostaje więc 16.

Czwórka pasażerów mieszkająca w wagonie sypialnym to Penelope Brown, Gregory Dawson, Laura Giles i Allan Seyberth (patrz **Pasażerowie**, poniżej).

WAGONY OSOBOWE

W składzie są dwa wagony osobowe, a w każdym z nich po 10 dwustronnych ławek – po każdej stronie może siedzieć wygodnie dwóch pasażerów (co znaczy, że mieści się tu do 40 osób).

Większość posiadaczy biletów sypialnych spędza tu znaczną część dnia, w sypialnym nie ma bowiem miejsc siedzących. Pozostali pasażerowie starają się samemu zajmować całą ławkę, żeby w nocy swobodnie się na niej wyciągnąć.

W czasie tej akurat podróży pociągiem jedzie niewielu pasażerów – jest ich zaledwie siedmiu, bohaterowie mają więc mnóstwo miejsca, by wyciągnąć stare kości.

WAGON RESTAURACYJNY

W tym wagonie mieści się sala jadalna i niewielka kuchenka. Na sali znajdują się cztery przedziały zdolne pomieścić czterech pasażerów jednocześnie i niewielki bar z trzema stołkami. W kuchni jest piec na drewno, kilka blatów i maleńka spizarnia. Pasażerom nie wolno tu normalnie wchodzić, a choć członkowie załogi mogą płać się po niej, kiedy zechcą, kucharz, Harold Buchanan, zrzędzi, że pustoszą mu spizarnię.

Ponieważ w tej podróży jest tak mało pasażerów, załadowano tylko pół normalnej zawartości spizarni. Każdy posiłek trzeba kupować oddzielnie (po 2 dolary).

Pomiędzy posiłkami wagon restauracyjny służy jako nieformalna salonka. Pasażerowie grają tu czasem dla zabicia czasu w pokera, racząc się serwowanymi do dziesiątej wieczór drinkami.

Harold sypia na małej koi na tyłach kuchni.

WAGON BAGAŻOWY

Ten wagon jest zamknięty dla pasażerów. Znajdują się tu wszystkie bagaże, dwie torby poczty i duża, solidna skrzynia.

Każdy parszywy skunks, który zechce myszkować po rzeczach innych pasażerów lub przejrzeć cudzą pocztę, znajdzie tu kilka łatwych do wyniesienia kosztowności. Normalny (5) test *kombinowania* da mu 5\$, plus 5\$ za każde przebicie. Taki rzut można wykonać tylko raz na bohatera (choć ten termin niezbyt tu pasuje). Jeśli rabuś będzie miał dwa przebicia, znajdzie też pistolety Gatlinga, ukryte w bagażach Laury lub Allana.

Duża, mocna, spięta łańcuchem skrzynia, oznaczona jako „Własność Bostońskiego Muzeum Sztuk Pięknych”, zawiera wyzeracza Agencji – szczegóły na jego temat znajdziesz w rozdziale trzecim. Każdy, kto wykona Ciężki (9) test *Spostrzegawczości* podczas oględzin skrzyni, usłyszy, jak coś raczej dużego rusza się w środku. Nic, z wyjątkiem odbicia jednej z desek przy użyciu łomu, nie pozwoli stwierdzić, co to jest.

Seybeth odwiedza wagon bagażowy przynajmniej dwa razy dziennie, sprawdzając stan paczki. Choć Agencja wymogła na dyrekcji kolei zgodę, by jej pracownicy wchodzili do bagażówki, nie mogą w niej przebywać, jeśli nie towarzyszy im konduktor. Wszystkim wścibskim członkom posse Seybeth wytłumaczy swą obecność w zamkniętym wagonie faktem, że wiezie bezcenną rzeźbę na wystawę w Salt Lake City.

KUBRYK

W tym wagonie spędza wolny czas cała załoga z wyjątkiem kucharza. W kubryku jest osiem prycz, a że w czasie tej podróży pociąg obsługuje tylko pięciu ludzi, każdy ma własne miejsce do spania i ma swoje miejsce.

POZOSTALI PASAŻEROWIE

Oto ludzie, którzy podróżują wraz z posse:

Penelope Brown: Ta ładna, ruda, zamówiona pocztą naręczona jedzie na Zachód na spotkanie z przyszłym mężem. Związek jej nie przeraża, bo dzięki niemu wyrwała się z Pittsburga. Penelope ma miejsce w wagonie sypialnym.

Richard Chasen: Richard jest dezerterskim z armii Konfederacji, unika więc ludzi wyglądających na stróżów prawa i żołnierzy obu armii.

Gregory Dawson: Dawson to imponujący mężczyzna o dokładnie przyciętych czarnych włosach i wąsach. Jest zawsze nienagannie ubrany i zazwyczaj czas spędza w salonie. Tak naprawdę jest tylko oszustem szukającym frajera, który kupi od niego „mapę skarbu” (za 1000\$).

Jacob Emmet: Jacob jest mormońskim misjonarzem w sile wieku. Większość pasażerów unika go w związku z plotkami o „obyczajach” panujących w Republice Pustyni.

Laura Giles: Patrz Agenci, dalej.

Denise Merritt: Denise jest strasznie wścibska i bez końca nagabuje bohaterów i wszystkich pozostałych o ich życie i doświadczenia. Stara się zarabiać na życie jako piszący do gazet wolny strzelec lub autorka powieści groszowych, nie odniosła jednak wielkich sukcesów. Historia wyżeracza może okazać się jej wielką szansą.

Allan Seybeth: Patrz Agenci, dalej.

Abiel i Aloysius Squatpump: Brudni, prymitywni bliźniacy – traperzy – jadą na Zachód, by złapać coś większego niż w Kentucky.

Rodzina Wilsonów: Rick, Jenny i ich dwóch synów, Amos i Jethro, jadą odwiedzić krewnych. Chłopcy są rozpuszczeni jak dziadowskie bicze.

ZAKOŁA

Harold Buchanan: Łysiejący mężczyzna w średnim wieku, z wyraźnym brzuszkiem. Jest w pociągu kucharzem i barmanem.

John Crocker: Surowy konduktor pociągu.

Pete Franklin: Cichy, rzeczowy maszynista dziennej zmiany.

Jane Hunt: Jane to tęgawa kobieta w średnim wieku, służąca Kingowi za palacza.

W. S. Maggert: „Wredny Skunks”, palacz dziennej zmiany, to prymityw wszczynający ciągle awantury.

King Withe: King to nocny operator lokomotywy. Ten najbardziej doświadczony członek załogi jest zawsze uprzejmy dla płaćcych pasażerów.

AGENCI

Agencja wysłała dwóch pracowników polowych, by pilnowali wyżeracza w podróży na Zachód. Misją dowodzi Laura Giles, sprawdzona agentka o wieloletnim stażu operacyjnym.

Dwójka agentów nie utrzymuje kontaktów publicznie – Laura uważa, że łączące ich stosunki nie powinny wyjść na jaw, zwłaszcza w obecności Denise Merritt. Wścibski pismak jest jej potrzebny jak dziura w moście.

Istota, którą wiozą pracownicy Agencji, zdaje się pozostawać w stanie letargu od chwili schwytania, nie spodziewają się więc większych kłopotów. Na wszelki wypadek Allan sprawdza skrzynię dwa razy dziennie.

Ostatnio Allan zauważył, że uwięziony w skrzyni stwór się obudził. Ma w związku z tym mieszane uczucia, zdaje sobie bowiem sprawę, że jeśli wyżeracz wydostanie się na wolność, będzie musiał wybierać między natychmiastową jego likwidacją, by zapobiec ucieczce, a schwytaniem go żywcem, by wypełnić zadanie. Laura nie ma takich wątpliwości – zabije bestię od razu, wierzy bowiem, że powinna przede wszystkim chronić innych.

LAURA GILES

Laura to atrakcyjna kobieta powoli zbliżająca się do trzydziestki. Jest doświadczonym pracownikiem Agencji i ma za sobą cztery lata pracy polowej. Niewiele jest rzeczy, których nie widziała, a przynajmniej o których nie słyszała.

Laura udaje zepsutą córeczkę bogatego krowiego magnata, która zwiedza sobie Zachód. Jeśli posse będzie zbyt wścibska, ubarwi swoją historyjkę, twierdząc, że ucieka przed zaaranżowanym małżeństwem z wysoce podejrzanym kawalerem.

Choć Laura stara się nie wychylać, to właśnie ona dowodzi operacją transportu. Jest dość cwana osobką i ma oko na otoczenie i współpasażerów. Niewiele rzeczy jej umyka.

ALLAN SEYBERTH

Allan jest dobrze ubranym mężczyzną w wieku ok. 25 lat. Wygląda trochę na mądralę ze Wschodu, ale już po kilku minutach rozmowy rozwiewa to wrażenie. Wręcz tryska z niego pewność siebie i witalność.

Allan podaje się za przedstawiciela muzeum w Bostonie, jednak jeśli bohaterowie wykonają Poważny (7) test *Spostrzegawczości*, zauważą, że ręce ma zniszczone ciężką pracą, której raczej nie należy oczekiwać od intelektualisty.

Użyj statystyk standardowego pracownika Agencji ze strony 106.

ZABIJANIE CZASU

Pozwól graczom wczuć się w postaci i poznać trochę bliżej, zanim zaczniesz akcję następnego rozdziału. Poniżej znajdziesz kilka wątków pobocznych, dzięki którym coś będzie się działo, nawet jeśli bohaterowie sami z siebie nie wpakują się w kłopoty.

OPIEKA NAD DZIEĆMI

Synowie Wilsonów to para z piekła rodem, nic więc dziwnego, że ich rodzice tylko szukają okazji, by wrobić jakichś niczego nie podejrzewających dorosłych w opiekę.

Jeden z członków posse będzie miał dość pecha, by niańczyć bachory – a Wilsonowie mają wprawę we wciąganiu w to innych – i stwierdzi, że ma przerabane. Piekielna dwójka sprawia niekończące się kłopoty i jest niesamowicie wredna. Kochają, gdy starsi zaczynają się bić, kiedy oni podprowadzają im niewielkie przedmioty i podrzucają je innym, uwielbiają rzucać w ludzi jedzeniem i niewinnie patrzeć w inną stronę, czy włożyć kartę do rękawa hazardzisty.

POKEREK

Dawson szybko urządzi partyjkę pokera w wagonie restauracyjnym. Gra uczciwie przez jakąś godzinę, potem zaczyna oszukiwać. Użyj archetypu **Sprzedawcy eliksirów**, jeśli przyłapany Dawson będzie musiał walczyć.

Jeśli drużyna nie wykaże zainteresowania, Dawson zagra z innymi pasażerami.

Kiedy stawki zrobią się naprawdę wysokie, szuler szybko proponuje mapę skarbu. Zachowuje się, jakby była warta znacznie więcej niż „nędzny tysiąc”, który za nią chce, ale jego „kiepskie zdrowie – khe, khe – nie pozwala na przedsięwzięcie wyprawy celem zdobycia niezwykłego bogactwa”.

W GÓRĘ!

191

KOŃCZYNI MĘSKICH... GŁÓW

Penelope nie przeraża szczególnie fakt bycia korespondencyjną narzeczoną, nie widzi jednak dla siebie przyszłości w przemysłowym mieście podobnym do Pittsburga. I nienawidzi dymu i smogu unoszącego się z fabrycznych kominów.

Dziewczyna uczepli się każdego bohatera, który sprawi wrażenie posiadacza sensownej sumy pieniędzy, lub, jeśli takiego nie ma, mężczyzny o wysokiej *Charyzmie* (k10 lub więcej). Obiekt jej załotów szybko zorientuje się, że jest całkiem milutka, ma jednak nadzieję na trwały związek.

W TYKANIE NOSA

W CUDZE SPRAWY

Co bardziej wścibscy członkowie drużyny mogą zacząć węszyć po pociągu. Mają oczywiście prawo, ale konduktor postara się ograniczyć ich „śledztwo” do wagonu sypialnego, pasażerskich i restauracyjnego.

Wycieczka do wagonu bagażowego wymaga sprytnego planu odwrócenia uwagi przesiadującego w kuchni Harolda lub Poważnego (7) rzutu na *perswazję* lub *blef*. Nawet jeśli posse przemknie się mimo kucharza, buszując po wagonie bagażowym musi wciąż unikać konduktora i Allana.

Bohaterowie, których ciągnie do przygód, mogą nawet wyjść na zewnątrz wagonów, by wspiąć się na dach. Jeśli robią to w przejściu między wagonami, wykonać muszą Zwykły (5) test *wspinaczki*. Jeśli jednak próbują wydostać się przez okno, poziom trudności wzrośnie do Poważnego (7). Bohater, któremu nie powiedzie się rzut, nie może znaleźć drogi na górę, jeśli jednak ma niefort, wypadnie z pociągu, otrzymując 3k6+15 obrażeń. Teraz musi jeszcze wrócić do jadącego składu – szczególnie pozostawiamy tobie, Szeryfie.

NAGRODA

Na razie nie zasilmy posse żadną szczególną nagrodą (w końcu nie takiego się nie stało), powinienes więc nagrodzić

tylko dobre odgrywanie postaci i interakcje z pasażerami pociągu.

ROZDZIAŁ DRUGI: TO JEST NAPAD!

Kiedy już posse znudzi się włączenie po wagonach i będą mieli dość czasu, żeby się poznać i zaznajomić z innymi pasażerami, żelazny koń zakręci po wąskim łuku i zacznie wspinać się po stromym zboczu. Na końcu długiej na milę nierówności znajduje się podminowany przez Clarksona i jego bandę most.

PROBLEMY W WAGONIE

BARAŻOWYM

Zanim jeszcze pociąg ruszy pod górę, Allan Seyberth wybierze się do bagażówki, by sprawdzić, jak się ma wyzeracz. Ruchy, które słyszy z głębi skrzyni, tak go denerwują, że nie czeka na konduktora Crockera.

Allan nie zdaje sobie oczywiście sprawy, że wyzeraczowi udało się otworzyć skrzynię, i jak tylko wejdzie do wagonu, powtór błyskawicznie oślepi go trucizną i natychmiast się z nim rozprawi.

W tym samym czasie Crocker dowiaduje się od Harolda, że Allan wszedł do wagonu bagażowego bez pozwolenia. Natychmiast rusza za nim i dociera w sam raz, żeby zobaczyć, jak monstrum zabija Agentę. Bez namysłu rzuca się w stronę drzwi do wagonu restauracyjnego.

Gdy tylko wypadnie na zewnątrz, adrenalina doda mu dość sił, by rozdzielić wagony. Dwa ostatnie elementy składu zaczynają oddalać się od pociągu, a wyzeracz wylazi z wagonu bagażowego i porwa nieszczęsnego Crockera, ciągnąc go z sobą ku niechybnej zgubie.

W tym czasie pociąg jest już w połowie wzniesienia, a żaden z wypadków nie powoduje hałasu, który mogłaby usłyszeć posse.

POCIĄGNIJ ZA HAMULEC!

W chwilę później Harold zauważa, że wagon bagażowy i kubryk oddalają się od pociągu. Natychmiast biegnie do lokomotywy, by poinformować Pete'a. Gdy dociera do parowozu, pociąg niemal kończy mozolną wspinaczkę.

Maszynista zaczyna spuszczać parę, a wtaczający się na szczyt pociąg zwalnia.

BUM!

Gdy tylko pociąg dociera na szczyt góry, posse słyszy gdzieś z przodu potężne BUM! Od strony lokomotywy wzbija się chmura pyłu, a powietrze przecina przeciągły jęk dartego metalu – to Maggret napiera na hamulec.

Choć Clarkson odpalił dynamit, a wiadukt wyleciał w powietrze, coś jednak idzie nie tak. Skład miał gnać pełną parą, nie wyhamować na czas i runąć w głąb kanionu. Skąd nieszczęsny bandzior miał wiedzieć, że maszynista zawczasu zwalniał prędkość *Skyline Steamer*?

Dynamit nie jest jedyną rzeczą, która wybucha w okolicy – w sekundę później dołącza do niego panika. Pasażerowie zaczynają krzyczeć i wzywać ratunku, a potem, gdy parowóz gwałtownie zwalnia, solidarnie lecą na podłogę.

W GŁĘB PRZEPAŚCI

Choć pociąg nie może zatrzymać się przed rozpadliną, porusza się na szczęście dość wolno, by tylko parowóz i węglarka przeleciały przez jej krawędź. Pasażerowie w wagonie sypialnym, wagonach osobowych lub restauracyjnym otrzymują 12k6 obrażeń, gdy te gwałtownie stają. Pechowcy, którzy znaleźli się w lokomotywie, dostają 5k6+25 obrażeń od upadku i uderzenia. Określ ogólną ilość ran i rozdział je losowo, jak obrażenia rozległe.

Bohater, który w czasie katastrofy znalazł się w węglarce, dostaje 3k6+15 obrażeń. Kiedy odzyska przytomność, zobaczy, że znajduje się na dnie rozpadliny, niedaleko wraku parowozu.

Jeśli bohaterowie myślą dość szybko, mogą zechcieć wyskoczyć z pociągu przed katastrofą. Wymaga to Zwykłego (5) testu *Sprawności* – niepowodzenie oznacza 1k6+5 punktów obrażeń. Niefart w teście podwaja obrażenia.

MASZ CI LOS! TERAZ

MUSIMY ICH ZASTRZELIĆ!

Clarkson nie może rozczarować swego już i tak dość zawiedzionego gangu – mogliby upomnieć się o jego głowę. Nie ma wyjścia – musi wystrzelać wszystkich, którzy przeżyli katastrofę.

Na zalesionym terenie wokół wiaduktu porozrzucanych jest kilka głazów. Bandyci czają się za drzewami i skałami po obu stronach torów. Clarkson jest najdalej koło wiaduktu i gdy pociąg się zatrzyma, znajdzie się na wysokości wagonu restauracyjnego. Pozostali rozmieszczeni są równo wzdłuż prowadzących do mostu torów.

Clarkson ma dwóch bandytów na każdego członka posse. Użyj statystyk standardowych bandziorów ze str. 82.

Kiedy tylko bohaterowie zaczną się ruszać lub zechcą opuścić pociąg, wyjęci spod prawa otworzą ogień. W pierwszym rzędzie skoncentrują się na osobie wyglądającej najgroźniej, w drugiej kolejności

rąbną stróża prawa, potem zaś gościa z największą giwerą.

STRZELANINA

Tylko bohaterowie zdają się być w dość dobrej kondycji, by odpowiedzieć ogniem. Poza jednym Haroldem załoga pociągu jest kompletnie wyłączona z zabawy. Pozostali pasażerowie albo nie mają broni, albo są zbyt wstrząśnięci, by stawiać jakiś prawdziwy opór. Wagony stanowią dobrą osłonę, ale jeśli posse zatrzyma się w którymś z nich na zbyt długo, Clarkson wrzuci do niego łaskę dynamitu. Ponieważ musi trafić w okno, odejmij -4 od wyniku jego testu *rzucania*. Jeśli chybi, dynamit wyląduje na zewnątrz. Ściana wagonu zapewnia osłonę 3 przeciw eksplozji (ukryci za nią dostają 3k8 zamiast 3k20 obrażeń).

Jeśli walka pójdzie bohaterom za słabo, kucharz, Squatpumpowie i Laura Giles otrząsną się na tyle, by przyjąć z pomocą.

Konie bandytów znajdują się dość blisko, kiedy więc ci zaczną odnosić poważne straty, załamią się i uciekną, zabierając ze sobą wszystkie luzaki. Pamiętaj, większa część straszliwej bandy Clarksona to tchórze, którzy nie będą walczyć do śmierci.



CO ZA BAJZEL!

Gdy rabusie uciekną, pasażerowie zyskają chwilkę czasu, by ocenić sytuację. A prezentuje się ona dość ponuro.

Lokomotywa i tender są zupełnie zniszczone. Pete Franklin i W.S. Maggot zginęli w katastrofie. Wszyscy podróżni są przynajmniej lekko ranni, a cały incydent sprawił, że chłopcy od Wilsonów wpadli w jeszcze bardziej niszczycielski nastrój. Konduktor, nocna zmiana załogi i Allan Seybeth zniknęli wraz z wagonem bagażowym i kubrykiem.

Jedynym pozostałym członkiem załogi jest Harold, kucharz. Mówi, że pociąg jest co najmniej 50 mil od najbliższej stacji i że nadciąga zimna noc. Dodaje jeszcze, że jego spiżarnia nie jest najlepiej wyposażona i jedzenia starczy jeszcze na dzień lub dwa.

A GDZIE RESZTA

POCIĄGU?

Jedną z najpilniejszych spraw jest ustalenie, co stało się z resztą pociągu. Nikt, nawet Harold, nie ma o tym bladego pojęcia. Dawson czyni sugestię, że zniknięcie wagonów ma coś wspólnego z napadem.

Laura Giles ma inne zdanie – jest pewna, że w sprawę zamieszana jest specjalna przesyłka Agencji, tego jednak nikomu nie powie. Zamiast tego gra jak najlepiej „damę w opresji”, mówiąc:

„Tak strasznie martwię się o resztę pociągu. Może któryś z panów poszedłby w dół torów i sprawdził, co się stało? Nie wydaje mi się, żeby wagon mógł odjechać daleko, zwłaszcza że odłączył się na samym dole wzgórza.

Bo jest już prawie ciemno i myślę sobie, że powinniśmy odzyskać tyle bagażu, jak to możliwe. Bo chyba czeka nas tu długi postój, a może nawet wycieczka...”

Laura kieruje swoje komentarze do najkompetentniej wyglądających pasażerów – posse. Oczywiście sama też zamierza

wybrać się na dół, nie chciałaby jednak w pojedynkę mierzyć się z wyzeraczem, w dodatku mając przy sobie tylko Derringera. Jeśli żaden z bohaterów nie zareaguje, zwróci się do nich otwarcie, sugerując, że jej kosztowności są naprawdę kosztowne, i oferując małą (50\$) sumkę za pomoc w ich odzyskaniu. Harold, który, będąc ostatnim żywym członkiem załogi, czuje pewną odpowiedzialność, również zgadza się pójść. Pozostali pasażerowie siedzą na miejscu, chyba że każe im się coś robić. Richard Chassen sugeruje, że należałoby rozniecić ognisko i ufortyfikować się na wypadek powrotu bandytów.

WAGON BAGAŻOWY

Poziom Strachu 2

Podróż w dół zboczy powinna stopniowo wzbudzać w naszych bohaterach poczucie niepokoju. Drzewa wydają się rosnąć ciaśniej i rzucać głębszy cień niż do tej pory. Warstwa śniegu tłumi dźwięki, przełęcz jest więc nienaturalnie cicha.

Wagon bagażowy i kubryk stoczyły się ze zboczy, wypadając z torów na ostrym zakręcie na dole. Teraz stoją pionowo na nasypie, nad małym strumykiem.

JEST TAM KTO?

W okolicy nie widać ani śladu Seybetha czy załogi, małe poszukiwania przyniosą jednak kilka wskazówek..

Wokół wagonu bagażowego: Trudny (9) test *szukania* lub Zwykły (5) rzut na *tropienie* ujawnią, że w górę przeciwnielego zbocza, w las, ciągnięto kogoś w ciężkich buciorach. Przebicie pozwoli też zauważyć, że ciągnący zdawał się iść na szczudłach (to ślady wyzeracza).

W wagonie bagażowym: Zwykły (5) test *szukania* pozwoli stwierdzić, że ktoś stracił tu dużo krwi. Przebicie lub osobny Poważny (7) rzut na *medycynę* powie kowbojom, że krwawiły tu przynajmniej dwie osoby. Jedna z nich to Allan Seybeth, a druga to konduktor, John Crocker.

Poszukiwacze zauważą również, że jedynym poważnie uszkodzonym obiektem jest „muzealna” skrzynia.

Jeśli ktoś przeszuka poroziżucane bagaże, po Poważnym (7) teście *szukania* znajdzie pistolet Gatlinga należący do Seybetha.

Skrzynia: Trudny (9) test *szukania* powie bohaterom, że skrzynię otwarto siłą.

i to od wewnątrz! Zadrapania na wewnętrznej części sugerują, że ktoś usiłował uwolnić się już od dłuższego czasu.

Kubryk: Bohater, któremu uda się Zwykły (5) rzut *szukania*, znajdzie tu jeszcze więcej krwi. Przebicie pozwoli zauważyć ślady walki, a dwa przebicia pokażą te same, dziwaczne, przypominające szczudła ślady w okolicy. To tam wyżeracz wykończył resztę załogi.

NIEWINNE KŁAMSTEWKA LAURY

Laura szybko znajduje – i zabezpiecza – swój pistolet Gatlinga. Jeśli użyła historyjki o odzyskaniu precjozów, szybko uda, że kawałek sztucznej biżuterii jest jej rodzowym dziedzictwem.

CO SIĘ WŁAŚCIVIE STAKO?

Posse ma wolną rękę i może snuć dowolne domysły na temat wydarzeń w wagonie bagażowym. Laura, rzecz jasna, doskonale wie, co zaszło, ale zatrzymuje to dla siebie. Na razie wciąż gra „zepsutą, młodą panienkę”, a jeśli posse za bardzo podnieci się znalezionymi dziwaczными wskazówkami, zasugeruje, że to wilki odciągnęły ciała.

Laura *bardzo* boi się zostać w pobliżu wyżeracza, gdy zapadnie zmrok, udaje więc, że obawia się wilków, o których mówiła, lub, jeśli to nie podziąła, powrotu bandytów, i zaciągnie posse z powrotem do wraku.

Spiesząc się, odsłania nieco przykrywkę. Każdy bystry kowboj, któremu powiedzie się Poważny (7) test *przenikliwości* zauważy, że porusza się nieco pewniej, wracając, niż gdy schodzili na dół.

NAGRODA

Za odkrycie każdej wskazówki: 1 biały szton dla odkrywcy.

Próba pomocy innym pasażerom po katastrofie: 1 biały szton dla każdego zaangażowanego. To właśnie dlatego, Szeryfie, nazywamy ich bohaterami.

Pokonanie bandytów Clarksona: 1 czerwony szton dla każdego.

Wróg: Jeśli Clarkson przeżył nieudany napad, może obwinić posse za swoją porażkę i potem ich wytropić.

ROZDZIAŁ TRZECI: ZIMNA, GÓRSKA NOC

Bohaterowie docierają do rozbitego pociągu na kilka minut przed zmrokiem. Śmiertelną ciszę zakłóca tylko dobiegające z oddali wycie wilka.

Wraz z nocą nadciąga przeszywające zimno. Teraz nadszedł dobry moment, żebyś użył fajnych zasad marznięcia, które opisaaliśmy na stronie 25. W tej części Gór Skalistych temperatura spada w nocy do około -5 stopni. Dobrze ognisko może oczywiście zniwelować efekty marznięcia, jeśli więc pasażerowie lub posse wykazali się pomysłuńkiem i rozniecili ogień, nic im się nie dzieje.

Wydarzenia w wagonie bagażowym powinny choć trochę niepokoić posse. W otaczających ich lasach siedzi coś nieznanego, a są całe mile od cywilizacji. Jeśli bohaterowie nie zaprzatają sobie tym głowy, Harold podsuwa im usłudze wszystkie swoje obawy, podając sporządzony naprędce obiad.

Nim posiłek dobiegnie końca, wszyscy pasażerowie siedzą jak na szpilach, widząc potwory za każdym drzewem i głazem.

A LAS JEST GŁĘBOKI,

CIEMNY I PUSTY...

Wyżeracz nie tracił czasu. Zabrał ciała z wagonu bagażowego i kubryku, szybko złożył w nich jaja i zakopał na małej polance nad zakrętem. Potem podążył za posse do głównego wraku.

Gdy pasażerowie szykują się do snu, potwór zbiera pozostałe na przełęczy ciała. Zaczyna od trupów w lokomotywie – o ile nikt ich nie wyciągnął – a potem zabiera się za bandytów.

Każdy wartujący w nocy bohater może zrobić Zwykły (5) test *Spostrzegawczości*. Jeśli mu się uda, słyszy, jak coś grzechoce po kamieniach przełęczy, oddalając się. Oczywiście każdy dość dzielny (lub głupi)

bohater, który ruszy sprawdzić źródło hałasu, tej nocy nic już nie znajdzie.

Rano Ciężki (9) rzut na *tropienie* ujawni szczudlaste ślady na całym zboczach wokół pociągu. Cokolwiek tam jest, jest blisko i obserwuje ich!

LAURA TŁUMACZY SIĘ...

TROCHE

Rano Laura zyskuje pewność, że wynaturzenie wydostało się i grasuje po okolicy. Choć nie widzi powodu, by dekonspirować się przed bohaterami, decyduje, że czas namówić ich na zastrzelenie monstrum. Zaraz po szybkim śniadaniu podchodzi do najbardziej towarzyskich członków posse i zaczyna tłumaczyć się przed nimi:

„Nie chciałam wcześniej niczego mówić, ale chyba wiem, co się dzieje. Wcześniej, w czasie podróży, temu całemu Seybethowi wymknęło się, że wcale nie wiezie rzeźby. Nie chciał powiedzieć nic więcej, ale zdaje mi się, że wiozł ze sobą jakieś zwierzę.

Cokolwiek to jest, musi być strasznie drapieżne i myślę sobie, że teraz jest gdzieś tam i chce nas pozabijać. Nie mam pojęcia co zrobiło z ciałami nieśczęśników, których już zabiło, ale to na pewno było strasznie, strasznie okropne.

Bój się bardzo – jesteśmy w środku głuszy i nie mamy kogo wezwać na pomoc. A co gorsza, to zwierzę może uciec i trafić gdzieś, gdzie żyją jacyś niewinni ludzie.

Tak bym chciała, żeby ktoś coś zrobił”.

Jeśli bohaterowie nie łapią subtelnej aluzji, Laura próbuje mocniej:

„Pan i pańscy towarzysze na pewno by sobie poradzili, gdybyście tylko chcieli się tym zająć”.

Agentka nie może chyba powiedzieć tego jeszcze bardziej bezpośrednio, ale jeśli posse wciąż się wzdraga, proponuje małą zachętę pieniężną. Jej ostateczna oferta to 100\$ teraz i dalsze 400, gdy dotrą do cywilizacji.

Sama Laura nie chce nigdzie iść – wie, że jeśli próba zniszczenia potwora zawiedzie, będzie musiała powiadomić o tym swoich zwierzchników.

Bohaterowie mogą uznać za podejrzane, że osoba prywatna tak bardzo przejeżdża się losem bliźnich. Laura odpowie, że to oni powinni się wstydzić, że nie poszli upolować tej istoty z dobroci serca. Wyjaśni, że pieniądze ma od swego bogatego ojca – uważni kowboje z łatwością wyłapią ten wyłom w historyjce o ucieczce z domu.

Dziewczyna nie przyzna się oczywiście do pracy na rzecz Agencji, o ile zdoła przekonać bohaterów inaczej. Nawet jeśli odsłoni swoją tożsamość, wciąż nie ze-chce iść z posse, wyjaśniając, że musi złożyć raport swym mocodawcom.

RESZTA GRUPY

Denise Merritt zgłosił się do udziału w wyprawie, kiedy tylko dowie się, że coś się kroi. Oczywiście Laura będzie ze wszystkich sił starała się ją od tego odciągnąć.

Harold sugeruje, że on i reszta pasażerów zostaną, przygotowując się do wymarszu. Mają przed sobą co najmniej dwudniową podróż, a im dłuższa zwłoka, tym mniej mają jedzenia.

Grupa decyduje się poczekać jeden dzień na powrót bohaterów, a Laura zapewnia, że nie pozwoli im odejść przed czasem. Niestety informuje, że jeśli nasi kowboje nie wrócą przed upływem jednego dnia, uzna, że im się nie udało.

IM DALEJ W LAS...

Posse może ruszyć śladami potwora, pozostawionymi na kamieniach nad wia-duktem, jednak głązy i twardy teren sprawia, że test *tropienia* stanie się Ciężki (9).

Łatwiej jest iść tropem ciał ciągniętych z wagonu bagażowego – kowboj potrzebuje sukcesu w Zwykłym (5) rzucie za *tropienie*, by trafić na wyzeracza.

Ślady prowadzą bohaterów przez gęsty zagajnik sosnowy. Drzewa rosną tu tak blisko siebie, że posse widzi tylko na kilka stóp w każdą stronę. Jeśli ktoś położy się na ziemi, może widzieć dalej, ale pnie drzew i zeszlę liście i tak zasłonią wszystkie szczegóły.

Pod drzewami leżą wciąż płaty śniegu, które, w połączeniu z grubym dywanem starych igieł, tłumią niemal każdy odgłos. Cisza jest wręcz ogłuszająca. Przedzierający się w górę zbocza bohaterowie nie słyszą nic oprócz własnych kroków. Wkrótce otacza ich tylko las.

POLANA

Poziom Strachu 3

Po wyczerpującej wspinaczce w górę zbocza bohaterowie docierają po śladach na niewielką, szeroką na jakieś trzydzieści stóp, polankę u podnóża gigantycznej ściany skalnej, która, górując nad drzewami, spowija okolicę wiecznym cieniem. Po drugiej stronie polanki widać ziejącą w klifie jaskinię.

Każdy kowboj, któremu uda się Poważny (7) test *szukania*, zauważy, że na polanie ruszano niedawno ziemię. Posse nie ma pojęcia, że ostatniej nocy wyżeracz zażrebał tu nosicieli jego larw – załogę pościgu i wszystkich zabitych bandytów.

Gdy posse dokonuje oględzin, ziemia drga, a na powierzchnię wygrzebuje się nagle biała ludzka ręka. Larwy obudziły się i ruszyły do ataku!

WYŻERACZE A-TAKUJĄ!

Ciała wygrzebują się z ziemi, a bohaterowie rzucają tymczasem na zaskoczenie. Poziom Trudności jest Zwykły (5) test, gdyż poruszona ziemia i wydarzenia ostatnich godzin sprawiły, że kowboje są bardzo ostrożni.

Nie zapomnij o Ciężkim (9) teście *jaj*, gdy bohaterowie pierwszy raz zobaczą wstające z ziemi trupy. I odejmij od niego -3 za Poziom Strachu!

Larw jest tyle samo co członków drużyny i walczą do śmierci. Nie są jeszcze dość dorosłe, by wiedzieć, kiedy się ucieka.

LARWY WYŻERACZA

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 2k8, Sz: 3k10, Wig: 2k8, Zr: 2k6

Plucie 4k6, skradanie 3k8, uniki 4k8, walka: wręcz 4k8, wspinaczka 2k8

Cechy umysłowe: Cha: 1k6, D: 1k4,

Spo: 2k8, Spt: 1k6, W: 1k4

Szukanie 2k8, tropienie 2k8

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: -

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Ośłona: 1

Obrażenia: Ugryzienie (*Siła* + 1k6. Potwór może wykonać taki atak tylko jeśli jego głowa wychynie z korpusu nosiciela), Szpony (S. Potwór może ich użyć kiedy wysunie je z ciała – czy to z własnej woli, czy na skutek obrażeń. Choć ma sześć kończyn, może wykonać nimi tylko jeden atak).

Ciało nosiciela: Młode wyżeracze nie opuszczają zazwyczaj martwych ciał swoich nosicieli. Ta dość specyficzna muszla pochłania pierwszy *poziom* ran (a nie pierwszą ranę!) w każdej części ciała. Zwróć przy tym uwagę, że larwa nie używa głowy nosiciela, więc pakowanie w nią kul to zwyczajna strata ołowiu. Po przyjęciu jednej rany ciało odpada od pancerza młodego wyżeracza, ukazując potwora całemu światu.

Nieugięty

Plucie trucizną: Larwa może pluć na swego przeciwnika słabą trucizną, która wystarcza jednak, by oślepić człowieka – pod warunkiem, że trafi w twarz. Wymaga to od wyżeracza niezłej ekwilibrystyki – mierzonego strzału w głowę, i to z przodu. Kowboj, do oczu którego dostanie się jad, musi wykonać Poważny (7) test *Wigoru*. W przypadku niepowodzenia traci wzrok na 2k20 minut.

Wygląd: Młode wyżeracze wyglądają początkowo jak żywe trupy, kiedy jednak któreś z ich części ciała zada się drugą ranę, spod uszkodzonej skóry wychynie



biały pancerz. Larwa kontroluje ciało nosiciela, wsuwając odnóża w jego ręce i nogi, nie ma jednak kontroli nad głową, która zwisa bezwładnie, wodząc wkoło niewidzącymi oczyma.

CYKL ŻYCIOWY WYŻERACZA

Larwy wyżeracza lęgną się ze złożonych w ciałach zwierząt (w tym ludzi) jaj i błyskawicznie rosną. Choć dorastają już po paru godzinach, osłaniający ich ciało pancerz twardnieje przez kilka następnych dni. W tym czasie młode pozostają w ciele nosiciela – o ile jest to możliwe.

Sam wyżeracz jest podobną do pająka istotą o dużych, segmentowanych oczach, białym pancerzu i sześciu ostro zakończonych odnóżach.

JASKINIA

W przeciwieństwie do swoich młodych w pełni wyrośnięty wyżeracz ma dość rozumu, by uniknąć walki, której nie może wygrać. Siedzi więc schowany w jaskini po drugiej stronie polanki. Sama grota jest raczej niewielka – ot, pęknięcie w granitowej skale. Ma tylko 40 stóp długości i składa się z niewielkiego tunelu prowadzącego do małej komory, długiej na 10 stóp, która zaczyna się jakieś 5 stóp od wejścia. Sufit wznosi się na wysokości najwyższej 7 stóp, więc hambres z klaustrofobią mogą czuć się tu nieswojo.

Wyżeracz wcisnął się w szczelinę w suficie i czeka, aż jakiś kowboj znajdzie się bezpośrednio pod nim. Potem zaatakuję. Jeśli biedny bałwan spojrzy w górę, potwór plunie mu trucizną w twarz, (ma +4 do rzutu za pozycję i zaskoczenie), a potem nań spadnie. W innym wypadku oczywiście rzuci się na bohatera z góry. W obu przypadkach wysokość i zaskoczenie zapewniają mu +4 do rzutu za *walkę* w pierwszej akcji.

Monstrum stara się unieszkodliwić i oślepić tylu członków posse, ilu zdoła, a potem rzucić się ku wyjściu. Pamiętaj, ten bazyl ma swój rozum. Wie, że szanse na pokonanie dobrze uzbrojonej grupy ludzi są raczej niewielkie.

Jeśli wyżeracz dopadnie ściany lasu, posse będzie się musiała namęczyć, żeby go znaleźć. Można poleźć za nim tylko po Niesamowitym (11) wyniku testu *tropienia*.

DOROSŁY WYŻERACZ

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

Plucie 4k8, skradanie 4k8, uniki 4k8, walka: wręcz 5k8, wspinaczka: 4k8

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

Szukanie 2k8, tropienie 2k8

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: -

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Oslona: 3

Obrażenia: Ugryzienie (*Sila* + 1k6), szpony (S). W każdej akcji może ugryźć i zaatakować dwa razy szponami.

Skakanie: Może skoczyć na odległość 30 i wysokość 10 stóp. Atakując w ten sposób, zyskuje bonus +2 do obu ataków w jednej akcji.

Plucie trucizną: Jak larwa.

Wygląd: Dorosły wyżeracz przypomina skrzyżowanie pająka z gigantycznym owadem. Ma sześć długich na 3-4 stopy ramion, małą głowę i tułów oraz potężny, baniasty odwłok. Z gęby sterczą mu ogromne żuwaczki. Potwora pokrywa gruby, zielonkawo-czarny pancerz, który ciemnieje z wiekiem. Porusza się, przebierając nogami z ogromną szybkością, i potrafi wykonywać długie skoki, często więc dopada drzew lub niskich budynków, szukając ofiary. Kiedy monstrum stoi, sięga jakiś 3 stóp nad ziemię. Choć tułów i odwłok są mniej więcej rozmiarów ludzkiego korpusu, wynaturzenie potrafi wciskać się do bardzo wąskich miejsc. Zazwyczaj atakuje z zasadzki, gdyż naturalnie ciemne ubarwienie pomaga mu skryć się w cieniu.

ZBIERAMY SIĘ!

Jeśli bohaterowie zniszczyli potwora, czeka ich daleki spacer. Pasażerowie ufają im w kwestii ochrony, a Clarkson i część jego gangu wciąż może kręcić się po okolicy i spróbować się odegrać.

Kiedy grupa dotrze do cywilizacji, bohaterowie będą musieli poradzić sobie jeszcze z zainteresowaniem zarówno prasy – za sprawą opowieści panny Merritt – jak i Agencji, dzięki uprzejmości Laury Giles. Oczywiście, jeśli odnieśli sukces, obie siły będą w stosunku do nich przychylnie.

NAGRODA

Bohaterowie pokonali larwy: 1 czerwony szton dla każdego.

Bohaterowie zabili dorosłego wyżeracza: 1 niebieski szton dla każdego.

Hart: Kowboje, którzy pokonali potwora, otrzymują 1 punkt Hartu.

Sojusznik: Jeśli posse odniosła sukces, Laura Giles pochwali ich w raporcie. Teraz Agencja może zechcieć wykorzystać ich do innych zadań, a nie wszyscy kowboje uważają to za rzecz pożądaną.

Sojusznik: Jeśli bohaterowie pomogli Denise Merritt zdobyć upragnioną historię, pewnego dnia może stać się sławna i opisać legendę naszych hombres na łamach *Tombstone Epitaph*.

PODSUMOWANIE TWORZENIA POSTACI

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	Cecha	Zawada
Artyleria	Spostrzegawczość	Bandzior
Bajanie	Charyzma	Bohater
Blef	Spryt	Brzydki jak
Charakteryzacja	Wiedza	nieszczęście
Cwaniactwo	Spryt	Chciwiec
Dobywanie	Szybkość	Choróbko
Dowodzenie	Charyzma	Chuderlak
Fach	Wiedza	Ciekawski
Hazard	Spryt	Cykor
Jaja	Duch	Delikatny
Jeździectwo	Sprawność	Długi jęzor
Języki	Wiedza	Dwie lewe ręce
Kantowanie	Specjalne	Dzieciuch
Kieszonkostwo	Zręczność	El loco
Kombinowanie	Spryt	Fanatyk
Łuk	Zręczność	Flegmatyk
Majsterkowanie	Spryt	Gapa
Medycyna	Wiedza	Gwałtownik
Nauka	Wiedza	Jaszczurcze oczy
Obśmiewanie	Spryt	Jednoręki bandyta
Perswazja	Charyzma	Kiepski słuch
Pływanie	Sprawność	Kiepski wzrok
Powożenie	Sprawność	Koszmary senne
Przenikliwość	Spostrzegawczość	Krwiożerczy
Przetrawianie	Spryt	Kuternoga
Rytuały	Specjalne	Lojalny
Rzucanie	Zręczność	Lubieżnik
Skradanie	Sprawność	Marzyciel
Sterowanie	Sprawność	Mądrała
Strzelanie	Zręczność	Mściwy
Sztuczki	Zręczność	Nałogowiec
Sztuka	Spostrzegawczość	Nawyk
Szukanie	Spostrzegawczość	Niepisaty
Szybkie ładowanie	Zręczność	Nietolerancja
Tresura	Charyzmą	Niewierny Tomasz
Tropienie	Spostrzegawczość	Ostrożny
Uniki	Sprawność	Pacyfista
Walka	Sprawność	Padalec
Wiara	Duch	Pechowiec
Włamywanie	Zręczność	Piskliwy
Wspinaczka	Sprawność	Przeczułony
Wykształcenie	Wiedza	Przesądny
Wynalazczość	Wiedza	Przysięga
Wysadzanie	Wiedza	Ramol
Występy	Charyzma	Skąpiec
Zastraszanie	Charyzma	Słabeusz
Zawodowstwo	Wiedza	Sługa Ponurego
Znajomość terenu	Wiedza	Zniwiarza

ZAWADY

Zawada	Koszt
Straceniec	-5
Śpioch	-1
Ten Obcy	-3
Tłuścioch	-1/-2
Ubogi	-3
Uparciuch	-2
Ważniak	-2
Wierny zasadom	-3
Wróg	-1-5
Wyjęty spod prawa	-1-5
Zadufany	-3
Zobowiązanie	-1-5

PRZEWAGI

Przewaga	Koszt
Bystry	3
Chyży	1-5
Człowiek z żelaza	1-5
Czułny sen	1
Dar języków	1
Dinero	1-5
Dobry słuch	1
Farciarz	5
Gruboskórny	3
Kemosabe	1/2
Koneksje	1-5
Ładniutki	1
Mistyczna przeszłość	3
Nie drażnić lwa	2
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	1/3/5
Szarża	1-5
Twardziel	1-5
Uzdolniony technicznie	1
Weteran	
Dziwnego Zachodu	0
Wycucie kierunku	1
Zimna krew	5

TERROR

PT	Kości	Opis
3	1k6	Dziwne wydarzenie.
5	2k6	Wampir, świeży żywy trup.
7	3k6	Obrzydliwe zwłoki, rozszalały grizzly.
9	4k6	Odrażający widok.
11	5k6	Przyprowadzający o mdłości widok.
13	6k6	Istota, która wymyka się wyobraźni.

PROBY WOLI

Testowana umiejętność	Umiejętność przeciwstawna
Blef	Przenikliwość
Obśmiewanie	Obśmiewanie
Zastraszanie	Jaja
Rezultat	Efekt
Dwa przebicia	Załamany
Przebicie	Rozproszony
Sukces	Zdenerwowany

TABELA CYKORA

Rzut	Efekty
1-3	Nieswój: Bohaterowi opada szczena, gapi się przed siebie i traci następną Kartę Akcji.
4-6	Mdłości: Ofiara przygląda się scenie ze zgrozą, traci następną Kartę Akcji i odejmuje -2 od wszystkich testów do końca rundy.
7-9	Dreszcze: Bohater odskakuje, dygocąc z przerażenia przez resztę rundy. Traci 1k6 Tchu, a dopóki nie uda mu się test <i>jaj</i> , który może wykonać jako akcję, ma -2 do wszystkich innych rzutów.
10-12	Drgawy: Bohater robi się biały jak ściana i traci całą resztę rundy oraz 1k6 Tchu. Do końca konfrontacji ma -2 do wszystkich akcji.
13-15	Miękkie kolana: Ofiara traci 1k6 Tchu. Jeśli widok był groteskowy, żegna się z obiadem i, zataczając się, odsuwa jak najdalej. Jeśli widok był naprawdę straszny, zwiewa gdzie pieprz rośnie. W obydwu przypadkach nie nadaje się do niczego, dopóki nie uda się jej taki sam test <i>jaj</i> jak ten, który spowodował zmięknienie kolan. Do końca konfrontacji ma -2 do wszystkich akcji.
16-18	Zejście: Bohater traci 3k6 Tchu. Jeśli ten spadnie do 0 lub mniej, traci przytomność do czasu, kiedy ktoś nie pomoże mu się ocknąć. Jeśli bohater posiada <i>wiarę</i> , musi natychmiast wykonać jej Poważny (7) test. Jeśli mu się nie uda, traci na stałe 1 poziom tej umiejętności.
19-21	Lekka fobia: Bohaterowi miękną kolana i dostaje lekkiej fobii (podobnie jak przy zawadzie <i>el loco</i>) związanej w jakiś sposób z tym, co zobaczył. Kiedy znajdzie się w przyszłości w pobliżu źródła strachu, ma modyfikator -2 do wszystkich działań.
22-24	Poważna fobia: Bohaterowi miękną kolana i dostaje poważnej fobii (podobnie jak przy zawadzie <i>el loco</i>). Działa ona jak lekka fobia, z tym że w obecności istoty, przedmiotu lub miejsca budzącego strach modyfikator ujemny wynosi -4.
25-27	Fizyczny ślad: Postać dostaje lekkiej fobii , a po wydarzeniu zostają jej na zawsze trwałe ślady, takie jak kosmyk siwych włosów, ściśnięte gardło pozwalające mówić jedynie szeptem itp.
28-30	Drżenie rąk: Kowboj dostaje poważnej fobii i musi wykonać Ciężki (9) test <i>Ducha</i> albo obniżyć na stałe <i>Zręczność</i> o 1 poziom. Jeśli mu się uda, <i>Zręczność</i> obniża się tylko na najbliższe 1k6 dni.
31-35	Atak serca: Nieszczęsnemu typowi ze strachu staje serce. Musi wykonać Ciężki (9) test <i>Wigoru</i> . Jeśli mu się uda, traci 3k6 Tchu i dostaje poważnej fobii . Jeśli mu nie wyjdzie, traci 3k6 Tchu, jego <i>Wigor</i> obniża się na stałe o 1 poziom i musi wykonać kolejny Ciężki (9) test <i>Wigoru</i> . Jeśli i tym razem mu się nie uda, dostaje ataku serca i umiera, chyba że ktoś inny zrobi w ciągu 2k6 rund Niewiarygodny (11) test <i>medycyny</i> (jeśli leczenie jest magiczne, cudotwórca musi poradzić sobie z ciężką raną, choć żadnej nie zadano). Jeśli <i>Wigor</i> ofiary spadnie poniżej k4, i tak idzie wachać kwiatki.
36+	Przedwczesne starzenie: Bohater dostaje ataku serca i starzeje się o jeden rok.

GNA TY I SPLUWY

Broń	Strzały	Kaliber	SZS	Obrażenia	Zasięg	Cena
Automatyczna						
Karabin Gatlinga*	45	.36	3	3k8	20	1500\$
Pistolet Gatlinga*	12	.44	3	3k6	10	800\$
Sztucery						
LeMat Carabine	9	42	1	3k6	15	35\$
i śrutówka	1	16-gauge	1	specjalne	5	-
Sharps '55	1	.57 kap.	1	5k8	15	18\$
Spencer	7	56	1	4k8	15	15\$
Derringery i pieprzniczki						
Derringer	2	44	2	3k6	5	8\$
Pieprzniczka angielska, model z 1840 *	8	36 kap.	1	2k6	5	5\$
Pieprzniczka Ruperta	8	22	1	2k4	5	6\$
Wesson Dagger-Pistol	2	41	1	2k6	5	6\$
Rewolwery jednotaktowe						
Colt Army	6	44	1	3k6	10	12\$
Colt Buntline Special*	6	45	1	3k6	10	specjalna
Colt Dragoon	6	44*	1	3k6	10	11\$
Colt Navy	6	36	1	2k6	10	10\$
Colt Peacemaker	6	45	1	3k6	10	15\$
LeMat Grapeshot Pistol	9	40	1	2k6	10	25\$
i śrutówka	1	16-gauge	1	specjalne	5	-
Rewolwer z kastetem*	5	32	1	2k6	5	8\$
Rewolwery dwutaktowe						
Colt Frontier	6	32-20	2	2k6	10	8\$
Colt Lightning	6	38	2	2k6	10	13\$
Colt Peacemaker	6	45	2	3k6	10	15\$
Colt Thunderer	6	41	2	2k6	10	14\$
Rewolwer Starr	6	44 kap.	2	3k6	10	9\$
Karabiny						
Ballard '72	1	56 kap.	1	5k8	20	24\$
Bullard Express	11	50	1	4k10	20	30\$
Colt Paterson model z '36*	7	69 kap.	1	5k10	20	25\$
Evans Old Model Sporter*	34	44 Evans	1	4k8	20	30\$
Karabin rewolwerowy Colta	5	56 kap.	1	5k8	20	24\$
Muszkiet Enfielda	1	58 kap.	1	5k8	10	25\$
(ładowany przez lufę)						
Remington '71	1	50-70	1	4k10	20	20\$
Sharp's Big 50	1	50	1	4k10	20	20\$
Springfield*	1	58 kap.	1	5k8	20	8\$
(ładowany przez lufę)						
Winchester '73	15	44-40	1	4k8	20	25\$
Winchester '76	15	45	1	4k8+2	20	40\$
Strzelby						
Dubeltówka	2	12-g	2	specjalne	10	35\$
Jednolufowa	1	12-g	1	specjalne	10	25\$
Obrzyn	2	12-g	2	specjalne	5	35\$
Strzelba rewolwerowa Colta	5	12-g	1	specjalne	10	45\$
Winchester dźwigniowy	4	12-g	1	specjalne	10	35\$
Inne						
Miotacz ognia	30	-	1k6	1k10/strzał max.	20	2000\$

MIEJSCE TRAFIENIA

1k20	Miejsce
1-4	Nogi
5-9	Brzuch
10	Trzewia
11-14	Ręce
15-19	Kłata
20	Czerep

Modyfikatory

+2	Podczas walki wręcz
+/-2	Różnica wysokości (głowa na wysokości pasa) podczas walki
+/-4	Różnica wysokości (głowa na wysokości butów) podczas walki
+2	Odległość bezpośrednia podczas 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 uzbrojony	bonus do obrony

OSŁONA

Osłona	Materiał
Lekka	wyprawiona skóra, grube płótno
1	drewno cieńsze niż jeden cal
2	1-3 cali litego drewna, blacha
3	4-6 cali litego drewna, cienka warstwa metalu
4	małe drzewo, cegły, żelazna patelnia
5	duże drzewo, ściana opancerzonego wagonu
6	calowa żelazna płyta

MODYFIKATORY DO STRZĄKU

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
Ślepy, całkowita ciemność	-8
Światło księżyca	-6
Światło pochodni, półmrok	-4

BROŃ RĘCZNA

Broń	BdO	Obrażenia	Cena
Bicz	+1	S	10\$
Kastet	-	S+1k4	1\$
Lasso	-	-	4\$
Nóż	+1	S + 1k4	2\$
Nóż, duży (Bowie)	+1	S + 1k6	4\$
Pałka, duża	+1	S + 1k6	-
Pałka, mała	-	S + 1k4	-
Pięcha	-	S	-
Rapier	+2	S + 2k6	10\$
Szabla	+2	S + 5k8	15\$
Tomahawk	-	S + 2k6	3\$
Włócznia	+3	S + 2k6	3\$

STRZĄKY MIERZONE

Rozmiar	Modyfikator
Korpus	-2
Ręce, nogi	-4
Głowa, dłoń, stopa	-6
Oko, serce	-10

INNA BROŃ MIOTAJĄCA

Broń	Amunicja	SZS	Obrażenia	Zasięg	Cena
Bolas	bolas	1	S+1k4	5	3\$
Dynamit*	1 laska	1	3k20 (PW 10)	5	3\$
Łuk i strzały	strzały	1	S + 1k6	10	3\$
Nitrogliceryna*	butelka 8 uncji	1	3k20 (PW 10)	5	1,25\$
Nóż, rzucany	nóż	1	S + 1k6	5	3\$
Oszczep	oszczep	1	S + 2k6	5	3\$

* Patrz uwagi o konkretnej broni na końcu rozdziału.

NAZWISKO: _____ ZAJĘCIE: _____

ZAJĘCIE:

Zręczność: _____ Spostrzegawczość: _____

Pierwsze wrażenie: _____

Sprawność: _____ Wiedza: _____

Siła: _____ Charyzma: _____

Szybkość: _____ Spryt: _____

Wigor: _____ Duch: _____

Ważne Przewagi i Zawady: _____

Przyjaciele/Wrogowie: _____

Moce nadprzyrodzone: _____

Moce Wygrzebańcze: _____

Ważne umiejętności: _____

Dominacija – Bohater/Manitou: ____ / ____

Inne: _____

NAZWISKO: ZAJĘCIE:

ZAJĘCIE:

Zręczność: _____ Spostrzegawczość: _____

Pierwsze wrażenie: _____

Sprawność: _____ Wiedza: _____

Siła: _____ Charyzma: _____

Szybkość: _____ Spryt: _____

Wigor: _____ Duch: _____

Ważne Przewagi i Zawady: _____

Przyjaciele/Wrogowie: _____

Moce nadprzyrodzone: _____

Moce Wygrzebańcze: _____

Ważne umiejętności: _____

Dominacja – Bohater/Manitou: ____ / ____

Inne: _____

A

Adobe Walls 137, 145-46
 Agenci 106
 Agencja Detektywistyczna
 Pinkertona 104, 121
 Agencja 93, 104-108
 Amos, Benjamin 95, 135, 150
 Anglia 102
 Anioły Stróże 129
 Apacze 135, 146-150, 176
 Arizona 137
 Armia Umarłych 133
 Awarie 46-48

B

Bajanie 22-23
 Bajery 85
 Banda Quantrilla 120
 Bandy partyzantów 101, 119
 Bandyta, typowy 82
 Barney, Richard 121
 Bayou Vermilion 96-97
 Behan, John 179
 Bękart 39
 Biblia Rangerów 109
 Big Nose Kate 182
 Birmingham, Allen 131
 Bitwa o Kocioł 100
 Bitwa o Waszyngton 95
 Bizony 81, 164, 170
 Blood, Kapitan 131
 Brocius, Kędzierzawy Bill
 180-181
 Broń do walki wręcz 203
 Bryant, Frank 151-155
 Bullock, Seth 162
 Burms, Hiram 157
 Bydło 81, 140, 171

C

Calamity Jane 161-162
 Carson, Kit 137
 Chamberlain, Joshua Lawrence 98
 Chinatown 158
 Chińscy wodzowie 130
 Chiricahua 26
 Clanton, Stry, Ike, Phineas,
 William 180
 Clum, John 181
 Cochise 146-148
 Custer, George Armstrong
 143, 153-155
 Czarna Magia 62, 83-91
 Czerwony Niedźwiedź
 152-153

D

Dainici 125-125
 Dakota 114
 Dary 39-42
 Davis, Jefferson 102-103
 Dawne Ścieżki 99, 143, 146
 Deadwood Dick 163
 Deadwood 150-163
 Dech 16
 Deger, Larry 165-166
 Denver 107, 122
 Detroit 102
 Devlin, Miles 97
 Devlin, Mina 97
 Diabeł Piaskowy 67
 Dixie Rails 97-98
 Dodge City 164-175
 Dolina Śmierci 134
 Dominacja 52-53
 Duch 104-105
 Duchy Natury 7, 118
 Dziecko kruka 41-42

E

Earp, Wyatt Berry Stapp,
 165, 175
 Eddington, pan 136
 Excelsior 118

F

Filary Diabła 134-135
 Fort 51 135-136
 Fort Huachuca 176
 Fotoaparat 47
 Francja 139

G

Gadżety 46-48
 Gall 153
 Gan 148
 Gang Jamesów 121-122
 Geronimo 149-150
 Gettysburg 10, 93
 Ghule 167-68
 Gomorra 105
 Gorączka Upiorytowa
 157-158
 Goście w czarnych kapelus-
 szach 29-30
 Górnictwo 155-156
 Góry Czarne 117, 143,
 150-155

Góry Kaskadowe 111
 Grant, U.S. 100-101
 Gremliny 68
 Grimme, Ezekiah 16-129
 Gromy Zagłady 85
 Grzechotniki z Mojave 73,
 136
 Grzeszenie 45
 Grzywny 28

H

Hart 22
 Hell On Earth 8, 11
 Hellstromme, Dr Darius
 123-125
 Hickok, Dziki Bill 160-162
 Holliday, Doc John Henry
 182-184

I

Idaho 111
 Iluzja 28
 Isatai 137, 145
 Istota z pustyni 65

J

James, Jesse 121-122
 Jayhawkersi 101, 119
 Jedzenie 26
 Jeźdźcy Śmierci 134

K

Kalifornia 94, 126-133
 Kamizelka Kuloodporna 47
 Kanciarze 45
 Kang 98-99, 117, 130, 144,
 158
 Kanion Czerwi 114-116
 Kansas 101-102, 119-123
 Karabin Gatlinga 202
 Karty Hoyle'a 56
 Ketchum, Jednooki Hank
 184-185
 King, William 109-110
 Kleszcze Preriowe 75
 Kocia kołyska 41
 Kojot 145
 Kolej 99-100
 Kolej Black River 97, 159,
 173
 Kolej Denver-Pacific 100
 Kolej Iron Dragon 98-99

Kolej Kansas City & Little Rock 121
Kolej Union Blue 99
Kolorado 119
Komancze 178-179
Komora Gwiazdy 107-108
Konfederacja Kojota 145-146
Konkwistadorzy 86
Koszmar 52
Kościół Zatraconych Aniołów 127
Kowboje 179-181
Kraina Wiecznych Łowów 7-10, 118-119
Kraj Siuksów 142-144
Krag Opium 158
Kruk 9-11, 144, 145
Krwawe Kanzas 119, 164
Krwiaki 129
Krwiokrzewy 76
Krzyż Męczeństwa 56
Księga Gier Hoyle'a 56
Kule Nieboszczyka 55
Kult Czerwia 117-118
Kult Zatraconych Aniołów 127
Kyle, Jay 135, 150

L
Labirynt 126-133
LaCroix, Baron Simone 195-196
Lane, Andrew 105
Laska Uderzeń Szalonego Konia 55
Latające Bizony 135-136
Lee, Fitzhugh 97-98
Lee, Robert E. 97-98, 100, 102, 103
Legia Cudzoziemska 139
Lincoln, Abraham 104-105
Little Big Horn 143, 153
Los Diablos 71
Love, Nat. 163
Ludzie w Czerni 104

Ł
Łapacze Snów 55
Łowca Jeleni 156
Łowcy bizonów 146, 170
Łuk Słońca 57

M
Maksimilian, Cesarz 132, 139
Malunki Naskalne 94
Manitou 50-51
Martwiak bez duszy 63
Marwa Ziemia 17-18
Masakra nad Deadwood Creek 152
Masterson, William Barclay „Bat” 174-175
McCall, Jack 28, 161, 163
McLaury, Frank i Tom 180
Meksykanie 131, 132-133
Miasto Ghouli 139
Miasto Zatraconych Aniołów 126-127
Miecz Corteza 54
Miotacze Ognia 47-48
Mistyczne przeszłości 45-49
Modyfikatory, przy walce wręcz 203
Modyfikatory, strzeleckie 203
Montana 114
Mormoni 123
Mroczna ochrona 87
Mściciele 7-11, 17-19, 29-30

N
Nacogdoches 140
Nawiedzenie 89-90
Nevada 134
Nieugięty 62
Nieumarli 64
Niewidzialny sługa 88
Night Riders 167
Nowy Meksyk 137
Nożny Express 27

O
O'Malley, Lacy 181
Obrażenia 15
Odporność 62
Odznaka Earpa 56
Ofensywy Listopadowe 102-103
Ogłoszenie 90
Ogród Szatana 157
Oklahoma 119
Old Faithful 118
Ołtarz Czerwii 118

Oregon 111
Osłona Zwierzęcia/Wynaturzenia 61
Ostatni Nóż Jima Bowie 54
Ostatni Synowie 10

P
Paha Wakansica 99, 117
Pakt 88-89
Parker, Quanah 137-138, 145-146
Parochód 48
Parowozownie z piekła rodem 125
Peleryna Zła 85-86
Pełzacz
Piekielny Nietoperz 66
Pinkerton, Allan 104
Pirat, typowy 132
Pistolet Gatlinga 48, 202
Plecak rakietowy 48
Plugawy Symbol 57
Podsumowanie tworzenia postaci 200
Poród pośladowy 41
Poszukiwacz 5
Potępieniec 122-123
Poziomy Strachu 17-19
Północny Zachód 111
Pradawni 8-11
Prawo 28
Projekty Hellstromme'a 56
Przekleństwo 86
Przemiana 91
Przerażenie 90
Przestrzeżenie 87
Prześmiewcy 138-139
Przywołanie burzy 90
Punkty Nagrody 24
Pustynia Mojave 136
Pustynia Słona 124

Q
Quantrill, Bill 120

R
Rany 15
Regeneracja 63
Relikty 54-57
Republika Pustyni 123
Ringo, Johnny 180
Roswell 95
Rozmiar, Critter/Wynaturzenie 61
Ruch Dawnych Ścieżek 99, 143, 146
Ryan, „Chichot” 138-139
Rzeźnik 184

Salt Lake City 124
 Santa Anna 132-133
 Sasquache 111
 Satanta 145-146
 Sędzia Wieszatiel 69
 Sędziowie 28
 Shan Fan 130-131
 Sherman, William Tecumseh 100-101
 Siedzący Byk 144
 Siódmy Syn lub Córka 42
 Skalp 53
 Skaza 54
 Skręt kiszek 140
 Skróty 13-16
 Slaughter, Joseph Ewell 147-148
 Słabość 64
 Słupnicy 150-151
 Smith & Robards 100, 122
 Smith, Joseph 123
 Smith, Nevada 115
 Spluw 202
 Sprzężenie zwrotne 45
 Stone 30
 Stowarzyszenie Hodowców Bydła 171
 Strach 17-19
 Strachy 106
 Szakalopa 70
 Szaleni Naukowcy 46-49
 Szaleństwo 49
 Szalony Koń 153
 Szare Miasto 124
 Szeryf 28
 Szeryf okręgowy 128
 Sześciopalcowcy Dzikiego Billa 57
 Szlak Santa Fe 142
 Szósta Bitwa pod Manassas 101
 Szpiędzy 171
 Sztony – Legendy 23, 24
 Sztony Losu 24

Śmietnisko 124
 Świątobliwy 51, 84, 145
 Święta Ziemia 84
 Święty Tomahawk Słońca 57

Tabela Cykora 21, 201
 Tabela miejsc trafienia 203
 Tajemnicza Przeszłość 35-39
 Takia Akcji 15
 Teksańska gorączka 140

Teksas 137
 Telegraf 27
 Tempo, Zwiwrzęcia/Wynaturzenia 61
 Terror, Zwierzęcia/Wynaturzenia 61
 Terytoria Indian 142-150
 Testy jaj 20
 Texas Rangers 108-110
 Tilden, Samuel 101, 102, 103
 Tombstone Epitaph 181
 Tombstone 176-185
 Triady 130-131
 Tropiciel 89
 Trucizna 63

Układ znad Deadwood Creek 154
 Umiejętności 14-200
 Upiorny Szlak 136
 Upioryt 94-95
 Urodzony pod skrwawionym księżycem 40
 Urodzony w Boże Narodzenie 40
 Urodzony w wigilię Wszystkich Świętych 39
 Ursula 115
 Utah 119, 123

W czepku urodzony 39
 Wąż Morski 72
 Wendigo 79, 112-113
 Weteran Dziwnego Zachodu 43
 White, Fred 179
 Wiara 45, 84
 Wicasa 142-144
 Wiedźmy z Wichita 97
 Wielka Kotlina 134
 Wielka Wojna Duchów 8
 Wielki Kanion 138-139
 Wielki Wstrząs 194
 Wielkie Jezioro Słone 124
 Wielkie Równiny 114-119
 Wielkie Wojny Kolejowe 96-100
 Wierza Diabła 117
 Więz z Ziemią 42
 Wikołak 80

Wilkoludy 113
 Władca Marionetek 89
 Władca Zwierząt 85
 Wojna Bizonia 146
 Wojna Jamesów z Pinkertonami 121
 Wojna Secesyjna 93-95, 101, 102
 Wojownik Indiański, typowy 150
 Współpracownicy Agencji 106-107
 Wybory z '76 100-101
 Wygrzebaniec 50-53
 Wymykający się wymiarowi sprawiedliwości na terenie Konfederacji 109
 Wynaturzenia 7, 11, 18-19, 59-80
 Wyoming 114
 Wyroki 28

X
 Xitlan 133

Y
 Yellowstone 118
 Young, Brigham 123
 Younger, Cole, Jim, Bob 120

Zakapturzeni 144
 Zakażenie 62-63
 Zakon Kruka 143, 144
 Zarazy 140-141
 Zarazy 140-141
 Zawady 24, 200
 Ziemie Sporne 119-125
 Złe Ziemie 114
 Zmora 74
 Zombi 91
 Związek Górniczy Deadwood 154
 Zwierzęca inteligencja 60
 Zwierzęta 60
 Zwierzęta 81
 Zżarcie 127

Z
 Żołnierz, typowy 82
 Żywy trup
 Żywy trup – weteran

Deadlands: The Weird West

SKU	Price(\$US)	Title	SKU	Price(\$US)	Title
1100	25	Player's Guide	2701	19.95	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			

Deadlands: The Weird West Dime Novels

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	Skinners
9009	6.95	Worms!

Deadlands: The Weird West

SKU	Price(\$US)	Title	SKU	Price(\$US)	Title
1100	25	Player's Guide	Cardstock Cowboys		
1101	25	Marshal's Guide	2701	19.95	Starter Pack
1003	20	Book o' the Dead	2702	14.95	Horrors
1004	20	Smith & Robards	2703	14.95	Internal Devices
1005	20	Hucksters & Hexes			
1006	20	Rascals, Varmints, & Critters	Weird West Dime Novels		
1007	4.95	Twisted Tales	9002	4.95	Night Train
1008	30	Great Maze (box)	9003	4.95	Strange Bedfellows
1009	15	Marshal Law (Screen)	9004	4.95	Savage Passage
1010	20	Ghost Dancers	9005	4.95	Ground Zero
1011	20	Fire & Brimstone	9006	4.95	Forbidden God
1012	30	Fortress o' Fear (box)	9007	4.95	Adios Amigos
1014	30	City o' Gloom (box)	9008	6.95	Skinners
1016	9.95	Road to Hell	9009	6.95	Worms!
1017	9.95	Heart o' Darkness			
1018	20	Tales o' Terror 1877			
1019	20	Lost Angels			
1020	30	River o' Blood (box)			
1021	30	Boomtowns (box)			
1022	9.95	Marshal's Log			
1023	25	Doomtown or Bust			
1024	9.95	Bloody Ol' Muddy			
1025	20	Back East: North			
1026	20	Back East: South			
1027	20	South o' the Border			
1028	20	Canyon o' Doom			
1029	20	RVC 2: Book o' Curses			
1030	20	The Agency			
1031	15	Ghost Busters			
1032	20	Hexarcana			

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

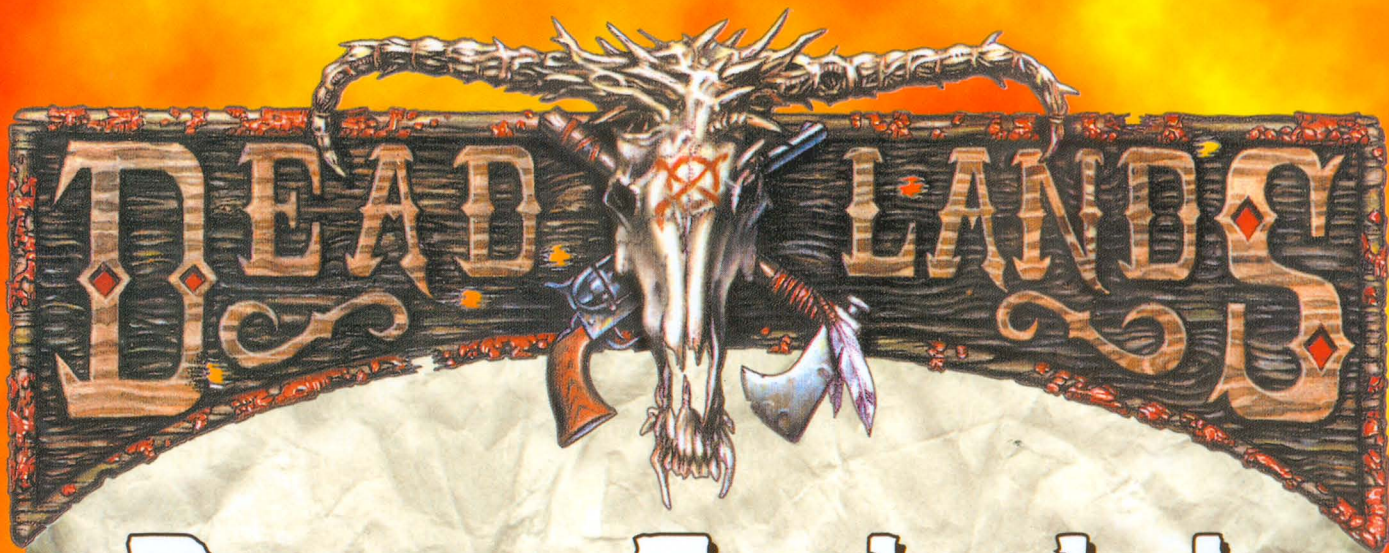
HELL ON EARTH

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
Dime Novels		
9501	4.95	Leftovers
9502	4.95	Infestations
9503	6.95	Killer Klowns
Cardstock Cowboys		
2801	19.95	Starter
2802	14.95	Horrors
2803	14.95	Road Wars!

PINNACLE

ORDER ONLINE FROM
WWW.PEGINC.COM



Prawo Zachodu!

Szeryf ma wiele trudnych zadań - pilnowanie, by posse siedziała cicho, z bronią gotową do strzału i nerwami napiętymi jak postronki. Takie coś już niejednego doprowadziło do przedwczesnej śmierci. Ty jednak się nie przejmuj! Trzymany przez Ciebie Przewodnik to wspierała pomoc, która przyda się podczas szczucia nadpobudliwych kowboi.

Przewodnik Szeryfa to podręcznik dla Mistrza Gry, pragnącego poprowadzić przygody w świecie Deadlands: Weird West - w świecie Dziwnego Zachodu. Z niego dowiesz się, jak związać bandę śmiałków, jak wystawić ich na próby i jak korzystać z grozy Martwych Ziemi. Znajdziesz tu też kupę zasad, dzięki którym posse oszaleje ze strachu, pewny siebie kanciarz zejdzie z tego świata z talia w dłoni, a niezbyt rozgarnięty naukowiec przekroczy granicę...

Wpakowaliśmy w to tomiszce również furę plugawych stworów, którymi możesz poszczuć swych chłopców oraz dziewczynki i sprawić, że nabiorą

zdrowej, sino-czerwonej barwy. Do tego jeszcze kilka uwag o naszych ukochanych wygrzebańcach, czyli bohaterach, którzy nie mają ochoty pożegnać się z tym światem. Dzięki Przewodnikowi dowiesz się, co czynią z ich zgniłymi ciałami manitou.

A jeśli będziesz grzeczny, damy ci przeczytać co nieco o Mścicielach - kim są, dokąd zmierzają i jakie straszliwe ślady swej obecności pozostawiają w świecie Deadlands.

A ponieważ bardzo lubimy świeże mięsko, dorzuciliśmy zupełnie prostą przygódkę dla początkujących. Dzięki niej wkroczycie na długi, kręty i niebezpieczny szlak pędzący w ciemności...

Pamiętaj więc, przyjacielu. Trzymasz w rękach zupełnie nową, świetną gierkę, która zdobyła prestiżową nagrodę Origins. Co prawda jest to tylko **Przewodnik Szeryfa** i żeby się zabawić, potrzebujesz jeszcze Podręcznika gracza, ale to przecież nic trudnego. Przyłącz się do rzeszy innych kowbojów, którzy już szaleją po Dziwnym Zachodzie!



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



ISBN 83-87968-32-3



9 788387 968328

DLPSZ

