

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Adios A-mi-go

New RPG



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 67
Rozdzielczość.....: 1620x2340
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.05.18

Opis:

W okolicy czai się grzyby! Co gorsza nie jest to zwykły muchomorek, ale grzyb z Yuggoth! Kiedy przedstawiciele starszych ras z uniwersum H. P. Lovecrafta nagle trafiają na Dziwny Zachód, czas i przestrzeń wykręcają się niczym kiszki po meksykańskim żarciu...

Info :

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

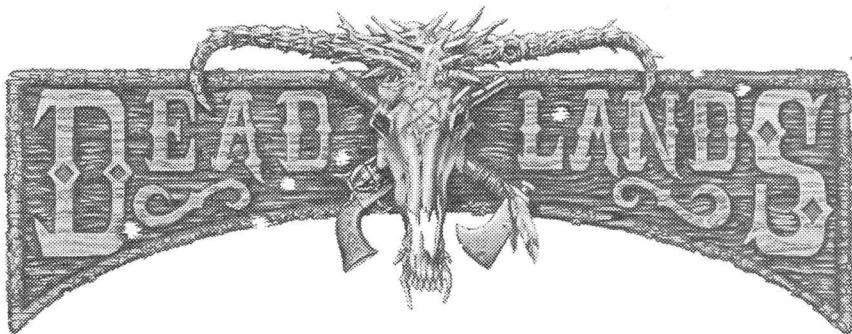
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.



Adios, A-Mi-Go!

DZIWNY ZACHÓD

**ZEW
CTHULHU**
WERSJA 5.5



Ósma groszowa powieść do *Martwych Ziem*

ADIOS, AMIGO

Opowiadanie: John Wick

Przygoda: John Wick i Hal Mangold

Redakcja i projekt graficzny: Hal Mangold i Matt Forbeck

Ilustracja na okładce i logo: Ron Spencer Projekt okładki: Jay Lloyd Neal

Ilustracje: Paul Daly Mapy: Jeff Lathren i Hal Mangold

Specjalne podziękowania dla: Barry Doyle, Shane'a, Michelle i Caden Hensleyów, Johna i Christy Hopler, Ashe'a Marlera, Erica Rowe'a, Charlesa Ryana, Dave'a Seay'a, Kevina Sharpe, Grega Stafforda, Matta Tice, Lynn Willis, Maureen Yates, Johna Zinsera, wszystkich ludzi z Chaosium i – naturalnie – H.P. Lovecrafta.



Martwe Ziemie stworzył
Shane Lacy Hensley.

Zew Cthulhu stworzyli
Sandy Petersen i Lynn Willis.



Wersja polska

Tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek

Redakcja: Tomasz Kreczmar Korekta: Tomuś

Redaktor linii: Tomasz Kreczmar

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

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



ISBN 83-87968-68-4 Wydanie I

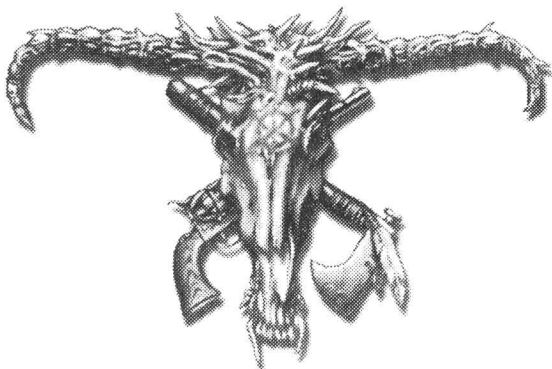


© 1998, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. i Chaosium Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Martwe Ziemie, Dziwny Zachód, Groszowa powieść, Wielkie Wojny Kolejowe, logo „Martwe Ziemie”,
podlogo „Dziwny Zachód” i logo „Pinnacle” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc.
„Zew Cthulhu” jest grą tajemniczy i grozy wydawaną przez Chaosium, a wykorzystaną tutaj za ich uprzejmym pozwoleniem.
Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1998, 2001 by Pinnacle Entertainment Group, Inc. and Chaosium Inc. All rights reserved.
Deadlands, Weird West, Dime Novel, the Great Rail Wars, the Deadlands logo, sublogo The Weird West
and the Pinnacle logo are a trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc.
Call of Cthulhu is Chaosium's trademarked game of horror and wonder and is used with their kind permission.
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.



A DIOS A MI-GO!

Czas i przestrzeń przestały się liczyć. Płaczą się niczym ciała obłąkanych kochanków w wymyślnej orgii. Czasami widzisz rzeczy, które już się zdarzyły, a słyszysz te, które dopiero się wydarzą.

Uważaj. Przenosimy się.

ROZDZIAŁ PIERWSZY

To uczucie wirowania, lekkości, niezdolny zawrót głowy, który za nic w świecie nie chce ustać. Jest teraz na granicy pomiędzy snem a jawą. Czuje, jak coś łaskocze go w skroń, tuż nad prawym okiem. Czasem pamięta, że to krew, ale po chwili wspomnienie ulatuje, a on znów odpyływa. Czasem słyszy, jak ktoś wykrzykuje jego imię. Dziki wizg kul budzi przytłumione zmysły, ale nie na długo. Otumaniony umysł znów zapada w wirującą otchłań. Czuje, że ktoś szarpie go za rękę, ale ta bezwładnie opada na ziemię. Czuje kopnięcia. Z trudem otwiera oczy, ale widzi tylko ziemię i buty. Znowu słyszy głosy, a po nich huk rewolwerów, pluających ogniem i ołowiem. Nagle otumanienie ogarnia go czułymi ramionami. „Już nie pozwolę ci tam wrócić” – obiecuje. – „Już nigdy...”

Umysł zalewają kolorowe zwiody. Może to wspomnienia? Otwiera im na oścież drzwi i wpuszcza je do środka. Wypełniają próżnię jego głowy; czuje, jak wargi wykrzywiają mu się w uśmiechu. Otula go ciepły i miękki koc marzeń, a on otula się nim od stóp do głów.

Światło. Słońce – jasne i palące; tylko to widzi. Wyciąga rękę, by go dotknąć i czuje gorąco...

...Gorąco.

Nacisnął kapelusz głębiej na oczy i zaklął po cichu.

A-DIOS A-MI-GO!

Jadący obok mężczyzna odwrócił się powoli.

– Co tym razem? – zapytał.

Reg rzucił Jankesowi ponure spojrzenie i zwalczył chęć oblizania spierzchniętych warg.

– Jakoś w mojej obecności nikt nie wspominał, że będziemy jechać Doliną Śmierci, panie Lynch.

Ronan zachichotał, co zabrzmiało raczej paskudnie niż wesoło.

– Uwierz mi, Reg, to nie jest Dolina Śmierci. Wiedziałbyś, gdyby było inaczej.

Irlandczyk wzruszył ramionami. W tym upale nawet rozmowa była wyczerpująca. Mimo to podtrzymał ją, bawiła go bowiem różnica akcentów.

– Nie pamiętam, bym podczas lat spędzonych w służbie Jej Królewskiej Mości kiedykolwiek trafił w równie niegościnne miejsce.

– Wy, Europejczycy, nie macie za grosz odporności na kiepską pogodę – zamruzczał Ronan, poprawiając pas przewieszzonej przez ramię strzelby.

Reg długim łykiem osuszył już trzecią z kolei manierkę i pokręcił głową.

– Gdzie tam...

– Cóż, w takim razie nie muszę ci przypominać, byś oszczędzał wodę. Przed nami jeszcze dobre trzy dni drogi.

– W mordę kopane... – mruknął Reg. Ronan obrzucił go spojrzeniem, od którego wzdłuż krzyża Irlandczyka przeszły ciarki.

– Skończ wreszcie! Muszę znosić tą cholerną pustynię i te twoje puste spojrzenia! Mam dość!

– Nikt cię tu nie trzyma – rzucił Ronan, odwracając wzrok.

– Wybacz, stary – ugryzł się w język Reg. – Wiesz, po tej wpadce w Tucson zrobiłem się jakiś taki drażliwy.

Ronan pojednawczo skinął głową.

– Mieliśmy pecha.

– Nie, to był więcej niż pech. Coś... coś tam było. Coś dużego. Nigdy nie widziałem kantu o takiej mocy!

– Ja widziałem – odpowiedział Ronan, instynktownie muskając palcami rękę do colta.

Reg ciągnął, jakby go nie słyszał.

– Po kiego to polazło w tamtym kierunku? Dlaczego nie ruszyło na wschód?

– Nic w tym niezwykłego. Na Wschodzie panuje prawo i porządek. Te stwory wolą zabawiać się na pograniczu, gdzie ludzie nie mają do kogo... – przerwał nagle, stając w siodle – ...zwrócić się o pomoc.

Reg spojrzał zaciekawiony.

– Zobaczyłeś coś?

Ronan poszperał chwilę w jukach i wyciągnął lunetę.

– Być może. Choć to, co widzę, nie ma sensu...

Minęła chwila. Pustynny pył unosił się wokół końskich kopyt. Reg odruchowo obliznął wargi i przeklął się w duchu za zapominalstwo. Ronan odsunął lunetę od oka.

A-DIOS A-MI-GO!

– Niech mnie diabli – szepnął.

– Co to takiego?

Rewolwerowiec pokręcił głową.

– To chyba górnicza osada – powiedział, chowając lunetę i zawiązując rzemień torby. – Nigdy jednak nie słyszałem, by w tych okolicach były jakieś złoża.

– Nie zwracaj sobie tym głowy, drogi przyjacielu. Tego rodzaju przedsięwzięcia wyrastają ostatnio niczym grzyby po deszczu.

– Może... Ale nie tak z dnia na dzień – zaprzeczył rewolwerowiec.

– Czyżbym słyszał w tym grobowym głosie nutkę strachu? – roześmiał się Reg. Rewolwerowiec obrócił się i spojrzął znacząco na Brytyjczyka.

– No co ty. To górnicza osada. Co złego może nam się tam przytrafić? Oczywiście nie licząc okazji do napełnienia manierek oraz spędzenia nocy w wygodnym i ciepłym łóżku, a nie na twardej i zimnej ziemi? He?

– Masa złych rzeczy.

Uśmiech na twarzy Rega zrobił się jeszcze szerszy.

– Obawy? U ciebie? Chyba o jeden dzień za długo przebywałeś na słońcu.

Ronan spojrział w dół, na popękana pustynną ziemię. Po końskim kopycie przemknęła mała jaszczurka, po czym zniknęła w jamie. Wydawało mu się, że widział, jak czarne włochate odnóża chwytają gada i wciągają go pod ziemię. Raz jeszcze spojrzął na rysującą się w oddali sylwetkę miasteczka.

– Pewnego dnia zacznę wreszcie ufać przecuciom, a wtedy przestanę wpadać w tarapaty – mruknął.

– No, nareszcie rozsądek zwyciężył! Jedziemy?

Ruszyli w kierunku osady, podczas gdy słońce za ich plecami przesunęło się bliżej horyzontu.

To już prawie tutaj. Sny uleciały na chwilę i czuł, jak ktoś wlecze go za ramiona. Coś wirowało mu pod czaszką... Wirowało...

Poczuł, jak uderza głową o twarde podłoże, a jego wargi mamrocza słowa, których nie jest w stanie usłyszeć ni zapamiętać, choć wypowiedział je zaledwie przed chwilą.

Kolejny grzmot. Kolejny rozbłysk. Kolejny krzyk.

Powinien się obudzić. Powinien...

ROZDZIAŁ DRUGI

– Powiniennem się napić! – Reg wkroczył do na wpół pustego saloonu. Stojący za ladą mężczyzna obrzucił go zdawkowym spojrzeniem znad gazety, po czym wrócił do czytania.

Ronan wszedł do środka w ślad za Brytyjczykiem, starając się nie przeoczyć żadnego drobiazgu. Zobaczył w rogu sali otyłego jegomościa siedzącego nad osuszoną do cna butelką whisky. Dostrzegł też dziewczynę, która szeroko otwartymi oczami obserwowała go z galerijki; jej twarz ozdabiał sztuczny uśmiech dziwki.

A-DIOS A-MI-GO!

Ujrzał, że czytana przez barmana gazeta wyszła ponad dwa lata temu. I zobaczył, jak drzwi za barem cichutko się za kimś zamknęły, kiedy tylko obaj z Regiem weszli do środka.

Na wypadek strzelaniny zakonotował w pamięci pozycję każdej z tych osób.

Reg podszedł do baru i rzucił na blat monetę. W panującej ciszy jej dźwięk brzmiał niepokojąco nie na miejscu.

– Gospodarzu! Podaj no coś do przepłukania wyschniętej gardzieli!

Ronan odruchowo skrzywił się słysząc, jak w tym zapleśniałym saloonie brzmiały słowa jego towarzysza. Było w tym coś nienaturalnego.

Reg obrócił się na pięcie.

– Chciałbyś uzupełnić poziom wody w żyłach? – rzucił w jego stronę.

Ronan pokręcił przecząco głową i usiadł przy stoliku.

– Jak tam sobie chcesz.

Rewolwerowiec patrzył, jak barman nalewa Regowi drinka. Zdarzało mu się już widywać mechanicznych ludzi – do kilku nawet strzelał – i stojący za barem człowiek w jakiś sposób przypominał ich sztuczny sposób poruszania. Rzucił okiem na resztę obsiadającego okrągłe stoliki towarzystwa. Kiedy tak na nich patrzył, poczuł, jak wzdłuż jego kręgosłupa biegnie zimny dreszcz.

Reg usadził tyłek obok niego, unosząc wysoko szklaneczkę whisky.

– Najlepszego, brachu! – jednym ruchem nadgarstka wlał sobie w gardło całą destylowaną zawartość. I zrobił minę, jakby ostatnie 20 lata spędził pijąc sok ze zgniłych cytryn.

– Na rany – jęknął. – Cóż to jest, u licha?

– Whisky – mruknął Ronan, nie spuszczać wzroku z kobiety na galerijce.

– Ooch, na pewno nie smakuje to jak whisky, którą miałem przywilej pijać!

Rewolwerowiec pozwolił, by jego prawa ręka opadła na pas z bronią.

– A co wy, Anglicy, w ogóle wiecie o picciu?

Reg zeszytniał gwałtownie, jakby połknął kij od szczotki.

– Anglicy? *Anglicy?* Musisz wiedzieć, łaskawy panie, że masz do czynienia z *Irlandczykiem!*

– Anglik, Irlandczyk, co za różnica? – Ronan wzruszył ramionami.

– Zasadnicza – roześmiał się Reg. – Ale nie sądzę, żebyś ją zrozumiał.

– No to się nie nadymaj, jeśli nie rozumiem.

Reg skinął na barmana.

– Dobry człowieku, czy mógłbyś podać nam butelkę z jakimś godziwym napitkiem?

Podczas gdy Irlandczyk nalewał sobie następną porcję niepodzielnie panującej w tym saloonie parszywej imitacji whisky, Ronan spojrzał barmanowi w oczy. W szeroko otwarte ślepia o niezdrowym, żółtawym zabarwieniu.

– Chyba nie zabawimy tu długo, Reg.

– A czemuż by nie? Toż to uroczy zaścianek – Irlandczyk wstał, zabierając butelkę ze sobą. – Tak właściwie, to chyba wybiorę się na zwiedzanie miasteczka,

A-DIOS A-MI-GO!

a przy okazji każe się ostrzyć i ogolić – potarł zarośnięte policzki. – Ty powinie-
neś rozjeździć się za balią, wiesz? Cuchniesz cmentarzem.

Ronan nawet nie mrugnął, ignorując przytyk. Patrzył, jak Reg wstaje z krzesła i idzie
na drugą stronę ulicy w kierunku przybytku balwierza. Pokręcił w zadumie głową.

– W samą porę mu się zachciało strzyżenia, nie ma co – mruknął. Odwrócił się
i zobaczył, że każda para oczu jest wlepiona w niego. Tak zapewne wpatrują się
sępy w wisielca.

– Kiedy wreszcie będę mądry przed szkodą? – mruknął do siebie, wstając. Usły-
szał, jak nogi krzesła zgrzytają o podłogę i zobaczył, że pozostała trójka się po-
ruszyła. Barman skierował się w lewo, w kierunku drzwi. Dziewczyna schodziła.
Otyły facet wstał i odsunął krzesło. Ronan też stanął, a jego dłonie opadły na re-
kojeściach sześciostrzałowców.

Spojrzeni mu na ręce. Wszelki ruch gwałtownie ustał. Wydawało się, jakby przem-
knął pomiędzy nimi błysk porozumienia. Nagle trzy pary oczu skierowały się ku
wychodzącemu na zachód oknu. Ronan stanął w bezruchu. Na trzech twarzach
pojawiły się bezduszne uśmiechy. Jedno spojrzenie na ścielące się pod stopami
cienie powiedziało rewolwerowcowi wszystko o tych uśmiechach. W powietrzu
wisiły dwa nie wypowiedziane dotąd słowa i Ronan podświadomie czuł, że po
nich nastąpi coś strasznego.

„Zachód słońca” – powtarzali bezgłośnie.

Zachód słońca.

Widać już prawie wyraźnie. Ktoś próbuje wstać. Opuszki palców ma poparzo-
ne o rozgrzane lufy rewolwerów. Kolano nie utrzymuje go. Pamięta, jak silne rę-
ce Olivera nastawiają mu kości.

Oliver...

ROZDZIAŁ TRZECI

– Godne imię, drogi przyjacielu. Godne imię i nie pozwól, by ktokolwiek po-
wiedział ci coś innego.

Na twarzy łysiejącego mężczyzny o posturze becзки wykwitł uśmiech. Serdel-
kowate palce dzierżyły brzytwę z gracją, jakiej Reg nie widział od czasu, kiedy przy-
płynął za Wielką Wodę.

– Dziękuję panu.

Golibroda skończył, ścierając z twarzy Irlandczyka resztki zarostu i mydlin. Na-
stępnie skropił policzki klienta wodą kolońską. Odwrócił krzesło i Reg zobaczył
w lustrze efekt jego pracy.

– Świetna robota, mój przyjacielu. Naprawdę pierwszorzędna – stwierdził, prze-
jeżdżając palcami po świeżo ogolonym policzku i zagwizdał z podziwem. – Już
dawno nie zajmował się mną taki mistrz brzytwy – nagle przypomniał sobie dot-
k zrzęcznych paluszków Lindy.

ADIOS AMIGO!

– Do usług, szanownemu panu – oczy Olivera wpatrywały się w horyzont, za którym gasły ostatnie promienie słońca. – Kiedy zamierzają panowie opuścić nasze miasteczko?

Reg wyjął z kieszeni cygaro, włożył je do ust i zapalił z namaszczeniem. Po pomieszczeniu rozszedł się ostry zapach siarki.

– Zostaniemy na noc.

Oliver pokiwał głową.

– Acha. A czy pański towarzysz podziela tą opinię?

– Pan Lynch? – Reg zrobił kółeczko z dymu. – Pan Lynch jest przedstawicielem tego typu Amerykanów, którzy uważają, że cierpienie i niewygody mają dobroczynny wpływ na kształtowanie charakteru.

– Acha – Oliver nie spuszczał oczu z linii horyzontu. Wydawało się, że chce coś powiedzieć.

Irlandczyk narzucił płaszcz na ramiona.

– Jeśli chce spać na pustyni, w towarzystwie skorpionów, pajaków i wilków, cóż, jego sprawa – wygładził dłonią pomarszczony płaszcz i uśmiechnął się. – Ale ja mam zamiar położyć się spać w ciepłym łóżku z pełnym żołądkiem, na dodatek w miłym towarzystwie.

Ostatnie słowo Rega zagłuszył huk. Zaskoczeni mężczyźni drgnęli. Oliver poleciał na Irlandczyka, przygniatając go swoją niebagatelną masą.

Reg, usiłując się podnieść, sięgnął po karty i zaczął składać kant. Niestety, zdołał jedynie zaczerpnąć tchu.

Kolejny strzał.

I jeszcze jeden.

Reg znał ten odgłos; wiedział, z jakiego pistoletu strzelano. Odepchnął golibrodę i stanął na nogi. Potracony przez niego obrotowy fotel zawirował.

Na środku ulicy stał Ronan, trzymając w rękach plujące ogniem i ołowiem rewolwery. Strzelał do mieszkańców, którzy padali na ziemię niczym kłosa podczas gradobicia.

– Sukin...

Przekleństwo uwięzło w gardle Rega. Nagle Irlandczyk dostrzegł bowiem coś, co miało prześladować go do końca życia. Jeden z zastrzelonych, leżący na wznak i krwawiący ze straszliwej rany w brzuchu, wstał i ruszył dalej. Jego oczy płonęły żółtym, upiornym blaskiem.

– Mój Boże!...

Wtem Reg usłyszał wstającego balwierza. Irlandczyk odwrócił się na pięcie, a w jego dłoniach pojawiło się pięć płonących magicznym ogniem kart. Oliver podniósł rękę do oczu, prosząc gestem o litość.

– Proszę, nie. Nie rób mi nic złego, nie jestem jednym z nich.

Reg nie miał zamiaru w głupi sposób dać się zabić.

– Kim w takim razie jesteś?

– Zwyczajnym człowiekiem. Mówię prawdę! Przysięgam!

A-DIOS A-MI-GO!

Kanciarz wymierzył palec wskazujący lewej ręki w pierś grubasa.

– Nie ruszaj się. Nie ufam ci. Jeśli krzywo spojrzysz w moją stronę, usmażę cię jak ziemniaka na ogniu.

– Dobrze powiedziane – Oliwer przełknął głośno ślinę.

– Na podłogę i nie waż się wstawać!

Grubas posłusznie wykonał polecenie.

– Grzeczny chłopiec – to mówiąc Reg otworzył drzwi, nie spuszczać oczu z go-librody. – Nie próbuj żadnych sztuczek, golarzu... Wiesz, co ci grozi...

Znalazł się na ulicy i niemal od razu poczuł na karku dziwne mrowienie. Bez namysłu poruszył nadgarstkiem, uwalniając płonący w dłoniach magiczny ogień.

Odwrócił się i ujrział martwe oczy Ronana Lyncha. Głowę rewolwerowca otaczała aureola – płonący kapelusz i tłące się włosy.

– Uważaj! – krzyknął Irlandczyk, gdy gorąca niczym piekło błyskawica przeskoczyła z jego zwinnych palców i zatańczyła na ramionach truposza.

Ronan pochylił się i obrócił, jednocześnie pociągając za spusty obu trzymanyh w martwych dłoniach rewolwerów. Rozgrzany do czerwoności ołów trafił celu, rozbrzując fontanny krwi.

Truposz wyrzucił puste łuski z bębenków i przeładował.

– Lubiłem ten kapelusz – wychrypiał.

– Kupię ci identyczny – odpowiedział Reg, szukając wzrokiem niebezpieczeństwa.

Ronan przeładował rewolwery i stanął obok Irlandczyka.

– Widzisz coś?

Kanciarz pokręcił przecząco głową.

– Nic. Pusto jak w grobowcu.

– Myślę, że mógłbyś ująć to inaczej, Irlandczyku.

– Weź przykład ze mnie i nie myśl – Reg kopniakiem otworzył drzwi do salonu balwierza. – Jak tam, Oliverze, nie wykręciłeś nam żadnego numeru?

Grubas przytaknął, starając się nie odrywać twarzy od podłogi.

– Tak, proszę pana. Znaczący się nie: nie wykręciłem.

– No to wstawaj i poradź nam, jak się stąd wyrwać.

Oliver wstał i pokręcił przecząco głową.

– Po zmroku nie da rady. Bez szans. Wiedzą, że tu jesteście, i będą was szukać.

– Zombi? Potrafię sobie radzić z żywymi trupami. – Ronan nie przestawał obserwowwać pustej ulicy.

– Nie mówię o zombich. To coś znacznie gorszego.

Reg spojrział na Olivera i skrzywił wargi w oszczędnym uśmiechu.

– Coś wiesz! I chyba nie jesteś tym, za kogo się podajesz.

– Jeśli wie, jak nas stąd wyciągnąć, nie obchodzi mnie, kim lub czym jest.

– Cóż, będziemy musieli udać się do źródła problemu – Oliver wskazał na zachód. – Tam właśnie ich spotkamy.

– A czy my koniecznie chcemy ich spotkać? – spytał Reg.

Oliver wziął czarną, lekarską torbę i skierował się do wyjścia.

A-DIOS A-MI-GO!

- Myślę, że tak. Inaczej zostaniecie tu na dłużej. Dużo dłużej.
- Niby czemu, koleżko? - w głosie Rega pobrzmiwała nieufność
- No właśnie, powiedz nam - przyłączył się Ronan.
- Oliver pokręcił głową ze zniecierpliwieniem.
- Ta okolica dryfuje w przestrzeni, bez żadnego stałego punktu zaczepienia. Jedynym sposobem na zmianę tego stanu rzeczy jest pójść i powstrzymać ich.
- Na miłość boską, powiedz co to za „oni“! - Reg prawie krzyczał.
- Oliver uśmiechnął się.
- Potwory, oczywiście potwory...

...Potwory.

Błoniaste skrzydła i wijące się macki. Śluz. Szczypce. Broń ze srebrzystego metalu. Nie, nie potwory. Coś gorszego. Dokładnie tak, jak mówił Oliver. Coś o wiele, wiele gorszego.

Nagle powróciła mgła, kryjąca w swych kłębach wspomnienia. Wziął głęboki oddech, by uchwycić się choćby najdrobniejszej myśli, dzięki której mógłby...

Na chwilę świadomość powróciła. Nieoczekiwanie, jak pchnięcie nożem. Przestał skupiać się na wspomnieniach i spróbował wybudzić umysł z otępienia, przekroczyć płynną granicę między snem a jawą.

Ale mgła powracała, a on w niej tonął...

Tonął...

Nie. Nie! Trzymaj się! Trzymaj...

ROZDZIAŁ CZWARTY

- Witaj z powrotem wśród, ehm, żywych, Reg. Wyświadczysz mi grzeczność i przeładujesz moje czterdziestki piątki?

Zamrugał. Szarobłękitny, cuchnący jak kiepskie cygara dym drapał go w gardło i szczypał w oczy.

- Reg, chłopie? Trzymasz się?

Zmusił się, by spojrzeć w górę. Ronan stał nad nim, strzelając na raz z obu gnatów, ale w jego boku ziała paskudna rana, z której kapała czarnobrunatna ciecz. Rewolwerowiec stał i śmiał się.

Śmiał się niczym Kuba Rozpruwacz.

Wokół pełno było krwi i płomieni, a pośrodku tego piekła stał Ronan Lynch, śmiejąc się niczym sam diabeł, za każdym pociągnięciem spustu posyłając kolejny morderczy upominek kalibru .45.

Reg rozejrzył się. Byli w jaskini tak wielkiej, że pomieściłaby całe miasteczko - wraz z burdelem i domem pastora. Wszystko wokół stało w ogniu, jaśniejącym błękitnym blaskiem. Wokół rozbrzmiewały krzyki i głuchy łoskot upadających ciał. Niektóre z nich były podziurawione kulami, ale większość została rozerwana na strzępy.

A-DIOS A-MI-GO!

Znowu poczuł się słabo. Zrobiło mu się ciemno przed oczami i upadł, uderzając tyłem głowy o kamień. Kiedy udało mu się na powrót zogniskować spojrzenie, jego uwagę przykuło jedno z poszarpanych i powykręcanych ciał leżących u stóp Ronana.

Patrzyły na niego puste, martwe oczy Azjaty.

– Ksindżin – szepnęła. I wtedy ciemność ponownie otuliła go mocnym, czułym uściskiem.

Noc była parna i gorąca niczym oddech pijanego *vanquero*. Pochylony Reg szedł szybko, a zaraz za nim podążał Ronan. Oliver pozostawał w tyle. Przez pierwsze pół godziny Reg nie mógł odpędzić od siebie myśli, co też takiego kryje czarna torba golibrody. Wyglądała na ciężką, a kiedy balwierz biegł, coś w niej pobrzękiwało. Narzędzia? Może. Cokolwiek to było, na pewno nie wyglądało na instrumenty medyczne.

– Czekajcie! – Oliver przystanął. Zbili się w gromadkę, podczas gdy ponad stu pięćdziesięcikilogramowy balwierz usiłował złapać oddech.

– Wszystko w porządku? – spytał Reg.

Oliver podniósł rękę w uspokajającym geście.

– Tak. Musiałem tylko przystanąć na chwilę.

Ronan uniósł lunetę do oka i rozejrzał się dookoła.

– Chyba pobłądziliśmy. Idziemy w złą stronę.

– Skąd ten pomysł?

Ronan podał Regowi lunetę.

– Spójrz, gwiazdy nie są tam, gdzie być powinny. Nie są „w porządku“.

– I miejmy nadzieję, że tak pozostanie – wzdrygnął się Oliver.

Reg i Ronan posłali mu podejrzliwe spojrzenia.

– Nie ma czasu na wyjaśnienia. Miejsce, którego szukamy, powinno być gdzieś tutaj. Właściwie powinniśmy już być u celu. Nic z tego nie rozumiem.

Ronan spojrzał na Rega, a Reg na Ronana.

Rewolwerowiec dobył gnata.

Dłonie kanciarza rozjarzyły się nieziemską poświatą.

– Nie, proszę, nie! Nie teraz – jęknął Olivera, trzęsąc się.

Nie słuchali go.

– Czekajcie. Jesteśmy na właściwej drodze. Czuję to! To tylko... – Grubas zmarzczył brwi. Nagle po jego otyłej twarzy przemknął błysk nagłego olśnienia.

– No tak! Oczywiście. To jest to!

– Na kolana. Już. – Głos Ronana był twardy jak lita skała.

Oliver spojrzał na Rega, szukając w jego oczach wsparcia, ale Irlandczyk pokręcił głową.

– Przykro mi, kolezko. Tu chodzi o nasze tyłki.

– Ale my... jesteśmy już blisko! Wiem to! Wiem, gdzie się skierować! Nie rozumiecie. Czas i przestrzeń, podstawowe substancje rzeczywistości, to wszystko strasznie się pomieszało. Chodziliśmy w kółko, ale już wiem, wiem jak stąd wyjść! Proszę...

A-DIOS A-MI-GO!

Podeszli do niego. Balwierz powoli osunął się na kolana.

– Proszę – wyszeptał głucho. – Nie zmuszajcie mnie do...

– Do czego cię nie zmuszać? – spytał Reg.

Ale to nie Oliver udzielił mu odpowiedzi. To był głos dochodzący z otaczającego ich cienia, głos o miękkim brzmieniu, przywodzącym na myśl głos anioła.

– Reginald Fitzpatrick?

Reg odwrócił się gwałtownie, ale Ronan był szybszy.

– Może pan odłożyć broń, panie Lynch.

– Nie ufam obcym, którzy znają moje imię – wycedził rewolwerowiec.

Postać wyszła z cienia. Obcy był drobnej budowy i przez to przypominał raczej wysokie dziecko niż niewyrośniętego mężczyznę. Wyciągnął przed siebie otwarte dłonie, aby wszyscy mogli je zobaczyć.

– Nie mam broni.

– To nic nie znaczy – mruknął Ronan. – Nie raz widziałem typów, którzy bez broni byli groźniejsi, niż gdyby celowali z pięćdziesiątki.

Wciąż niewyraźna postać zwolniła, ale się nie zatrzymała.

– Wiem, kim jesteś, Ronanie Lynchu. Wiem także, kim ty jesteś, Reginaldzie Fitzpatricku. Znam was obu i doskonale wiem, jak się tutaj znaleźliście.

Karty w dłoni Rega rozłożyły się w wachlarz, a on sam zrobił ponurą minę.

– To może podzielisz się z nami swoją wiedzą?

– Korzystanie z mocy w tym miejscu jest posunięciem co najmniej ryzykownym, panie Fitzpatrick. Nie polecam.

Irlandczyk zmarszczył brwi.

– Chiński akcent!

Ronan pokiwał głową.

Postać zrobiła kolejny krok do przodu i znalazła się w srebrzystym blasku księżyca. Nieznajomy okazał się być niewysokim mężczyzną o okrągłej twarzy i czarnych, zaniedbanych włosach opadających na ramiona. Jego dłonie były czarne i okrwawione, a stopy bose. Chodził lekko utykając na lewą nogę i miał potężnie zapuchnięte oko.

– Jestem Ksindżin – powiedział. – Czekałem tu na was.

Jego wargi poruszyły się.

– Ksindżin – usłyszał szept.

Czołgał się w pyłe, co i rusz próbując wstać – jak tam, u wejścia do jaskini.

Przodkowie – wspominał. – Kogo obchodzą...

ROZDZIAK PIĄTY

– Kogo obchodzi, co myślą zmarli? – spytał Reg.

– Nie, nie, nie i jeszcze raz nie. Mówiłem ci. Nie zmarli, ale moi przodkowie. Powiedzieli, że was tutaj znajdę.

A-DIOS A-MI-GO!

Ronan parsknął. Oliver zakaszłał. Grubas wciąż próbował uspokoić oddech. Ani Ronan, ani Reg nie zauważyli spojrzeń, które balwierz wymieniał z Ksindżinem.

Stali we czwórce na krawędzi urwiska, a tuż pod nimi znajdowało się wejście do ciemnej, wilgotnej jamy – stare wejście do kopalni. W mroku zniknęła mocna lina, przechodząca wpierw przez bloczek przytwierdzony do ściany urwiska. Kiedy Ronan szarpnął, zagrzecotała niczym ogon węża.

– Nie wygląda najlepiej – mruknął.

– Utrzyma cię – obiecał Ksindżin. W jego oczach, w słowach i w sposobie poruszania się było coś, co wzbudzało zaufanie. A przynajmniej litość.

Reg westchnął i rzucił do Ronana:

– Możemy się na chwilę oddalić?

Lynch zostawił Chińczyka i ruszył za Regiem wzdłuż brzegu urwiska.

– Nie podoba mi się to – szepnął kanciarz.

Ronan wzruszył ramionami.

– Bywało gorzej. Pamiętasz Virginia City?

– Mówię poważnie – Reg spojrzał prosto w oczy truposza. – To magia! I to taka, jakiej nie znam i nie rozumiem. Wpierw zombi, które nie giną jak zombi, a potem przodkowie małego Chińczyka, sypiący informacjami niczym ciasteczkami z wróżbą.

– I to wystarczy, żeby wystraszyć Irlandczyka?

Zapadła nienaturalna cisza. Po ciągnącej się w nieskończoność ciszy, Reg ponuro pokiwał głową.

– Dobra. To może przyjrzymy się temu jeszcze raz, po kolei. Zaszliśmy do miasta, którego nie ma na żadnych mapach i o którym nasz pracodawca nie poinformował się nas poinformować. W tym uroczym miasteczku trafiliśmy na zombi, które wcale nie są zombi, nie wspominając już o golarzu, który wydaje się podejrzenie dużo wiedzieć o tym, co się tu dzieje. Próbujemy wyrwać się z okolicy, ale mieszają się nam kierunki i nawet kolezka, który wie podejrzenie dużo, nie jest pewien, dokąd zmierzamy. No i jak, dobrze mi idzie?

– Nie przerywaj sobie.

– Lećmy więc dalej – Reg zaczerpnął powietrza. – Kiedy już udało się nam wyjść z miasta, zjawia się mały Chińczyk, który wygląda, jakby właśnie wygrzebał się z piekielnej dziury. Oznajmia nam, że jego przodkowie chcą, byśmy poszli za nim do kopalni i pomogli uwolnić jego kompanów z rąk „Panów”. Czy to też jasne i zrozumiałe?

Ronan przytaknął.

– Jak to, że deszcz pada z góry na dół, a nie z dołu do góry.

– Nie waż się wymówić nawet tego słowa na „g” – Reg wymierzył w truposza wyciągnięty palec. – Jeszcze tylko tego nam tu brakuje. I burzy z piorunami.

Ronan już się nie odezwał.

Irlandczyk pokręcił z niedowierzaniem głową, jakby próbował zrzucić zalegający mu na skroniach ciężar.

A DIOS A MI-GO!

- To za wysokie progi na nasze nogi, panie Lynch. Wdepnęliśmy w „g”, i nie wiem, czy ujrzymy jeszcze blask słoneczka nad Arizoną.

- Ujrzymy - uśmiechnął się Ronan. Wyminął kanciarza i podszedł do liny. Zawinął sznur wokół garści i zwiesił się na nim, sprawdzając, czy utrzyma jego ciężar.

- Chodź, Irlandczyku. Zobaczysz, znowu będzie zabawa jak w Virginia City.

Reg zignorował zaciekawione spojrzenie Olivera i zagryzł wargi.

- Tego właśnie się obawiam - powiedział i ruszył w ślad za Ronanem.

Coraz bliżej. Bardzo, bardzo blisko. „Panowie”...

Ksindzin i jego przodkowie ostrzegali przed nimi. Na dodatek nigdy by nie przypuszczał, że pociągnie czarnego dzokera...

ROZDZIAK SZÓSTY

To wyglądało bardziej na kryptę niż kopalnię. Wszędzie wałały się stare narzędzia górnicze, a Ronan znalazł nawet kilka lasek dynamitu w jednej z licznych odnóg głównego korytarza.

- Nigdy nie wiadomo, kiedy jest czas na rozrywkę - wypowiedział te słowa z uśmiechem, od którego Regowi ciarki przeszły po plecach.

W środku było tyle pajęczyn, że musieli palić je pochodniami. Na szczęście Ksindzin miał je ze sobą. Reg nigdy nie przepadał za pajakami. A po incydencie w Shan Fan Ronan postanowił nie ryzykować.

- Może już nadeszła pora, żebyś nam powiedział, golarzu, co też takiego targasz ze sobą w tej małej czarnej torbie?

- Narzędzia - odpowiedział zdawkowo Oliver.

Reg pokiwał głową, ale nie dawał za wygraną.

- Narzędzia? A jakie to mogą być narzędzia? Muszę przyznać, że nigdy wcześniej z takimi się nie spotkałem.

- Nie mogę tak od razu powiedzieć wszystkiego, ale chyba zasługujecie, by wiedzieć choć trochę.

- Doskonale - mruknął Ronan. - Ratujemy jego tłusty tyłek, a w zamian on nam mówi, na co zasługujemy?

Oliver zignorował przytyk.

- Nazywam się Oliver Wendell Pickman. A jeśli mogę to stwierdzić, w Nowej Jerozolimie nastąpiły pewne daleko idące i raczej niepokojące zmiany.

- Ooo, zauważyłeś? - głos Ronana ociekał sarkazmem.

Weszli w zakręt korytarza.

- Pod miasteczkiem jest kopalnia - kontynuował Oliver - ale nie wydobywa się w niej złota, srebra ani żadnej innej ziemskiej kopaliny.

- Pewnie upioryt... - stwierdził Reg.

- Chodzi ci o jaja Shub-Niggurath?

A-DIOS A-MI-GO!

Kawalkada stanęła; przyjaciele spojrzeli na grubasa. Oliver uniósł dłonie w obronnym geście.

- Wybaczcie. Trochę się zagalopowałem.

Ruszyli dalej.

- Nie, nie kopią tam „upiorytu”, jak go nazywacie. Wydobywają coś, czego nie można ani dotknąć ludzkimi rękami, ani zobaczyć ludzkimi oczami.

- Jak w takim razie udaje im się to wydobywać? – spytał Reg.

Oliver otworzył czarną torbę i wyciągnął z niej dziwacznie wyglądające narzędzie; połyskiwało w świetle pochodni, jakby było zrobione z rtęci.

- Tym. Urządzeniami obcych.

Reg pokivał głową. Ronan nawet się nie odwrócił. Rewolwerowiec szedł za Ksin-dzinem z gotową do strzału strzelbą i oczami wlepionymi w mrok.

- Czy zna pan „De Wermiis Mysteriis”, panie Fitzpatrick?

- Grimuar?

- W rzeczy samej.

Pokręcił głową.

- Niestety, nie zapoznałem się z tym dziełem. Jediną rzeczą, oprócz, rzecz jasna, „Hoyle’a”, jaką czytałem, było „Kells”. Czy to jedna z prac Dee?

- Nie – odparł Oliver. Pogrzebał w torbie i wyciągnął z niej niewielką, owiniętą w jedwab książkę w skórzanej oprawie.

- Oto „De Wermiis Mysteriis”. Udało mi się ją kupić kilka lat temu. Przyjechałem na Zachód, by spokojnie studiować jej zawartość.

Reg przystanął. Jego oczy wyrażały tysiąc pytań, ale usta zdołały sformować tylko jedno.

- Kim, u diabła, jesteś?

Oliver odpowiedział uśmiechem.

- Wędrowcem, panie Fitzpatrick. Zatrzymałem się tutaj na krótko. Od kilku tygodni obserwuję Nową Jerozolimę i doszedłem do wniosku, że pojawienie się panów wpłynęło na stabilność czasoprzestrzeni miasteczka. I jeśli nie będziemy postępować z najwyższą ostrożnością, możemy w czasoprzestrzeni zrobić dziurę, której nigdy już nie da się zacerować.

Reg mierzył go przez dłuższą chwilę wzrokiem, po czym zbliżył się na odległość szeptu.

- Nie jestem pewien, czy mogę ci zaufać, golarzu. Dlaczego miałbym to zrobić?

- Ponieważ – odpowiedział grubas – chyba wiem, kim są panowie. I jeśli mam rację – zważył w rękach wolumin – mogę być jedyną osobą, która potrafi sobie z nimi poradzić.

Spojrzał w głąb jaskini.

- Chodźmy już. Zostajemy z tyłu. A przecież nie chcemy, żeby Lynch stanął twarzą w twarz z Panami bez naszego wsparcia, prawda?

Reg spojrzął na Olivera i niechętnie przytaknął.

- Nie. Nie chcemy.

A-DIOS A-MI-GO!

Oliver zamknął torbę i ruszył za migoczącym światłem pochodni Ksindzina. Reg ociągał się przez chwilę, rozważając, czy ma przypalić balwierza już teraz, czy trochę poczekać.

Jednego był pewien. Choćby się waliło i paliło, jutro będzie miał w rękach tą książkę.

W pewnym momencie korytarz gwałtownie się skończył. Dalszą drogę zawałaly ciężkie głazy, po których drapał się Ksindzin. Ronan przewieszał właśnie strzelbę przez plecy.

– Mówi, że teraz musimy przecisnąć się przez tą dziurę – oznajmił Oliverowi i Regowi.

– Boję się, że nie dam rady – powiedział Oliver, oceniając wzrokiem rozmiar szczeliny.

– No to będziemy musieli przyciąć co nieco po bokach – Ronan posłał mu jadowity uśmiech i wyciągnął nóż. Oliver cofnął się o krok ze strachem w oczach. I wtedy Reg usłyszał ponury dźwięk, z jakim nigdy wcześniej się nie spotkał.

Ronan Lynch się śmiał.

Pod koniec było najgorzej. Musieli jakoś przepchnąć Olivera przez szczelinę – łatwiej było powiedzieć, niż zrobić.

– Chyba coś zostało po drugiej stronie – wyjęczał już po wszystkich grubas.

– No to z powrotem pójdzcie ci łatwiej – odpowiedział z uśmiechem Reg.

Za zwąłem głazów korytarz kopalni zamieniał się w szeroki tunel o okrągłym przekroju. Korytarz wyglądał, jakby ktoś wypalił go w skale używając niewiarygodnie wysokiej temperatury. Sufit pokrywały fluorescencyjne narośla przypominające grzyby, jarząc się bladzielonkawym, ginącym w mroku podziemi blaskiem.

Ruszyli w głąb tunelu, skradając się cicho jak wielkie koty. Ronan wyciągnął oba gnaty, a Reg trzymał w dłoni kulkę elektrycznego światła, jarzącą się i skwierzącą cichutko na podobieństwo miniaturowej błyskawicy.

Doszli do zakrętu, przy którym Ksindzin się zatrzymał i dał znak, żeby podeszli bliżej. Pozostała trójka podkradła się do niego i wyjrzała zza rogu. Niewielka odnoga tunelu prowadziła do równie niedużej jaskini. W wykutych w skale niszach stało nie mniej niż dwa tuziny srebrzystych cylindrów oznaczonych napisami w jakimś obcym, niezemskim języku. Pod ścianą znajdował się tajemnicza maszyna potężnych rozmiarów.

Podczas gdy Ksindzin bacznie rozglądał się dookoła, Reg wszedł do środka, by przyjrzeć się bliżej całości. Ronan lekko klepnął go w ramię i skinął znacząco głową. Jego wargi złożyły się w słowa.

– Ślepa uliczka.

Reg odwrócił się i spojrział na cylindry. Z maszyną łączyły je grube wiązki przewodów. Oczy kanciarza spoczęły na obcych znakach. Nagle zdołał je odczytać i zrozumiał, co znaczą. Potem wizja znikła.

Jego oczy zrobiły się okrągłe niczym spodki, a szczęka dygotała niekontrolowanie.

A DIOS A MI GO!

– To są imiona! Imiona! – wyszeptał do Ronana.

Oliver podszedł i złapał Irlandczyka za ramię, który wzdrygnął się pod jego dotykem.

– Lepiej żebyście o niektórych rzeczach nie mieli pojęcia – słowa grubasa zabrzmiały jak ostrzeżenie. Reg spojrział mu prosto w oczy i zobaczył w ich głębi coś niewyobrażalnie starego, starszego niż ludzkość. Wyrwał ramię z uścisku Olivera.

– Kto tu jest? – w pokoju rozbrzmiał nagle pusty, metaliczny głos.

– Kto tu jest? – odezwał się następny.

Ronan i Reg rzucili sobie pytające spojrzenia

W pomieszczeniu nagle zapadła cisza. Jedna strona czekała na odpowiedź, druga modliła się, by uchyliły pytania.

Daremne modlitwy.

Od jednego z cylindrów dobiegł głos, identyczny jak poprzednie.

– Pomóżcie mi.

– Pomóżcie mi – dołączył drugi.

Trzeci głos brzmiał dokładnie tak samo, ale jego prośba była inna.

– Zabijcie mnie.

– Zabijcie nas – odezwał się następny. – Proszę, zabijcie nas.

Głosy mówiły naraz. Błagały chór dwudziestu kilku bezbarwnych, metalicznych dźwięków.

– Zabijcie nas. Zabijcie nas. Zabijcie...

Reg przycisnęła dłoń do uszu, po policzkach kapały mu łzy. Ronan ani drgnął.

– Zabijcie nas. Zabijcie nas. Zabijcie nas.

Rewolwerowiec schował gnaty do kabur.

– Masz jeszcze te fikuśne zabawki, które zabraliśmy z Virginia City? – zwrócił się do Rega.

– Mam, ale wciąż nie jestem do końca pewien, jak działają.

– Daj jedną. Jest okazja sprawdzić – rzucił Ronan grobowym tonem.

Reg przewracał rzeczy w swoim plecaku, aż wreszcie znalazł to, czego szukał. Podał rewolwerowcowi niewielki zegar.

Ronan użył paska, by powiązać je z ze znalezionym uprzednio dynamitem, i ustawił zegar. Tak sporządzoną bombę umieścił za niezmierną maszyną.

– Ile mamy czasu? – spytał Reg.

– Jakieś dwadzieścia minut. Może mniej.

Reg skinął głową. Wyszli z pokoju, cały czas prowadzeni przez Ksindzina. Reg wiedział, że będzie słyszał te metaliczne głosy nawet kiedy eksplozja uciszy je na zawsze.

Skok... opadanie... woda daleko w dole... czas i przestrzeń... wykrzywiają się... wirują... morze... wir... każda cząstka jego jestestwa... rozerwana na strzępy... i złożona z powrotem w całość... i znowu...

Długie opadanie...

ROZDZIAŁ SIÓDMY

– Psst! – szepnął Ronan. – Spójrzcie!

Stali na skalnej półce, spoglądając z góry na wielką jaskinię. Ukryci pośród kamieni obserwowali dziesiątki robotników, w większości Chińczyków, pracujących kilofami, łopatami i narzędziami podobnymi do tego, które pokazał im Oliver. Niektórzy robotnicy mieli jeszcze inny sprzęt i stali wśród upiorytowego gruzu wykruszonego ze ściany wyrobiska.

– Co to?...

– To właśnie tu nas trzymali, panie Fitzpatrick – wyszeptał Ksindzin. – Nie wiem nawet, jak długo. Trudno się zorientować.

– Co to za pokręcona maszyneria? – spytał Reg.

– Technologia obcych – odpowiedział Oliver.

Reg i Ronan spojrzeli na niego niczym jeden mąż.

– Znaczący... obcych... nie z tego świata?

Oliver skinął głową.

– Czy tam na dole to ludzie? – spytał Ronan, pokazując robotników pracujących przy ścianie. Oliver ponownie potwierdził skinieniem głowy.

– To dobrze – Ronan odwiódł kurek strzelby. – Wszyscy ludzie krwawią tak samo.

– Uprzedzam, że oni są w tym samym stanie, co osoby, które spotkaliśmy na powierzchni, w miasteczku.

– Znaczący się, zzombifikowani? – spytał Ronan.

– Dokładnie tak. Coś z nimi zrobiono. Coś, czego nie do końca rozumiem. Sądzę, że dokonano tego poprzez ingerencję chirurgiczną, ale nie jestem pewien.

– Obserwowałeś ich? – odezwał się Reg.

– Obserwacja i wyciągane z niej wnioski to podstawa.

Reg pokiwał ze zrozumieniem głową.

– To jak mamy sobie z nimi poradzić? Ci na górze nie wyglądali na szczególnie poruszonych, kiedy Ronan faszerował ich gorącym ołowiem.

– Sądzę, że należy zacząć od przzerwania wszelkich połączeń mózgu z resztą ciała. Może nie zadziała od razu, ale w końcu odniesie skutek.

Ronan sprawdził, czy w lufie strzelby tkwi nabój.

– Czyli to będzie w sam raz.

– Ale Panowie... – szepnął Ksindzin.

– Tak – przerwał mu Oliver. – Nie zapomniałem o nich. Niestety, nie mam precyzywanego planu działania.

– Jak wielu Panów widziałeś? – zwrócił się Oliver do Chińczyka.

Ksindzin zmarszczył czoło, próbując sobie przypomnieć i policzyć.

– Dziesięciu... może mniej...

Oliver skinął głową i rzekł do Ronana.

– To zbyt wielu. Musimy znaleźć sposób, żeby powstrzymać ich przed dostaniem się do tej jaskini.

ADIOS AMIGO

- Gdybyś powiedział nam coś więcej na ich temat, na pewno nie zaszkodziłoby to w znalezieniu sposobu, o którym mówisz.

Oliver wahał się przez chwilę, po czym otworzył swoją czarną torbę i wyjął z niej czarny przedmiot wielkości klamki, na widok którego Reg aż się wzdrygnął. Nie mógł dostrzec reakcji Ronana. Niemniej tylko raz widział, żeby rewolwerowiec gwałtownie zareagował – kiedy dziewczyna z saloonu usiadła mu na kolanach i zaśpiewała „Yankee Doodle Dandy“.

- Potrafią latać. Są zdolni przecisnąć się przez każdą szczelinę. Mają szczypce i używają broni podobnej to tej – to mówiąc, uniósł dziwny przedmiot. – I są bardzo inteligentni.

- A mają jakąś nazwę? – spytał Reg.

Oliver spojrzał na niego skonsternowany.

- Nie znam waszej nazwy dla ich gatunku. My nazywamy ich t'schlanscheei.

Ronan i Reg patrzyli na niego jak na wariata.

- Myślę, że zostaniemy przy nazywaniu ich „Panami“. Co ty na to, Irlandczyku?

- Dobra nazwa, pioruńsko dobra nazwa, Lynch.

Ronan poklepał lufę strzelby.

- To na nich działa?

Oliver pokręcił głową.

- Nie mam pojęcia. Nigdy nie widziałem, żeby ktoś próbował ustrzelić t'schlanscheei z waszej broni.

Lynch wzruszył ramionami.

- Cóż. Jest tylko jeden sposób, żeby to sprawdzić.

Wszystko poszło nie tak.

Panowie byli gotowi na nasze przyjsście.

Próbowaliśmy, Ksindzin. Gdybyśmy tylko słuchali...

Jestem już gotów. Czuję, że wypływam na powierzchnię. Ciemność nie ma już nade mną władzy. Prawie się udało. Trzymaj się, Ronan, prawie jestem...

ROZDZIAŁ ÓSMY

Plan był prosty.

Ronan będzie ich osłaniać ogniem z nasypu, na którym stali, podczas gdy Reg w cieniu przekradnie się do jaskiń Panów. Ksindzin powiedział, gdzie można znaleźć jeszcze trochę dynamitu. Irlandczyk miał przygotować bombę i, korzystając z drugiego zegarowego urządzenia, nastawić ją na dwuminutowe opóźnienie.

Ksindzin miał wrócić do swoich i przygotować ich na to, co się wydarzy. Kiedy Reg da sygnał, wyprowadzi ludzi poza zasięg eksplozji, a w wywołanym przez nią chaosie Ronan będzie strzelał do każdego zombiego, jaki wejdzie im w drogę.

- Naliczyłem ich dwadzieścia dwie sztuki – powiedział Ronan, przeładowując swoje gnaty i broń Rega, choć kanciarz i tak prawie z niej nie korzystał.

A-DIOS A-MI-GO!

– Potrzebuję około trzydziestu sekund, żeby wpakować każdemu pigułę w mózg. Myślisz, że to je zatrzyma? – spojrzał na Olivera.

– Powinno. Przygotuj się jednak na improwizację.

– Bez obaw – rewolwerowiec ukląkł w dogodnej do strzału pozycji. – Improwizacja to moje drugie imię.

Ronan patrzył, jak Reg przekrada się pomiędzy skałami w kierunku wejścia prowadzącego w głąb kompleksu jaskiń. Irlandczyk poruszał się z gracją tancerza. Każdy kolejny krok był dokładnie przemyślany. Wyglądało, jakby płynął pół cala nad ziemią, nie poruszając nawet kamyka pod stopami.

– Irlandzka zjawa – szepnął rewolwerowiec, uśmiechając się od ucha do ucha.

Ronan zobaczył, że Ksindzin dotarł do celu i wmieszał się pomiędzy robotników. Chińczyk nawet nie spojrzał w górę, starając się najmniejszym gestem nie zdradzić potencjalnemu obserwatorowi pozycji Ronana.

– Dobry chłopak – szepnął rewolwerowiec. – Zobacysz sygnał. Gwarantuję ci.

Ronan czekał. Reg poruszał się powoli. Może nawet odrobinę zbyt powoli. Ronan skoncentrował się na kanciarzu, gotów w każdej chwili wpakować kulkę w głowę każdemu, kto stanie na jego drodze. Nikt nie stanął.

Reg wynurzył się z cienia, wyjął ze stojącej obok beczki kilka lasek dynamitu i znowu zniknął niczym duch. Był naprawdę zwinny.

– Udało ci się dwukrotnie, Irlandczyku. Do trzech razy sztuka.

Zbyt wcześnie.

Usłyszał za plecami zduszone kwilenie.

– Cóż się u diabła dzieje, golarzu? – wychrypiał.

Oliver znów zakwilił. Ronan poczuł, jak w ramię uderza go kamyk. Nie tracił czasu. W mgnieniu oka rzucił rewolwery i złapał za strzelbę, równocześnie odwracając się o 180 stopni. Trzy ruchy w jednej sekundzie, wykonane z taką samą gracją i pewnością, jaką Reginald Fitzpatrick demonstrował kilkaset stóp niżej. Ronan na ślepo pociągnął za spust. W tej samej chwili po całej jaskini rozniósł się echem huk eksplozji, a powietrze wypełniły fruujące odłamki skały. Poczuł jak ziemia drży i zrozumiał, że popełnił błąd.

I wtedy zobaczył to coś.

Na widok wypełniającego z tunelu stwora zdrętwiały mu czubki palców. Kiedy ujrzał ruchliwe czułki, oczy zrobiły mu się szerokie niczym spodki. Gdy zaś pajęcze odnóża przeciągnęły resztę przez szczelinę, poczuł, jak dygocze mu dolna szczęka.

I ta głowa – ta pulsująca, żyłkowana różowa masa pokryta tysiącem śluzowatych włosków.

– T'schlanscheei! – wrzasnął Oliver.

Ronan nawet nie wysilał się, żeby krzyknąć coś bardziej konstruktywnego. Poczł, jak strach ściska go za gardło, a z ust wydobywa się niekontrolowany wrzask.

Stwór wypadł na nich z impetem. Wpierw dorwał Olivera – Ronan usłyszał obrzydliwy chrzęst pękających kości, zobaczył odnóża stwora odrywające żywe ciało, jak zrywa się skórę z upieczonego nad ogniem kurczaka. Oliver odezwał się po raz ostatni, wydobywając z gardzieli gulgoczący charkot.

A-DIOS A-MI-GO!

Ronana zareagowało instynktownie. Jednym ruchem nadgarstka zarepetowało strzelbę i bez namysłu nacisnął spust. Spluwą szarpnęła siła odrzutu i chmura grubego śrutu podziurawiła ciało stwora, ale było to jak wrzucanie kamyczków do budni.

Ronan zamrugał.

Istota odwróciła się i zwinęła błoniaste skrzydła.

Ronan znowu zamrugał, bezmyślnie odciągając kurek.

Stwór podniósł przednie odnóża i stanął wyprostowany jak człowiek.

Ronan zamrugał i przeładował.

Pod różową masą, która – jak przypuszczał truposz – była głową istoty, poruszyły się złowieszczo wyglądające szczękoczułki.

Ronan po raz kolejny pociągnął za spust. I zamrugał.

Eksplozja szarpnęła nim do tyłu. Upadł.

Na krótki moment zrobiło mu się ciemno przed oczami. Czuł, jak turla się bezwładnie po stromym zboczu, wprost na znajdujące się przy wyrobisku zombi. Próbował się czegoś złapać, niestety bezskutecznie. Wyrznął potężnie w głaz i poczuł ból w lewym ramieniu. Ręka zdrętwiała i bezwładnie opadła wzdłuż boku; palce drgały bezwolnie. Zagryzł wargi, prawą ręką oparł się o strzelbę i z jej pomocą wstał.

I zorientował się, że jedną nogę ma wykręconą pod nienaturalnym kątem. Zmełł w zębach przekleństwo, od którego zaczerwienił by się nawet stary marynarz. Spojrzał w górę – tylko po to, aby ujrzeć, jak spada na niego koszmar, który kilka chwil wcześniej rozszarpał Olivera na strzępy.

Teraz już pamiętam.

Pamiętam, kim jestem.

Pamiętam, gdzie jestem.

Pamiętam, jak się tu dostałem.

Ronan stoi nade mną i coś krzyczy. Ktoś musi przeładowywać mu spluwy.

Nie ma czasu się zastanawiać.

Łapię za pas z nabojami, biorę puste rewolwery i wkładam naboje do komory, jeden po drugim. Spluwy są rozgrzane i parzą mi palce, ale kto by się tym przejmował.

Umrzemy tutaj. W tej cholernej jaskini. Zabiją nas stwory, których nazwy nie potrafię nawet wymówić. Wsadzą nas do tych... do tych...

Oliverze, tak mi przykro...

ROZDZIAK DZIEWIĄTY

Słyszac huk wystrzału, Reg spojrzal w góre i zobaczyl, jak stwór ląduje na Oliverze. Widzial dwa strzały Ronana i to, jaki odniosły skutek. Na szczęście nie widzial istoty w całej okazałości. Poruszała się zbyt szybko, by z tej odległości mógł dostrzec szczegóły. Ale to, co widzial, wystarczyło.

A-DIOS A-MI-GO!

Upuścił dynamit i patrzył, jak to coś rozrywa Olivera. Skąły skutecznie zasłaniały całość obrazu, ale zobaczył, jak ręka balwierza zaciska się kurczowo, a dookoła tryska fontanna krwi.

Nie mógł oderwać wlepionego w monstrum spojrzenia. To było jakaś układanka. Mógł dostrzec szczegóły patrząc pod określonym kątem. Kiedy tak zrobił, zrozumiał, że to nie układanka, a pułapka.

Odrobinę za wcześnie. Oderwał spojrzenie od stwora i przeklął się w duchu. *To glamour, magia faerie. Te stwory próbują na tobie iluzyjnych sztuczek, chłopie. Teraz już wiesz. Nie dasz się złapać.*

W tym momencie Reg spostrzegł, że nie jest sam. Otaczało go pięciu górników. Dłonie Rega odruchowo znalazły drogę do kieszeni i karty rozblęły magicznym światłem.

W chwili, gdy spoglądał na pociągniętą rękę, przypomniał sobie ostrzeżenie Ksindżina.

Asy. Ósemki. Dżoker.

Drugi raz w życiu Reginald Fitzpatrick poczuł, jak żołądek gwałtownie podchodzi mu do gardła. To nie było przyjemne już za pierwszym razem...

Nagle ciemność stała się jeszcze ciemniejsza, jak czarne aksamitne zasłony falujące od podmuchów wiatru o północy. A wszystko, co nie było ciemnością, stało się czerwone. Daleko od siebie zobaczył Ksindżina, rozglądającego się dookoła i próbującego rozeznać się w sytuacji. Oczy małego Chińczyka napotkały jego wzrok i nagle pojawił się w nich smutek. Powiedział coś, czego Reg nie mógł usłyszeć. Nieważne – i tak by przecież nie zrozumiał.

Było ciemno. Zimno. Ból przyszedł falą.

Ogarnął mnie, zanim miałem szansę przygotować się na jego przyjęcie.

„Nigdy nie wzywaj czegoś, czego byś potem nie potrafił odesłać” – mawiał mój dziadek.

Chyba powinienem go posłuchać. Ksindżin nawet pozwolił mi przypomnieć sobie te słowa, ale zignorowałem ostrzeżenie.

Wybacz, dziadku.

Powinienem posłuchać.

Jeszcze żyję. Dobre i to.

ROZDZIAK DZIESIĄTY

Ronan poczuł jak przechodzi po nim fala zimna – zaczęła iść od głowy, poprzez barki, pierś, a skończyła na nogach. Padł na ziemię, tracąc dech. Próbował podnieść rękę, ale nie dał rady. Nie dał rady nawet poruszyć głową. Zobaczył stwora. I zobaczył, co dzieje się z *nim*.

Potem zobaczył Rega. Jego skóra przybrała barwę głębokiej czerni, a oczy zaszły piekielną czerwienią. Z szeroko otwartych ust wypływał krwawy blask. Irlandczyk

A-DIOS A-MI-GO!

nie poruszał wargami, a jednak z jego gardła wydobywał się głos. Niski, nienaturalny głos, który na pewno nie należał do kanciarza.

Stwór upadł na ziemię i zwinął skrzydła. Zaklekotał na Rega – a raczej na to, czym Irlandczyk się stał – zaś kanciarz zaryczał w odpowiedzi. Znowu klekotanie i znowu ryk. Po następnej serii klekotań z ust Rega wydobył się snop szkarłatnej poświaty, która ogarnęła stwora. Na oczach rewolwerowca obca istota stopiła się niczym świeca, wydając odgłosy, które – jak przypuszczał Ronan – mogły być tylko krzykami.

To, czym stał się Reg, obróciło się w kierunku Ronana.

Próbował się poruszyć, podnieść ręce, ale nie dał rady. To, czym stał się Reg, lewitując, zbliżyło się do niego i popatrzyło pełnymi nienawiści oczami.

– ZNASZ MNIE.

– No cóż, wyglądasz jak mój przyjaciel Reg. Ale chyba nie to masz na myśli.

– ZNASZ MNIE.

Ronan nie odpowiedział.

– MÓJ CZAS NADCHODZI, A TYŚ JEGO CZĘŚCIĄ. TYŚ CZĘŚCIĄ MNIE SAMEGO.

To, czym stał się Reg, zaczęło opadać w jego kierunku, wciąż z otwartymi ustami, które wyglądały tak, jakby zaraz miały połknąć Ronana w całości. Rewolwerowiec nagle zapragnął zamknąć oczy, ale czym prędzej zwalczył to uczucie.

– TYŚ CZĘŚCIĄ MNIE SAMEGO.

Stwór był bliżej.

– TYŚ CZĘŚCIĄ MNIE SAMEGO.

Jeszcze bliżej.

Kiedyś, kiedy Ronan był małym chłopcem, ojciec opowiedział mu o Diablu. Powiedział, że prędzej czy później każdy będzie musiał spojrzeć Diabłu prosto w oczy.

– To jest właśnie chwila, w której będziesz potrzebował całej swej odwagi, chłopcze – mówił Ronanowi ojciec. – Kiedy Diabeł dyszy ci w twarz i patrzy w oczy, a ty wiesz, że on wygrał, możesz już tylko nie pozwolić się pokonać. Diabeł zawsze zwycięża, ale ty nie pozwól mu się pokonać. Zrozumiałeś, chłopcze?

Ronan przytaknęła i powiedział ojcu, że zrozumiał.

Ale nie rozumiał.

Nie rozumiał aż do teraz – do tej właśnie chwili.

– Goń się! – ryknął Ronan, spoglądając prosto na stwora, który miał oczy jego przyjaciela.

Czuł, jak skóra na ciele, w miejscach, których dotykało światło wypływające z oczu i ust tego, czym stał się Reg, zaczyna mrowić.

– Jestem gotów! – warknął Ronan – Jestem gotów, sukinyń. Lepiej się postaraj, bo jeśli mnie teraz nie zabijesz, ja będę zabijał cię długo...

Nagle w górze, wysoko nad nimi, rozległ się głos. Szkarłatne światło zniknęło, a to, czym stał się Reg, zaskowyczało przeraźliwie.

A-DIOS A-MI-GO!

Z półki skalnej spłynął promień srebrzystego blasku i Ronan spojrział w miejsce, z którego dochodziło światło. Dostrzegł tam Olivera, nużącego jakieś słowa w nieznanym języku. Rewolwerowiec był pewien, że tych słów nie da rady powtórzyć. Balwierz dzierżył coś wysoko nad głową, a w drugiej ręce trzymał otwartą książkę. Na całym ciele miał straszliwe rany pozostawione przez szczypcę Pana.

To, czym stał się Reg, znów zaskowyczało i wyprysnęło na Olivera.

Nagle Ronan znowu mógł się poruszać.

Podniósł się, zacisnął zęby i ruszył po stromym zboczu, kierując się ku śmiertelnie rannemu golibrodzie.

Oliver nawet na niego nie spojrział. Nie odrywając oczu od książki, nucił dalej w języku, na którym można było wywichnąć sobie szczękę, a lśniące pudełko trzymane w wysoko uniesionej ręce nabierało jasności gwiazdy polarnej. I w chwili, gdy to, czym stał się Reg, go dopadło; w chwili, w której poobijany Ronan był już w połowie wzgórza, Oliver wypowiedział jedną magiczną sylabę, a ta uwolniła moc i huk gromu zgasił świadomość rewolwerowca, jak wiatr gasi świecę.

ROZDZIAK JEDENASTY

I oto jestem. Jestem i przeładowuję gnaty Ronana. Obudził się przede mną, zawlókł mnie na nasyp i teraz odstrzeliwuje próbujących się do nas dostać górników – jednego po drugim. Coś jest nie w porządku z moją głową. Niezależnie od tego, ile razy bym nie próbował, nie potrafię trafić w nią palcem. Przynajmniej wciąż jestem w jednym kawałku, czego nie mogę powiedzieć o biednym Oliverze.

Pochyliłem się nad nim – tylko po to, by być świadkiem, jak z jego otyłego ciała uchodzi życie. Spojrział na mnie.

– Nie opłakuj mnie, przyjacielu – szepnął. – Odchodzę do lepszego miejsca

– Tak sądzisz? – odpowiedziałem z wymuszonym uśmiechem.

– Ja to wiem. Mówiłem ci, że jestem wędrowcem. Cóż, mój pojazd właśnie nawalił i muszę wracać do domu. Wypatruj mnie, Reg. Zobaczymy się szybciej niż myślisz.

Posłał mi oczko i pamiętam, że pomyślałem wtedy coś głupiego – coś o odwadze w obliczu śmierci. Nagle jego oczy zmieniły wyraz, a na twarzy pojawił się pierwotny strach.

– Gdzie jestem? – wrzasnął. – Gdzie, do cholery, jestem?

Próbowałem go uspokoić, ale moje wysiłki były daremne. Szarpał mnie za włosy i za ubranie.

– Kim ty, u diabła, jesteś?! – krzyczał. – Ja umieram! Słodki Boże w Niebiesiech! Umieram!

– Wiem, przyjacielu – powiedziałem tak łagodnie, jak tylko potrafiłem.

Krzyczał, dopóki nie wydał ostatniego tchu.

– Yith – wyszeptał tuż przed śmiercią.

A DIOS A-MI-GO!

Nie miałem czasu się użalać. Ronan liczył na to, że będę mu przeladowywał broń. Wpychałem więc kolejne naboje do bębenków, a on odrzucał mi puste rewolwery równie szybko, jak ja podawałem mu pełne.

– Widzisz tam jakiegoś latającego stwora? – zapytałem.

Ronan pokręcił przecząco głową. Był zbyt zajęty strzelaniem, by zamienić ze mną choć słowo. Prawdę mówiąc, ja powinienem być zbyt zajęty ładowaniem broni, żeby gadać. Ale co tam, jestem przecież Irlandczykiem i gadanie przychodzi mi naturalnie, nawet jeśli patrzę Diabłu w oczy.

– Jak się stąd wydostaniemy, panie Lynch? – spytałem.

– Korytarze, którymi weszliśmy, zawaliły się – odpowiedział. – Będziemy musieli poszukać innej drogi.

– A jeśli takiej nie ma?

Ronan rzucił mi dwa rozgrzane do czerwoności gnaty, a kiedy odbierał dwa nowe, załadowane, spojrzał mi prosto w oczy.

– Wtedy będziemy musieli improwizować, prawda? – stwierdził z rozbrajającą szczerością.

Nie namyślając się, wróciłem do ładowania. Mój mózg pracował pełną parą, ale nie mogłem wymyślić żadnej drogi wyjścia z tej sytuacji. Tunele ciągnęły się dalej, ale kto wie, dokąd prowadzą? Nie damy rady przekopać się przez litą skałę. I nie odważę się odpalić kantu. To sprzężenie zwrotne było o wiele gorsze od wszystkiego co doświadczyłem tak wcześniej, jak i później.

– Cóż, możesz rozwalić na mojej głowie baryłkę najlepszej irlandzkiej whisky, a i tak do pustego łba nie wpadnie mi żaden cholerny pomysł. A tobie?

Ronan wzruszył ramionami.

– Tunele. To nasz jedyna szansa.

– Wiesz, właśnie to zawsze mówi bohater w tych marnych powieściach groszowych, zaraz zanim z totalnego bagna wpada w jeszcze głębsze...

– Nie kończ – Ronan pokręcił głową. – Proszę cię, nie kończ.

Jeszcze dwie kolejki ładowania rewolwerów i górnicy dali nam spokój. Zastanawialiśmy się, co da nam większe szanse: podjęcie inicjatywy czy pozostanie na lepszych strategicznie pozycjach.

– Panowie potrafią latać – powiedział Ronan.

– Nie mamy więc szansy zyskać przewagi.

– Głosuję więc za tym, żeby się stąd zrywać ile sił w nogach.

– Ja też koleżko, ja też.

Spojrzeliliśmy po sobie i kiedy już myślałem, że pobiegniemy, Ronan zapytał.

– Co takiego robiłeś w Irlandii?

Zaskoczył mnie ze spodniami wokół kostek, jakby to obrazowo określić.

– Eee, to znaczy?

– Co takiego robiłeś w Irlandii, że rodzinny kraj ci obrzydł i przyplłynąłeś tutaj? Odruchowo wykrzywiłem usta w uśmiechu, a to zabolalo. Niech go diabli.

A DIOS A-MI-GO!

– Walczyłem za wolność moją i moich braci. Wiesz, przeciwko angielskiej tyranii i tak dalej.

– Złapali cię?

Pokręciłem przecząco głową.

– Gdzie tam. Znudziło mi się. Wszyscy walczyli z niewłaściwych powodów.

– A jakie są te właściwe?

– Wszyscy chcieli, żeby Irlandczycy mieli wolny wybór w sprawach religijnych, politycznych i takie tam brednie – uśmiechnąłem się ponownie. – A ja? Ja po prostu chciałem zabijać Anglików.

Spojrzał na mnie z ukosa i wtedy po raz drugi w życiu usłyszałem, jak Ronan Lynch się śmieje.

ROZDZIAK DWUNASTY

Stali na krawędzi sztolni, a gorące powietrze próbowało wessać ich do środka. Ronan upuścił zapalone cygaro i patrzył, jak spada. Reg liczył cicho. Po doliczeniu do pięćdziesięciu dali sobie spokój.

– Co teraz, do cholery, zrobimy? – spytał Reg.

– Jedno wiem na pewno. Nie będziemy panikować.

– Musimy zawrócić, ot co. Po drodze minęliśmy kilka bocznych korytarzy.

– Taaak; mi się przypomina zwłaszcza ten, w którym pływało coś, przypominające żywe błoto. Uroczę, nie ma co.

Reg przykucnął nad krawędzią sztolni.

– Piekło i szatani, Ronan. Co teraz?

Ronan spojrzał na Irlandczyka.

– Tak przy okazji: pierwszy raz zwróciłeś się do mnie po imieniu.

Reg omal się nie roześmiał.

– Fakt. Wymknęło mi się. Normalnie nie jestem takim żalonym amatorem.

– Niby czemu?

Reg zrobił poważną minę.

– Nigdy nie zwracaj się do nikogo po imieniu, kolezko. To czyni z niego osobę.

Kogoś, na kim ci zależy. A kiedy zaczyna ci na kimś zależeć, jesteś skończony.

Ronan skrzyżował ręce na piersi.

– I co, to prawda?

– Pewnie. Przynajmniej tak mi mamusia mówiła.

Ronan uśmiechnął się szeroko.

– Wiesz co, Reg?

– Wiem dużo rzeczy. Niemniej oświeć mnie.

Rewolwerowiec położył szeroką dłoń na ramieniu Irlandczyka i ścisnął mocno.

– Wiesz, myślę, że zaczynam cię lubić.

Reg pokiwał głową i uwolnił się z uścisku.

– No właśnie. I tak to się kończy. Jeden z nas niebawem umrze, panie Lynch.

ADIOS AMIGO

Szli szybko; jak się okazało: zbyt szybko. Zanim zdążyli się zorientować i powziąć odpowiednie środki ostrożności, tunel zamienił się w jaskinię.

Ślepy zaułek. Pomieszczenie skąpane w jadowitym, żółtozielonym blasku. Obaj patrzyli z niedowierzaniem na źródło tego blasku – z grubsza okrągłą dziurę w powietrzu, przez którą przesączało się zielone światło, drgając i hipnotycznie pulsując przed oczami Ronana i Rega. Pole energetyczne było otoczone pierścieniem srebrzystego metalu, opisanym tajemniczymi symbolami i znakami obcych. Powietrze smakowało metalicznie; unosił się w nim wyraźny odór siarki.

Wreszcie mężczyźni oderwali spojrzenie od portalu. Pozostałą część jaskini zajęły nieznanne urządzenia, stoły laboratoryjne i stojaki. Na jednym ze stołów, obok przykrytego srebrzystą folią ciała, stał piekielny cylinder – dokładnie taki, jakie widzieli przedtem. Przez wszechobecny zapach siarki przebiegała się woń śmierci.

Pod ścianami stało kilka potężnych maszyn, od których do bramy biegły liczne przewody. Reg nagle zrozumiał, dlaczego wypadki potoczyły się tak, a nie inaczej. Spoza bramy dochodziło wycie demonów, odgłos aż nadto mu znajomy.

– Nic dziwnego, że sprowadziłem coś, czego się nie spodziewałem – powiedział ledwie słyszalnym szeptem. – Niech mnie diabli, jeśli to nie jest brama do samego piekła!

Nagle usłyszeli złowrogie szczebiotanie i klekotanie. Odwrócili się błyskawicznie w stronę, z której dobiegało.

Przy jednej z maszyn przyczaiły się trzy stwory, klekocząc chitynowymi odnóżami. Patrzyły na intruzów, a czułki na ich owalnych głowach połyskiwały i falowały. Dwa miały coś, co musiało być bronią – jeden trzymał w szczypcach dziwną płataninę srebrzystych rurek, a drugi niewielki, obły kształt czarnej barwy. Uniosły się i groźnie rozpostarły błoniaste skrzydła.

Dwa uzbrojone stwory potrząsnęły nieziemskimi spluwami, a trzeci zaszcebiotał. Cała trójka ruszyła do przodu. Czułki ruszały się, jakby żyjąc własnym życiem, a niebezpiecznie wyglądające szczypce wydawały klekoczący odgłos. Wyglądały tak, jakby miały zamiar zapędzić ludzi niczym bydło do obory – tylko, że za plecami Ronana i Rega była piekielna brama!

– Masz zegarek, Reg? – spytał Ronan, cofając się powoli przed następującymi na nich potworami.

– Czyś ty z byka spadł człowieku? – w głosie kanciarza brzmiała panika. – Co to za kretyński pomysł?! Pytać o godzinę w takiej chwili!

– Tak się tylko zastanawiam, Irlandczyku – na twarzy rewolwerowca pojawił się uśmiech – bo chyba akurat nadszedł czas na...

Ołśnienie spłynęło na Rega w ostatnim momencie i natychmiast rzucił się na ziemię, próbując osłonić głowę rękami.

Bum!

Eksplozja szarpnęła pomieszczeniem jakby była Wielkim Trzęsieniem. Z potworzym chrzęstem pękających skał sufit się rozpadł. Poleciały kamienie.

ADIOS AMIGO!

Wybuch zbił z nóg tak ludzi, jak i obce istoty. Potężny kawał skały oderwał się od sufitu i runął na jednego z uzbrojonych obcych. Stwór, wydawszy ośliszły chrzęst rozdeptywanego karalucha, pożegnał się z życiem.

Na głowy ludzi i stworów sypał się grad kamyków, a maszyna obcych pod uderzeniami skalnych pocisków trzeszczała i sypała iskrami. Portal raz po raz włączał się i włączał; migoczące zielonkawe światło doprowadzało do szaleństwa.

Potwory oraz ludzie wstali. Jeden ze stworów – ten nieuzbrojony – wydał wy-soki, nieomal gniewny szezebiot, i zanurkował wprost w migoczącą bramę.

Pozostał jeszcze jeden.

Ronan rzucił się szczupakiem do przodu, równocześnie sięgając po spluwy. Wyładowała na klęczkach, z jednym rewolwerem gotowym do strzału. Stwór był o krok od niego. Truposz bez namysłu władował w obcgo calutkie dwanaście naboji, bez widocznego efektu. Uścisk potwora palił martwą skórę Ronana żywym ogniem.

Tymczasem Reg podniósł należącą do zmiażdżonego obcego broń. Wymierzył ma-ły, czarny przedmiot w ostatniego stwora, w desperackiej próbie oddania strzału gorączkowo naciskając każdą z wypustek. Nagle po pancerzu istoty przeskoczyła elektryczna błyskawica, a w powietrzu rozniosła się charakterystyczna woń ozonu i palonych włosów. Wnętrznosci obrzydliwego stwora zaświeciły na chwilę jak żarówka.

Ronan jęczał, przyciskany do ziemi. Reg coraz energiczniej manipulował przy wymierzonej w piekielnego grzyba broni. Poczul, jak przez urządzenie przepływa energia, a ciało Pana zadygotało i wybuchło! Siła eksplozji rzuciła Regiem o ścianę, na dokładkę ochlapując go deszczem organicznej materii. Już po raz trzeci dzisiejszego dnia (czy to wszystko wydarzyło się dzisiaj?) poczul, jak wpada w zdradliwą głębię bezświadomości. Zacisnął zęby i poczynił heroiczny wysiłek, by stanąć na nogach. Tylko po to jednak, by zwalić się na ziemię obok sponiewieranego Ronana.

– Żyjesz jeszcze, koleżko? – zapytał.

Ronan odetchnął z wysiłkiem i kiwnął głową.

– Powinniśmy bardziej uważać, co? Teraz jesteśmy uwięzieni.

– Musi być jakieś wyjście. Oni stąd jakoś wychodzili, prawda? Którędy...

Ronan przerwał. Reg pokiwał głową. Odezwali się równocześnie.

– Górą.

Z ostatnim wyładowaniem portal zamrugął i odszedł w niebyt, pograżając ich w absolutnej ciemności.

Za łatwo poszło?

Racja.

ROZDZIAK TRZYNASTY

Ruszyli w kierunku sztolni, wspierając się nawzajem. Drogę oświetlały im wąty blask porastających sufity fluorescencyjnych grzybów, które zdawały się z każdą minutą obumierać. Posuwali się do przodu, znacząc drogę kropelkami krwi. Reg

A DIOS A MI GO!

zakaszał raz i drugi; poczuł na języku smak, który wcale mu się nie spodobał. Nie podzielił się tym z Ronanem – nie było potrzeby zawracać mu głowy.

Ronan poczuł dochodzące ze sztolni tchnienie wiatru.

– Jeszcze tylko kawałek – szepnął.

Reg pokiwał głową i znowu odkaslnął. Ronan zobaczył ślady krwi na wargach Irlandczyka. Pokręcił w milczeniu głową. Ruszyli dalej.

Minąć róg.

Iść dalej tunelem.

Nie spojrzeli do komnaty, w której czaił się żywy szlam; mieli nadzieję, że stwór nie spojrzął za nimi.

Wreszcie... Sztolnia.

Ronan spojrzął w górę. Reg też to widział. W ścianie tkwiły szczelby drabinki. Drabinki ze srebrzystego metalu obcych. Mogli wspiąć się w kierunku słonecznych promieni, które świeciły wysoko w górze.

Jeśli dadzą radę się wspiąć.

Reg pokręcił głową i osunął się na podłoże jaskini.

– Nie dam rady, koleżko. Najmniejszych szans. Od tej chwili jesteś sam.

– Idziemy obaj – mruknął Ronan, wyciągając linę z torby Rega.

– Nic z tego. Nie mogę się wspinać, a ty przecież nie dasz rady mnie stąd wynieść.

Ronan wziął z ziemi kamień i przywiązał go do liny.

– Popełniłeś błąd, Irlandczyku – powiedział, podnosząc Rega. – Uratowałeś mi życie.

Reg zaprzeczył, wolno kręcąc głową.

– Panie Lynch, jeśli dalej będzie pan taki uparty, zginiemy obaj.

– Pozwól, że powtórzę twoje słowa: przestań gadać jak bohater marnych powieści groszowych i dawaj rękę. Zgoda?

Na taką argumentację Reg nie potrafił odpowiedzieć; uśmiechnął się tylko.

– Jeśli tak stawiasz sprawę... Jakim masz plan?

Ronan wziął zamach i wyrzucił uwiązany do liny kamień najwyżej jak mógł. Za pierwszym razem się nie udało, ale po kolejnym rzucie sznur przeleciał między szczelbami tkwiącymi gdzieś wysoko w skale. Prowizoryczny ciężarek spadł obok nich, po drugiej stronie drabinki. Po chwili Ronan trzymał w rękach bezpiecznie zaczepioną linę.

– Zapomniałem o Santa Fe – uśmiechnął się Reg.

– Nie powinieneś. To w końcu był twój pomysł.

– Może byłem rozkojarzony.

Ronan przywiązał linę do paska kanciarza i pomógł mu wstać.

– No to w górę, brachu.

Reg złapał za pierwszy szczebel, a Ronan pociągnął za linę. Irlandczyk uniósł się z ziemi. Chwytał się kolejnych szczebli, a rewolwerowiec windował go coraz wyżej. Reg powoli pokonywał kolejne jardy dzielące go od powierzchni.

A-DIOS A-MI-GO!

Irlandczyk skoncentrował się na wchodzeniu. Starał się nie myśleć o twarzach Olivera i Ksindzina, rozerwanym na strzępy przez latające stwory. Starał się nie słyszeć ich wrzasków. Starał się nie słyszeć błagających o litość głosów dochodzących z srebrzystych cylindrów. Zacisnął zęby i piął się w górę.

Ronan skoncentrował się na trzymanej linie i na długim, mrocznym korytarzu, przez który on i Reg musieli przejść, aby dostać się do sztolni. Wiedział, że coś nadejdzie tym korytarzem. Coś, co do ostatniej chwili przed jego oczami będą skrywać cienie. Coś, co powinno pozostać w cieniu. Coś, co chce być niewidziane.

Nie rozczarował się.

Najpierw dostrzegł tylko ruch, który wpierv wziął za grę cieni. Wysilił wzrok, modląc się, by oczy go myliły, choć wiedział, że tak nie jest. Cienie przybrały wyraźniejsze kształty. Wciąż była to tylko skryta w mroku postać – realna postać.

– Reggie – odezwał się na tyle głośno, na ile się odważył. Odpowiedział mu tylko ciężki oddech wspinającego się Irlandczyka.

Istota podeszła bliżej. Jej kształty zyskały na ostrości. Ronan poczuł, jak dygocze mu podbródek. Ścisnął linę najmocniej, jak mógł.

– Reg, lepiej się odezwij – szepnął, ale znów nie doczekał się odpowiedzi..

Pojawiły się odnóża – długie i ohydne niczym nogi chodzącego po ścianach pająka. W srebrzystym półmroku zaśniła płatanina czółek.

– Trzymaj się drabiny, brachu. Nie wiem, jak długo utrzymam linę.

Mógł sięgnąć po spluwy, ale każde szarpnięcie liny oddalało Rega od niebezpieczeństwa, jednocześnie przybliżając go do powierzchni. Nie mógł przestać ciągnąć. Nie mógł przestać...

– Durny sukin...

Ronan trzykrotnie szarpnął za linę – w nadziei, że Reg zrozumie ostrzeżenie.

Stwór nabrał prędkości, zdopingowany błyskawicznymi ruchami Ronana. Wpadł na rewolwerowca całą masą, obalając go na ziemię. Truposz wciąż trzymał w dłoni linę, ale ta wysuwała mu się z palców, przecinając martwą skórę. Drugą ręką sięgnął po przewieszoną przez ramię strzelbę.

Ronan poczuł, jak odnóża stwora wbijają mu się w bok. Krzyknął. Wyciągnął strzelbę i wsadził lunę tam, gdzie powinien znajdować się mózg potwora.

Zagryzł zęby, tłumiąc wszechogarniający, obezwładniający ból.

– *Adios amigo!* – szepnął, pociągając za cyngiel.

Poczuł żar eksplozji i w tej samej chwili uścisk monstrum gwałtownie zelżał. Ronan uwolnił się z uścisku i dał stworowi potężnego kopa. Patrzył, jak istota chwije się na krawędzi sztolni, by spaść, nurkując w bezdeny mrok trzewi ziemi.

Wtedy wypadł na niego kolejny stwór. Niestety, nie zdążył w międzyczasie nabicić strzelby. Zaklął. Stwór złapał go odnóżami za ramiona. Czułki wyciągnęły się i poczuł, jak wraz z ich dotykiem opuszczają go siły, a całe ciało wiotczeje. W mózgu słyszał tylko jakieś bzyczenie i klekotanie, jakby ktoś wstawił mu w czerep zegar.

Zrobiło mu się ciemno przed oczami. Serce zwolniło rytm. Nie czuł już w rękach ani liny, ani strzelby. Słyszał tylko głosy w głowie. Spać. Spać...

A-DIOS A-MI-GO!

Zbudzić się.

Czułki się cofnęły.

Odzyskał czucie.

Stwórz go puścił.

Unosił się przed nim w powietrzu, a on wisiał na linie i poczuł, jak traci chwyt...

Nagle poczuł szarpnięcie i coś pociągnęło go z impetem do góry, ku wyjściu z podziemi. Wjeżdżał na linie, ale palce mu słabły. Dłoń krwawiła. „Puść broń, albo puścisz linę” – ostrzegł go głos w głowie. Odrzucił strzelbę, uczepił się oburącz liny i trzymał z całych sił.

W półmroku dojrzał, że do drugiego końca liny przywiązana jest postać, która opada w dół, podczas gdy on jedzie do góry.

– Przeklęty Irlandczyk – przemknęło mu przez myśl, ale nie miał siły poruszyć ustami. Patrzył na opadający kształt. Kiedy postać go mijała, odkrył, że to nie Reg. Ten ktoś miał puste, żółte oczy. Brakowało mu tylnej części czaszki, a z rany sączyła się krew i coś jeszcze.

Popatrzył w górę, w głowie cały czas słysząc głos, powtarzający rytmicznie niczym zegar.

– Martwy jak drewno – usłyszał głos w głowie. – Bezużyteczny.

Głos ucichł dopiero, kiedy ktoś go złapał i wyciągnął prosto w ciepłe, kojące promienie słońca.

ROZDZIAK CZTERNASTY

Oto wróciliśmy do miejsca, w którym wszystko się zaczęło.

Przyszliliśmy ze światła. Odejdziemy w światło.

Przynajmniej tak sobie powtarzamy, gdy ciemność podchodzi o ten najważniejszy krok zbyt blisko i gdy nie możemy już ignorować pełgających cieni.

„Cienie znikną, ale światło zawsze pozostanie, gotowe, bym do niego wrócił”.

Powtarzamy sobie to kłamstwo. Śnimy ten sen, by cienie nie pochłonęły naszej nadziei.

Cóż.

Pora się obudzić.

Ronan.

Ronan, musisz się obudzić.

Ronan, nie dam rady cię nieść. Musisz się...

– ...obudzić.

Szarpnął się do tyłu, wpadając w ramiona Rega. Irlandczyk pomógł mu się podnieść. Czuł wilgoć na twarzy, a w dłoniach Rega zobaczył pustą manierkę.

Zamrugał, oślepiiony jaskrawym światłem. Nagle zrozumiał, gdzie się znajdują.

Byli na powierzchni.

Wydostali się z kopalni.

A-DIOS A-MI-GO!

Tylko oni. Bez Chińczyka. Bez balwierza. Nikt więcej się nie uratował.

- Chyba mieliśmy fart - szepnął.

Reg wsparł go ramieniem.

- Zgaduj dalej - odpowiedział.

Ronan zdołał wreszcie zogniskować wzrok. Wtedy je zobaczył, zmierzające w ich kierunku niespiesznie, ale nieubłaganie.

Zombi. Mieszkańcy miasteczka. Wszyscy. Prawie trzydziestu, albo nieco mniej. Błyszczące, żółte oczy, wykrzywione w złowieszczym uśmiechu usta.

Ronan spojrzął za siebie. Reg stał na krawędzi urwiska, pod którym toczyła spienione wody rwąca rzeka.

- Masz więcej kulek do tych swoich sześciostrzałowców, kolezko? - spytał kanciarz.

- Nie aż tyle - odparł spokojnie Ronan.

- Chyba nie odważę się odpalić kantu. Nie po tym, co spotkało mnie tam, na dole.

- Zastrzeliłbym cię, gdybyś spróbował.

- Pokrzepiłeś mnie.

Żółte oczy zombich zamrugały jednocześnie, wszystkie naraz, jak w zegarku.

Ronan cofnął się i pochylił w stronę Rega.

- Chyba nie podoba mi się to, co widzę - mruknął.

- Muszę przyznać, że wygląda to niewesoło.

Ronan zrobił jeszcze jeden krok do tyłu i omal nie spadł z urwiska. Roześmiał się.

- Moglibyśmy skoczyć.

- Nie moglibyśmy. Nie przeżylibyśmy upadku.

- Rozważ inne możliwości.

- Rozważam.

Trzydzieści par żółtych oczu znowu zamrugało. Zombi przyspieszyły kroku.

- Już rozważyłem - odezwał się Reg.

- Ja także.

Obrócili się razem, stając twarzą do rzeki. Reg położył Ronanowi dłoń na ramieniu.

- Umiesz pływać, prawda, kolezko?

Ronan potwierdził skinieniem głowy.

- Pewnie. Dlaczego pytasz?

Reg wziął głęboki oddech i złapał się rewolwerowca.

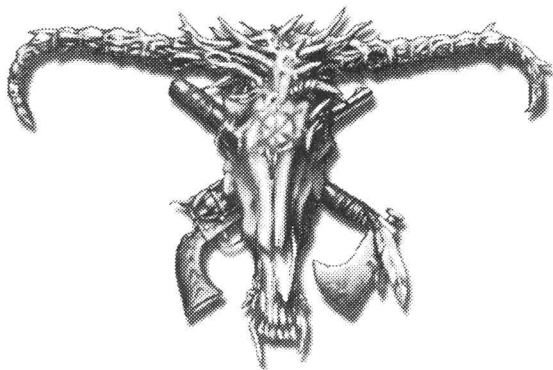
- Bo, mój przyjacielu, ja jestem całkowicie pewien, że nie umiem.

Skoczyli.

ADIÓS AMIGO!



SZEREF 32



A DIOS A MI-GO

PRZYGODA

Witajcie ponownie. Oto scenariusz, w którym spotykają się **Martwe Ziemie** i **Zewu Cthulhu**. Jak już się pewnie domyślasz, to nie będzie taka zwyczajna przygoda do **Deadlands**, ale przyznaj – czy którakolwiek z nich jest zwyczajna? Choć akcja będzie ostra niczym brzytwa i bez gnata (a najlepiej dwóch) się nie obejdzie, dodamy dziś do gulaszu mroczny nastrój i odrobinę ciężkiej atmosfery. No i chyba sam rozumiesz, że będzie o wiele bardziej niebezpiecznie niż zwykle. Małe miasteczko – Nowa Jerozolima – kryje sporo ponurych sekretów, więcej nawet niż odkopali Roman i Reg.

W **Deadlands** bywa dość niezwykle i groza jest na porządku dziennym, ale **Adios, A-mi-go!** pozwoli Ci położyć nacisk właśnie na grozę. Twoi gracze staną twarzą w twarz z potwornościami, dla których ludzkość nic nie znaczy i nie stanowi żadnej wartości.

HISTORIA (DO CHWILI OBECNEJ)

Intryga w **Adios, A-mi-go!** nie należy do zakłóconych. Grupka bohaterów trafia do niewielkiego miasteczka gdzieś na Dziwnym Zachodzie – nie do końca zwyczajnej osady o dumnie brzmiącej nazwie Nowa Jerozolima.

Należy przy tym zauważyć, że Nowej Jerozolimy nie powinno tam być i to niezależnie od tego, gdzie by się akurat znajdowała. Pierwotnie wzniesiono ją w dzikich terenach stanu Kolorado, została przez rasę obcych istot zwanych mi-go wypuszczona na szerokie wody czasu i przestrzeni.

Inwazja mi-go w poważny sposób uszkodziła strukturę rzeczywistości i nie wszystko funkcjonuje tak, jak powinno.





Dokładniejszych informacji o tym, jak wykorzystać tę dziurę czasoprzestrzenną (i kilka wskazówek co do tego, jak bohaterowie mogą ją załatać) udzielił Ci na stronie 38.

Jednak zanim do tego dojdziemy, chciałbyś pewnie zapoznać się trochę z fabułą, czyż nie?

NIEPROSZENI GOŚCIE

Na Nową Jerozolimę, małe miasteczko w stanie Kolorado, najechały istoty z innego wymiaru, znane jako mi-go lub grzyby z Yuggoth.

W uniwersum, z którego pochodzą mi-go (czyli Ziemi opanowanej przez Mity Cthulhu, gdzie toczą się przygody badaczy z gry **Zew Cthulhu**), istnieje cała plejada obcych ras, a niektórym z nich ludzie oddają nawet boską cześć. Choć główną bazą grzybowatych istot pozostaje Pluton (o jego istnieniu ani w uniwersum Mitów, ani na Dziwnym Zachodzie astronomowie jeszcze nie wiedzą), to nie jest to ich rodzinna planeta. Mi-go już od najdawniejszych czasów przylatywali na Ziemię, ale ludzkość – poza nielicznymi wyjątkami – pozostała nieświadoma ich obecności.

Więcej bardziej szczegółowych informacji o mi-go znajdziesz na stronie 46. Na razie niech Ci wystarczy to, że są źli, absolutnie obcy i dysponują technologią, która nawet dr. Helstromme'a przyprawiłaby o ciarki.

GRZYBOWA Z YUGGOTH

Już widzę, jak czytasz i oczom nie wierzysz – co, do pioruna, robi na

Dziwnym Zachodzie banda zgrzybiałych obcych, których miejsce jest obok Wielkiego Cthulhu? Dobre pytanie.

Jednym z quasi-naukowych osiągnięć mi-go (ich nauka to w rzeczywistości mieszanka nauki i magii) są bramy – portale pozwalające na błyskawiczne przemieszczanie się pomiędzy punktami w przestrzeni. Z jakiegoś powodu – czy to specjalnie, czy też przypadkowo – jedna z takich bram otworzyła przejście do Krainy Wiecznych Łowów, a stamtąd na Dziwny Zachód.

Portal powstał głęboko pod ziemią, w kopalni upiorytu nieopodal Nowej Jerozolimy, w stanie Kolorado. Energia przejścia wyrwała miasteczko z okowów rzeczywistości i odłączyła je od świata zewnętrznego.

Mi-go, którzy jako pierwsi przeszli przez portal, byli zafascynowani czarnym minerałem (upiorytem) znalezionym po drugiej stronie i natychmiast sprokurowali małą wyprawę naukowo-badawczą. Jej celem było wydobywanie próbek i studia nad znaleziskiem.

Przy okazji obcy skorzystali ze sposobności do przetestowania nowoodkrytego bioorganizmu, który miał zgubny wpływ na świadomość człowieka, czyniąc z ludzi bezwolne automaty. Mi-go zaraz po przybyciu na miejsce zainfekowali okolicę wirusem i w ciągu nie więcej niż dwóch dni mieli do dyspozycji całe miasteczko posłusznych niewolników, którzy okazali się nieocenioną pomocą w pracach wydobywczych.

Te ponure wydarzenia miały miejsce pół roku temu. Mi-go działały bez żadnych zgrzytów.



DRYFUJĄCE MIASTECZKO

Ingerencja mi-go w Dziwny Zachód przyniosła ze sobą małą cząstkę uniwersum Mitów Cthulhu, a jej efektem ubocznym było wyrwanie miasteczka z otaczającej rzeczywistości. Nowa Jerozolima dryfuje, pojawiając się to tu, to tam.

Pojawienie się portalu przyczyniło się do powstania jeszcze jednego efektu: każda osoba trafiająca w okolice miasteczka zostaje tu uwięziona. Ludzie próbujący wydostać się z obszaru o średnicy mniej więcej trzech mil w końcu orientują się, że chodzą w kółko i że wszystkie drogi prowadzą do Nowej Jerozolimy. Do osady można

bez problemu wejść, ale nikomu nie udaje się z niej wyjść. Dopóki ktoś nie wyłączy lub nie zniszczy bramy, niefortunni przybysze są w Nowej Jerozolimie uwięzieni na dobre.

W miarę jak do miasteczka trafiali przypadkowi goście, mi-go zastępowali nimi oryginalnych mieszkańców, którzy umierali pracując w kopalni (wirus jest nieodmiennie zabójczy; grzyby z Yuggoth mają zwyczaj zachowywania mózgow ofiar). Procedura pozyskiwania nowej siły roboczej jest niezwykle prosta: mi-go czekają, aż wirus zacznie działać i pozwalają zarażonym pozostawać w mieście aż do chwili, w której zajdzie potrzeba sprowadzenia do kopalni nowego niewolnika. W ciągu dnia nieszczęśnicy o uszkodzonych przez wirus mózgach próbują naśladować



normalne życie, ale gdy zapada zmierzch – cóż, o tym, co dzieje się po zmroku, napiszemy dalej.

DWA GRZYBY W BARSZCZ

Naturalnie mi-go nie są jedynymi przedstawicielami obcych gatunków rodem z uniwersum Mitów Cthulhu, a jedna z pozostałych ras ma szczególny interes w tym, żeby trzymać grzyby z Yuggoth na oku: wielka rasa z Yith. Nie zagłębiając się za bardzo w mistyczne korzenie tych ostatnich, wystarczy powiedzieć, że Yithianie egzystują na Ziemi Mitów, ale w odległej przeszłości. Do perfekcji doprowadzili umiejętność projekcji swoich umysłów w przyszłość lub przeszłość. Wielka rasa dowiedziała się o tym konkretnym projekcie mi-go, zakładającym manipulację wymiarami, i jakoś od razu ten pomysł im się nie spodobał.

Mi-go kombinowali z podrózkami w czasoprzestrzeni (a to zazdrośnie strzeżona domena wielkiej rasy) i Yithianie wysłali agenta, którego zadaniem było udaremnienie owych prób. Yithiański umysł opanował ciało Olivera Pickmana, golibrody z Nowej Jerozolimy (a przypadkiem też okultysty-amatora). Balwierz (a właściwie Yithianin w jego głowie) obserwował działania mi-go i zdecydował w końcu, że grzyby z Yuggoth zaszły zbyt daleko i dowiedziały się za dużo.

Brama musi zostać zamknięta.

POMOC Z ZEWNĄTRZ

Olivera ma tylko jeden problem: sam niewiele może zrobić. Yithianin

liczył na pomoc mieszkańców w zniszczeniu bramy mi-go i kilkakrotnie próbował organizować ludzi do ataku na kopalnię, ale póki co jego pomocnicy ulegali wirusowi zbyt szybko, by wyrządzić najeźdźcom poważniejsze szkody. Oczywiście, Oliver jako bardziej zaawansowana forma życia, nie miał problemów z uchronieniem swojego umysłu przed losem, jaki spotkał ludzi.

Jak już się pewnie domyślasz, w tym miejscu zjawia się twoja nieoceniona posse. Oliver potrzebuje pomocy bohaterów w zbożnym dziele spenetrowania kopalni i zamknięcia bramy. Postaci również potrzebują pomocy Olivera, choć nie zdają sobie z tego sprawy. Bez niego skończą jako zombi, kopiące upioryt dla grzybowych panów – taki wszak los spotkał mieszkańców miasteczka.

Oliver spróbuje skontaktować się z posse najszybciej, jak tylko się da (czyli gdy tylko będzie sam na sam z którymś z bohaterów). Szczegóły dotyczące tego, jak Oliver wprowadza posse za kulisy wydarzeń, znajdziesz na stronie 44.

Oliver nie jest pozostawiony samemu sobie, choć o tym nie wie. Jego pobratymcy z odległej przeszłości zamartwiali się, że umysł ich towarzysza nie wraca z wyprawy i wysłali jeszcze jednego Yithianina do pomocy.

Zgadłeś: tym drugim facetem, pod którego czaszką siedzi przedstawiciel wielkiej rasy, jest Ksindzin. Zjawia się, gdy tylko zapadnie zmierzch lub gdy (co mało prawdopodobne) Oliver pożegna się z tym światem. Jeśli właśnie tak się stanie, Chińczyk przejmie



pałeczkę po golibrodzie i wszystko potoczy się tak, jak potoczyć się miało, z jedną tylko różnicą: Ksindzin wywali bohaterem całą prawdę prosto w oczy. Uwierzą czy nie – ich sprawa.

YITHIANIE

Zarówno Oliver, jak i Ksindzin zostają pod kontrolą obcych z innego wymiaru. Jeśli któryś z nich znajdzie się w poważnym niebezpieczeństwie, po prostu opuści ziemskie ciało i wróci do domu. Umysł oryginalnego właściciela ciała się ocknie – najprawdopodobniej tylko po to, by ujrzeć podniebienie pożerającego go właśnie paskudnego stwora.

Choć obaj Yithianie władają magicznymi mocami dużego kalibru, mają opory przed ich wykorzystywaniem, obawiają się bowiem naruszenia delikatnej równowagi pomiędzy rzeczywistością świata Mitów Cthulhu i Dziwnego Zachodu. Okoliczności, w których przedstawiciele wielkiej rasy z Yith zdecydują się użyć swych mocy, muszą być – ni mniej, ni więcej – krytyczne.

Dla Ksindzina możesz wykorzystać profil Olivera, z tą różnicą, że nie jest on tłuszczochem, a chudzielcem.

OLIVER PICKMAN

Cechy fizyczne: S: 1k4, Spr: 2k4, Sz: 1k6, Wig: 2k4, Zr: 1k8.

Cechy umysłowe: Ch: 1k6, D: 1k8, Spo: 2k12, Spt: 4k10, W: 4k10.

Język: angielski 1k10, majsterkowanie 4k10, medycyna: ogólna 3k10, nauka: fizyka międzywymiarowa 6k10,

nauka: inżynieria 4k10, wykształcenie: okultyzm 7k10, wysadzanie 2k10, zawodowstwo: balwierz 1k10, znajomość terenu: Nowa Jeruzolima 1k10.

Dech: 12

Przewagi: Bystry.

Zawady: Tłuszczoch.

Zdolności specjalne:

Magia obcych: Umysł Yithianina ma dostęp do mocy odpowiadających następującym czarom Czarnej Magii: *Gromy zagłady 2*, *Iluzja 3*, *Ogłuszenie 3*. W miejsce umiejętności *wiara* podczas rzucania tych czarów Yithianin korzysta z *fizyki międzywymiarowej*.

Panowanie nad ciałem: Jeśli chodzi o obrażenia i utratę Tchu, traktuj Olivera tak, jakby był ożywieńcem czy innym nieumarłym.

Klamoty: Skórzana torba, skradzione narzędzia górnicze mi-go, pistolet elektryczny, egzemplarz „De Vermiis Mysteriis” (nie zawierający żadnej sensownej wiedzy okultystycznej przydatnej na Dziwnym Zachodzie, ale dla kolekcjonera może być wart nawet 300 \$).

Opis: Oliver jest otyłym, łysiejącym dżentelmenem, obdarzonym przez naturę niedostatkiem ciemnych włosów i wąsikiem. Nosi na ramieniu skórzaną torbę, a w jego spojrzeniu jest coś niepokojącego.

OBECNOŚĆ OBCYCH

Pojawienie się w mieście mi-go i ich bramy mocno w okolicy namieszają. Rzućmy okiem, co też takiego obcy narobili.



WIRUS Z KOPALNI

Zaraza, którą mi-go przywlekli z Ziemi Mitów, dokonała spustoszenia wśród mieszkańców Nowej Jerozolimy. W normalnej sytuacji naturalne warunki obowiązujące w świecie Dzwinego Zachodu szybko zabiłyby obcego bakcyla – jednak dopóki brama pozostaje otwarta, wirus żyje i ma się dobrze.

Wirus z kopalni odbiera ludzkim umysłem zdolność myślenia, doprowadzając człowieka do stanu, w którym niewiele różni się on od zombiego. We wczesnym stadium choroby objawy są łagodniejsze, gdyż ofiara staje się tylko bardziej przewidywalna i łatwiejsza do kontrolowania. Zarażeni wydają się być oziępli i obojętni – przynajmniej za dnia. Gdy jednak zachodzi słońce, chory zaczyna cierpieć – z głodu! Wirus zmusza nie-szczęśnika do zaspokajania tego pragnienia, czyli zjedzenia czegokolwiek – włączając w to ludzkie mięso.

Na wirus z kopalni nie ma lekarstwa. Kiedy choroba osiągnie ostatnie stadium (*Spostrzegawczość* spadnie do 1k4), mózg i ciało ulegają nieodwracalnym uszkodzeniom.

Chorzy cierpią z powodu licznych mutacji. Pierwsza polega na zupełnym stępieniu receptorów bólowych. Innymi słowy, ofiary wirusa są zbyt oziępłe, by odczuwać jakikolwiek ból. Drugim objawem są obrzmienia – pod skórą pojawiają się liczne zgrubienia, tworząc naturalny pancerz.

Kiedy bohaterowie znajdują się w Nowej Jerozolimie, zostaną zarażeni wirusem. Jest on praktycznie wszędzie, w całej okolicy, i nie sposób uniknąć

zarażenia. Upieczcie się tylko wygrzebać – wirus nie gustuje w padlinie.

Co sześć godzin – licząc od chwili, w której bohaterowie trafią do miasteczka zadżumionych – kto żyw musi przejść Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli obleje, jego kostka *Spostrzegawczości* spada o jeden rodzaj. Kiedy sięgnie k4, zacznie się zmniejszanie liczby kostek. Gdy w końcu *Spostrzegawczość* postaci spadnie do 1k4, przypadek chorego stanie się beznadziejny i zamieni się on w normalną ofiarę wirusa – statystę pod pełną kontrolą Szeryfa.

Kiedy brama zostanie zniszczona, wirus obumrze i objawy choroby szybko się cofną. Utracone poziomy *Spostrzegawczości* powracają w tempie jednego na godzinę. Jeśli jednak postać ostatecznie uległa chorobie, szkody będą trwałe.

Co więcej, osoby zupełnie opanowane przez wirus (w tym postacie, których *Spostrzegawczość* spadła do 1k4) nie mogą już żyć bez bakcyla i umierają w ciągu 1k6 godzin.

Póki co mi-go są raczej zadowoleni z tego, jak sprawia się wirus. W miarę jak ich pracownicy powoli ulegają chorobie, grzybowaci wypreparowują z nich mózgi i umieszczają je w srebrzystych pojemnikach – do późniejszych badań. Bezużyteczne już ciała są wrzucane do czarnego szlamu (patrz strona 53).

POKRECONA

RZECZYWISTOŚĆ

Zarówno świat **Zewu Cthulhu**, jak i świat **Martwych Ziemi** kierują się własnymi, unikalnymi zasadami, zwłaszcza

w sferze metafizyki – i, co tu dużo mówić, te zasady się ze sobą gryzą. Choć na pierwszy rzut oka można dostrzec wiele drobnych podobieństw, tak naprawdę trudno o dwa tak różne światy. Ich zderzenie tworzy surrealistyczną mozaikę wydarzeń i zjawisk. Nowa Jeruzolima może pojawić się w dowolnym miejscu Dziwnego Zachodu. Brama mi-go nie pasuje do świata **Martwych Ziemi**, więc otaczająca ją rzeczywistość robi wszystko, by wykopać portal z powrotem w kosmos. Przy okazji przestrzeń zwiija się w precelek, czyniąc kierunki i odległości niewartymi funta kłaków.

Zauważalny efekt tego zjawiska jest taki, że jeśli ktoś spróbuje wyjść poza obszar ponadwymiarowej anomalii, znajdzie się dokładnie po jego drugiej

stronie. Weźmy na przykład mapę ze strony 42 – jeśli bohaterowie wyjdą poza jej północną krawędź, znajdą się w odpowiednim punkcie krawędzi południowej. Opuszczenie mapy przez zachodnią granicę przenosi bohatera albo na krawędź północną, albo południową – zależy, która była bliżej.

Wyjście poza strome urwisko na wschodzie (czyli skok do rzeki) to naprawdę nienajlepszy pomysł, o czym nie omieszcza wspomnieć Oliver (jeśli chcesz powstrzymać posse przed fatalnymi w skutkach eksperymentami). Ponieważ rzeka pozostaje w nieustannym ruchu, rzeczywistość w jej najbliższej okolicy jest popaprana jak rzadko. Każdy, kto wskoczy do wody, cieleśnie przeniesie się do Krainy Wiecznych Łowów.





Wszystkie te dziwaczne zjawiska są spowodowane obecnością nieproszonych gości z innego wymiaru. Możesz z nich korzystać, by postacie przestały ufać zmysłom, a nawet zwątpiły w swoje zdrowie psychiczne. Kiedy nie będą mogły polegać na tym, co widzą i słyszą, przestaną polegać na czymkolwiek. W tym także na sobie nawzajem.

znaczenia. Nowa Jerozolima może znajdować się dokładnie tam, gdzie zechcesz ją umieścić.

ROZDZIAK

PIERWSZY:

NOWA JEROZOLIMA

MISTYCZNE ZAGROŻENIA

Należy jeszcze zauważyć jeden istotny szczegół: mieszanina uniwersum Mitów i Dziwnego Zachodu stworzyła warunki magicznie niestabilne, w których PT wszystkich testów związanych z magią jest wyższy o +2. Tyczy się to wszelkich włóczących się po okolicy Nowej Jerozolimy szamanów i kanciarzy. Ponadto, kanciarze muszą dodać +4 do wszystkich rzutów na **Tabeli sprzeżeń zwrotnych**. Wreszcie niezawodność urzędzeń powstałych w oparciu o szaloną naukę obniża się tu o dwa punkty.

NOWA JEROZOLIMA

Poziom Strachu 2

Nowa Jerozolima mogłaby być jakimkolwiek innym małym miasteczkiem, jakich pełno na Dziwnym Zachodzie, ale akurat tak się złożyło, że to właśnie tutaj mi-go dokonały inwazji. Osada waha się na krawędzi całkowitego wyludnienia i przemiany w miasto duchów, a żeby było śmieszniej, to właśnie obecność grzybów sprawia, że tak się nie dzieje.

W Nowej Jerozolimie i okolicy panuje nienaturalna cisza i jest to drobny, acz charakterystyczny sygnał tego, że dzieje się coś niedobrego. Nie słychać też echa, bez odpowiedzi pozostają nawet głośne krzyki i huk wystrzałów.

PRZYGOTOWANIA

Teraz, kiedy wiesz nieco o tym, co dzieje się w Nowej Jerozolimie, zajmijmy się zwabieniem tu twojej posse.

Najlepszym sposobem na wplątanie bohaterów w intrygę jest postawienie miasteczka wprost na ich drodze. Jako że zjawia się ono to tu, to tam, na jedno Twoje skinienie może znaleźć się gdziekolwiek. Bohaterowie mogą być akurat w drodze z Tombstone do Wielkiego Labiryntu, albo z Deadwood do Santa Fe. To bez

WAŻNE MIEJSCA

ARESZT

Opis: Areszt jest parterowym budynkiem z cegły, w którym ledwie mieszczą się dwie niewielkie cele, a co dopiero mówić o ciasnym biurze szeryfa.



Bywalcy: Obowiązki szeryfa przejął Bill Parsley, wędrowny poszukiwacz i robotnik okresowy. Zajmuje się jedynie łażeniem po mieście i gapieniem na ludzi.

BALWIERZ

Opis: Niewielki, rozsypany się budynek, na którym wisi wyblakły szylid balwierza. Wygląda na ciut bardziej zadbany niż inne budynki w miasteczku – ciut.

Bywalcy: Jak już wspomniano wcześniej, właściciel interesu – niejaki Oliver Pickman – jest postacią zasługującą na szczególne zainteresowanie. Więcej informacji na jego temat znajdziesz w sekcji **Dwa grzyby w barszcz**, na stronie 36.

BANK

Opis: Ten niewątpliwie najokazalszy budynek w miasteczku pamięta lepsze czasy. Nie można powiedzieć, że pieniądze są w nim bezpieczne, gdyż sejf o objętości sporej szafy jest otwarty i w dzień, i w nocy. Znajduje się w nim około 250 \$ w złocie, pięć funtów upiorytu i 500 zielonych dolców Unii.

Bywalcy: Bankiem opiekują się Amos Leech, zasuszony strzęp człowieka, oraz potężny osiłek imieniem Clem.

DOMY

Opis: Domy, które można spotkać w okolicy Nowej Jerozolimy, to proste drewniane budynki w rozmaitych odmianach.

Bywalcy: Ofiary wirusa wszelkiej maści, w sumie sztuk osiem, rozsiane po różnych domach.

FAKTORIA

Opis: Duży drewniany budynek z obszerną werandą. Znajdują się tu półki zapelnione towarami wszelakiego sortu, z jednym wszakże wyjątkiem – w całym sklepie nie można znaleźć nawet uncji mięsa, ani świeżego, ani suszonego.

Bywalcy: Rolę sklepikarza przejął Leopold Stankowski, komiwojażer. Nie jest on w stanie udzielić jakichkolwiek informacji, czy to odnośnie sytuacji, czy też towaru.

HOTEL

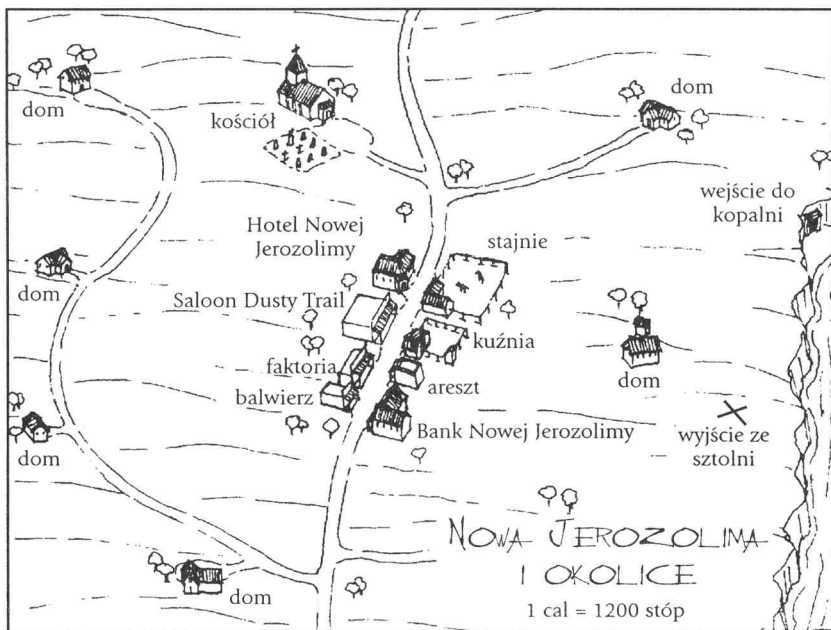
NOWEJ JEROZOLIMY

Opis: Nazwanie tego miejsca hotelem to lekka przesada. W tym drewnianym budynku do wynajęcia nadawały się tylko cztery pokoje na piętterku, a nawet one przypominają dziuple. Na parterze jest recepcja i kilka stolików, a na zapleczu mieszkanie właściciela.

Bywalcy: Hotelarzem został Clyde Bolling, były korespondent gazety „Tombstone Epitaph”. Jeśli w posse znajdzie się pismak, rozpozna on Bollinga po udanym Poważnym (7) teście *Wiedzy*.

KOŚCIÓŁ

Opis: Kościół stoi jakieś ćwierć mili za miastem, a tuż przy nim znajduje



się cmentarz, z zaledwie trzydziestoma grobami, oddzielonymi od reszty świata ogrodzeniem z kutego żelaza. Bliższe przyjrzenie się grobom (i udany Zwykły (5) test *szukania*) pozwoli stwierdzić, że stosunkowo niedawno zostały one rozkopane, po czym na powrót zasypane. Każdy, kto ma upiorne zapędy i postanowi grzebać się w świeżo rozkopanych mogiłach, znajdzie pod cienką warstwą ziemi ogryzione kości czcigodnych zmarłych. Ktoś nawet wysłał szpik! Jeśli chodzi o kościół, to od miesięcy stoi on pusty. Na wszystkich sprzętach jest nie mniej niż pół cala kurzu.

Bywalcy: Obowiązki lokalnego grabarza przejął osobnik reagujący na imię Stary Jake. Nie odpowiada on

na żadne pytania dotyczące zbezczeszczonych grobów, no chyba że za odpowiedź wystarczą bohaterom puste spojrzenie i głupawy uśmiech. Jake mieszka w małym domku opodal kościoła.

KUŹNIA

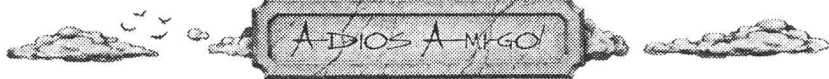
Opis: To niewiele więcej niż niezbyt okazała szopa. Brak ściany frontowej; w środku znajduje się palenisko.

Bywalcy: Nic z tych rzeczy. Pusto.

POCZTA

Opis: Poczta mieści się w prostym, drewnianym, parterowym budynku. Stoi sobie niepotrzebna i pusta.

Bywalcy: Ani żywej duszy.



SALOON

„DUSTY TRAIL”

Opis: Saloon, jakich setki na Zachodzie – z tym, że ten akurat jest w oplakany stanie.

Bywalcy: W ciągu dnia przesiaduje tutaj gros lokalnej populacji. Kiedykolwiek by się tu nie przyszło, można znaleźć przynajmniej pięć wycierających stołki ofiar wirusa. Fucha barmana została zaanektowana przez Geralda Conroya, dość znanego rabusia banków. Każdy stróż prawa, któremu powiedzie się Poważny (7) test *Wiedzy*, rozpozna gębę bandziora. Oczywiście, tak jak i pozostałe ofiary choroby, Conroy nie pamięta ze swego dotychczasowego życia nic poza nazwiskiem.

STAJNIA

Opis: Nic nie wskazuje na to, żeby w tej stajni aktualnie znajdowały się jakieś konie. Każdy, komu zechce się trochę poszperać, znajdzie marnie ukryty w rogu budynku stos końskich gnatów. Kości zostały kompletnie wyczyszczone z mięsa, a następnie pogruchotane i pozbawione szpiku. Jeśli któremuś z bohaterów przyjdzie do głowy pozostawić tu swojego wierzchowca, to po zmroku będzie miał nie lada niespodziankę. Kiedy w miasteczku zjawia się ktoś nowy, żarłoczne ofiary wirusa od razu wpadają na pomysł, by odwiedzić stajnię i zereć konie.

Bywalcy: „Właścicielem” stajni jest Horace Marley, obieżyświat i konio-krad, który przypadkiem zawędrował do Nowej Jerozolimy. Jego styl życia w naturalny sposób kazał mu zainteresować się stajnią.

WEJŚCIE DO KOPALNI

Opis: Z grubsza prostokątne wejście do kopalni upiorytu mieści się na skalnym występie, mniej więcej 20 stóp poniżej krawędzi rzeczne-go urwiska.

Bywalcy: Znajdziesz ich na stronie 48, wraz ze wszystkimi niezbędnymi szczegółikami.

WIOSKOWE GŁUPKI

Ludzie w mieście są w zatrzważającej większości zupełnie opanowani przez wirus z kopalni. Są trochę zaniedbani i roztaczają nieprzyjemny zapach ciała niemytego od co najmniej tygodnia (Twoi bohaterowie pewnie też pozostają na bakier z higieną, więc co tam).

Miejscowych można wciągnąć w rozmowę, ale wirus czyni z nich nienajlepszych dyskutantów. Odpowiedź na większość pytań będzie brzmieć: „Tiaaaa...” albo „Nieeee...”, a posse nabierze pewnie niezatartego wrażenia, że mieszkańcy Nowej Jerozolimy są równie błyskotliwi, co kawałek sosnowej deski, ich umysły zaś ostre niczym wierzchołki okrągłego stołu. Co więcej, wszyscy wydają się nie znać miasteczka – tak pobieżnie, jak i szczerogłowo. Dotyczące tych spraw pytania spotkają się tylko z wyrażającym do-głębną tępotę spojrzeniem.





Cała populacja zachowuje się, jakby myślami była daleko stąd, a niektórzy obywatele są wyjątkowo słabo zorientowani w obowiązkach swej profesji. Ci wszyscy ludzie bezmyślnie powtarzają wyuczone ruchy i zachowania, a ostatnimi resztkami świadomości są popychani do spełniania jakiejś użytecznej roli w miasteczku, niezależnie od tego, kim byli zanim padli ofiarą choroby.

Niektórzy przejęli funkcje o jakich zawsze marzyli (na przykład lokalny „szeryf”), inni po prostu zajęli się czymś społecznym i użytecznym. Mi-go badały ten interesujący efekt uboczny wywoływany przez wirus, ale wciąż nie są pewne, dlaczego on występuje.

Mieszkańcy miasteczka nie zaatakują bohaterów (przynajmniej w ciągu dnia) i nie będą zachowywali się agresywnie. Jeśli postaci mają dar obserwacji (Poważny (7) test *przenikliwości*), zauważą niespotykane zjawisko: mieszkańcy równocześnie mrugają oczami.

W rozdziale drugim (na stronie 45) znajdziesz opis działań ofiar wirusa po zapadnięciu zmroku.

Oprócz osobników wymienionych już w niniejszym rozdziale, po Nowej Jerozolimie i okolicy wałęsa się jeszcze jakiś dziesięciu nieszczęśników.

Z podanego dalej profilu jasno widać, że ofiary wirusa wcale nie są takie mocne. Ich siła tkwi jednak w przewadze liczebnej – jest ich ponad trzydzieści sztuk. Może pomyślunkiem nie grzeszą, nie są szczególnie niebezpieczne w walce, ale te braki nadrabiają uporczywym dążeniem do pokrojenia bohaterów na plasterki i pożarcia tychże na surowo.

OFIARY WIRUSA

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 1k8, Sz: 2k6, Wig: 3k6, Zr: 1k6.

Walka: na pięchy 2k8.

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

Wielkość: 6

Dech: –

Terror: 0 w ciągu dnia / 5 w nocy

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Pięści (S+1k8)

Niemartwy: Jedynym pewnym sposobem na wyłączenie z walki ofiary wirusa jest zadanie jej pięciu poziomów ran w głowę. Nie do końca jednak. Panujący nad ciałem wirus zmusza trupa do kontynuowania walki jeszcze przez dwie rundy po śmierci. Jeśli rany głowy uszkodzą oczy ofiary (szansa jak 1-2 na k6), biedny zombi cierpi na karę -4 do testów *walki: na pięchy* i nie dostaje bonusu obronnego.

Klamoty: Brak. A ściśle rzecz ujmując, zarażeni mają dostęp do całkiem niezłych klamotów, ale nie są dość bystrzy, by ich używać.

Opis: Ofiary wirusa wyglądają jak normalni ludzie – różnica tkwi w oczach. Ich białka są w lekko żółtawym kolorze. W ciągu dnia niemal nie sposób tego zauważyć, ale nocą oczy promienieją trującym wewnętrznym blaskiem.

GAMBIT OLIVERA

W pobliżu ofiar wirusa Oliver musi zachowywać daleko posuniętą ostrożność, ale też bardzo chce skontaktować





się z posse, zanim bohaterowie nie od-
czują zbytnio skutków choroby. Zadbaj
o to, by okazała się nadarzyla się zbyt
szybko – najlepiej, jeśli spotkają się
z Oliverem tuż przed zachodem słońca.
Nie chcemy przecież pozbawiać posse
niepowtarzalnej okazji poobcowania
z promieniejącymi wewnętrznym
światłem mieszkańcami, prawda?

Kiedy Oliver wreszcie dopadnie
bohaterów (albo chociaż jednego
z nich) w miejscu, w którym będzie
można w miarę swobodnie porozma-
wiać, natychmiast przedstawi swoją
(wyretuszowaną) wersję wydarzeń.
Otóż według niego kopalnia jest na-
wiedzona przez „złe moce”, które
wywierają zgubny wpływ na mieszk-
kańców miasteczka. Na szczęście wie,
jak uratować rzeczywistość i zwycię-
żyć zło: należy zejść w głąb kopalni
i zniszczyć znajdujący się tam portal,
przez który najeźdźcy dostali się do
tego świata.

PYTANIA, PYTANIA...

Bohaterowie zapewne będą mieli
do Olivera wiele pytań, na przykład:
jak udaje mu się unikać zarażenia
i skąd tak wiele wie.

Odpowiedzi Olivera są – delikatnie
mówiąc – nieprecyzyjne. Próbuje dać
do zrozumienia, że przy dobrym
zdrowiu utrzymuje się „magicznym
sposobem”, który, niestety, działa tyl-
ko na niego. Twierdzi też, że przyczał
się w miasteczku i przez ostatni mie-
siąc obserwował „dziwne robale”,
a raz nawet zakradł się do kopalni.
Ale potrzebuje pomocy bohaterów
w dziele zniszczenia wrót.

Twierdzi przy tym, że jest to jedyny
sposób powstrzymania choroby
i umożliwienia ludziom opuszczenia
okolicy Nowej Jerozolimy (która to
informacja może być czymś nowym
dla posse, jeśli dotąd nie próbowała
dać nogi z miasteczka).

Miejmy nadzieję, że przeżycia zwią-
zane z odmóżdżaniem przez obcy wir-
us wystarczą do sklonienia bohate-
rów do przyjsia Oliverowi z pomocą.
Jeśli nie, Yithianin nie będzie nalegał.
Doskonale wie, że wystarczy zaczekać
na zachód słońca, kiedy to większą si-
łą perswazji popiszą się wygłodniałe
ofiary wirusa.

ROZDZIAK

DRUGI!

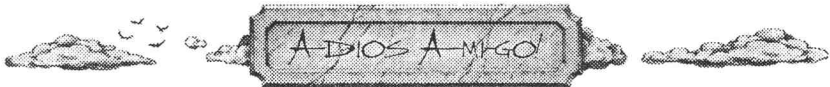
PO ZMROKU

No, Szeryfie, miałeś dość czasu, że-
by przygotować posse do dalszych wy-
darzeń. W najgorszym razie powinni
być sfrustrowani po męczącym dniu
spędzonym na rozmowach z bez-
móźgimi obywatelami miasteczka.
Mogli już też odkryć, że są uwięzieni
w okolicy. No i mają jeszcze do roz-
ważenia propozycję Olivera, jeśli tyl-
ko golibroda miał okazję ją złożyć.

Teraz dopiero, kiedy słońce powoli
chowa się za horyzontem, zacznie się
prawdziwa zabawa. Wirus, który opa-
nował mieszkańców, przechodzi
w „nocne stadium”, zamieniając cho-
rych z ociężałych tępaków w psycho-
patów-kanibali!

W mieście znajduje się dokładnie
26 zarażonych w ostatnim stadium





rozwoju choroby. Wszyscy są wygłodniali ludzkiego mięsa. Nie działają w sposób zorganizowany, ale nadrabiają entuzjazmem. Podążają za bohaterami równym, niezbyt szybkim tempem – wiedzą, że ofiary nie mają dokąd uciec. Nie rozmawiają ani ze sobą, ani z jedzeniem. Czasami jednak na siebie wpadają i jeśli gracze są bystrzy, mogą wplątać zaręczonych w walkę między sobą.

Nie zmienia to faktu, że po okolicy włóczy się 26 całkowicie odpornych na ból, głodnych kanibali.

Nadszedł najlepszy moment, aby zniknąć z miasta.

ZMYĆ SIĘ PO ANGIELSKU

Jeśli Oliver nie miał dotąd okazji, by porozmawiać z bohaterami lub jeżeli spotkał się z chłodną odmową współpracy, spróbuje szczęścia teraz. Czy przy okazji uratuje postaci przed pożarciem przez ofiary wirusa, czy też po prostu wyprowadzi z miasteczka, będzie zależało od głębokości bagna, w którym akurat siedzi posse.

JAK CHIŃCZYK

Z PUDEŁKA

Kiedy już posse opuści umowne centrum Nowej Jerozolimy, Oliver szybko poprowadzi bohaterów w kierunku wejścia do kopalni. Ofiary wirusa mogą deptać im po piętach, więc będzie ponaglał postaci do większego wysiłku.

I tu pojawia się Ksindzin (wybierz jakiś możliwie dramatyczny moment).

Ten mizerny postury Chińczyk zna imiona bohaterów, a także wie o nich co nieco – wszystko dzięki sekretom yithiańskiej nauki (lepiej nie pytajcie o szczegóły). W pierwszej chwili Oliver nie poznaje pobratymca z rodzinnego Yith, ale szybko łapie w czym rzecz i nakłania posse do zaufania Ksindzinowi.

Ksindzin powinien zrobić na posse wrażenie. Opowiada, jak razem z innymi robotnikami kolejowymi podróżowali na Wschód, kiedy przypadkiem natknęli się na Nową Jerozolimę; jak potem zapadli na dziwną chorobę i zostali zniewoleni przez „robale”. Jeśli bohaterowie są herosami z krwi i kości, niełatwo im będzie przejść obojętnie wobec nadarżającej się okazji uwolnienia z opresji grupki nieszczęśników, czyż nie?

ROZDZIAK

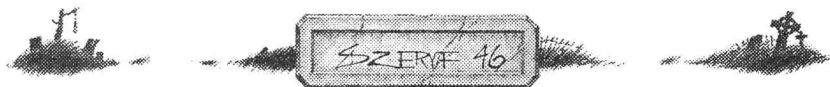
TRZECI:

W DOK!

Prędzej czy później bohaterowie znajdą się w końcu w kopalni – z Oliverem i Ksindzinem na karku. Szczegółowy plan podziemnych tuneli i tego, co można w nich znaleźć, dostaniesz za chwilę. Najpierw pozwól, że przedstawimy ci obecnych „właścicieli” kopalni.

OTO MI-GO

Mi-go są rasą obcych istot pochodzącą z innego wymiaru – wymiaru Mitów Cthulhu.



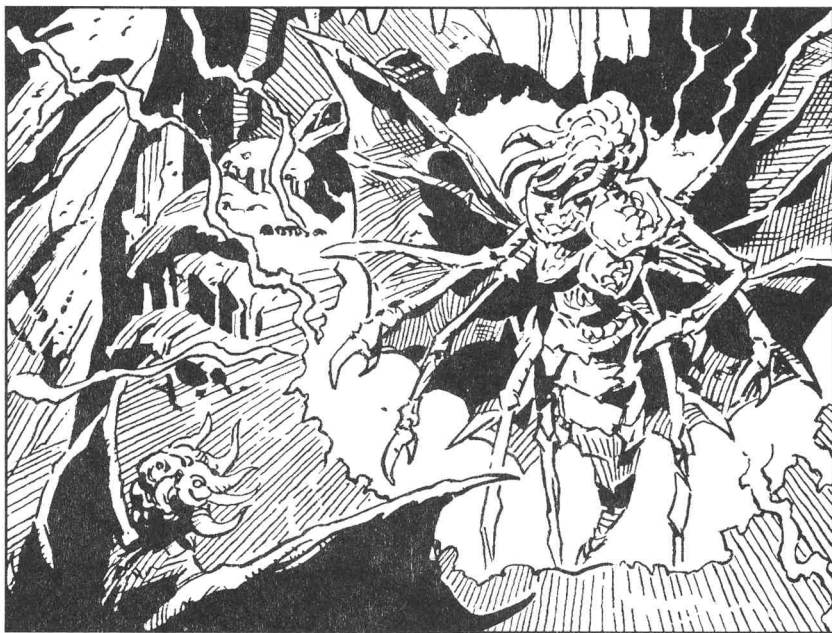
Cywilizacja mi-go miała tysiące lat już wtedy, kiedy ludzkość była jeszcze tylko kolonią mikroskopijnych ameb pływających się w rozkwitającym ziemskim ekosystemie. Grzybowaci widzieli narodziny, rozkwit i upadek tysięcy rozumnych ras. Ludzkość jest tylko jedną z nich. Niedługo już nas nie będzie, ale póki jesteśmy pod ręką, mi-go mają zamiar to wykorzystać.

Jeśli grzyby z Yugoth mają hobby, to jest nim kolekcjonowanie mózgów. Pojemniki na mózgi (podobne do tych, jakie znaleźli Ronan i Reg) nie są u mi-go niczym niezwykłym. Korzystając z osiągnięć chirurgii, do jakich ludzcy lekarze nie mogą nawet aspirować, grzybowaci potrafią wy-preparować ludzki mózg i – nie

wpływając na jego funkcje – przenieść do srebrzystego cylindra. Przy najmniej teoretycznie. W praktyce dziewięć na dziesięć umysłów natychmiast po zrozumieniu zaistniałej sytuacji traci zdrowy rozsądek i spada w obłąd.

Nikt tak naprawdę nie wie, po co mi-go ludzkie mózgi. Może szukają w nich czegoś, o czym nie mamy pojęcia? Albo, choć wydaje się to zbyt okrutne, by było brane poważnie, mi-go mają po prostu makabryczne poczucie humoru.

Fizjologia grzybowatych jest dla nas dziwna. Mi-go nie są normalne w ziemskim sensie tego słowa. To tak naprawdę niezwykle złożone zbiory grzybów. Dlatego też ostrza i kule – zaprojektowane tak, by jak najlepiej



szarpać wnętrzności i przecinać arterie – nieszczególnie skutkują przeciwko zgrzybiałym obcym.

W tej akurat wyprawie naukowo-badawczej bierze udział siedem mi-go. Trzej z nich to wojownicy, trzej robotnicy, a przywódcą grupy jest naukowiec.

MI-GO WOJOWNIK (3)

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

Strzelanie: broń mi-go 3k10, unik 2k8, walka: na szczypcie 4k8.

Cechy umysłowe: Ch: 3k4, D: 1k8, Spo: 2k10, Spt: 4k6, W: 2k8.

Wielkość: 6

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Chwył (S+1k4+1k6), ostre szczypcy (S+1k6).

Podwójny mózg: Mi-go podczas każdej akcji może wykonać dwa zupełnie różne ataki.

Redukcja obrażeń: Kule i ostrza zadają mi-go tylko połowę obrażeń (zaokrąglając w dół).

Latanie: Tempo 16.

Klamoty: Dwoch ma pistolety elektryczne, a jeden miotacz mgły.

Wszyscy mają też broje organiczne (patrz **Technologia mi-go**, na stronie 49).

MI-GO ROBOTNIK (3)

Użyj statystyk wojownika, ale obniż umiejętność *walka* do 2k8 i usuń umiejętność *strzelanie*. Robotnicy nie mają żadnej broni, ale są ubrani w pancerz organiczny.



MI-GO NAUKOWIEC (1)

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 1k8, Sz: 1k8, Wig: 2k6, Zr: 2k6.

Strzelanie: broń mi-go 3k6, unik 2k8, walka: na szczypcie 1k8.

Cechy umysłowe: Ch: 2k12, D: 2k10, Spo: 3k10, Spt: 3k10, W: 4k10.

Język: angielski 3k10, język: hiszpański 3k10, medycyna: ogólna i chirurgia 3k10, nauka: fizyka 3k10, szukanie 3k10, wiara: Shub-Niggurath 5k10, wykształcenie: antropologia człowieka 3k10, wykształcenie: antropologia mi-go 5k10, wykształcenie: okultyzm 5k10

Wielkość: 5

Terror: 7

Czarna magia: *Gromy zagłady* 4, *Pełryna zła* 1, *Iluzja* 3.

Zdolności specjalne:

Obrażenia: Chwył (S+1k4+1k6),
ostre szczypcy (S+1k6).

Podwójny mózg: Mi-go podczas
każdej akcji może wykonać dwa
zupełnie różne ataki.

Redukcja obrażeń: Kule i ostrza za-
dają mi-go tylko połowę obrażeń
(zaokrąglając w dół).

Latanie: Tempo 16.

Klamoty: Pistolet elektryczny i zbroja
organiczna.

TECHNOLOGIA MI-GO

Mi-go dysponują kilkoma produk-
tami technologii tak zaawansowanej,
że nie mieści się nawet w definicji szal-
onej nauki. Oto szczegóły dotyczące
tych pozaziemskich cudeniak.

PISTOLETY

ELEKTRYCZNE

Wygłąda toto jak kawałki czarnego
metaluminium i kształtem przypo-
minające klamkę usianą dziwacznymi
guzkami niczym brodawki.

Pistolet ten emituje wyładowania
elektryczne i działa na podobnej zasa-
dzie, co elektrostyczna spluwa z ka-
talogu Smith & Robards. Różnica po-
lega na tym, że pistolet elektryczny
może cię przerobić na smażone mię-
so. Zadaje obrażenia równe 2k10,
przy czym należy zignorować osłonę
dawaną przez metalową zbroję. Po-
nadto każdy, kto zostanie trafiony
z takiej broni, natychmiast wykonuje
test szoku z karą -4. Wygrzebańcy do-
stają obrażenia od wyładowania, ale

z oczywistych powodów są niewrażli-
wi na szok.

Dziwna technologia i jeszcze dziw-
niejsza konfiguracja urządzeń jest
dostosowana dla tak obcych użytkow-
ników, że w ludzkich rękach niezawo-
dność elektrycznego pistoletu spa-
da do 6. Wykonuj test niezawodności
przy każdej próbie oddania strzału.
Jeśli broń zawiedzie, nic szczególnie
nieprzyjemnego się nie dzieje. Po pro-
stu w tej rundzie nie zadziała.

Pistolet elektryczny ma SZS 1 i za-
sięg równy 3 jardy. Nie wymaga amu-
nicji, czerpiąc z nieprzebranego źródła
energii, jakim jest bioelektryczne pole
użytkownika. Ponieważ wygrzebańcy
(będąc „szytwni”) takowego nie po-
siadają, w ich rękach pistolet elek-
tryczny jest całkowicie bezużyteczny.

MIOTACZE MGŁY

Z tej płątany powykęcanych
metalowych rurek można wypluć
chmurę lodowatej mgły (powierzchni-
nia sześcianu o boku 10 stóp), która
utrzymuje się w powietrzu przez run-
dę walki. Każda istota, która znajdzie
się w obłoku, natychmiast traci
z zimna 1k20 Tchu. Wygrzebańcy
i postaci ubrane w ciepłą, zimową
odzież (a babcia mówiła: noś kaleso-
ny i nauszniki!) odnoszą tylko poło-
wę obrażeń.

Wystrażenie z miotacza mgły jest
czynnością nadzwyczaj złożoną i każ-
dy, kto próbuje tego dokonać, musi za
każdym razem przejść Poważny (7)
test *Spostrzegawczości*. Praktyka nic
tu nie pomaga – to cholerstwo jest
zbyt skomplikowane.



Mi-go poświęcają na jeden strzał dwie akcje, ale ludziom zabiera to trzy. Zasięg wynosi 5 jardów. Jeśli bohaterom uda się zdobyć sztukę takiej broni, będą mogli wystrzelić z niej jeszcze 1k10 razy, po czym skończy się amunicja (tylko dalibóg, Szeryfie, nie uprzedzaj ich o tym, bo popsujesz sobie zabawę).

ZBROJA ORGANICZNA

Zbroja organiczna to półprzezroczysty zielony śluz, który mi-go noszą na korpusie, a który ma chronić je przed obrażeniami. To śluzowate okrycie daje 4 poziomy osłony przeciwko większości rodzajów obrażeń (od ognia, chłodu, uderzenia itp.) ale – co istotne – nie chroni przed kulami ani ostrzami! Zbroja organiczna obejmuje klatkę, brzuch i twarz mi-go.

Jeśli twoi bohaterowie zechcą, mogą ubrać się w to obrzydliwe wdzianko i uzyskają w ten sposób osłonę na dwóch przyległych lokacjach (np. klatka i brzuch). Ludzka skóra jednak nie wydziela odpowiednich substancji niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania paskudztwa i osłona obniża się o 1 za każdy tydzień, który upłynął od momentu zdobycia zbroi.

Zbroja organiczna przywiera do skóry w paskudny sposób. Za każdym razem, kiedy postać chce ją zdjąć, cierpi 1 ranę na każdej lokacji okrywanej przez zbroję. I w końcu, zbroja organiczna jest beзуzyteczna dla wygrzebańców. Ześlizguje się z ich niemartwych grzbietów, jak pijak ze stołka w saloonie.

KOPALNIA MI-GO

Poziom Strachu 3

Krótki tunel prowadzący do kopalni niełatwo zauważyć ze stromego nadrzecznego urwiska. Aby do niego dotrzeć, należy zejść na półkę skalną, jakieś 20 stóp poniżej krawędzi.

TUNELE

W opanowanej przez mi-go kopalni można się natknąć na dwa rodzaje tuneli. Jedne zostały pracowicie wyryte przez górników; zaczynają się one zaraz przy wejściu do kopalni. Nie różnią się niczym od pospolicie spotykanych w kopalniach tuneli – co mniej więcej 20 stóp są podparte drewnianymi stęplami.

Tunele zrobione przez mi-go wyglądają zupełnie inaczej. W przekroju są z grubsza okrągłe, o średnicy dziesięciu stóp. Wydają się być wytopione w skale przez bardzo wysoką temperaturę. Jedynym oświetleniem są tu przylegające do sufitu gąbczaste grzybnie narośla, promieniujące nieprzejmną, zielononiebieską fluorescencją.

KOPALNIA

KORYTARZE KOPALNI

Te korytarze prowadzą w głąb na jakieś 500 jardów od wejścia, w kierunku miasteczka. Kopalnia wygląda tak, jakby pewnego dnia z nagłą przerwano wydobycie, pozostawiając przeróżny górniczy sprzęt i narzędzia. Jeśli bohaterom powiedzie się Zwykły (5)



test *szukania*, wpadnie im w ręce leżąca w jednym z bocznych tuneli skrzynka z dwudziestoma laskami dynamitu. Korytarze kończą się wąską szczeliną w skale, za którą rozciąga się główny kompleks mi-go, wraz z wyrobiskiem.

Ludzie o przywoitych rozmiarach nie mają szczególnych problemów z przecięnięciem się przez szczelinę, ale dla tłuściochów może okazać się to niełatwym zadaniem. Jeżeli nic ich nie goni, wystarczy odrobina wysiłku, ale jeśli wokół robi się gorąco, wymagany jest Ciężki (9) test *Sprawności*. Niefart oznacza, że biedny pastuch utknął niczym korek w butelce i musi wykonać Poważny (7) test *Sily*, żeby wyskoczyć na zewnątrz.

KOMNATA SREBRZYSTYCH CYLINDRÓW

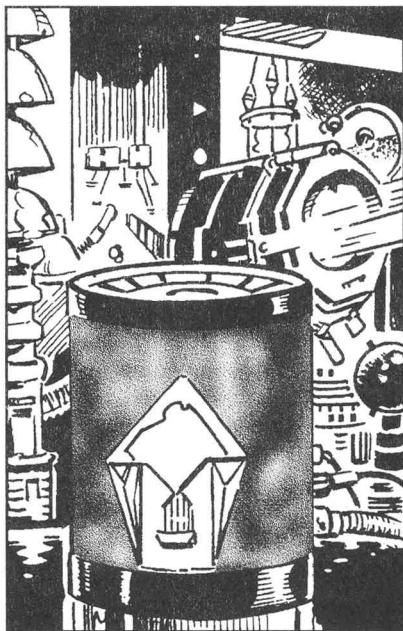
Jak to zostało opisane w opowiadaniu, w komnacie stoją niesławne, skonstruowane przez mi-go pojemniki na mózgi.

W kamiennych ścianach komnaty utworzono 50 nisz, a w prawie czterdziestu z nich znajdują się metalowe cylindry. Srebrzyste ścianki każdego pojemnika chronią doskonale zachowany ludzki mózg (można go obejrzeć przez szybkę w górnej części pojemnika). Mózg jest wyposażony w specjalny sprzęt, mający symulować funkcjonowanie ludzkich zmysłów (przynajmniej w takim stopniu, w jakim mi-go je rozumieją) i mały, metalowy głośnik, przez który może się porozumiewać.

Zamknięci w pojemnikach wyczuwają, że ktoś wszedł do komnaty i starają się nawiązać z nim kontakt. Ich głosy są płaskie, bezbarwne i metaliczne. Wpierw zadają pytania, a następnie zasypują bohaterów żądaniami.

Mózgi należą do oryginalnych mieszkańców Nowej Jerozolimy oraz do około 20 przypadkowych ludzi, którzy zmarli podczas pracy w kopalni mi-go. Koszmarne doświadczenia pomieszały im zmysły. Krótko mówiąc, zaczynają błagać o definitywne ulżenie w cierpieniu.

Błagają raczej donośnie. Za każdą minutę wykrzykiwanych prośb, wykonaj dla mi-go Ciężki (9) test *Spostrzegawczości*. Jeśli się powiedzie, grzybotawy robotnik zjawi się w ciągu 1k4 minut, by sprawdzić, co się dzieje.



Unicestwienie wszystkich mózgów to niełatwe zadanie, ale do ich uciszenia wystarczy obietnica rychłej śmierci (nawet jeżeli się nie zamkną, zamiast wrzeszczeć, zaczną cichutko wybrzękiwać podziękowania).

Pewnym sposobem na zabicie mózgu jest wpakowanie kulki w cylinder, ale zawalenie pomieszczenia będzie chyba łatwiejsze i równie niezawodne.

Jeśli jakaś zatwardziały i pozbawiony serca okrutnik zdecyduje się targać ze sobą jeden z cylindrów, może od odpowiedniego kupca dostać za niego nawet 500\$.

WYROBISKO

Po drugiej stronie szczeliny roztacza się widok wart kilku otarć i czołgania na czworakach: wielka, otwarta kawerna, rozciągająca się pod stosem kamieni pochodzących najwyraźniej ze ścian wyrobiska.

W pomieszczeniu unoszą się smużki błękitnego dymu i czuć zapach burzy. Po drugiej stronie od przejścia, którym postaci dostały się do jaskini, widać drugie wyjście. Sufit utrzymują w delikatnej równowadze srebrzyste pajęczyny wsporników i metalowych lin, które zdają się być jedynym, co powstrzymuje skały przed zawaleniem się wprost na głowy górników. Udany Ciężki (9) test *nauki: inżynierii* lub *fachu: górnictwa* pozwoli bohaterom na odkrycie słabych punktów konstrukcji. Kilka dobrze rozmieszczonych lasek dynamitu dałoby pewnie radę pogrzebać to miejsce raz na zawsze...

Jaskinia jest słabo oświetlona przez wspomniane wcześniej zielone grzyby i wszystkie testy oparte na wzroku są przeprowadzane z karą -2.

Przy ścianie pracuje około 20 górników, w których rękach migają świdy, kilofy oraz narzędzia nie z tej ziemi. Urządzenia obcych są zbudowane ze srebrzystego metalu o hipnotyzującym połysku. Można ich użyć jedynie trzymając oburącz, ale i tak uzyskuje się tylko jeden efekt: jednostajne wibrowanie. To narzędzie może być warte dla odpowiedniego kupca (jak np. panowie Smith i Robards) nawet 250\$.

Pracujący w kopalni ludzie to w przeważającej większości zarażeni wirusem Chińczycy w ostatnim stadium choroby. Oznacza to, że bez słowa wykonują wszelkie rozkazy swoich panów. Możesz wykorzystać dla nich statystyki ofiar wirusa ze strony 44.

Nad górnikaми czuwa dwóch grzybowatych robotników i jeden wojownik. Robotnicy oglądają właśnie wielki stos upiorytu usypany pośrodku pomieszczenia, wojownik zaś stoi na półce skalnej zaraz nad drugim wejściem do komnaty. Dostrzeżenie go wymaga Poważnego (7) testu *Spostrzegawczości*.

Aby przekraść się przez jaskinię pozostając niezauważonym, trzeba wykonać trzy kolejne Ciężkie (9) testy *skradania*. Nie zapominaj przy tym, że kiedy bohaterowie zobaczą mi-go po raz pierwszy, muszą rzucać na jaja.

Jeśli bohaterowie zostaną dostrzeżeni, ty rzuć okiem na stronę 56 – znajdziesz tam opis reakcji mi-go na intruzów.



KOMNATA CZARNEGO

SZLAMU

W jednej z komnat podłoga zapada się tworząc jamę, na brzegu której wije się wąska ścieżka. W jamie jest pełno pulsującego, czarnego szlamu, od którego bije potworny smród – każda znajdująca się w pobliżu postać musi natychmiast wykonać Poważny (7) test *jaj*, albo zwróci ostatni posiłek.

Jeśli któryś z bohaterów będzie tak tyle nieostrożny, by zbliżyć się do krawędzi, jego kariera może zakończyć się niespodziewanie i w wyjątkowo nieprzyjemny sposób. Szlam to prawie rozumny zwierzątko mi-go; bardzo głodny. Grzyby z Yuggoth rzucają mu zwłoki martwych górników, kiedy już wypreparują z nich mózgi.

Szlam zaatakuje każdego, kto podejdzie zbyt blisko jamy. Próbuje złapać ofiarę mackowatym wyrostkiem i wciągnąć w swoje galaretowate cielsko. Tak się przy tym złożyło, że szlam jest żrący i jeśli wejdzie w kontakt z ludzkim ciałem, zaczyna się ono rozpuszczać.

Jeśli bohaterowi nie uda się uniknąć wciągnięcia w głąb mazi, trafi na samo jej dno i będzie przez 24 godziny trawiony. Parszywy rodzaj śmierci, jeżeli chcesz wiedzieć.

Wyrwanie się z uścisków macki wymaga zwycięstwa w przeciwstawnym teście *Siły*. Szlam umyka do swojej jamy po każdym trafieniu z broni mi-go. Obcy dobrze wytresowali swoje zwierzątko.

Na szczęście stwór w żaden sposób nie może sięgnąć dalej niż na 10 stóp

od brzegu jamy, nie jest też w stanie przemieścić całej swojej masy. Najlepszy sposób na wyjście z tego starcia zwycięsko to opuszczenie komnaty.

CZARNY SZLAM

Cechy fizyczne: S: 5k10, Spr: 1k8, Sz: 1k8, Wig: 8k12, Zr: 3k10.

Walka: na macki 5k8.

Cechy umysłowe: Ch: 1k4, D: 1k4, Spo: 1k12, Spt: 1k12, W: 1k6.

Wielkość: 12

Dech: –

Terror: 6

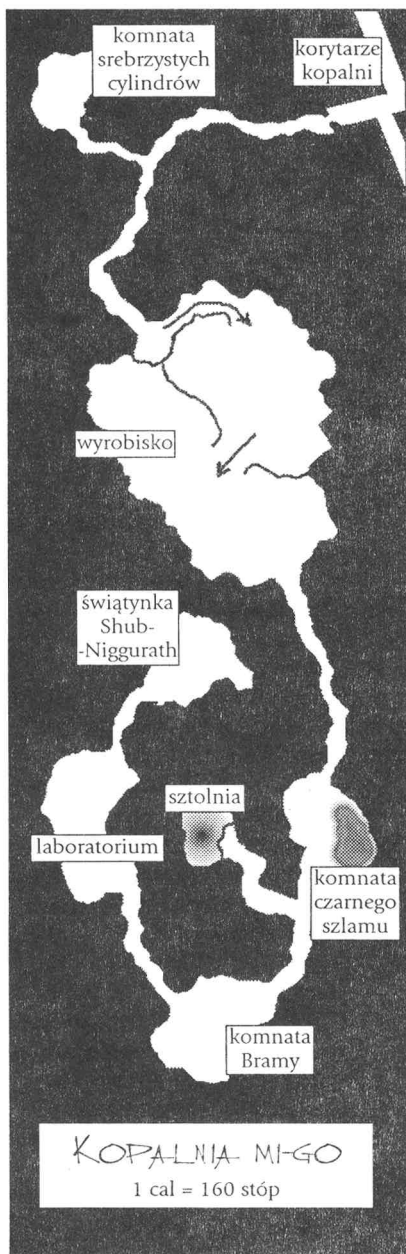
Zdolności specjalne:

Żrący dotyk: Na początku każdej rundy szlam powoduje 3k8 punktów obrażeń na każdej lokacji, której dotyka. Przed tymi obrażeniami chroni wprawdzie zbroja, ale i ona się rozpuszcza w tempie 1 punktu osłony na rundę.

Redukcja obrażeń: Całkowita. Stwór jest tak wielki i rozlazły, że praktycznie nie sposób go zranić. Najlepsza metoda walki to obejście go z daleka.

Chwył macką: Jeśli szlam uzyska przebicie w teście *walki: na macki*, to uchwycił ofiarę i w następnej rundzie zadaje jej obrażenia (patrz żrący dotyk). W następnej akcji szlam ma też premię +2 do próby trafienia bohatera kolejną macką. Ucieczka z obleśnych objęć stwora wymaga zwycięstwa w przeciwstawnym teście *Siły*, w którym towarzysze mogą pomagać bohaterowi, dodając swoją *Siłę* do jego. Każdy sukces oznacza odrywanie od ofiary jednej macki.





SZTOLNIA

Głęboka sztolnia znajdująca się w tym ślepych zaułku wydaje się nie mieć dna. Postaci zaglądnące do tej bezdennej studni widzą jedynie atramentową czerń ciągnącej się w nieskończoność otchłani.

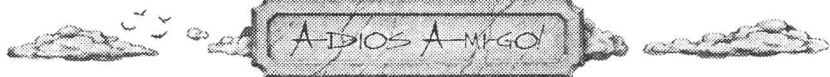
Z boku przejścia prowadzącego ku wyrobisku, w ścianie, znajduje się wykonana ze srebrzystego metalu obcych drabinka. Mi-go korzystają z tej drogi, kiedy zachodzi potrzeba sprowadzenia do kopalni kolejnych niewolników. W przytłumionym blasku fluorescencyjnych grzybów drabinkę trudno dostrzec i ktoś, kto tylko pobieżnie rozejrzy się po komnacie, zapewne ją przeoczy.

Jeśli bohaterowie zechcą złączyć na dół do sztolni, proszę bardzo. Jest głęboka na 500 stóp, a na dnie czekają tylko gołe skały.

Żeby wyjść z kopalni na powierzchnię, trzeba wspiąć się 50 stóp w górę po wąskiej i nieprzystosowanej do ludzkiej anatomii drabince. To wymaga dwu Poważnych (7) testów *wspinaczki*.

KOMNATA BRAMY

W tym pomieszczeniu pełno jest srebrzystych urządzeń, których działanie przekracza granice ludzkiego pojmowania. Sporych rozmiarów metalowa konstrukcja otacza niestabilne pole energetyczne, tworzone przez międzywymiarową bramę. Powietrze ma metaliczny posmak, a dziwaczne, skrzące się od wyładowań pole może u przeciwnego pastucha wywołać doznania podobne do odczuwanych podczas długotrwałego bujania na morzu (Zwykły (5) test *jaj*). Drugie



wyjście z tego pomieszczenia prowadzi do **Laboratorium** (patrz dalej).

Jeśli bohaterom udało się dotrzeć tak daleko, czeka ich paskudna niespodzianka. Zadaniem dwóch pozostałych wojowników jest pilnowanie bramy. Jeżeli dojdzie do walki (a pewnie tak się stanie), jej głosy sprowadzą naukowca i robotnika z laboratorium.

Bohaterowie mogą zamknąć bramę na dwa sposoby. Pierwszy polega na wyłączeniu jej za pomocą urządzeń obcych. Wymaga to udanego Niewiarogodnego (11) testu *majsterkowania* i poświęcenia czterech akcji.

Druga metoda opiera się na starej jak świat koncepcji, że nic, co zostało wysadzone, nie może – do jasnej cholery – dłużej działać. Jeśli chodzi o obrażenia, możesz traktować bramę jakby miała osłonę równą 3, a wielkość 12. Aby ją zdemolować, należy jej zadać pięć poziomów „ran”.

Użycie brutalnej siły pociąga jednak za sobą pewne nieprzyjemne konsekwencje. Ciężkie uszkodzenie maszyny mi-go włącza proces samozniszczenia, któremu ulega komnata bramy, laboratorium i świątynka Shub-Nigguratha.

Sekwencja samozniszczenia jest sygnalizowana przez niskie, pulsujące dźwięki, które odzywają się coraz głośniej przez sześć kolejnych rund. Ponadto wydzielane przez grzyby światło zaczyna chaotycznie migotać, a to, co zostało z maszyny, skrzy się i buczy.

Po szóstej rundzie od włączenia sekwencji w wymienionych uprzednio komnatach następuje potężna eksplozja i wszystko się wali. Jeśli ktoś tu jeszcze został, a nie dysponuje jakąś poważną magią ochronną, to jest zimnym (albo

raczej: przypieczonym) trupem. Jeżeli bohaterowie byli na tyle nierozważni, że stali i czekali na wybuch, możesz sobie nawet odpuścić rzucanie na obrażenia. Mieli wystarczająco dużo przesłanek, by zmykać gdzie pieprz rośnie, a jeśli tego nie zrobili, to pewnie chcieli umrzeć. Ich sprawa.

Wybuch powoduje też obsunięcie się sufitu w wybisku.

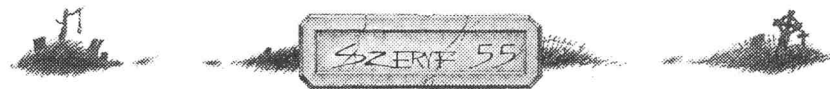
Istnieje też możliwość, że twoja posse złożona jest z pastuchów uwielbiających kłopoty i przejdzie przez bramę. Nie rwij włosów z głowy (jeśli ci jeszcze jakieś zostały) – o tym też pomyśleliśmy, a efekty tych przemyśleń znajdziesz w sekcji **Na koniec świata i jeszcze dalej!** na stronie 57.

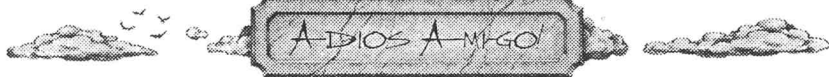
LABORATORIUM

W dalszych partiach tunelu prowadzącego do tego pomieszczenia ściany kopalni ulegają dziwnej zmianie. Nabierają różowawego odcienia i wydają się delikatnie pulsować własnym życiem, a nawet oddychać. Ściany ozdobione są wiązkami arterii, przez które tajemniczy płyn przepływa do niewidzialnego, ale doskonale słyszalnego serca. Takie widoki zasługują na Ciężki (9) test *jaj*.

Wreszcie tunel kończy się zamkniętą komnatą, w której znajduje się naukowiec oraz jeden z robotników mi-go. Z podłogi wyrastają niesamowite stoły i podesty, wszędzie porzucane są stopy upiorytu i dziwaczne, srebrzyste narzędzia obcych.

Na jednym ze stołów leży nagie ciało człowieka, a naukowiec mi-go, z pomocą robotnika, właśnie zabiera





się do wycinania mózgu. Obok stoi pusty cylinder. Na widok tej operacji każdy z bohaterów musi wykonać Poważny (7) test *jaj*.

ŚWIĄTYNKA

SHUB-NIGGURATH

W ostatniej komnacie kompleksu mi-go mieści się świątynka Shub-Nigurath, jednego z „bogów” Mitów Cthulhu. Znajdujące się tu zabezpieczenia zabijają każdego, kto za bardzo zbliży się do ołtarza. Mi-go podchodzą bardzo poważnie do spraw wiary i nie chcą ryzykować tego, że banda bezwłosych małpoludów obrazi ich boga.

Sam ołtarz przedstawia widok nie przeznaczony dla ludzkich oczu. Jest zbudowany z czarnego kamienia o nie naturalnie gładkiej powierzchni w dziwny sposób odbijającej światło. W kamieniu przedstawiony jest obraz Czarnej Kozy z Lasów – powykręcane, maczkowate cielsko wydaje się zmieniać położenie względem patrzącego. Samo spojrzenie na te okropności powoduje natychmiastowy Ciężki (9) test *jaj*.

Ołtarz leży po północnej stronie komnaty. Każdy, kto zbliży się do niego na odległość pięciu stóp, poczuje narastające wibracje, przenikające aż do kości. Jeśli natychmiast się nie cofnie, eksploduje. Kropka. Żadnego rzućcia za obrażenia. Żadnego *uniku*. Tylko krwawe strzępy.

TAKTYKA MI-GO

Choć opisaliśmy, gdzie dokładnie znajdują się mi-go, kiedy bohaterowie

po raz pierwszy schodzą do kopalni, to wcale nie znaczy, że obcy będą siedzieć na zgrzybiałych tyłkach i czekać, aż ktoś ich ustrzeli. Mi-go nie są debilami. Opanowały sposoby podróżowania w przestrzeni kosmicznej i są o krok od poznania tajemnic podróży w czasie. Naprawdę sądzisz, że dadzą się tak łatwo powstrzymać bandzie ociężałych prymitywów?

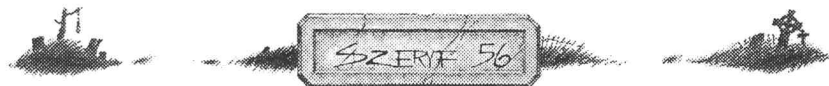
Kiedy mi-go odkryją obecność posse (a zapewniam cię, że tak się w końcu stanie), bezlitośnie i z rozmysłem przystąpią do akcji likwidowania intruzów. Nie wahaj się efektownie rozwalić Olivera lub Ksindzina, żeby pokazać graczom, iż grzbowaci nie biorą jeńców.

Do Ciebie należy ocenienie sił i możliwości posse. Znasz swoich graczy i ich bohaterów o wiele lepiej niż my. W kopalni jest siedem mi-go. Trzy z nich to wojownicy, trzy robotnicy i jeden naukowiec.

Pierwszą bronią w arsenale mi-go są ofiary wirusa. Grzybowaci użyją tego oręża do opóźnienia działań posse i zmęczenia bohaterów. Nie spodziewają się w każdym razie, że ofiary wirusa będą w stanie powstrzymać kogoś, kto stanowi zagrożenie dla grzybów z Yuggoth.

W walce mi-go – a zwłaszcza nieuzbrojeni robotnicy – wykorzystują umiejętność latania, nurkując z wielką szybkością spod wysokich sufitów, unosząc bohaterów (po udanym przeciwnym teście *walki: szczypcami*), a następnie puszczając ich, by spotkali się z twardą ziemią.

Dwaj wojownicy i naukowiec uzbrojeni są w pistolety energetyczne, a jeden



z wojowników ma miotacz mgły. Ci wpięć korzystają z broni, do walki wręcz przechodząc jedynie z konieczności.

Naukowiec będzie unikał jakiegokolwiek konfrontacji, decydując się na nią tylko wtedy, kiedy mi-go zaczną mocno dostawać w zapleśniałą skórę. Wtedy przejdzie do ofensywy, bezlitośnie wykorzystując posiadaną broń i czary. W razie, gdyby nawet to nie przechyliło szali na korzyść grzybów z Yuggoth, naukowiec rzuci się do bramy, trąbiąc do odwrotu.

NA KONIEC ŚWIATA

I JESZCZE DALEJ!

Postaciom brama może się spodobać. Zapewne będą wśród bohaterów tacy, którzy zechcą ruszyć w pościg za umykającymi mi-go. To, co znajduje się po drugiej stronie, jest ukryte pod iskrzącym się polem energetycznym. Konkrety należą do Ciebie, Szeryfie.

Opcja numer jeden jest taka, że brama zaprowadzi posse do Krainy Wiecznych Łowów – i to wcale nie do najmilszej jej części. Więcej wiadomości znajdziesz w **Tancerzach Ducha**.

Druga możliwość: przez Krainę Wiecznych Łowów postaci zostaną przeniesione na Ziemię Mitów Cthulhu. Jeśli twojej posse (i Tobie) odpowiada takie rozwiązanie i chcesz się zabawić po drugiej stronie, rzuć okiem na następną stronę, na której zaczynają się zasady konwersji postaci pomiędzy **Deadlands** i **Zewem Cthulhu**.

PO WSZYSTKIM

Wraz z zamknięciem bramy kończy się inwazja Mitów Cthulhu na Dziwny Zachód. Nowa Jerozolima natychmiast pojawia się w wybranym miejscu – tym razem już na dobre.

Gdzie to będzie, to Tuż twoja działka. Jedynym warunkiem jest obecność rzeki – poza tym ograniczeniem materializacja może mieć miejsce gdziekolwiek. Przy okazji może to być fajny sposób na przerzucenie posse do nowej okolicy, jeśli stara już Ci się znudziła.

Ale to nie wszystko: ofiary wirusa będą żyły i szukały żarcia przez najbliższe 1k6 godzin. W tym czasie w Nowej Jerozolimie nie jest bezpiecznie. Jeśli Twoi bohaterowie mają trochę oleju w głowach, powinni popędzić rumaki i zostawić wymarłe miasteczko w chmurze pyłu za plecami.

NAGRODA

Przetrawianie w tych wyjątkowo niesprzyjających okolicznościach: 1 punkt Hartu.

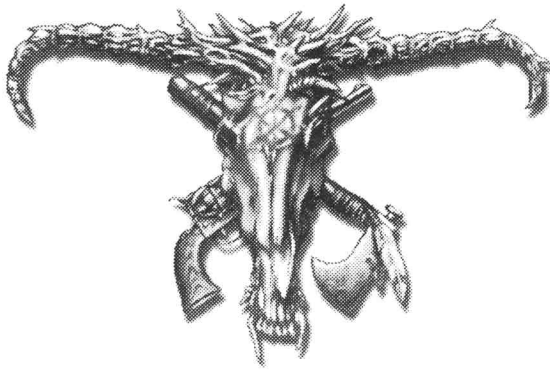
Posse zamknęło bramę mi-go: 1 niebieski szton.

Posse pokonało robotników mi-go: 1 biały szton za każdego unieszkodliwionego grzyba.

Posse pokonało wojowników mi-go: 1 czerwony szton za każdego unieszkodliwionego grzyba.

Posse pokonało naukowca mi-go: 1 niebieski szton.

Posse skróciło cierpienia zapuszkowanych mózgow: 1 czerwony szton.



UWAGI O KONWERSJI CZYLI MITY KONTRĄ MĄRTWE ZIEMIE



W latach dwudziestych dwudziestego wieku amerykański pisarz H.P. Lovecraft stworzył cykl luźno ze sobą powiązanych opowiadań, a przedstawione w nich uniwersum nazwano później Mitami Cthulhu. W większości z tych tekstów zamierzeniem autora było wzbudzenie grozy dzięki ujawnieniu faktu, iż ludzkość żyje w błogiej nieświadomości tego, jak mało znaczy.

Gdy spoglądamy w niebo, widzimy pułap naszego świata, a nie przegromną, nieskończoną głębię kosmosu. Jak mówił Harlan Ellison, zadumę odczuwamy prawie wyłącznie zastanawiając się, co też jedliśmy na śniadanie. Nasze pojęcie o czasie, przestrzeni, nauce, filozofii i religii pozostaje tak ograniczone i geocentryczne, że gdyby pokazano nam choć ułamek tego, jak wielki, przerażający

i piękny jest wszechświat, przyplącalibyśmy to objawienie utratą zdrowia psychicznego.

Jednak to nie groza była najbardziej charakterystyczną cechą wizji Lovecrafta, a jego elastyczność. Mistrz był zachwycony, kiedy inni autorzy przyłączyli się do tej unikalnej konwencji. Można powiedzieć, że Mity Cthulhu były pierwszym wspólnym uniwersum. Autorzy tacy jak Robert Bloch, Robert E. Howard, Lin Carter i wielu innych dodawało do uniwersum stworzonego przez HPL-a własnych bogów, księgi przepelnione plugawą wiedzą i dziwaczne istoty.

Dopisywanie nowych pomysłów do Mitów Cthulhu stało się swego rodzaju zabawą i wielu pisarzy chętnie w niej uczestniczy do dziś. Od śmierci Lovecrafta liczba autorów dzielących jego wizję wciąż rośnie. Po Mity



sięgały takie sławy jak Stephen King, Clive Barker i reżyser John Carpenter.

A oto temat przewodni Mitów Cthulhu: Jesteśmy bardzo mali i nieważni, nasz gatunek to wedle wszelkiego prawdopodobieństwa tylko wypadek genetyczny, którego skutki zostaną niebawem usunięte przez starsze i bardziej zaawansowane w rozwoju rasy zamieszkujące wszechświat.

Wizja Lovecrafta jest jedną z najbardziej ponurych i przynębiających koncepcji *science fiction*, pozostaje w niej jednak miejsce dla swoistego bohaterstwa. Choć rzesze ludzkości pozostają ślepe na prawdę, ci, którzy ją poznali, mają obowiązek za wszelką cenę chronić resztę przed grozą czającą się na granicy naszego widzenia. W opowiadaniach Lovecrafta tylko główni bohaterowie mogą przełknąć prawdę i tylko oni widzą zagrożenie jakie leży w Mitach. Dlatego też właśnie oni muszą psuć szyki i udarniać plany starszych ras, nawet kosztem swej poczytalności lub własnego życia.

Bohaterowie Dziwnego Zachodu, którzy trafią na Mity Cthulhu, znajdują się w świecie, gdzie obowiązują inne prawa. Te dwie rzeczywistości mają jednak ze sobą coś wspólnego. Tym czymś jest mała grupka dzielnych ludzi, którzy muszą stawiać czoło istotom dla nich niepojętym. Nie rozumieją ani tego, z czym walczą, ani dlaczego walczą; wiedzą jednak, że nie wolno im przegrać, bo jeśli tak się stanie, wszystko zostanie stracone. Na szali leży coś więcej niż tylko ich własne życie – coś znacznie ważniejszego.

KONWERSJA POSTACI

Konwersja postaci z **Deadlands** do **Zewu Cthulhu** lub w drugą stronę może wydawać się trudna, ale przy odrobinie zaangażowania – jest wykonalna. Aby ją przeprowadzić, będziesz potrzebował podręczników podstawowych do obu gier.

Zapewne jeden z tych systemów jest twoim ulubionym i właśnie jego zechcesz użyć – nieważne, co byśmy Ci tu nagadali. A że jesteśmy dobre chłopaki, to pokażemy, jak bez bólu przeprowadzać konwersję w obie strony. Niezależnie, czy chcesz grać przy użyciu zasad z **Zewu Cthulhu**, czy **Deadlands**, do konwersji postaci wystarczą proste wskazówki przedstawione poniżej.

PODSTAWY

W pierwszej kolejności musimy się zabrać za zamianę podstawowych cech fizycznych i umysłowych bohatera, jak również jego umiejętności.

CECHY

Oto jak mają się do siebie cechy w obu grach. W przypadkach, w których dwie lub trzy różne cechy postaci do **Deadlands** odpowiadają tylko jednej cesze w **Zewie**, możesz dla jej określenia użyć najwyższej z odpowiednich **deadlandsowych** cech. W świecie Mitów Cthulhu badacze potrzebują każdej przewagi, jaką mogą otrzymać.

KONWERSJA CECH

Deadlands	Zew Cthulhu
Charyzma	Moc
Duch	Moc
Siła	Siła
Spostrzegawczość	Inteligencja
Sprawność	Zręczność
Spryt	Inteligencja
Szybkość	Zręczność
Wiedza	Wykształcenie
Wigor	Kondycja
Wigor	Budowa ciała
Zręczność	Zręczność

W **Deadlands** nie ma odpowiednika występującej w **Zewie Cthulhu** cechy Wygląd. Możesz więc założyć, że Wygląd bohatera wynosi 10, chyba że ma przewagę ładniutki, dzięki czemu wartość współczynnika rośnie o 5, lub zawadę brzydki jak nieszczęście, która obniża go również o 5. Teraz musisz się dowiedzieć, jaką wartość mają statystyki Twojego kowboja, który właśnie stał się badaczem. Pomoże ci w tym poniższa tabelka.

POZIOM CECH

Deadlands	Zew Cthulhu
k4	6
k6	9
k8	12
k10	15
k12	18

Za każde 3 kostki cechy w **Deadlands**, dodaj 1 do cechy w **Zewie**.

Chcąc przerobić postać w drugą stronę, po prostu zamień kolejność kolumn w tabelkach. Cechy wyrażone

w liczbach zamieniają się w cechy określone rodzajem podanej kostki, z liczbą kostek równą 1. Można podnieść ilość kostek, obniżając ich rodzaj. Za każdy rodzaj kostki, z którego zrezygnujemy, ilość kostek danej cechy zwiększa się o 2. W ten sposób cecha w **Zewie Cthulhu** równa 18 może zostać zamieniona w **Deadlands** na cechę o wartości 1k12, 3k10 lub 5k8.

Poczytalność bohatera jest określana przez pomnożenie jego Mocy x 5, a następnie modyfikowana przez umiejętności wiary i jaj (patrz **Wiara i jaja**, strona 61).

UMIEJĘTNOŚCI

Deadlandsowe umiejętności takie jak *przetrawanie, cwaniactwo, nauka, unik, skradanie, charakteryzacja, artyleria, wspinaczka, łuk, hazard* i tym podobne, łatwo przełożyć na takie same umiejętności w **Zewie Cthulhu**. W innych przypadkach zamiana nie jest już taka oczywista i dlatego na stronie 63 zamieściliśmy wygodną tabelę, w której znajdziesz umiejętności wraz podpowiedziami, na co zamienić je w drugiej grze.

Dla niektórych spośród deadlandsowych umiejętności brakuje w **Zewie Cthulhu** odpowiedników. W porządku. Żaden problem. Po prostu wymyśl nową umiejętność o takiej samej nazwie i przyporządkuj wartość umiejętności z **Deadlands**.

Tak samo postępujemy zamieniając badacza w kowboja. W obu przypadkach musisz dokładnie określić, czemu służy dana umiejętność i jak bohater może z niej korzystać. Umiejętności

należy konwertować bezpośrednio, niezależnie od tego, w którą stronę.

Do zamiany umiejętności z **Deadlands** na umiejętności z **Zewu** użyj tabelki na następnej stronie. Jeśli dwie lub więcej deadlandsove umiejętności odpowiadają jednej umiejętności badacza, określ poziom podstawowy w oparciu o wyższą z nich, a potem dodaj jeszcze 10%. Pamiętaj, że w **Zewie Cthulhu** żadna umiejętność nie może przekroczyć 99%.

Kiedy już określiśz podstawowy poziom umiejętności, dodaj 5% za każdą kostkę odpowiedniej cechy. Jeśli więc umiejętność kowboja wynosiła 4k10, to umiejętność badacza będzie miała poziom 70% (k10 = 50%, do tego dodajemy 20%, bo testując umiejętność rzucałeś czterema kostkami).

KONWERSJA UMIEJĘTNOŚCI

Deadlands	Zew Cthulhu
k4	20%
k6	30%
k8	40%
k10	50%
k12	60%

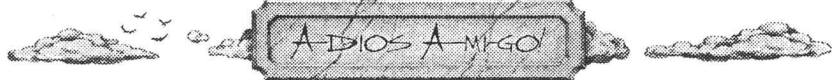
W **Deadlands** kostka umiejętności zależy od powiązanej z nią cechy, więc konwersja w drugą stronę jest dużo łatwiejsza. Za każde 20% umiejętności w **Zewie**, dodaj jedną kostkę do odpowiedniej umiejętności w **Deadlands**.

WIARA I JAJA

W Martwych Ziemiach wiara jest potężną bronią, ale wobec Mitów Cthulhu sprawdza się nieszczególnie. Może mieć jednak pewien wpływ na Poczytalność badacza. Aby określić, jak duży jest wpływ wiary, wykonaj jeden test i otrzymany wynik dodaj do poziomu Poczytalności twojej postaci. Tak samo możesz postąpić w przypadku jaj. Pamiętaj tylko, że maksymalny poziom Poczytalności to 99%.

Pewnie w tym miejscu zauważyłeś, że większość gostków z Dziwnego Zachodu zaczyna z bardzo wysoką Poczytalnością. Dzieje się tak dlatego, że bohaterowie Martwych Ziem są nawykli do stawiania czoła rzeczom dziwnym i niezwykłym – i najczęściej radzą sobie w takich konfrontacjach. Mają to ziarno wiary we własne siły, które może przeważać szalę podczas pojedynku z prastarym złem plugawym Ziemię.





Badacze Mitów Cthulhu, którzy trafili na Dziwny Zachód, mogą zamienić swoją Poczytalność na umiejętność *ja-ja*, korzystając z podanych wcześniej zasad konwersji umiejętności.

RÓŻNE DZIWNE

GRUPOTY

Teraz przechodzimy do tego, co nie daje się łatwo i bezboleśnie przełożyć. Chwyć w zęby rzemień i mocno zagryź.

PRZEWAGI I ZAWADY

Nie mamy tu miejsca, by przedstawić pełne zasady konwersji dla przewag i wad, ale jeśli tylko popracujesz mózgowicą (i poprosisz o pomoc Szeryfa), dasz sobie radę z przełożeniem zalet i wad Twojej postaci na kartę badacza Mitów Cthulhu.

Na przykład zawada tłuścioch doda 2 punkty do Wielkości postaci, podczas gdy zawada kiepski wzrok obniży o 20% jego *sposzregawczość* (umiejętność w *Zewie*, nie cechę w *Deadlands*).

KANCIARZE, SZAMANI

I SZALENI NAUKOWCY

Przygotuj się, bo mamy dla Ciebie złe wiadomości. Niektóre rzeczy nie mają racji bytu w świecie *Zewu Cthulhu* i zaliczają się do nich między innymi łatwo zdobyte magiczne moce. Przykrzym, ale kanciarze, szamani i szaleni naukowcy nie mają w świecie Mitów Cthulhu żadnych specjalnych mocy. Żadniuteńkich. Oczywiście nie tracą

swojej wiedzy ani umiejętności, ale są one, niestety, praktycznie bezużyteczne.

Relikty i urządzenia szalonych naukowców sprowadzone na ziemię opaloną przez Mity także tracą swą moc. W świecie wykreowanym przez Lovecrafta nieubłagane prawa fizyki są ciut bardziej nieubłagane niż na Dziwnym Zachodzie. Jeśli jednak takie przedmioty powrócą do rodzinnego świata, odzyskają moc i zaczynają funkcjonować normalnie. No cóż, powiedzmy raczej: „tak jak zwykle”.

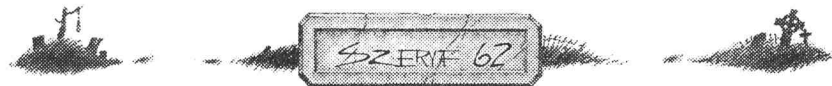
Nie można jednak odmówić kanciarzom i szamanom dużego doświadczenia w sprawach związanych z magią i okultyzmem. Za każdym razem, kiedy taki osobnik zechce się nauczyć czaru w świecie Mitów Cthulhu, od wyniku testu k100 na INT x 3 odejmuje 15.

Szaleni naukowcy mają prawo do jednego dodatkowego testu Wiedzy w przypadkach, kiedy próbują badać urządzenia lub maszyny zbudowane przez obce rasy. Nie jest to wielka zdolność dodatkowa, ale lepsza taka, niż żadna.

MAGIA MITÓW

Tak jak magia z *Martwych Ziemi* nie działa w świecie, który jest domem Mitów, tak i magia z *Zewu Cthulhu* na Dziwnym Zachodzie jest bezużyteczna.

Wszystkie czary i magiczne przedmioty z *Zewu Cthulhu* tracą swoje nadzwyczajne właściwości, kiedy tylko znajdują się na Dziwnym Zachodzie. W tym przypadku, po powrocie do swojego świata, magia zaczyna znowu działać, jakby nic się nie stało.



UMIĘTNOŚCI KOWBOJÓW I BADAWCZY

Deadlands

Bajanie
 Blef
 Charakteryzacja
 Dobywanie
 Dowodzenie
 Fach
 Jaja
 Jeździectwo
 Język
 Kieszonkostwo
 Majsterkowanie
 Medycyna
 Obśmiewanie
 Perswazja
 Pływanie
 Powożenie
 Przenikliwość
 Rzucanie
 Skradanie
 Sterowanie
 Strzelanie
 Sztuczki
 Sztuka
 Szukanie
 Szybkie ładowanie
 Tresura
 Tropienie
 Uniki
 Walka
 Wiara
 Włamywanie
 Wykształcenie

Wysadzanie
 Występy
 Zastraszanie
 Zawodowstwo

Zew Cthulhu

Sztuka (opowiadanie)
 Perswazja
 Przebieranie się
 Pistolet
 Psychologia lub Dowodzenie
 Targowanie się, Fotografowanie, Rzemiosło itp.
 Patrz **Wiara i jaja** (strona 61)
 Jeździectwo
 Język obcy
 Skradanie się lub Kradzieże kieszonkowe
 Mechanika
 Medycyna lub Pierwsza pomoc
 Perswazja lub Wmawianie
 Perswazja lub Wmawianie
 Pływanie
 Prowadzenie powozu
 Psychologia
 Rzucanie
 Ukrywanie się lub Skradanie się
 Prowadzenie samochodu lub Pilotowanie pojazdu
 Pistolet, Karabin lub Strzelba
 Skradanie się lub Ukrycie czegoś
 Sztuka
 Spostrzegawczość
 Pistolet, Karabin lub Strzelba
 Tresura
 Tropienie
 Uniki
 ktośś z umiejętności w tabelce walka wręcz
 Patrz **Wiara i jaja** (strona 61)
 Otwieranie zamków
 Korzystanie z bibliotek oraz
 Okultyzm albo Historia, Archeologia itp.
 Materiały wybuchowe lub Mechanika
 Sztuka (aktorstwo)
 Perswazja lub Wmawianie
 Prawo, Polityka itp.

Dying To Get More?

Want to get your hands on more of the Origins award-winning *Deadlands*? You can! Order directly from Pinnacle at WWW.PEGINC.COM

Deadlands: The Weird West

SKU	Price(\$US)	Title	SKU	Price(\$US)	Title
H00	25	Player's Guide	2701	19.95	Cardstock Cowboys Starter Pack
H01	25	Marshal's Guide	2702	14.95	Horrors
1003	20	Book O' The Dead Smith & Roberts	2703	14.95	Internal Devices
1004	20	Hicksters & Hexes			
1005	20	Rascals, Varmints, & Critters			
1006	20	Twisted Tales			
1007	4.95	Great Maze (box)	9002	4.95	Weird West Dime Novels Night Train
1008	30	Marshal Law (Screen)	9003	4.95	Strange
1009	15	Ghost Dancers			
1010	20	Fire & Brimstone	9004	4.95	Beefellows
1011	20	Fortress of Fear (box)	9005	4.95	Savage Passage
1012	30	City of Gloom (box)	9006	4.95	Ground Zero
1013	30	Road to Hell			
1016	9.95	Heart of Darkness	9007	4.95	Forbidden God
1017	9.95	Tales of Terror 1877			
1018	20	Lost Angels	9008	4.95	Adios Amigos
1019	20	River of Blood (box)	9009	6.95	Skinners
1020	30	Boomtown's Best			
1021	30	Marshal's Log			
1022	9.95	Downtown or Bust			
1023	25	Bloody Ol' Muddy			
1024	9.95	East of North			
1025	20	Back East, South			
1026	30	South of the Border			
1027	20	Canyon of Doom			
1028	20	RVC 2: Book of Curses			
1029	20	The Agency			
1030	20	Ghost Busters			
1031	15	Hexarcana			
1032	20				

If you love *Deadlands* then be sure to check out the second chapter in the exciting trilogy, *Hell On Earth!* Ghost Rock bombs have decimated the Earth we once knew, leaving it a desolate waste land. The Wasted West needs heroes badly, will you take the challenge?

SKU	Price(\$US)	Title
6000	30	Hell on Earth (hardback)
6001	15	Radiation Screen
6002	20	Brainburners
6003	20	Children of the Atom
6004	9.95	Hell on High Water
6005	25	Wasted West
6006	4.95	Toxic Tales
6007	20	Road Warriors
6008	20	The Last Crusaders
6009	20	The Ironman's 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 Boisc Horror
6015	20	Spirit Warriors
6016	25	Shattered Coast
6016	15	Urban Renewal

SKU	Price(\$US)	Title
9501	4.95	Dime Novels Leftovers
9502	4.95	Infestations
9503	6.95	Killer Klowns

SKU	Price(\$US)	Title
2801	19.95	Cardstock Cowboys Starter
2802	14.95	Horrors
2803	14.95	Urban Wars!

PINNACLE
GAMES AND MEDIA

ORDER ONLINE FROM
WWW.PEGINC.COM

DEADLANDS



Opowiadanie i przygoda do gry fabularnej Deadlands: Martwe Ziemie.

W okolicy czai się grzyb!



Co gorsza, nie jest to zwykły muchomorek, ale grzyb z Yuggoth!

Kiedy przedstawiciele starszych ras z uniwersum H. P. Lovecrafta nagle trafiają na Dziwny Zachód, czas i przestrzeń wykręcają się niczym kiszki po meksykańskim żarciu. Niemartwy rewolwerowiec Ronan Lynch i irlandzki kanciarz imieniem Reg - zaplątani w sieć międzywymiarowej intrygi - sami muszą położyć kres tajemniczemu eksperymentom mi-go z upiorytem, a potem dać im takiego kopa w zgrzybiałe tyłki, żeby wylądowały z powrotem na rodzinnej planetce.

Jeśli plan się nie powiedzie, Mścicielom przyjdzie pogodzić się z nowym, paskudnym towarzystwem na swoim terenie!

W tej powieści groszowej znajdziecie opowiadanie oraz oficjalny scenariusz do Deadlands: Martwych Ziem / Zewu Cthulhu.

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 83-87968-94-3



9 788387 968946

Polish edition of Call of Cthulhu Role Playing Game is licensed from Chaosium Inc. Polskie wydanie gry Zew Cthulhu na podstawie licencji firmy Chaosium Inc.

DLGP8

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP, INC.

