

# New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Córa Zatracenia

# New RPG



## Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista  
Skan.....: harfista  
Korekta.....: harfista  
Efekt końcowy.....: harfista  
Liczba stron.....: 83  
Rozdzielczość.....: 1670x2380  
Wydawnictwo.....: MAG  
Format.....: pdf  
Rok wydania.....: 2000  
Data release'u.....: 2008.07.12

## Opis:

*Czekają Cię Świąta na Dziwnym Zachodzie!*

Ronan Lynch, pechowa Betty i Van Helter nie mają pojęcia, przeciwko czemu się przeciwstawiają. Przyjęli tylko zlecenie od pewnego bogacza, którego synalek przyłączył się do jakichś tajemniczych wyznawców.

## 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.

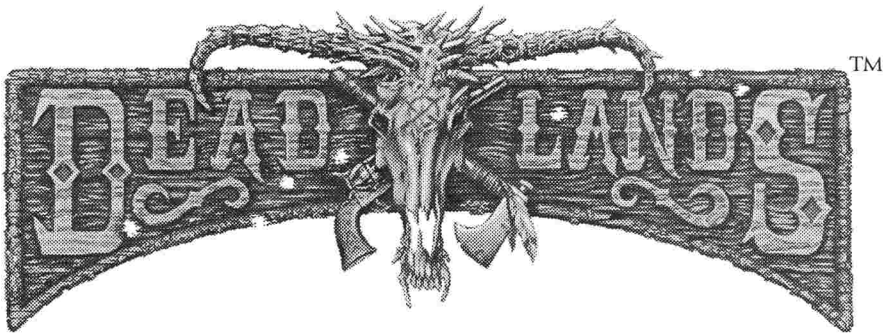
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : [newrpgorder@gmail.com](mailto:newrpgorder@gmail.com).



# DEAD LANDS



**CÓRA ZATRACENIA**



Pierwsza groszowa powieść do *Martwych Ziem*

# CORA ZATRACENIA

Opowiadanie: Shane Lacy Hansley

Przygoda: Hal Mangold

Redakcja i projekt graficzny: Matt Forbeck

Ilustracja na okładce i logo: Loston Wallace

Projekt okładki: Jay Lloyd Neal

Mapy: Jeff Lathren

*Martwe Ziemie* stworzył Shane Lacy Hensley.

## Wersja polska

Tłumaczenie: Marek Pawelec

Redakcja: Andrzej Miskurka

Korekta: Tomu\$

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 83-87968-52-8

Wydanie I



© 1996, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
*Martwe Ziemie*, *Dziwny Zachód*, *Groszowa powieść*, *Wielkie Wojny Kolejowe*, logo „*Martwe Ziemie*”  
i logo „Pinnacle” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc.

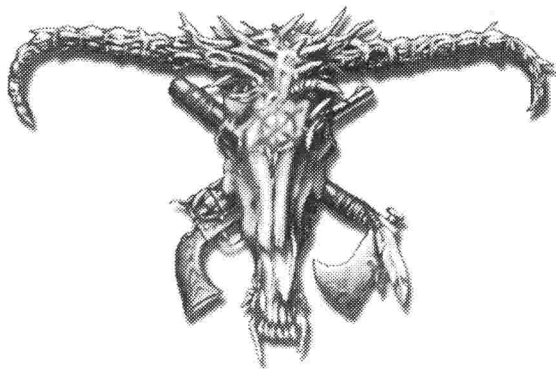
Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1996, 2000 by Pinnacle Entertainment Group, Inc. All rights reserved.  
*Deadlands*, *Weird West*, *Dime Novel*, the *Great Rail Wars*, the *Deadlands* logo  
and the *Pinnacle* logo are a trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2000 by Wydawnictwo MAG.

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



# CORA ZATRACENIA

Czołem, ludziska. Witam was w Boże Narodzenie na Dziwnym Zachodzie. Z tej zakręconej i makabrycznej opowieści dowiedziecie się, dlaczego Betty McGrew nazywają „Pechową Betty” i dlaczego nie należy narażać się takim szcwanym szulerom jak „Velvet” Van Helter. A na koniec usłyszycie, jak rewolwerowiec Ronan Lynch opuścił świat jako bohater i wrócił będąc czymś znacznie większym.

## PROLOG

Kapitan Ronan Lynch stał w okopie za plecami swoich ludzi. W gęstej nocnej mgle rozciągał się przed nim szereg unionistów. W oddali grzmiała artyleria. Błyski wybuchów wydawały się wisieć na horyzoncie, oświetlając gęstą mgłę i opary ich własnego prochu. W oczach przyglądających się temu żołnierzy wyglądało to na jakiś mroczny i mglisty dramat rozgrywający się między ziemią a piekłem.

– Spokojnie, chłopaki – rzekł Ronan. Był gotów, z Coltem w jednej ręce i kawaleryjską szablą w drugiej. Z tyłu dobiegało go stłumione rżenie skrytych w ciemności koni. Do ich pilnowania Ronan odesłał dwa razy mniej ludzi niż zwykle, jednego na osiem zwierząt, ale do walki potrzebni mu byli wszyscy. Niełatwo szło utrzymać nerwowe wierzchowce. Ronan nie mógł winić przerażonych zwierząt, sam czuł ciężki zaduch śmierci w powietrzu.

Byli gdzieś w Wirginii, nie umiał sobie przypomnieć jak się nazywa najbliższe miasto. Konfederaci otaczali piechotę Unii i jego oddział kawalerii został wysłany, by samotnie opóźnić pochód całego regimentu. Pięćdziesięciu ludzi z karabinami i szablami posłano, aby zatrzymali cztery setki Konfederatów uzbrojonych w samopowtarzalną broń i bagnety.



## CORA ZA TRACENIA

Wszystko, co Ronan mógł zrobić, to kazać ludziom zejść z koni i wykopać płytkie groby, które miały udawać okopy.

– Coś się rusza we mgle, kapitanie – szepnęła Ronanowi starszy sierżant.

– OK. Szykujcie się, chłopcy. Poczekajcie, aż poczujecie ich smród.

Padł strzał, ale kula nikogo nie dosięgła. Pewnie posłali ją jacyś strzelcy wyborowi, albo rebelianci usiłujący nakłonić przeciwnika do oddania przedwczesnej salwy. Na szczęście większość ludzi Ronana walczyła u jego boku od sześćdziesiątego szóstego i nie dała się sprowokować.

– Nadchodzą! – zawołał któryś z żołnierzy.

Nagle z mgły wyłoniła się fala szarości. Rebelianci podobni byli do zagubionych dusz, wędrujących przez opary Szeolu. Zatrzymali się i Ronan usłyszał zło-wróźbne kliknięcia setek metalowych iglic. A przynajmniej tak mu się wydawało. Coś tu było nie tak, ale brakowało czasu, by się nad tym zastanowić.

– Kryć się! – rzucił tak cicho, jak tylko mógł.

Setki drobniutkich błysków przeleciały wzdłuż szeregu rebeliantów. Akompaniował im grzmot wystrzałów.

– Spokojnie! – rozkazał Ronan po raz ostatni. Konfederaci nie dostrzegli jeszcze ciemno odzianych Jankesów, którzy klęczeli w płytkich okopach, więc strzały poszły za wysoko i przeleciały im nad głowami. Wiadomo było jednak, że w chwili, kiedy kawalerzyści odpowiedzą ogniem, zostaną zauważeni. Ronan musiał sprawić, by ich pierwsza salwa poczyniła jak najwięcej spustoszenia. Karabiny kawalerii były przecież znacznie gorsze od używanej przez przeciwnika dalekosiężnej, brytyjskiej broni.

Konfederaci przestali strzelać, skonsternowani brakiem odpowiedzi. Z oparów Ronan usłyszał jak ktoś mówi z ciężkim południowym akcentem:

– Nie strzelajta, chłopaki, oni już zwiali!

W ciemności słychać było tupot czterech setek butów – to Konfederaci ostrożnie podchodzili bliżej.

Byli już czterdzieści jardów od szeregu kawalerzystów. Lada chwila któryś mógł zauważyć błysk światła na guziku munduru, czy świecące białka oczu rozszoszonych kawalerzystów i tym razem wycelować lepiej. Wiadomo było – teraz, albo nigdy.

– Ognia! – zawołał Ronan. Furia salwy jego weteranów była zdumiewająca, buntownicy padali jak muchy ledwie o trzydzieści metrów od nędznych okopów.

– Przeładować! – wrzasnął kapitan Lynch.

Zaszokowani rebelianci zawahali się tylko na moment, po czym wydali z siebie osławiony okrzyk wojenny:

– Jeee-aaa!

„Rebeliancki wrzask” zaatakował jankesów niczym fizyczny wróg, nawet weteranów napełniając trwogą. Ronan był przygotowany, że będzie musiał płazem szablami powstrzymywać uciekających, ale jego ludzie nie ruszyli się z miejsca.

– Strzelać do woli, chłopcy! Przyłóżcie im!

Ronan wystrzelił wszystkie naboje w upiorne szeregi wojska przed sobą. Powoli, jak mu się wydawało, dołączyli się do niego pozostali. Wystrzały łączyły się w krótkie salwy, a każda kolejna zabijała trochę mniej konfederatów, porządkujących swoje szeregi.

## CORA ZA TRACENIA

A teraz, pomyślał Ronan, założą bagnety i przejdą do walki wręcz. Jego kawalerzyści mieli tylko szable, znacznie gorsze w zwarciu. Wyglądało na to, że Konfederaci potną ich bez trudu na kawalki...

– Nadchodzą! – krzyknął sierżant.

Konfederaci zaatakowali. Szara fala zakryła Ronana i jego weteranów. W błyskach wystrzałów wzdłuż całego okopu połyskiwała ciemna krew. Rebelianci wrzeszczeli, Jankesi krzyczeli.

Ronan skończył na czas przeładowywać rewolwer i rzucił się w wir walki. Zanim iglica uderzyła w pustą komorę, jego wierny Colt Walker zdołał powalić czterech południowców. Ronan wsadził bezużyteczną w tej chwili broń do kabury i zabrał się za machanie szablą. Miało to posmak beznadziejności, bo jej krucha stal przeciw długiemu bagnetowi nie miała żadnych szans, ale okazało się, że ten akurat regiment konfederacki uzbrojony był w kosztowną broń samopowtarzalną, na którą nie nasadzało się bagnetów. Gdyby nie dali się sprowokować do walki wręcz, mogli by wystrzelać mały oddział Ronana jak kaczki – tak było im znacznie trudniej.

Zdziwiony Ronan dostrzegł, że jego zdesperowani ludzie wygrywają! Otaczając go szare grupki rebeliantów wybijane były przez tańczące i tnące szablami niebieskie demony.

– Przyłóżcie im, chłopcy! – wrzeszczał ogarnięty żądzą mordu Ronan.

Do dowódcy rebeliantów dotarło wreszcie, że popełnił błąd. Wezwał do odwrotu. Kilku kawalerzystów zapędziło się za daleko, ścigając przeciwnika i zostało zastrelonych jak psy.

– Wracać! – zawołał Ronan. – Przegrupować się!

Weterani wrócili na pozycje. Patrząc na pobożowisko zdali sobie sprawę jak dobrze im poszło. Padło tylko kilku, niewielu więcej było rannych. Dwa razy tyle Konfederatów pojękiwało u ich stóp. Niektórzy prosili o łaskę i znajdowali ją – na końcu szabli kompanijnego kaprała.

– Szykować się! – ostrzegł Ronan, ładując swojego Colta. – Oni tu wrócą!

Kawalerzyści pospiesznie zajęli pozycje, ale okazało się, że nie było potrzeby się aż tak spieszyć. Minuty mijały im jak wieki. Niektórzy zaczęli już podejrzewać, że rebelianci ich po prostu obeszlili, ale weterani wiedzieli, iż nie ma tak dobrze. Przeciwników było słychać, poruszali się cicho i spokojnie ukryci w ciemności, jakieś pięćdziesiąt jardów od oddziału Unii.

– Co oni robią, panie kapitanie? – zapytał młody kawalerzysta, stojący niedaleko Ronana.

– Nie wiem. Siedz cicho, to się niedługo dowiemy. A wtedy znowu im damy radę. Zrozumiałeś, żołnierzu?

– Tajest, sir – wyjąkał tamten z wahaniem.

Z ciemności nie nadchodziły jednak zwykłe dźwięki przegrupowującego się wojska. Słychać było dziwne dzwonienie, dochodziły jakieś niesamowite poddmuchy. Tu i tam dziwne światła pokazywały się we mgle, jakby ktoś za osłoną pleców kolegów zapalał małe, ale jasne zapałki. Wreszcie z ciemności wyłoniło się siedem ponurych kształtów. Na plecach mieli jakieś urządzenia, w rękach długie węże zakończone metalowymi dyszami. Przy ich końcach przyczepiono tłące się węgle. Migoczące płomyki oświetlały dzikie twarze Konfederatów, którzy w tym świetle przypominali wściekłe demony.

## CORA ZATRACENIA

Do Ronana dotarło, z kim walczyli.

– Uciekać, chłopcy! To diabły Hunleya! – wrzasnął, wycofując się w stronę przywiązanych za szeregami koni. Było już jednak za późno. Noc rozbiły ją jezorami przeżajającego płomienia, a jego stojący w szeregu żołnierze zapalili się niczym pochodnie. Większość z nich rzuciła broń i na oślep rzuciła się do ucieczki. Żołnierze zderzali się ze sobą, łącząc się w potwornym chórze destrukcji i piekielnego ognia.

– Uciekajcie! – krzyknął znowu Ronan, wlepiając wzrok w osławiony regiment rebeliantów. Kilku młodziaków z uzupełnienia posłuchało rozkazu, ale weterani nie ruszyli się z miejsca. Ci, którzy jeszcze mogli, stali, strzelając wprost w płomienie. Ich pociski przecinały ogień i dym nie wyrządzając widocznej szkody przeciwnikowi, jednak nie wycofali się, gdy Ronan wzywał do odwrotu. Sam nie wiedział, kiedy znalazł się przy koniach.

– Uciekajcie! – zawył. – Uciekajcie, głupcy!

– Uciekajcie! – krzyknął jeszcze raz Ronan, budząc się z koszmaru.

## ROZDZIAŁ PIERWSZY

*Grudzień 1875 – sześć lat później.*

Ronan siedział w saloonie nr 1 w Dodge City, spoglądając na poruszające się wahadłowe drzwi. Był rozparty na krześle; jeden z nóg ulokował na odrapanym stole na wprost siebie, drugą na brudnej podłodze. W jednej ręce ścisnął butelkę taniej whisky z Kentucky, drugą skrył pod postrzępionym czerwonym poncho. Był późny poranek. Koszmary nocne rzadko dawały mu się wyspać. Pamięć o spotkaniu z najślawniejszym i najbardziej śmiertcionośnym regimentem południowców wypalała dymiące dziury w powykęcanych kanałach jego mózgu.

Chłopak zwany Tommy Beecher wpadł raptownie przez drzwi i o włos uniknął śmierci od ciężkiego zatrucia ołowiem. Ronan był nerwowy od chwili, kiedy przybył do miasta i pokłócił się z jakimiś pastuchami z Teksasu. Wszędzie, gdzie tylko przebywał, powtarzała się ta sama historia. Ludzie jakoś go nie lubili. A potem dziwnie szybko ginęli. Może powodem bójkę była szczupła sylwetka Ronana, albo nieporządnny wygląd, jaki nadawały mu bardzo niebieskie oczy i kędzierzawe brązowe włosy. A może był po prostu złośliwy, od kiedy jego ukochany kraj obwołał go tchórzem.

– Psze pana! – zawołał chłopiec, który zauważył Ronana na drugim końcu świecącego pustką saloonu. – Szeryf Bassett pana szuka! Słyszałem, jak gadał z Tilghmanem koło stajni! Jeden z pastuchów, co się pan z nimi szamotoł wczoraj, okazał się martwy!

Ronanowi gniewnie drgnęła powieka. Nie lubił zabijać, ale jeszcze bardziej nie lubił, jeżeli ktoś inny wykańczał szczurą, którego Ronan upatrzył dla siebie. To była zwyczajna niegrzeczność.

– Chce pan dobrej kryjówki, psze pana? Za dolca powiem!

Ronan pociągnął ostatni łyk whiskey, rąbnął butelką o stół i odesłał dzieciaka machnięciem ręki. Tommy wzruszył ramionami, wybiegł z saloonu na werandę i zawołał:

– Tu jest, szeryfie!

Cholerne dzieciaki.



## ROZDZIAK DRUGI

Gwiazdzista noc zastała Ronana na Wielkich Równinach. Był pewny, że mógł załatwić Basseta albo Tilgmana, ale raczej nie obu naraz. Na dodatek dyskrecją była lepszą częścią cnoty, a tylne drzwi do saloonu nr 1 stały otworem. Zabijanie stróżów prawa jakoś nie podchodziło Ronanowi – w końcu był kiedyś jednym z nich, zaraz po tym, jak został „zwolniony” z wojska w 1869. Pierwszy raz od tego czasu zdarzyło mu się zawędrować na północ. Dotąd jego terenami łowieckimi były Teksas i Kansas, gdzie rewolwerowiec do wynajęcia łatwo znajdował pracę. To nowe miasto – Denver – wydawało mu się strasznie oswojone. Takie... wschodnie.

Światła miasta nikły w oddali, kiedy trafił nagle na małe ognisko.

– Czołem – dobiegł go gdzieś z bliska kobiecy głos.

Ronan uniósł rękę w stronę pasa, ale powstrzymał go dźwięk odwodzonego w Winchesterze kurka.

– Nie bdziesz tego potrzebował, bratku. Chyba, że nie masz przyzwoitych zamiarów.

Ronan usiadł i poczekał, aż kobieta pokaże się w kręgu światła. Była młoda, całkiem ładna, z długimi, kręconymi włosami koloru piaskowego brązu. Nosiła suknię z niebieskiego drelichu i beżowego Stetsona – dziwnie kosztowne ubranie jak na brudne obozowisko pod Denver.

– A jakie są pani zamiary co do tego Winchestera? – burknął Ronan, zły, że dał się jej podejść.

Kobieta podeszła do konia Ronana, chcąc go pogłaskać. Zbliżając się, podniosła lekko karabin. Ronan ujrzał w tym szansę dla siebie, złapał więc lufę broni i wykręcił ją ostro, łapiąc dłoń kobiety w dźwignię osłony spustu.

– Aaaa! – wrzasnęła.

– No to puść! – burknął Ronan.

Kosztowny kapelusz kobiety upadł w błoto. Usiłując zachować resztki godności, spróbowała go podnieść. Pośliznęła się jednak i omal wylądowała obok niego, ale Ronan trzymał ją mocno.

– Cholera jasna! – zakląła.

Ronan przekręcił karabin jeszcze raz, uwalniając jej rękę. Kobieta klapnęła na tyłek i spojrzała na rewolwerowca spode łba.

– Z Denver? – Ronan skinął głową w kierunku odległych świateł miasta.

– Taa. – burknęła niechętnie masując obolały przegub.

– Co pani tu robi?

– Nie pański interes.

– A to proszę bardzo.

Ronan wrzucił trzymaną w rękę broń w błoto, lufą naprzód i odjechał, kierując się na północ.

## ROZDZIAK TRZECI

Jak każde zachodnie rozwojowe miasteczko, Denver posiadało z setkę saloonów, jaskiń gry i burdeli. Ronan zwiedzał je wszystkie dobrze ponad tydzień. W niedzielę zaś postanowił odpocząć, a wtedy kłopoty rozpoczęły się na dobre.

## CORA ZA TRACENIA

Ktoś zapukał w drzwi pokoju, wynajętego w najtańszej gospodzie, jaką znalazł w Denver.

– Proszę pana? – zza drzwi dobiegł nieśmiały głos właściciela saloonu. Ronan nie zdjął palca ze spustu swego szybkostrzelnego Colta Walkera. Stare nawyki niełatwo opuszczają ludzi.

– Hm?

– Pan Backlund, z Backlund Mining, chce się z panem widzieć.

Ronan bez słowa podszedł do drzwi i otworzył je na oścież. Gospodarz odskoczył wystraszony. Obserwował nerwowo rozglądającego się po pustym zresztą korytarzu rewolwerowca.

– Ze mnie kiepski górnik – Ronan zmrużył oczy nieufnie.

– J-ja myślę, że nie o to panu Backlundowi chodzi...

– Ta. Pewnikiem nie.

Ronan przejechał zapałką po ścianie, zapalił cygarko i zszedł na dół.

– Prowadź do Backlunda.

## ROZDZIAŁ CZWARTY

Ronan skierował się do biura Backlund Mining i uśmiechnął się do ładniutkiej sekretarki.

– Ja do pani szefa.

– To zaraz za tymi drzwiami – odpowiedziała uśmiechem brunetka.

– Dzięki – odrzekł, odsłaniając zęby w drapieżnym uśmiechu, i wmaszerował do pokoju pełnego ludzi.

Dokładnie naprzeciw, za wielkim mahoniowym biurkiem stał tęgi mężczyzna. Kosztowna dwurzędowa marynarka nie pozostawiała cienia wątpliwości – to musiał być właściciel kompanii. Zmarszczki wokół jego nabiegłych krwią oczu zdradzały, że miał ostatnio wiele problemów.

Po prawej stronie Ronan ujrzał blondyna w czerwonym, aksamitnym surducie i pasującym do ubrania derby. Dandys cały czas tasował talię kart, czym zwracał uwagę na swe wypielęgnowane dłonie. Szuler uśmiechnął się łaskawie i skinął Ronanowi głową. Odpowiedziało mu jedynie niechętne skrzywienie ust – Ronan nie znosił chłoptasiów ze wschodu.

Po lewej stronie, patrząc na niego z zaskoczeniem, siedziała dziewczyna, którą Ronan poznał na przedmieściach Denver.

– Dzień dobry pani – skłonił się ze złośliwym uśmiechem rewolwerowiec.

– Pan Lynch? – zapytał Irving Backlund.

Ronan przytaknął, a wtedy tęgi mężczyzna wskazał mu miejsce na pluszowym siedzisku pomiędzy pozostałymi gośćmi.

– Proszę usiąść.

Ronan zgasił trzymane w ręce cygaro i wsadził dymiący niedopałek do kieszeni koszuli. Potem siadł wygodnie, kładąc nogi na kosztownym biurku Backlunda.

– Zaprosiłem tu pana, panie Lynch, ponieważ potrzebuję pomocy w pewnej... sprawie.

Ronan rozejrzał się dokoła, szacując wzrokiem pozostałych obecnych.

– Wygląda mi na to, że ma pan już jakąś pomoc.

## CORA ZATRACENIA

– Taaak, ale to jest raczej... skomplikowana sprawa.

Ronan czekał, aż właściciel kopalni wypowie wreszcie imię ofiary. Rewolwerowca wynajmowało się do zabijania. Mógł to zrobić – forsą była mu potrzebna, ale chciał się dowiedzieć dokładnie, przeciw komu i za co miał użyć swego rewolweru. Jeszcze nie było z nim tak źle, by musiał strzelać do dzieciaków. Jeszcze.

I tak, jeżeli Backlund zdoła go przekonać do swych racji, ktoś nadzieje się na kulkę.

Backlund zdawał się wyczuwać wahanie Ronana.

– Chcę, żebyście znaleźli mojego syna.

Szuler nadal spokojnie tasował karty, a kobieta wyprostowała się nagle, usiłując wyglądać na niewzruszoną.

Backlund odwrócił się do nich plecami i zaczął obserwować przez okno ponure ulice Denver. Było jeszcze wcześniej i mgła zasłaniała odległe Góry Skaliste.

– Christopher to wrażliwy chłopak – westchnął Irving. – Rok temu, po śmierci matki, całkiem się zagubił. Oddaliliśmy się od siebie, stracił zainteresowanie pracą. A wtedy... przybyli oni.

Irving wymówił słowo „oni” tak, jakby było to sekretne imię samego Lucyfera.

– Nazwali się Kościołem Boskiego Płomienia! Oszuści! Naciągacze! Wyuzdańcy!

Irving odwrócił się od okna, a w jego poczerwieniałej twarzy płonęły przekrwione oczy.

– Wykorzystali jego depresję! Przede wszystkim ona, ta diablica Castairs!

– Spokoooojnie, panie Backlund. – Sposób, w jaki szuler przeciągał słowa, zdradzał południowca. – Jest pan między przyjaciółmi.

Ronan spojrział na dandysa spode łba. Na wojnie zabił więcej rebeliantów niż potrafił zliczyć, a i dziś, słysząc ten znenawidzony akcent, nie mógł się powstrzymać od sięgnięcia po rewolwer.

Backlund westchnął.

– Przepraszam, panie Van Helter. To były trudne miesiące.

– Velvet. Proszę, Irving, niech pan mówi do mnie Velvet.

Backlund zmusił się do uśmiechu i wrócił do swej opowieści. Pełen nienawiści wzrok Ronana jeszcze jakiś czas nie opuszczał twarzy Velvet Van Heltera.

– Nazywają siebie Kościołem Boskiego Płomienia. Ale nie czczą chrześcijańskiego Boga. Tak naprawdę, to nawet nie wiem, którą z pogańskich bzdur wyznają. Wiadomo mi tylko, że wyciągnęli z Christophera wszystko co miał. Już samo to jest dostatecznie paskudne, ale im było mało, przyszli więc i zabrali go ze sobą.

– Czy poszedł z nimi z własnej woli? – zapytała dziewczyna.

– Tak, panno McGrew. Na to wyglądało. Co więcej, wierzę, że jest... zadržony w kobiecie, która przewodzi temu niechrześcijańskiemu kościołowi. „Lady” Cynthia Castairs. Uwiodła go!

Policzki Backlunda trzęsły się z wściekłości.

– Nie mogę iść do szeryfa, bo nie mam dowodów na jakąś nielegalną działalność. Ale ta Castairs i jej trzódka odzieraają zagubionych ludzi ze wszystkiego, co tamci posiadają!

Velvet odwrócił w palcach kartę – jokera – i spojrział z ukosa na Ronana.

– Panie Backlund, nie mam nic przeciwko zdemaskowaniu tych oszustów, a opis panny Castairs brzmi... czarująco, ale możliwe, że pański syn będzie miał



inne zdanie od nas. Czy chce pan, abyśmy zaciągnęli go do domu, nawet wbrew jego woli?

Ronan był zdumiony długością wypowiedzi szulera. Południowiec cedził słowa wolniej niż ktokolwiek, kogo rewolwerowiec słyszał kiedykolwiek przedtem. Każda sekunda słuchania tego cholernego akcentu doprowadzała go o włos bliżej do wybuchu.

– Jeżeli będzie trzeba, to tak. Ale raczej wolałbym, żebyście dowiedli memu synowi, że ta wiedźma jest tylko pospolitą kryminalistką, nikim więcej. Wtedy może mój Christopher się opamięta i sam do mnie wróci...

Ronan wyciągnął niedopałek cygaraka z kieszeni i włożył oślinionego peta z powrotem między zęby. Przeciągnął zapalną po Biurku Backlunda – znacząc jego powierzchnię – i zapalił to paskudztwo. Velvet i panna McGrew zakaszleli lekko, gdy duszący smród rozszedł się po małym pokoju.

– Jaka zapłata? – zapytał.

Pozostali spuścili oczy, wyraźnie speszeni otwartością rewolwerowca, lecz Irving Backlund okazał się człowiekiem praktycznym.

– 250\$ dla każdego, jeżeli przywieziecie mi syna z powrotem. Po 500 na głowę, jeżeli będziecie potrafili przedstawić mu dowody, że Castairs jest zwykłą złodziejką i chłopak wróc tu z własnej woli.

– Gdzie oni teraz są, pani Backlund? – zapytał łagodnie Velvet.

– W mieście zwanym Derry's Ford, dzień konnej jazdy na południowy zachód od Denver.

Velvet zastanawiał się nad czymś przez moment, po czym wyciągnął górną kartę ze swojej talii – króla.

– Zgadzam się, panie Backlund. – zapewnił.

Panna McGrew także kiwnęła głową.

Ronan popatrzył na nich, po czym odchylił się na oparcie i wypuścił chmurę śmierzącego dymu.

– Jak wielu wyznawców ma Castairs?

– Dwudziestu? Trzydziestu? Na pewno nie więcej niż pięćdziesięciu – zastanawiał się Backlund.

– A jak wielu z nich jest uzbrojonych?

– Kilku – zaryzykował Backlund. – Większość to w końcu młodziaki, jak i mój Christopher. A, no i jest też ten strażnik. Niejaki pan DuChamp.

– Edgar DuChamp? – zapytał Ronan.

– Tak, myślę, że tak się nazywa. Zna go pan?

– Uhm. Rewolwerowiec. Szybki. Zabił szeryfa i jego zastępcę w Abilene. To będzie kosztować ekstra.

– Ile? – na twarzy Irvinga pojawił się ślad dawnej twardości. W tej chwili było widać, jak ten człowiek dorobił się swojej fortuny.

– Moment! – Ronan z zamyśleniem popatrzył w sufit. – Grupa gorącokrwistych młodziaków chętna do bitki w obronie swojej pani. I znany rewolwerowiec. To co najmniej po 500 za przytaszczenie chłopaka. Grzebanie w komodzie Castairs w poszukiwaniu brudnej bielizny wyjdzie dwa razy tyle.

– T-tysiąc dolarów? – zająknął się Backlund.

Velvet i McGrew spojrzeli z dezaprobatą na Ronana, ale siedzieli cicho.

## CORA ZA TRACENIA

- Na głowę? - naciskał dalej Backlund.
- Ronan wzruszył ramionami.
- W każdym razie dla mnie - skwitował.

## ROZDZIAK PIĄTY

- Ronan Lynch, Wielki Negocjator - rzekł złośliwie Velvet, gdy wyszli z biura Backlunda. - Kto by pomyślał, że znany rewolwerowiec może mieć tak wielki dar przekonywania?

Ronan wykrzywił się tylko w stronę szulera i powędrował do hotelu, wlokąc za sobą pozostałą dwójkę.

- Kiedy „Wielki Negocjator” chciałby wyruszyć? - zapytała Betty.

Ronan spojrział na czyste, błękitne niebo Denver.

- Dzień wygląda na pogodny, panno McGrew. Najlepiej zaraz, zanim Kościół się przeniesie do innego miasta.

Kobieta patrzyła przez chwilę na niego podejrzliwie.

- Mówią mi Betty. Ale dla ciebie zostanę panną McGrew.

Potem odwróciła się i skierowała w stronę znajdującej się po drugiej stronie ulicy stajni.

- Spotkajmy się, chłopaki, za godzinę. Na zachodnim skraju miasta.

Velvet wzruszył ramionami i uchylił kapelusza.

- A więc i ja przybędę na to spotkanie - rzekł, zanim oddalił się spacerkiem w stronę jednej z najlepszych restauracji w Denver.

Ronan pozostał na środku ulicy patrząc za swoimi „partnerami”. Potrząsnął z niesmakiem głową.

## ROZDZIAK SZÓSTY

Trójka towarzyszy spotkała się znów po czasie niewiele dłuższym, niż godzina. Betty McGrew jechała na białym jak śnieg ogierze, Ronan siedział okrakiem na swej niechlujnej kłaczce, Velvet zaś na pięknym dereszcu. Do siodła szulera przywiązany był muł, na którego grzbiecie zamocowano potężny, zużyty kufer.

- Modny mężczyzna powinien posiadać ubrania na każdą okazję i używać ich adekwatnie do sytuacji, panie Lynch.

Ronan potrząsnął głową i kopnął swoją szkapę w zębra.

- Jedźmy już - burknął.

Pół dnia później nadal przemierzali pagórki Colorado. Było już prawie ciemno, kiedy usłyszeli gdzieś z tyłu głos wołający: „Stać!”.

Velvet i Betty odwrócili się od razu, Ronan znacznie wolniej. Na pagórku za sobą dostrzegli dwóch zamaskowanych desperados.

- Macie w planach nas obrabować, co? - rzucił Ronan w kierunku bliższego.

Bandyta wycelował na niego śrutówkę i warknął:

- Tajest, chłopie. Tera dawajta forszę. I pasy z sześciostrzałowcami.

Ronan wyciągnął z ust swoje paskudne cygarko i przyjrzał się mu, jakby usiłował znaleźć powód, dla którego ono tak strasznie śmierdziało.

- Znaczy, chcecie naszą trójkę obrabować?

## CORA ZA TRACENIA

Desperado spojrział na kumpla i przytaknął.

- Tajest. Bo co?

- Bo nie wygląda mi to na wystarczający stosunek sił.

- Eeee? - odpowiedział inteligentnie bandyta, wymachując trzymanym koło biodra Winchesterem. Betty spojrzała na Ronana, przypominając sobie, jak wyglądała sytuacja tydzień temu, kiedy udało się jej wziąć tego rewolwerowca na muszkę. Czy rzeczywiście mógł dorwać tamtych obu zanim wystrzelą?

Ronan wsadził cygarko powtórnie do ust i zatarł ręce.

- A teraz grzecznie połóżcie gnaty i spieprzajcie jak króliki, żebym nie musiał zajrzeć wam do flaków i obejrzeć, coście mieli na kolację.

Blizszy bandyta odważnie odwiódł kurki swej dubeltówki. Ronan kontynuował nie speszony.

- Widzieliście jak człekowi pęka brzuch? Wszystkie flaki wylatują i robi się krwawy gulasz. Paskuuudne.

Prowadzący desperado obejrzał się na swego partnera niepewnie. Żaden z nich jednak nie chciał być tym, który rzuci hasło do odwrotu, więc los ich był już przypieczętowany.

- Dawajta forę - powtórzył bandyta ze śrutówką.

Ronan wgrzył się w cygarko i szybko sięgnął po swojego Army .44. Lewą ręką uderzał raz za razem w kurek, wysyłając chmurę ołowiu w stronę pagórka. Koń Velveta stanął dęba, ale jeździec zadziwił patrzących utrzymując się na grzbiecie i odwracając wierzchowca tak, aby osłonić się nim przed kulami. Koń Betty zrzucał dziewczynę na ziemię. Spadając wyciągnęła broń, ale kiedy spojrzała w górę było już po wszystkim.

Ronan rozejrzał się, a potem skłonił głowę w stronę Velveta.

- Nieźle, rebeliancie - powiedział podjeżdżając truchcikiem w kierunku szczytu pagórka.

Velvet jechał za nim, bawiąc się nerwowo talią kart.

- Urodziłem się w Nowym Orleanie - rzekł patrząc na pagórek. - Jako chłopak wygrałem kilka konkursów jeździeckich.

- Mhm - mruknął bez zainteresowania Ronan dojeżdżając do szczytu pagórka. Na ziemi leżało dwóch zdecydowanie martwych zbójów ciekających z pięciu dziur. W pobliżu stały ich konie.

Betty dotarła zaraz za nimi i odsunęła Stetsona do tyłu, żeby się podrapać po głowie.

- Dobrze strzelasz, kowboju.

Ronan podjechał do koni, które zostały po bandytach.

- Nieee. Jedno pudło.

## ROZDZIAK SIÓDMY

Następnego dnia Ronan i jego towarzysze dotarli do Derry's Ford. Nie była to zbyt duża miejscina. Koło setki ludzi z trudem wiązało koniec z końcem na miejscu, a jakieś dwie setki uprawiały ziemię dookoła.

- Jeśli tu są, znajdziemy ich bez trudu - rzekła Betty, spoglądając na miasteczko.

- Terytorium Wyoming? - zapytał Velvet, słysząc jej akcent.



## COŃA ZA TRACENIA

– Uhm, ostatnio. Wcześniej Teksas. I Kansas.

Ronan warknął cicho. Uważał Teksaszczyków za szczególnie paskudną podklase Południowców. W tej niechęci nie zwracał uwagi na różnicę płci.

Niedobrana trójka jechała truchcikiem po Main Street, ściągając na siebie spojrzenia mieszkańców tak niechybnie, jak ogień przyciąga ćmy. Jedno z przyciągniętych spojrzeń należało do miejscowego szeryfa, Lelanda Turnera. Turner siedział wygodnie na ganku więzienia, odchylając się do tyłu na własnoręcznie zrobionym, starym, ale mocnym krześle. Żuł tytoń i gdy trójka jeźdźców przejeżdżała blisko niego, splunął z niesmakiem na ziemię.

Turner patrzył na Ronana i widział, że ten szacuje go tak, jak tylko rewolwerowcy to robią. Wytarł rękawem sok ze swojego czarnego, gęstego wąsa i pozwolił krzesłu powoli przechylić się w przód. Następnie wstał, wyszedł na błotnistą drogę i stanął wprost przed przybyszami.

– Dawajcie broń – powiedział po prostu.

Velvet podniósł ręce, aby pokazać, że niczego takiego jak broń nie posiada. Betty z uśmiechem oddała Peacemakera i Winchestera '73. Jedynie Ronan oparł się na łęku siodła i żuł w zębach peta.

– A pan to coś specjalnego? – zapytał Turner, wyciągając pustą prawą dłoń. Broń Betty trzymał w lewej.

– Tak mi mamuśka mówiła – rzucił Ronan z uśmiechem, ale i zaciśniętymi zębami.

Turner był uparty.

– To spokojne miasto. I tak zostanie. Nie masz pan gwiazdki? To zabieram gnata.

Ronan rozejrzył się po krzątających się po ulicach mieszkańców Derry's Ford. Miasto było ustrojone na Boże Narodzenie. Na blaszanych dachach leżał śnieg, a świąteczne wieńce wisiały na drzwiach i oknach. Zero niebezpieczeństwa.

Rewolwerowiec powoli przesunął rękę ku swemu Coltowi.

– Masz, szeryfie. I uważaj na spust, jest czuły.

– Uhum. Tak żem jakoś myślał – Turner zabrał broń, odwrócił się do nich plecami i powędrował spokojnie w kierunku skromnego więzienia.

– Czy w tym mieście jest saloon, szeryfie? – zawołał za nim Velvet.

Turner zatrzymał się na ganku i machnął karabinem Betty w stronę miasta.

– New Moon się wam spodoba. Nie szukajcie kłopotów. Tylko dwa dni do Bożego Narodzenia, a zabijanie kogoś w święta mi nie pasuje.

– Jasne, szeryfie – Velvet wręcz promieniał, kiedy odjeżdżali w stronę centrum.

New Moon nie zawiódł Velveta. Mimo że miasteczko było małe, gospodę solidnie umeblowano, dobrze zaopatrzone, a w pokera grali tam nawet wczesnym popołudniem.

W głównej sali oprócz graczy znajdowała się tylko jedna osoba. Siwowłosey, wychudzony staruszek leżał bez przytomności w odległym kącie sali, przytulając do siebie pustą butelkę whisky. Ubrany był w wytarty, ciemny surdut, spod którego śmieć wystawał brudny, niegdyś biały kołnierzyk. Velvet pociągnął nosem i skierował uwagę na bardziej ożywiony stolik.

– Panno McGrew, czy mogłaby pani zamówić nam pokoje, w czasie kiedy moja grzeszna osoba wśliznie się w tę oto grę?

## CORA ZA TRACENIA

– Jasne, jeżeli przestaniesz mnie nazywać panną McGrew. Gdy tak mówisz, czuję się jak jaka stara panna.

– Jeżeli wianek pasuje... – rzucił Ronan mijając Betty i Velveta w drodze do pokoju na piętrze.

Betty coś zabalgotała w odpowiedzi, a Velvet się zarumienił. Czerwień jego policzków ostro kontrastowała z ciemną zielenią aksamitnego ubrania, w które przystroił się dziś rano.

– Dwa pokoje proszę – zwróciła się Betty do panienci za kontuarem.

– Nie trzy, psze pani?

– Nieee, dwa. Jeżeli ten facet tu zostaje, to ja się stąd zabieram.

Velvet uśmiechnął się na widok Betty, przekrzywiającej kapelusza i wychodzącej z saloonu. Przyglądał się rozgrywce czterech osób. Jedną z nich była blondynka w średnim wieku, ubrana w suknię, która prawdopodobnie uznawana była tutaj za modną. Drugą był starszy jegomość w wyświechtanym ubraniu – także, oceniając okiem dandysa z Nowego Orleanu, niezbyt modnym. Trzecim był facet, który wyglądał na poszukiwacza złota, też w starszym wieku – do niego już bogowie mody w ogóle nie mieli dostępu.

Czwartej osobie przy stolek Velvet przyjrzał się bardzo uważnie. Mężczyzna nosił czarny nowojorski surdut. Pasujący do niego kapelusza zwiślał z haka nad głową gracza. Jego biała koszula była czysta i ładnie wyprasowana – Velvet był pewny, że w takim mieście, to niezwykły wyczyn. Najbardziej jednak zainteresowała go rzecz, na którą zdołał jedynie zerknąć, zanim usiadł – długi rewolwer Buntlina z drewnianą kolbą. Tak sama broń, jak i czarna kabura, w której broń spoczywała, wyglądały na dobrze naoliwione.

– Wesołych świąt, przyjaciele! Macie coś przeciw temu, bym się do was przyłączył? – zapytał grzecznie Velvet.

Kobieta uśmiechnęła się.

– Hm, będziemy zaszczyceni.

Wykwintnie ubrany mężczyzna zgodził się także, a poszukiwacz mruknął pod nosem coś na temat żółtodziobów, ale nie zaprotestował.

Velvet wyciągnął krzesło, zdjął swoje aksamitne derby i ucałował dłoń kobiety.

– Jestem Velvet Van Helder, szanowna pani. Z nowoorleańskich Van Helderów. Może słyszała pani o nas?

Kobieta zatrzepotała gestymi rękami.

– Nie, proszę pana. Muszę powiedzieć, że moje korzenie są głęboko zapuszczone w ziemię Północy. Nazywam się Annabelle Jenkins. Ten pan, to Edgcomb, właściciel banku w Derry's Ford. A to pan DuChamp – tu wskazała na mężczyznę z Buntlinem – zaś ten fascynujący rozmówca – tu zwróciła się w stronę patrzącego podejrzliwie znad swych kart poszukiwacza – to Pauly jakieżtam.

– Miło mi państwa poznać. W co gramy?

– Wybiera rozdający – wyjaśniła Annabelle, rzucając swoje karty z poprzedniego rozdania. Edgcomb uśmiechnął się, pokazując parę waletów i sięgnął do puli.

Teraz karty dawał DuChamp – każdemu graczowi po pięć, łącznie z Velvetem – który zapowiedział:

– To samo. Do wygranej muszą być walety, albo coś lepszego.

## CORA ZATRACENIA

– Stawka po dolarze, kochanie – powiedziała do Velveta Annabella, przyglądając się jego ładnie uczesanej blond czuprynie i niebieskim oczom.

Poszukiwacz, siedzący po prawej stronie DuChampa zaczął grę. Otworzył dwójką. Edgecomb podbił stawkę do pięciu dolarów.

Velvet dostał bezwartościowe karty i dobierając poprosił aż o trzy nowe. DuChamp pochylił się do przodu, by mu je podać. Gdy to zrobił, spod koszuli wysunął mu się srebrny wisior na rzemyku. Miał kształt płomienia.

Velvet nawet nie zajął do kart do czasu, kiedy przysłała jego kolejkę.

– Nie chcesz obejrzeć swoich kart, kochanie? – zapytała Annabelle.

– Nie, proszę pani – potrząsnął głową Velvet. – Jak się tak późno włączyło do gry jak ja, to grzecznie jest parę razy dołożyć do puli.

Skinął na służącą.

– Będę zaszczycony, mogąc postawić drinka wszystkim, którzy mają na niego ochotę.

Panienska, która wzięła od Betty zamówienie na pokoje, zagapiła się na ubranie Velveta.

– Ej, to jakieś niezłe ciuchy...

– Z Nowego Orleanu. Ostatni krzyk mody w tamtych stronach, mogę cię zapewnić. – Velvet podał dziewczynie srebrnego dolara i zwrócił uwagę na jej suknię, nie zostawiającą wiele dla wyobraźni patrzącego. – Jak masz na imię, malutka?

– Sally Mae. Pracuję tutaj, w dzień i w nocy, jeżeli pan rozumie, co mam na myśli.

Velvet ocenił jej kształtną figurkę.

– W istocie, rozumiem. Na razie wszystko, na co mam ochotę, to ponowne napełnienie szklanek moich przyjaciół przy stole i butelka sherry dla mnie. Resztę możesz zatrzymać.

Sally Mae ulotniła się szybko, zachwycona hojnym napiwkami.

– Dzięki, chłopie – Pauly poszukiwacz złota ukazał w uśmiechu resztki zębów i poklepał Velveta po plecach.

– Dzięki, skarbie – dołączyła się Annabelle.

DuChamp rzucił krótko:

– I co tam macie?

Pauly rzucił kartami:

– Para ósemek mi na nic.

Annabelle odsłoniła parę dziesiątek i ładny kawałek biustu, gdy pochyliła się nad stołem, dorzucając karty.

DuChamp właśnie miał pokazać, co ma w zanadrzu, kiedy Velvet mu przeszkodził.

– Poczekaj, przyjacielu. Zanim jeszcze pokaże nam pan te karty, chciałbym się czegoś dowiedzieć. Wpadł mi w oko pański wisior i zastanawiałem się, czy ma on coś wspólnego z tak zwanym Kościołem Boskiego Płomienia.

– Nie pański interes – odparował mu prosto DuChamp.

– Ma pan, oczywiście, rację. I dlatego właśnie chcę się o tę informację założyć. Widzi pan, ja sam jestem czymś w rodzaju zagubionej duszy, żywotnie zainteresowanej wiedzą na temat tego ruchu. Czy przyjmie pan ten zakład?

– A co ja z tego będę miał? – rewolwerowiec był podejrzliwy.

– Jeżeli przegram, podwoję pulę.

## CORA ZA TRACENIA

DuChamp spojrział uważnie w oczy Velveta i to, co tam ujrzał, wyraźnie mu się nie spodobało. Zdecydował się jednak skinąć głową na zgodę i odślonił parę króli.

– Widać, że mam wesołe święta.

Velvet westchnął i odwrócił trzy karty, które dostał przy wymianie. Para dwójek. DuChamp parsknął śmiechem i sięgnął po pulę.

– Naiwniactwo. Każdy może panu powiedzieć, co jest grane w naszym Kościele. Od miesiąca w całym Derry's Ford wygłaszane są kazania.

– To dobrze.

Velvet nakrył swą ręką prawą dłoń DuChampa, drugą przewracając dwie karty, które zostały mu z pierwotnego rozdania. Jedną z nich okazała się być trzecia dwójka.

– Więc może pan potrafi mi powiedzieć coś więcej?

Resztę graczy przy stole zatchnęło ze zdumienia. Siedzieli cicho – i podejrzliwie. Trudno jednak było oskarżyć Velveta o oszustwo, skoro trzech ze swoich kart nawet nie dotknął.

Wszyscy spodziewali się, że DuChamp wpadnie w szal. Wszyscy wiedzieli, że rewolwerowiec nie lubi, gdy się z nim pogrywać. W rzeczywistości zareagował jeszcze gorzej – uśmiechnął się i wypuścił pulę z rąk.

– Może i powiem. Przyjdź pan jutro do kościoła, znajdziesz tam pan to, czego szukasz.

Velvet przytaknął powoli i odezwał się:

– Więc jutro. A teraz odłóżmy na bok moje duchowe poszukiwania i pograjmy w karty.

## ROZDZIAK ÓSMY

– Co to za krzyk? O co chodzi?

Ronan siadł na łóżku, wyrwany ze snu. Głos pod drzwiami był nieznamy, należał jednak do młodej kobiety, co nieźle rokowało. Za drzwiami stała Sally Mae, która podczas tej długiej nocy pracowała na trzecią zmianę. Mało nie zsikała się ze strachu, kiedy Ronan gwałtownie otworzył drzwi.

– Przepraszam, psze pana – sapnęła, z przyjemnością przyglądając się nagiemu torsowi rewolwerowca. – Myślałam, że pan wołał.

– Przepraszam, panienczko. – Broń z ręki rewolwerowca przeniosła się z powrotem do kabury. – Miewam koszmary. Śniło mi się, że śpię sam, a to jest kompletnie nienaturalne.

Sally Mae zareagowała uśmiechem na aluzję i nieśmiało spuściła oczy. Ostatni z klientów, Velvet, poszedł spać – sam – pół godziny temu. Nikt by się specjalnie nie przejął, gdyby dołożyła sobie małe nadgodziny. Było już po północy, nadeszła wigilia Bożego Narodzenia, a Sally Mae była w miłosiernym nastroju.

Ronan docenił wysiłki panienci z saloonu robiącej niewinne minki i chwycił ją za ramię.

– Nie jesteś nauczycielką w szkółce niedzielnej.

– Nie, ale nauczyć paru rzeczy, to mogę – Sally Mae bez oporu weszła w ciemność jego pokoju i zamknęła za sobą drzwi, bezzwłocznie rozwiązując pasek przy sukience.

## ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY

Poranek wigilijny był jak jajka, które Ronan dostał na śniadanie – twarde i paskudny. Większość nocy spędził z Sally Mae – sen i tak za nim nie przepadał, więc towarzystwo panienki było bardzo przyjemne. Dołożyło to jednak swój przyczynek do czarnych kregów pod oczami rewolwerowca.

Podczas śniadania na dół zszedł Velvet, we własnej radosnej osobie. Dzisiejszy surdut, wyciągnięty z nieocenionego kufra, był w wariackim jasnożółtym kolorze. Ponury jak zwykle Ronan zakrzuszył się śniadaniem na ten niespodziewany widok.

– Co to do cholery ma być? Jest koloru tych paskudnych jajek.

– Mogę pana zapewnić, panie Lynch – rzekł nie zmieszany Velvet, siadając obok swojego ponurego kompana – że żonkilowa żółć jest ostatnim krzykiem mody w bardziej cywilizowanych częściach tego świata.

– Rzeczywiście, wyglądasz jak jajko – poświadczyła dosiadająca się do nich Betty.

Velvet skrzywił się, ale wstał i przysunął kowbojce krzesło.

Właściciel saloonu przyniósł dwa parujące kubki kawy Arbuckle'a i wymruczał coś na powitanie. Odebrał zamówienie od Betty i Velveta i powlókł się do kuchni. Jeżeli nie liczyć naszej dziwnej trójki, New Moon był zupełnie pusty.

– Zeszłej nocy spotkałem pana DuChampa – oświadczył Velvet, wtykając za swój wykwinny krawat serwetkę.

Ronan przestał przeżuwać swoje śniadanie.

– Był, tutaj?

– Uhmhmhm – Velvet dopił kawę. – To ten, który siedział przy stole do gry wczoraj wieczorem.

Ronan skrzywił się.

– Nie wydawał się taki zły – dodał Velvet z uśmiechem. – Nawet udało mi się wyciągnąć od niego pewnego rodzaju zaproszenie, do osiedla kościoła.

Betty pociągnęła łyk Arbuckle'a.

– Szybko działasz, człowieku. Jak tylko coś wsuniemy, to powinniśmy tam iść.

– Zgadzam się. Jaki mamy plan?

Velvet i Betty zgodnie spojrzeli na Ronana.

– Czego? – zapytał rewolwerowiec z pełnymi ustami. W kącikach jego skrzywionych warg widoczne były resztki żółtka.

– Nie możemy biegać w kółko, strzelając do każdego, kto nam wejdzie w pole widzenia – wyjaśnił Velvet. – Myślałem, że można by udać zagubione owieczki, szukające odpowiedniej idei, za którą mogłyby podać. W ten sposób możemy się dowiedzieć, o co chodzi w tym całym kościele i próbować zasłużyć na tę większą nagrodę Backlunda – za zdemaskowanie panny Castairs.

– Mnie to gra – zgodziła się Betty.

Ronan mruknął coś kłótliwie, ale milczał, co sugerowało zgodę.

Gdy grupa regulowała rachunki z panem Jenkinsem, właścicielem saloonu, Velvet dorzucił do rachunku srebrnego dolara i zapytał:

– Zastanawialiśmy się, czy może nam pan, przyjacielu, powiedzieć, gdzie znajduje się ta nowa kongregacja?

Jenkins zmarszczył się z niesmakiem.



## CORA ZA TRACENIA

– Banda popieprzeńców – burknął, skrzętnie chowając pieniądze. – Po prostu pojedźcie szlakiem. Na południe od miasta. Nie da się przeoczyć.

– Hmmm, wygląda na to, że nie tylko pan Backlund ma wątpliwości co do szlachetności owego kościoła – skostatował Velvet, spoglądając za zwawo odchodzącym właścicielem saloonu.

Ronan wstał od stołu, rzucając zaplamioną serwetkę.

– Ruszajmy – rzekł krótko.

## ROZDZIAK DZIESIĄTY

Osiedle Kościoła Boskiego Płomienia oddalone było od miasta o mniej niż siedem mil. Już z pewnej odległości zdołali zobaczyć bezładnie poustawiane drewniane budynki i większą liczbę namiotów. Cały teren był ogrodzony dziesięciostopowym płotem z drutu kolczastego.

– Wygląda na to, że nie mają ochoty nikogo wpuszczać bez zaproszenia – stwierdziła Betty.

– Ani wypuszczać – mruknął Velvet.

Trójka bohaterów podjechała do frontowej bramy bez przeszkód. Gdy znaleźli się jakieś pięćdziesiąt stóp od niej, zauważył ich strażnik ze strzelbą.

– W czym możemy pomóc? – zawołał.

Velvet wyjął z kieszeni płaszcza talię kart i przetasował je nerwowo.

– Pan DuChamp był łaskaw zaprosić nas wczoraj na zwiedzanie osiedla, przyjacielu. Bądź tak miły i zawiadom go, że pojawił się jego wczorajszy kompan od kart. Na pewno będzie mnie pamiętać.

Strażnik przyjrzał się całej grupie, po czym przytaknął i odszedł, kierując się w stronę największego z widocznych budynków.

– Kiedy ostatni raz widziałeś kościół, który potrzebował uzbrojonych strażników? – zapytał Ronan.

– I ogrodzeń z kolczastego drutu? – dodała Betty.

Strażnik wrócił po paru minutach z wielkim, żelaznym kluczem, który, jak się okazało, otwierał główną bramę.

– Wchodźcie – zaprosił.

Ronan oczekiwał, że strażnik będzie chciał zabrać jego Colta, ale mężczyzna rzucił tylko okiem na broń. Rewolwerowca zdenerwowało to bardziej, niż gdyby zażądał jej oddania.

Zaprowadzono ich do głównego budynku osiedla. Na ganku stał Edgar DuChamp, paląc długie cygaro. Miał na sobie czarne ubranie i także derby. Patrzył na bohaterów przez otaczające go kłęby białego dymu, wyraźnie oceniając jak wiele kłopotów mogą narobić.

– Dzień dobry panu – uśmiechnął się ciepło Velvet. – Przeszedłem skorzystać z pańskiej oferty i dowiedzieć się co nieco o waszej kongregacji.

Velvet zsiadł z konia, starannie złożył jeździeckie rękawice i wetknął je za swój szeroki pas.

– Moi przyjaciele to także pielgrzymi poszukujący własnej drogi – wyjaśnił. – Mam nadzieję, że nie przeszkadzają panu?

DuChamp uśmiechnął się i pokręcił głową.

– Wchodźcie. Przewodniczka naszego kościoła czeka na was.

Wnętrze zwyczajnie wyglądającego drewnianego budynku było zaskakująco luksusowe. Ściany pokryto tapetą z ciemnobrunatnym wzorem – Ronan uznał, że wygląda jak krew – a meble były kosztowne i dekadentkie. Dziwne obrazy wisiały na ścianach pomieszczeń i wzdłuż prowadzących na piętro schodów. Większość portretów przedstawiała młodych mężczyzn, ubranych w stroje modne pięćdziesiąt, a nawet sto lat wcześniej.

Nad ich głowami wisiała najbardziej luksusowa część wystroju budynku, kandelabr gazowy. Pełgał w nim jasny, choć dymiący, płomień, rozświetlający migotliwie mrok w pomieszczeniu.

Velvet czuł się tutaj jak w domu.

– Milutkie miejsce – rzekł Ronan, siadając na puszystej pluszowej sofie i, swym zwyczajem, kładąc zakurzone buty na stolik z wiśniowego drewna.

DuChamp stał nad nim, pykając z cygara. Spokojnie oparł swój but na tydzie Ronana i powolutku zepchnął jego nogi ze stolika. Widać było, że dla rewolwerowca jest to obelga.

Ronan skrzywił się i ponownie położył nogi na stole. W odpowiedzi DuChamp znowu zepchnął je na ziemię.

Ronan spojrzął na stojącego nad nim rewolwerowca, mrużąc paskudnie oczy.

Betty przyglądała się temu ze strachem, jej ręka mimowolnie przesuwiała się w stronę rewolweru.

Velvet próbował zachować spokój, ale jakimś sposobem jego ręce znalazły w kieszeni talię kart i zaczęły ją nerwowo tasować.

– Panowie! – dobiegł ich głos ze schodów.

Oczy wszystkich w pokoju, poza DuChampem, zwróciły się od razu w kierunku obdarzonej melodyjnym głosem Cynthii Castairs. Miała na sobie białą suknię, spływającą z niej jak letnia nocna koszula. Przez półprzezrystą materię niewyraźnie prześwitywała szczupła sylwetka. Wszystko to wieńczyły kruczoczarne włosy i przeszywające ciemne oczy godne egipskiej królowej. Velvet pomyślał, że to piękne stworzenie mogłoby być potomkinią samej Kleopatry.

– Jestem o-oczarowany, mademoiselle – zająknął się, wstając i wyciągając ku niej rękę.

Lady Castairs przeszła – nie, przepłynęła – przez pokój i podała mu delikatną dłoń. Velvet ujął ją i ucałował z nabożną czcią.

– Pani, nazywam się Velvet Van Helter. Z nowoorleańskich Van Helterów. Może słuszała pani o nas?

Lady Castairs pokręciła z wdziękiem głową.

– Nie, chociaż mieszkałam kiedyś w Nowym Orleanie. Bardzo dawno temu.

Velvet uśmiechnął się, czując się dziwnie zdenerwowany.

– To moi przyjaciele, pan Ronan Lynch i panna Betty McGrew – przedstawił.

– Przyjaciele? – upewniła się lady Castairs.

– Tak – potwierdził Velvet. – Przybyliśmy, by dowiedzieć się czegoś o waszym zgromadzeniu. Oczywiście, jeżeli będziecie państwo tak mili, by nam o nim opowiedzieć.

– Z pewnością, panie Van Helter.

Lady Castairs usiadła na dwuosobowej sofie i zaczęła mówić. Jej akcent był trudny do zdefiniowania. Ciężki, trochę wschodnioeuropejski, ale i śródziemnomorski.

## CORA ZA TRACENIA

– Nasz kościół opiera się na prostej zasadzie, drodzy państwo. Oddzielamy się od grzesznego świata, aby cierpieć mniej pokus.

– Jakich pokus? – zapytał Velvet, rąbiąc jedną ze swych niewinnych min.

– Pokusy pieniędzy, chociażby. Każdy członek kościoła przekazuje swą fortunę do wspólnego użytku. Wszyscy dostają tu, czego im trzeba i nikt nie ma powodu, by pożądać czegoś więcej.

– Taaak, coś takiego każdego może uczynić uczciwym, nieprawdaż?

Velvet spojrział na Betty, a w jego oczach widać było wątpliwości, jakie ma co do tego pomysłu.

– I od jakich jeszcze pokus strzeżecie, pani, swoją trzódkę?

Castairs przesunęła swymi delikatnymi palcami po mlecznobiałej skórze dekoltu.

– Od pokus ciała, panie Van Helter.

Velvet zacerwienił się. Łatwo mu było sobie wyobrazić w jaki sposób ta wschodnia piękność byłaby w stanie uwieść młodych ludzi, należących do jej kościoła.

– Widzicie państwo, wszyscy jesteśmy dziećmi Stwórcy. Boski płomień, stanowiący naszą duszę, nie powinien całej wieczności przetańczyć z jednym tylko partnerem.

Velvet, Betty i Ronan utkwili wzrok w lady Castairs, nie wierząc własnym uszom.

– Myślę, że mógłbym polubić takie miejsce – powiedział Ronan w końcu, gdy dotarło do niego znaczenie niektórych z praktyk kultu.

Betty zerwała się i wzięła pod boki.

– A ja myślę, że to jest grzeszne! Jeden wielki burdel. Wiem już, jak wyciągnęłaś z tych młodych byczków całą forszę. O co zakład, że w ich sypialniach nie ma aksamitnych sof i francuskich kandelabrow!

Velvet był przerażony. Ronan – widząc, że przyjemny i pełen ukrytej wiedzy wyraz twarzy panny Castairs nie zmienił się ani na jotę – uśmiechnął się i przejechał wzrokiem po DuChampie, który nadal spokojnie puszczał kłęby dymu z cygara.

– Składam przeprosiny, szlachetna gospodyni, za zachowanie mojej przyjaciółki...

Betty przerwała Velvetowi, wkładając kapelusz na głowę i gwałtownie odwracając się w kierunku drzwi. Niestety, zrobiła to tak gwałtownie, że jej spódnica zaczęła o niedużą tacę, stojącą obok. Butelka i puste szklanki poleciały na ziemię.

– Cholera! – rzuciła czerwieniąc się Betty i, tupiąc głośno, wyszła przez frontowe drzwi.

Velvet odwrócił się ku gospodarzom, ciągle przerażony tym co się przed chwilą stało.

– Ponownie, przepraszam państwa. Niedawno się spotkaliśmy, znaczy, ona przedtem...

– Proszę skończyć z tymi przeprosinami, panie Van Helter, nie są potrzebne – przerwała mu lady Castairs. – Wiemy po co tu przyszlście. Wy również wiecie, na jakich zasadach oparte jest nasze zgromadzenie. Sami więc możecie ocenić, czy jesteśmy tak źli, jak wam o nas mówiono.

– Mówiąc uczciwie – wtrącił się Ronan – chciałbym usłyszeć o waszej trzódce z ust jednej z owieczek. Nie tylko od pasterza, jeżeli rozumie pani, o co mi idzie.

Czoło panny Castairs lekko się zmarszczyło.

– Jestem pewna, że Edgar chętnie podzieli się z wami swoimi odczuciami.

## CORA ZA TRACENIA

– Prawdę mówiąc, myślałem o kumplu, który podłączył się do tej waszej krużgaty w Denver – wyjaśnił Ronan. – Chodzi o Christophera Backlunda. Jest tu gdzieś?

Panna Castairs uniosła z zaciekawieniem głowę. Velvet wyczuł, że przejrzała kłamstwa jakiś czas temu i czekała, żeby wreszcie odkryć, jaki jest prawdziwy cel ich wizyty. Wyglądało na to, że jej ciekawość została zaspokojona.

– Oczywiście, mogą państwo z nim porozmawiać, ale Christopher jest chwilowo w górach, gdzie ma zadanie do wykonania. Może przysłalibyśmy go do Derry's Ford wieczorem?

– Niech tak będzie, psze pani. Po stoliku przewróconym przez Betty widzę, że nie macie nic przeciwko dobremu napitkowi. Powiedźcie więc Chrisowi, żeby mnie złapał w saloonie, postawię mu egg-nogga.

## ROZDZIAK JEDENASTY

Był już wieczór, kiedy Christopher Backlund pojawił się w końcu w saloonie. Młody blondyn miał na sobie porwane drelichowe spodnie i brudną koszulę. W czasach, gdy mieszkał z ojcem w Denver, dysponował zapewne sporą fortuną, ale teraz wyraźnie należała ona do przeszłości.

Gdy tylko Christopher wszedł do knajpy, jak rzep przyczepiony do jego spodni pojawił się i DuChamp. Rewolwerowiec wskazał stół, przy którym siedzieli Ronan, Velvet i Betty, i ruszył w ich kierunku przez tłum gości.

– Tam jest ten twój kumpel – stwierdził DuChamp, machając w stronę stolika. Stanął blisko i zabrał się za zapalanie cygara.

Christopher przytaknął z wahaniem i podszedł do stołu, trzymając w ręce kapelusza. Na nos zasadzone miał grube okulary, niemal przesłonięte kędzierzawymi włosami.

– Który z panów nazywa się Ronan Lynch? – zapytał.

Ronan skinął głową i potarł zarośnięty podbródek.

– To ja, chłopie. Nie pamiętasz mnie? – zabrzmiało to jakoś mniej zdecydowanie niż miało.

Christopher oparł dłoń na stole i pochylił się nisko.

– Słuchaj pan – powiedział cicho – wiem, czemu tu jesteście, ale tracicie czas. Pieniądze mojego ojca nie przydały się na nic matce. Tylko proste i pobożne życie daje szczęście.

– Słuchaj, synku – mówiąc to Betty położyła swoją dłoń na rękę chłopaka – twój ojczulek martwi się o ciebie. Chciałby, żebyś się przywłókł do domu chociaż na święta.

Christopher cofnął się odruchowo i odparł zdenerwowany.

– Powiedźcie mu, że jest mi dobrze, i dajcie mi spokój – z tymi słowami odwrócił się i wyszedł, mijając po drodze nieporuszonego DuChampa.

Nerwy Ronana były napięte jak struny. Z saloonu wychodził właśnie spokojnie łątwy, tysiąc dolarowy zarobek. Widać było, że DuChamp pojawił się po to, żeby udaremnić proste zawleczenie wrzeszczącego wniebogłosy młodziaka w stęsknione ramiona ojca. Stanął nawet dokładnie w takim punkcie, żeby maksymalnie przeszkadzać w pościgu. Nie należało ufać pozorom, jeśli chodzi o jego wygląd – ten facet nie był żółtodziobem.

Betty nie zwróciła uwagi na subtelne ostrzeżenie DuChampa i zerwała się, by pogonić za Christopherem. Niestety, pechowo, co było jej specjalnością, siadając zawinęła w szeroką spódnicę kraciasty obrus ze stołu. Kiedy gwałtownie wstała, talerze i szklanki stojące na stole z hukiem rąbnęły o podłogę.

Nerwowi klienci siedzący blisko feralnego stolika zerwali się na nogi. Zanim zdążyli się zorientować co jest grane, okazało się, że Ronana Lyncha w ich gronie dawno już nie ma, a drzwi saloonu właśnie się zamykają.

Na dworze rewolwerowiec dostrzegł, że Christopher Backlund wsiada do dwumiejscowego wozu, stojącego przy werandzie saloonu. Bez słowa wskoczył nań, odepchnął zaskoczonego młodzieńca i przejął wodze.

– Ijaaa! – wrzasnął, potrząsając lejcami i pobudzając do ruchu zaprzężone do wehikułu muły.

Drzwi New Moon otwały się z trzaskiem. DuChamp wypadł na werandę z bronią w rękę. Ronan przeciągnął Christophera za swoje plecy, psując rewolwerowcowi okazję do strzału.

– P-puść mnie! – krzyknął Christopher – Co robisz?

– Zarabiam pięćset dolców, mały. Już i tak spieprzyłeś nam tysiącza. A teraz zamknij jadaczkę, muszę pilnować drogi.

Christopher nie był jednak aż takim żóltodziobem, za jakiego wziął go Ronan. Zdołał ściągnąć rewolwerowcowi kapelus, aż na nos. Kiedy Ronan puścił go, żeby odsłonić oczy, chłopak kopnął z całej siły i wyrzucił porywacza z wozu.

Pokaz ten rozegrał się na oczach Velvet, Betty i większości Derry's Ford. Po wóz przeturlał się jeszcze jakieś sto jardów, zanim w końcu zwierzęta się zatrzymały. Ronan wstał powoli i wściekle potrząsnął głową. Odwrócił się bez pośpiechu, dobrze wiedząc, co się za nim czai.

DuChamp przeszedł spacerkiem na środek ulicy i wsadził spluwę do kabury. Używał długolufowego Buntlina, najcenniejszej ręcznej broni świata. Niełatwo było ją jednak wyciągnąć z kabury, co Ronan uważał za dostateczne wyrównanie szans.

– Porwanie to gardłowa sprawa, panie Lynch – rzekł DuChamp, grożąc mu palcem.

Groźbę można było łatwo rozszyfrować – jeżeli Ronan nie załatwi sprawy tu i teraz, DuChamp ściągnie mu na kark szeryfa Turnera.

Betty i Velvet przesunęli się na brzeg werandy. Szuler nerwowo tasował karty, a Betty wciąż zajmowała się zaplamioną spódnicą.

– Naprawdę nie chciałam... Po prostu taka ze mnie niezgraba. Od urodzenia... – urwała w końcu, gdy dotarło do niej, że cała uwaga zebranych zwrócona jest na to, co się dzieje na środku ulicy.

Ronan nic nie odpowiedział. Rozluźnił jedynie palce i czekał na krok DuChampa. Przegrany spotka się ze Stwórcą. Ten, który pierwszy wyciągnie broń, miał z bliska zapoznać się z miejscowym więzieniem. DuChamp był za sprytny, aby ryzykować to drugie, należało więc pobudzić go do działania.

– Nie masz szans z tą dwunastocalową lufą – powiedział Ronan chrapliwym szeptem, słyszalnym tak dla DuChampa, jak i dla każdego zainteresowanego ucha w okolicy. – Zdążę wypalić cygarko i wypić whisky w saloonie, zanim wyciągniesz toto z kabury.



## CORA ZATRACENIA

DuChamp tylko się uśmiechnął.

– Czy mógłby ktoś zawołać szeryfa? – zapytał.

Pomimo, że zwracał się do gapiów, jego wzrok ani na chwilę nie oderwał się od oczu Ronana.

– Wygląda na to, że ten szakal nie wyciągnie broni, a więc będzie musiał zdyndać.

Ronan skrzywił się. Nie uśmiechała mu się ucieczka z podkulonym ogonem, a tym bardziej zwiedzanie miasteczkowego pierdła. Myślał właśnie, czy sięgnąć już po rewolwer, kiedy na werandzie New Moon rozległ się głośny trzask. Betty – od tej chwili już na wieki „Pechowa Betty” – nadepnęła na przegniłą deskę. Trzasknięcie zabrzmiało jak wystrzał.

Ronan sięgnął po broń, ale na ułamek sekundy się zawahał. To wystarczyło DuChampowi.

Dwa strzały huknęły tak szybko jeden po drugim, że zabrzmiały jak przeciągły grzmot. Dym uniósł się z luf rewolwerów.

Ronan poczuł ból w brzuchu. Spojrzał w dół i zobaczył czerwoną ciecz pokrywającą spodnie i rozplywającą się w kałużę wokół jego butów. Podążył w tym samym kierunku i zwałił się ciężko na ziemię.

DuChamp wsadził broń z powrotem do kabury.

– Niech ktoś zawoła szeryfa – stwierdził ponuro. – Oraz grabarza. Ten chłopak rozpakał swoje gwiazdkowe prezenty o dzień za wcześniej.

## ROZDZIAK DWUNASTY

Grabarz okazał się na razie niepotrzebny. Postrzelony w jelita Ronan był co prawda martwy, ale jeszcze w to nie uwierzył na tyle, żeby przestać oddychać. Leżał więc półprzytomny na więziennej pryczy. Lekarz powiedział szeryfowi dobranoc, oznajmił, że zrobił wszystko co się dało, i poszedł do domu. W parę chwil później do drzwi biura zapukał Velvet.

– Szeryfie – zawołał cicho, otwierając powoli drzwi. Ręce miał na widoku, aby szeryf nie pomyślał, że chce uwolnić rannego z więzienia.

– Czego? – zapytał Leland.

– Doktor mówi, że rana jest śmiertelna. Chciałem zapytać, czy mógłbym pośiedzieć z przyjacielem, zanim śmierć go zabierze.

Szeryf Turner zmarszczył brwi, zastanawiając się.

– Myślę, że nie ma sprawy, ale najpierw oddaj broń. – zdecydował.

– Oczywiście – rzekł z uśmiechem Velvet, wchodząc do biura z rękami wysoko w powietrzu.

Szeryf spojrzął ze zdziwieniem na żółte jak jajko aksamitne ubranie i obmacał szulera. Potrzęsnał głową, znajdując jedynie wytartą talię kart w kieszeni surduta.

– Dobra. Zamknę cię razem z nim w celi. Jak usłyszysz coś podejrzanego, strzeż się. Przeprosiny potem. Kapujesz?

Velvet przytaknął i skierował się wprost do celi Ronana. Kiedy szeryf Turner wyszedł, wyjął talię kart i ją przetasował.

– Czas na opowieść, panie Lynch – wyszeptał. – Kiedy byłem jeszcze chłopakiem, mieliśmy w Nowym Orleanie haitańską służącą o imieniu Minuit. Pisze się

prawie jak „menuet“, ale wymawia bez tego „t“. To po francusku „północ“, bo skóra jej była czarna jak noc.

Velvet siadł przy stoliku tuż koło pojękującego Ronana. Rozłożył karty do klasycznego pasjansa i zaczął go powoli układać.

– Tak naprawdę Minuit pewnie nazywała się inaczej, ale to właśnie imię wybrała sobie, kiedy moja rodzina dała jej wolność. Nawiasem mówiąc, był to czas na długo przedtem, zanim Lincoln czy Davis zaczęli wyzwalać niewolników. Kiedyś walczył pan w szeregach Unii, więc powinienem panu powiedzieć, że moja rodzina już wiele lat temu nie uznawała instytucji niewolnictwa.

– Minuit sporo opowiadała mi o swoim domu – zamyślił się Velvet. – Gdy handlarze niewolników ją złapali, była już dość duża, aby mieć za sobą niezły kurs czarnej magii. Moi rodzice nigdy się nie dowiedzieli, jak wiele Minuit mnie nauczyła. Nigdy nie przyznałbym się panu do tego, gdyby był pan przytomny, ale moje magii są, zapewniam pana, bardzo rzeczywiste.

Velvet skrzywił się z niezadowoleniem. Pierwszy pasjans nie wyszedł. Nie zrażony przetasował karty i zaczął układać od nowa.

– Nigdy nie podobało mi się voodoo. Za dużo dziwnych duchów, z którymi trzeba się kontaktować. Któregoś dnia Minuit powiedziała mi, że istnieją także inne formy magii. Z tego, co wiedziała, jedna z nich ukryta była na kartach bardzo specjalnego wydania „Księgi Gier Hoyle’a“. Miałem właśnie osiemnaście lat i byłem już całkiem dobrym szulerem, nic więc dziwnego, że bardzo mnie to zainteresowało.

Velvetowi nie wyszedł także i drugi pasjans. Odchylił się na krześle, żeby przetasować karty jeszcze raz. Pogimnastykował palce, rozciągnął je i zabrał się z powrotem do roboty.

– Znalazłem księgę; wie pan, w Nowym Orleanie wszystko można znaleźć – i zacząłem czytać. Wpierw wydawało mi się, że Minuit się pomyliła, nie mogłem tam znaleźć nic poza regułami i przykładami gier. Jednak jakiś rok później, kiedy uczyłem się subtelniejszych niuansów brydża, zauważyłem, że niektóre z przykładów Hole’a po prostu nie mają sensu. Przyjrzałem się im dokładniej. W końcu byłem w stanie wykrzyć wzorzec, czy też, jak kto woli, kod, na kartach tego niezwykłego grimuara. Z pomocą Minuit, a także kilku nowoorleańskich hounganów – to kapłani voodoo, panie Lynch – rozszyfrowałem w końcu całą księgę. I nie uwierzy pan, co tam znalazłem.

Velvet uśmiechnął się, bo trzeci pasjans mu wyszedł. Położył ostatnią kartę na odpowiadającym jej stosiku i rozparł się wygodnie na krześle. Nie było tego widać, ale szuler wiedział, że rana w brzuchu Ronan właśnie zaczęła się zasklepiać.

– Tych kilku z nas, którzy znają owe tajemnice, nazywa samych siebie „kanciarzami“, wie pan. Nasza działalność bywa niebezpieczna. W końcu do uprawiania magii nadal trzeba się kontaktować z duchami, ale efekty są, zgodzi się pan chyba, cudowne. Na dodatek, kantowanie ma wiele wspólnego z hazardem i myślę, że właśnie dlatego tak mi się podoba. No. Powinno już być dobrze.

Velvet odchylił się do tyłu, wyczerpany. Zsunął żółte derby na oczy i zapadł w drzemkę.

## ROZDZIAK TRZYNAŚTY

Velvet obudził się gwałtownie. Jego krzesło, odchylone przedtem do tyłu tak, że opierało się o ścianę, opadło z powrotem w przód. Do sąsiedniego pokoju wtoczył się szeryf Turner, z oczami wielkimi i ślepyimi jak srebrne dolarówki. Walnął o kraty więzienia, a jego skrwawione ręce ześliznęły się po nich do ziemi. Na jego plecach widniała wciąż powiększająca się ciemna plama, wokół wyraźnej rany od noża.

Velvet podniósł wzrok i zobaczył w wejściu kilka zamaskowanych postaci. Najbliższa trzymała w ręku długi nóż – z błyszczącego ostrza kapąła krew.

Kanciarz instynktownie sięgnął do kieszeni po karty. Uzdrawianie nie było jedyną jego umiejętnością. Zmrużył oczy w skupieniu i piątka kart sama wskoczyła mu w dłoń. Spojrzał – ful. Velvet wyciągnął rękę przed siebie, pozwalając kartom upaść. Wiedział, że znajdzie je z powrotem w talii, kiedy tylko będą mu potrzebne. Zawsze wracały.

Upiorna biała mgiełka, niewidoczna w mrocznym pokoju, bezgłośnie wystrzeliła z jego otwartej dłoni i trafiła mordercę prosto w pierś. Pękające żebra odezwały się z ogłuszającym traskiem, gdy napastnik wylatywał przez drzwi. Na framudze pozostała krew, wolno ściekająca na ziemię.

Kiedy ukazała się następna postać, Velvet sięgnął jeszcze raz po karty. Atuty znów wskoczyły mu do rąk, ale tym razem, gdy spojrział na rękę, ujrział drwiącą twarz jokera. Dzikie duchy, które dawały mu moc, tym razem zwróciły się przeciwko niemu.

Lodowaty ogień zmroził mu krew i uderzył do mózgu. Kanciarz upadł w tył i trzasnął głową w ścianę, a potem odbił się w przód, wprost na twarde, żelazne kraty celi.

Ronan spojrział nieprzytomnie na ciemno odzianą figurę, klęczącą nad ruszającym się jeszcze szeryfem Turnerem. Mężczyzna podciął stróżowi prawa gardło i zabrał z jego pasa klucze. Otworzył nimi drzwi celi i wszedł, przestępując leżące mu na drodze, bezwładne ciało Velveta. W drzwiach widać było jeszcze jedną postać. Była zamaskowana, ale żadna maska nie potrafiła ukryć okrągłych okularów Christophera Backlunda.

Nadeszła ciemność.

## ROZDZIAK CZTERNAŚTY

– Wstawaj, Velvet. Trzeba cię stąd wyciągnąć, no już!

Przed oczami szuler widział tylko atramentową czerń z plamami czerwieni. Głos, który do niego dochodził, zdecydowanie należał do „Pechowej” Betty McGrew.

„Mistyczny podmuch powrotny”. Tak Hoyle nazywał sytuację, kiedy używane przy kantowaniu duchy – manitou, jak nazywali je Indianie – opierały się woli czarodzieja i zwyciężały w tej ryzykownej grze. Rzadko się to zdarzało, ale Velvet wiedział, że potrafiło przynieść znacznie więcej, niż tylko ból. W mrocznym tańcu z duchami fałszywy krok mógł spowodować szaleństwo, a nawet śmierć.

- No, pomóż mi, Velv. Jak cię nie wywieziemy z miasta, to całe Derry's Ford zrzuci na ciebie ucieczkę Ronana.

- Ucieczkę? - wymruczał niewyraźnie Velvet, podnosząc się na nogi. Potykając się na każdym kroku zaczął już wychodzić z celi, ale jeszcze obejrzał się za siebie. Szeryf Turner nadal leżał przy kracie. Niedaleko niego widać było okrwawiony nóż, który zapewne jeszcze przed chwilą znajdował się w dłoni Velvet, skoro została na nich krew. Nigdzie nie było Ronana.

- Dlaczego go zabrali? - zapytał sam siebie kanciarz, gdy Betty wyciągała go tylnymi drzwiami więzienia. Czekwały tam wszystkie trzy konie, a nawet muł Velvet, z potężnym kufrem porządnie przytroczonego do grzbietu.

Betty wsadziła szulera na siodło, po czym sama wdrapała się na grzbiet ogiera.

- Myślę, że coś paskudnego wisi w powietrzu. Miejscowi widzieli wieczorem jak cały ten „kościół” wyrusza na pustynię. Pewnie zabrali i Ronana. Trzeba ruszać za nimi i zapytać tę dziwkę, Castairs.

Betty kopnęła końskie żebra i wyrwała w noc.

- Ijaaaa!

## ROZDZIAK PIĘTNASTY

Ronan zdołał otworzyć jedno oko, drugie, posiniaczone, odmówiło mu posłuszeństwa. Gdziekolwiek był, panowało tu ciemność. Co prawda od czasu do czasu dostrzegał błyskawice, ale jedynym ich efektem było oślepienie.

- Niezły sposób na przeżycie wieczoru wigilijnego - mruknął, podnosząc się na czworaka.

Pod sobą czuł mokrą i zimną podłogę z ubitej ziemi. Badając teren wokół, namacał drewniane skrzynki i jakieś kamienie, chyba posągi. Od szalejącej wokół burzy oddziaływał go chyba jakieś ściany i dach, ponieważ nie czuł ani wiatru, ani deszczu, choć słyszał ich wycie dobiegające przez drzwi, czy niedomkniętą okiennicę.

Powoli jego zdrowe oko przyzwyczyło się do rzadkich błysków. Był w piwnicy. Otaczały go skrzynie i pudła pełne różnego dobra - z jednego z nich wystawał złoty kandelabr, z innego miniaturowy smok, wykonany z jakiegoś zielonego kamienia. Stojące wokół posągi zdawały się gapić na niego złośliwie. Od jakiegoś czasu Ronan udawał znacznie mniej cywilizowanego niż był kiedyś, ale jego studia w West Point dały mu wystarczające wykształcenie, by mógł ocenić klasę znajdujących się wokół dzieł. Nadawały się do muzeum.

Wokół tej przedziwnej kolekcji znajdowały się także obrazy. Były między nimi portrety angielskich lordów i płótna francuskiego Renesansu, ale samotne oko rewolwerowca przyciągnął portret lady Castairs. Ronan podczołgał się w stronę malowidła i wykorzystał jego ramę, aby wstać. Gdy to robił, czuł jak jego poobijane mięśnie rozciągają się boleśnie. Ktoś go musiał niezłe stłuc, ale pamięć przywoływała jedynie niejasne obrazy pięści i rozwalających się desek.

Na portrecie lady Castairs miała na sobie wytworną paryską suknię. Ronan był pewny, że Velvet poparłby jej gust w doborze stroju. Odchylił obraz i zajrzał za niego. Jego spojrzenie odwzajemniła następna twarz przewodniczki kościoła.

- Próżna dziwka - wymamrotał.

Obraz był znacznie starszy od poprzedniego i pokazywał pannę Castairs w stroju, który Ronan pamiętał jedynie z ilustracji w starych książkach. Z tyłu umieszczono kolejny portret, na którym miała na sobie średniowieczną suknię, a malowidło przy samej ścianie było już całkiem starożytne.

Wyglądało na to, że albo lady Castairs lubiła się portretować w kostiumach z dawnych wieków, albo była starsza niż spluniecie Ronanowej babki.

W piwnicy rozległ się szczeł metalu. Podejrzewając, że jest to odgłos wkładanego do zamka klucza, Ronan odczołgał się w kąt i drgnął, kiedy światło latarni padło na jego przyzwyczajone do ciemności oczy.

– Gdzie pan jest, panie Lynch? – spokojnie zapytał DuChamp. – Żałuję, że mój strzał nie był celniejszy. Chciałem trafić w serce, wie pan, ale był pan za szybki. Nie miałem dość czasu. Szkoda.

– On żyje – stwierdziła Cynthia Castairs. Ronan był ciekaw, skąd to wiedziała. Czyżby rzeczywiście była wiedźmą?

– Ha, obawiam się, że pańskie cierpienia, panie Lynch, jeszcze się nie skończyły – ostrzegł DuChamp. – Nasza kongregacja ma właśnie wyruszyć na swoją ostatnią pielgrzymkę, a pan musi tu zostać, jako ostrzeżenie dla wszystkich, którzy chcieliby nas śledzić.

DuChamp zaświecił swą latarką w kąt, gdzie ukrył się Ronan. Castairs wyglądała ciekawie ponad ramieniem strażnika. Wydawała się być starsza niż dnia poprzedniego i jakby nieco wystraszona.

– Czekaj, Edgar – powstrzymała sięgającego po Ronana rewolwerowca. – Muszę najpierw odczytać znaki.

– Teraz? – Pomysł wzburzył DuChampa, któremu najwyraźniej zależało na pośpiechu. Chciał opuścić okolicę, zanim zjawią się następnymi niepożądani goście. – Dobrze, przyniosę twoje karty.

– Nie, potrzebuję czegoś mocniejszego. W tym człowieku jest coś dziwnego. Nie umiem tego wyraźnie zobaczyć. – pochyliła się bardziej, ale nadal zachowywała bezpieczny dystans między sobą a więźniem. – Przyprowadź psy.

Edgar skrzywił się z niesmakiem. Ronan nie wiedział co go czeka, ale był pewien, że mu się to nie spodoba.

## ROZDZIAK SZESNASTY

Zaczynał padać gęsty śnieg. W nocy i raniemki zdarzały się krótkie zawieje, ale prawdziwa śnieżycą jeszcze się nie rozszalała. Nagle, nad równinami pojawiła się nienaturalna błyskawica. Grzmot huknął jak salwa potężnych dział, a ciężkie płyty śniegu poczęły spadać z niskiego, szarego nieba.

Velvet i „Pechowa” Betty podjechali ostrożnie do budynków kościoła. W świetle błyskawic, już z pewnej odległości widzieli, że teren jest opuszczony. Namioty znikły, a drzwi budynków pozostawiono otwarte. Masowy exodus zgromadzenia potwierdzały ślady końskich kopyt i kół wozów, wyżłobione w wilgotnym śniegu.

Część płotu przy głównej bramie była rozwalona, prawdopodobnie przez przejeżdżające wozy wiernych. Ona sama została zablokowana zwojami drutu kolczastego.



## CORA ZA TRACENIA

Najgorsze jednak było to, że z długiego pala umieszczonego nad głównym wejściem zwisała jakaś postać. Velvet nie miał wątpliwości, kto to, a po chwili zorientowała się i Betty.

Na zamarniętej linie, uwiązany za szyję, wisiał Ronan Lynch. Z jego ciemnego, zwiędzonego białą ciała skapywała krew. Poniżej parowała pokryta śniegiem ziemia. Ktoś obwiązał ciało wisielca wielką, czerwoną kokardą. Karteczka nie była potrzebna – osobę ofiarodawcy łatwo było odgadnąć.

– Na Boga, Betty, pomóż mi go odciąć!

Wezwanie było niepotrzebne – Betty celowała już ze swojego Winchestera. Pierwszym strzałem przestrzeliła linę nad głową rewolwerowca, sprawiając, że bezwładne ciało zważyło się na szkarłatny śnieg.

Velvet w jednej chwili znalazł się przy kompanie. Zdjął rękawiczki i dotknął szkarłatnej szyi Ronana, szukając pulsu.

– Nie żyje.

Betty wskoczyła na konia i pogalopowała w stronę głównego budynku. Była przekonana, że Castairs już tam nie ma, ale musiała to sama sprawdzić.

Velvet zarzucił ciało na grzbiet klaczy, popatrzył za Betty i podjechał do niej. Nie dotarł jeszcze do budynku, gdy dziewczyna ukazała się w drzwiach.

– W środku nikogo nie ma – stwierdziła.

Velvet zsiadł. Nie mógł się otrząsnąć z szoku – jego lekceważąca postawa często zawodziła w obliczu poważnych przeciwności.

Betty stała sztywno, z jedną ręką na biodrze, a drugą na karabinie. Chciała już odjeżdżać, ale jeszcze raz rozejrzała się uważnie. Nagle z pobliskiej piwnicy dobiegło jakieś dziwne skomlenie.

Podeszła do ciemnego wejścia. Wokoło widać było ślady butów, plamy krwi; chyba także wleczono tu jakieś ciężary.

Skomlenie rozległo się ponownie.

– Wchodzę tam, Velvet – powiedziała cicho. Coś tam było, coś dziwnego. Dało się to wyczuć – śmierdziało mokrym zwierzem i padliną.

Velvet patrzył tępo na wchodzącą do piwnicy Betty. Powoli zsiadł z konia i powłókł się za nią.

Dziewczyna zatrzymała się na ostatnim stopniu schodów. Wcisnęła broń pod pachę i wyjęła z kieszeni zapalną. Przeciągnęła nią po belce nad swoją głową.

– Jezusie słodki, co to za paskudztwo... – jęknęła, gdy słabe światło padło na okolicę.

Velvet ostrożnie przeszedł przez drzwi, wyjmując z kieszeni chusteczkę. Owinał nią usta i nos, aby ochronić je przed smrodem padliny, dochodzącym od rozrzuconych po podłodze pustego pomieszczenia cielsk zdechłych psów.

– To wnętrzności – rzekł szuler głosem stłumionym przez chusteczkę. – Ta kobieta jest wróżbitką. Niektórzy używają fusów z herbaty, inni kart. Ona woli wnętrzności.

Betty odwróciła się i spojrzała na Velvet'a.

– A ty skąd wiesz takie rzeczy? – zapytała podejrzliwie.

Jej towarzysz pokręcił głową.

– Wychowałem się w Nowym Orleanie, Betty – przypomniał. – Nie da się tam wyrastać i nie nabyć tego typu wiedzy.

Spojrzenie Velveta padło za plecy Betty i jego oczy zwięzły się wyraźnie. Dziewczyna odwróciła się szybko, ale okazało się, że nie dość. Jeden z psów – nie bacząc na to, że został wypatroszony jak świąteczny indyk – właśnie się na nią rzucał! Flaki ciągnące się za nim wyglądały jak jakiś rodzaj cielistej sprężyny. Betty upadła, zwalona z nóg impetem potężnej ilości mokrego futra i ostrych kłów.

Velvet wszedł głębiej do piwnicy i sięgnął do kieszeni po talię. Do swojej działalności kanciarz zasadniczo nie potrzebował żadnych rekwizytów, ale karty Velveta były kiedyś własnością znacznie potężniejszego maga. Dawało mu to trochę przewagi nad różnymi manitou, z którymi szuler brał się za bary.

Kanciarz skoncentrował się i poczuł wskakujące mu do ręki karty. Wyciągnął dłoń i zobaczył upiornie białą energię uderzającą w atakującego psa. Kant jednak okazał się za słaby, żeby zwierzę zatrzymać. Gruby płaszcz i wytworny żakiet ochroniły ramię Velveta od pierwszego ugryzienia. Wiedział jednak, że przy drugim nie będzie miał już tyle szczęścia.

Wysunął gwałtownie wolną rękę przed pysk zwierzęcia i skupił się znowu, ignorując ból miażdżonego w potwornej paszczy ramienia. Jeszcze raz rzucił *przydu-szenie* i tym razem szczęście uśmiechnęło się do jego pogryzionej osoby. Pies rozprysnął się, rozrzucając szczątki po całej okolicy.

Bettu szło znacznie gorzej. Dziewczyna była fantastycznym strzelcem, ale w walce wręcz potrafiła przeciwstawić napastnikom tylko hart ducha. Velvet chciał jej pomóc, ale od razu zaatakował go następny z monstualnych psów.

Ramię kowbojki było paskudnie zakrwawione, na szczęście część krwi prawdopodobnie pochodziła od warczącego potwora, z którym się mocowała.

– Dobra, paskudo – wykrztusiła przez zaciśnięte zęby. – Dostyc tego! Niszczysz mi płaszcz i capisz gorzej niż chory, teksański bawół!

Betty sięgnęła pod brzuch psa i złapała pętlę śliskich wnętrzności. Nadal klnąc pod nosem zwierzę, którego zęby zaczynały już zgrzytać po jej kości, zarzuciła potworowi flaki na szyję i pociągnęła. Łeb zombiego wygiął się do tyłu, a szczęki rozluźniły chwyt na ręce kobiety.

Jednym płynnym ruchem dziewczyna kopnęła psa, odrzucając go od siebie, chwyciła karabin, odwiodła kurek i umieściła kulę równiutko między ślepiami monstrem.

– Patrz, Velv – zwróciła się do towarzysza, odwracając głowę dokładnie w momencie, kiedy wysiłki szulera uwieńczyła eksplozja następnego upiornego psa. Betty dostała krwią i szczątkami prosto po oczach, ale zdążyła jeszcze zobaczyć wrzeszczącą mgłę wytryskującą z otwartej dłoni Velveta.

– Przepraszam, Betty. Czy wszystko z tobą...

– Co to, u licha, było? – przerwała mu Betty wycierając z twarzy krew i padlinę. – Coś zobaczyłam. Ale ni cholery nie wiem, co!

Velvet rozejrzał się dokoła.

– Wytłumaczę ci później. Na razie lepiej wyjdźmy stąd.

– O nie. Ja się nie ruszę, zanim mi nie odpowiesz. Na moje oko zadajesz się z diabłem, a to mnie denerwuje bardziej niż te półzywe psy.

Velvet skinął głową i przyklęknął, by przyjrzeć się cielsku jednego z psów.

– Rozumiem cię, Betty. Muszę ci jednak powiedzieć, że te psy nie były wcale „na pół żywe”.

## CORA ZATRACENIA

– Że co? – w chwilach podniecenia akcent Betty ujawniał się znacznie wyraźniej.

– Ona były już martwe w chwili, gdy przyszedłszy – wyjaśnił szuler. – A raczej „nie-umarłe”, jak to niektórzy nazywają.

– Co? – zakrzuciła się Betty.

– Słyszałaś co powiedziałem, a i część twojego umysłu już to wie – stwierdził Velvet, wstając. Podeszedł żwawo do dziewczyny. Rzeczy, które miał za chwilę powiedzieć kompletnie zmieniają jej spojrzenie na świat. – Inna część twojego umysłu po prostu chce pdać racjonalne wytłumaczenie tego, co zobaczyłaś.

Betty zachwiała się, usiłując odsunąć się od towarzysza. W mgnieniu oka zmienił się w jej oczach z miastowego dandysa w zimnookie dziecko Szatana.

– Tak, posługuję się złymi duchami – powiedział szczerze kanciarz, znowu zaczynając tasować wyciągnięte z kieszeni karty. – To jedyny sposób, aby dokonywać rzeczy, które widziałaś przed chwilą. Próbuję oswajać duchy, zmuszam je do wykonania tego, czego od nich chcę. Zazwyczaj mi się udaje. A czasami nie; coś takiego zdarzyło się właśnie wtedy, gdy Ronana zabierali z więzienia.

Betty potrząsnęła głową, nadal nie chcąc przyjąć do wiadomości tego, co się stało.

Velvet uniósł dłoń i uśmiechnął się, widząc w niej osiem kart. Odwrócił je przodem do Betty, pokazując, że miał fula. Za jego plecami jeden z psów uniósł się w powietrze.

Betty wycelowała szybko i wsadziła w potwora dwie kule. Kanciarz upuścił psa i strząsnął krew z rękawa płaszcza.

– No, Betty – westchnął. – To najlepszy moment, żeby uwierzyć. Może i Święty Mikołaj nie jest prawdziwy, ale ja z pewnością jestem.

Betty przesunęła się ostrożnie do schodów, jak najdalej od niego.

– Ja tam wolałabym zostać przy świętym Mikołajku, jeżeli ci to nie wadzi.

Velvet szedł za nią powoli, pozwalając kobiecie cofać się w górę schodów.

– Niestety, tak nie może zostać, Betty. Widziałaś co potrafię, a myślę, że panna Castairs ma znacznie większe umiejętności niż ja; dowodzą tego psy, które tu zostawiła. Jeżeli mamy ją zatrzymać, musimy działać razem. Nie mogę więc ukrywać przed tobą moich małych sztuczek.

Betty dotarła w końcu do wyjścia z piwnicy i podeszła do swojego wierzchowca. Otrzeпаła śnieg z zadu ogiera, uspokajając bardziej siebie samą, niż zwierzę. Kiedy okazało się, że Velvet nie ma w planach zbliżyć się do niej zanadto, uspokoiła się już całkiem i wsadziła broń do olster.

– To dlatego Ronan przeżył postrzał? – upewniła się. – Coś nad nim naczarowałaś?

– Tak – potwierdził szuler spoglądając na zamarzające zwłoki Ronana Lyncha, przewieszzone przez grzbiet szkapy. – Chociaż wygląda na to, że niewiele mu to pomogło.

Betty zagapiła się na ciało rewolwerowca i przytaknęła, powoli pozwalając sobie dojść do ładu z tym, co przed chwilą się zdarzyło w piwnicy budynku.

– Dobra, Velvet – powiedziała rezolutnie. – Myślę, że nie mam wielkiego wyboru z tym wierzeniem, ale nadal się czuję jakby mnie kto naciągnął na kupienie beczki z diabelskim zielem i nie chciał jej przyjąć z powrotem.

Velvet zareagował na jej słowa z uśmiechem i wsiadł na swojego deresza.

– A w ogóle, to mój ojczulek mówił, że przeciw ogniewi najlepszy jest ogień, a ja chcę dostać tę dziwkę Castairs. Zabiłami kumpła. Był to paskudny i niemily kumpel, ale jednak. I jej zasady też mi się nie podobają.

– A więc pochowajmy szybko Ronana i ruszajmy śledzić tę wiedźmę – zgodził się szuler.

– Wiedźma to za miłe słowo na taką diabolicę – odezwał się nagle ktoś za ich plecami.

Bohaterowie wzdygnęli się z zaskoczenia i odwrócili się czym prędzej. Głos, który tak ich wystraszył, dochodził z ciemnej postaci jeźdźca, zbliżającego się do nich powolnym krokiem. Postać miała na sobie czarny kapelusz, a spod czarnego prochowca wyglądał na świat biały kołnierzyk. Gdy się zbliżył, rozpoznali w nim pijaka z saloonu New Moon.

– Życzę wam wszystkiego dobrego w ten zazwyczaj radosny poranek, choć to co nas otacza jest wyjątkowo złe.

Jeździec się zatrzymał. Był skulony. Podbródek chował za kołnierzem płaszcz, żeby osłonić się przed zimnem. Kiedy odsłonił zniszczoną twarz, nabiegłe krwią oczy i świecący, pijacki nos, wydawały się jeszcze jaśniejsze na tle jego białej brody i włosów.

– Ojczy? – zaryzykował niepewnie Velvet.

– Wielebny Bernard Owlsley, w istocie, chociaż zaniedbywałem moje obowiązki przez... pewien czas. Od kiedy ona tu przybyła.

– Castairs? – upewniła się Betty.

Wielebny przytaknął.

– Macie zamiar za nią pojechać, tak?

Obydwoje bohaterowie potwierdzili w milczeniu.

– A więc pochowajmy waszego przyjaciela i jedźmy. Mamy mało czasu. Moją historię opowiem wam podczas drogi.

## ROZDZIAŁ SIEDEMNASTY

Ślady pozostawione przez zgromadzenie były łatwe do znalezienia. W kościele, któremu przewodziła Castairs, było ponad pięćdziesięciu wiernych; mieli pod dostatek koni i wozów. Prawdziwym wrogiem był czas i padający śnieg. Coraz mocniejszy wiatr sugerował też nadchodzącą burzę, która mogła zatrzeć ślady w parę minut.

Trzej jeźdźcy byli zbyt doświadczeni, aby popędzać konie do galopu – byli już i tak zmarznięte i wyczerpane. Oni sami także; wykopanie w zmrożonej ziemi płytkiego grobu, w którym złożyli zwłoki Ronana Lyncha okazało się bardzo ciężkim zadaniem. Po powrocie mieli zamiar przenieść go na normalny cmentarz, ale nie chcieli, żeby podczas ich nieobecności głodne wilki dorwały ciało towarzysza.

Wielebny Owlsley łyknął z metalowej butelki. Gdy alkohol spłynął w jego gardło, duchownego przeszedł dreszcz bólu i przyjemności zarazem. Jego umysłu nie mogło już nic uspokoić, ale przynajmniej whisky rozgrzewała jego stare kości. Zafiarował flaszkę kompanom; Betty odmówiła, a Velvet pociągnął tylko grzecznościowego łyka.

## CORA ZATRACENIA

– Pięćdziesiąt lat temu mój brat dołączył się do grupy, która zwała siebie Strażnikami Świętego Płomienia. – Owsley skurczył się w siodle i owinał płaszcz ciasniej wokół nóg. – Mój ojciec zmarł przy pługu w Tennessee. Brat był załamany. Okazało się, że w okolicy znajdowała się kobieta, która zdesperowanym obiecywała zbawienie. Mojemu bratu zaofiarowała też własne łożo.

Jadąca na przedzie Betty przyglądała się śladom. W życiu bywała już też i tropicielem.

– Jakby ktoś opisywał Castairs – zauważyła.

Z kołnierza płaszcza, jak Słońce z zaćmienia, wyłoniła się twarz duchownego.

– To była Castairs – powiedział chrapliwie.

Słyszac te słowa, Betty zatrzymała się i odwróciła razem z koniem.

– Co ty mówisz, pastorze? Powiedziałeś, że to było pięćdziesiąt lat temu. Wiedziałam Castairs, nie dam jej więcej niż dwadzieścia pięć!

Velvet uniósł bez słowa brwi, a dziewczyna przypomniała sobie o rzeczach, które niedawno ujrziała w piwnicy.

– Osz, kurde – mruknęła i wróciła do szukania śladów.

– Wtedy używała innego nazwiska, Wright. Emily Wright. Ale to była ona.

Owsley milczał przez chwilę, rozgrzewając się i zbierając siły do dalszej opowieści.

– Przez jakiś czas wyglądało to nawet nieszkodliwie – kontynuował. – Ale, gdy nadeszły święta Bożego Narodzenia, ta kobieta wyprowadziła mojego brata i dwudziestu innych młodych głupców w góry.

Velvet poczuł, jak ciarki wędrują mu po kręgosłupie. Był podniecony tą historią, w końcu właśnie ciekawość tego, co tajemne, wyciągnęła go z ukochanego Nowego Orleanu i skłoniła do wędrówek po Dziwnym Zachodzie.

Twarz Owsleya jeszcze raz wycofała się złotym ruchem we wnętrze kołnierza.

– Wybudowała tam oltarz. Obserwowałem ich z bezpiecznej odległości.

Pastor wyciągnął z kieszeni butelkę i tym razem dopił do dna, nie ofiarując towarzyszom ani łyżeczki.

– Zaintonowała jakąś niesamowitą pieśń. Inni się dołączyli. Niektórzy nie umieli śpiewać – wiedziałem przynajmniej, że mój brat tego nie potrafi – ale i tak zawadzili w tej samej piekielnej tonacji co ona. Była burza, taka jak w tej chwili, wyjący wiatr dołączał się do ich chóru. Nie chciałem dłużej patrzeć, ale nie mogłem odwrócić głowy. Wierni tańczyli wokół ognia; dziwiłem się, że w obliczu padającego śniegu i wyjącego wiatru ognisko cały czas płonęło mocno i jasno. Po jakiejś półgodzinie jeden z nich, duży facet, łobuz z miasteczka, zatrzymał się i popatrzył na Wright. Odwrócił się w stronę ognia i – nie mogłem uwierzyć własnym oczom! – wsadził weń swoje wielkie, mięsiste łapy i wyciągnął płonące polano.

Owsley sięgnął ubraną w wełnianą rękawiczkę dłonią w okrywającą jego twarz ciemność, być może ocierając łzę.

– I wtedy ten dzikus podniósł to płonące drewno i roztrzaskał nim czyjś łeb. Krew była tak czerwona, tak jasna w świetle ognia. Popatrzyłem na Wright, spodziewając się, że ujrzę szok i przerażenie, ale ona się uśmiechała! Pokazywała zęby jak pieprzony kot z Cheshire! Na resztę jej ludzi krew zadziałała jak narkotyk, wyzwalając z nich szaleństwo. Niektórzy złapali za polana, inni za noże i zaczęli się nawzajem mordować. Widziałem jak mój brat gołymi rękami udusił kobietę.



A przez ten cały czas panna Emily Wright, o której ludzie myśleli jako o zwyczajnej uwodzicielce, śmiała się nad nimi. Dowodu nie mam, ale myślę, że zbierała ich dusze. Opuszczając miasto wyglądała na czterdziestolatkę, a kiedy to szaleństwo dobiegało końca i pozostało już tylko kilka zwiedzionych dusz bijących się wciąż między sobą, panna Wright dla oka miała lat osiemnaście, ani dzień więcej. Nie wiem, co się stało potem, bo nie mogłem już dalej patrzeć. Wiem tylko tyle, że wszyscy, którzy poszli za nią w góry, zginęli, a i jej więcej nie zobaczyłem. Aż do tego roku... Niedługo po powrocie z gór zdecydowałem się zostać pastorem i przez pięćdziesiąt lat usiłowałem zapomnieć o tym, co widziałem. Aż w styczniu tego roku zobaczyłem faceta wywieszającego ulotki Kościoła Boskiego Płomienia i kogo widzą na nich me oczy? Emily Wright. Wtedy zaznajomiłem się z tym diabelskim napitkiem. Był to mój ciągły towarzysz przez większą część ostatnich dwunastu miesięcy.

– Co sprawiło, że przyjechał pan tu dzisiaj? – zapytał cicho Velvet.

– Ja... zebrałem o drinka w saloonie New Moon rankiem, kiedy DuChamp przybył opłacić rachunki kościoła. Powiedział, że niedługo wyruszają, muszą tylko zająć się jeszcze jedną sprawą – zapewne waszym martwym przyjacielem.

Betty zatrzymała konia, przyglądając się zanikającym śladom. Wciąż sypiący śnieg coraz bardziej utrudniał tropienie.

– Myślisz, że zabiera ich na jeden ze swoich tańców? – zwróciła się do pastora.

– Jestem pewny – odrzekł Owsley. – A tym razem nie mogę tylko siedzieć i patrzeć.

Troje bohaterów jechało przez jakiś czas w milczeniu. Velvet, oczywiście, słyszał już o wampirach. Wright/Castairs miała część ich cech, ale ponieważ – o ile wiedział – nie wysysała nikomu krwi z szyi ani nie zamieniała się w nietoperza, był pewny, że zwyczajne środki przeciw wampirom jej nie załatwią. Osikowy kokł i święcona woda były zapewne przeciw niej mocno niewystarczające.

Betty przerwała kancierzowi zawodowe rozmyślenia.

– Tam, w górze – wyszeptła tak, aby w wyjąłym wichrze głos dotarł tylko do uszu jej towarzyszy.

Teraz i oni zobaczyli wywrócony wóz, leżący w wąskim przejeździe. Pudła i inne rzeczy leżały porozrzucane dookoła, a jadąca na przedzie dziewczyna mogła odróżnić także ciemną sylwetkę leżącego na śniegu ludzkiego ciała.

– Wygląda, że ktoś się tej Castairs naraził – zdecydowała. – Trza pomóc.

Velvet i wielebny Owsley podążali powoli za tropicielką. Dziewczyna, podejrzając bliżej do zablokowanego przejścia, wyciągnęła z olster karabin.

– Coś dziwnego – zawołała do swych towarzyszy, ledwie słyszalna przez gwizd wiatru. – Ten tutaj prawie nie ma śniegu na płaszczu.

Velvet spojrzął na łagodne stoki przełęczcy.

– Betty, uciekaj! To pułapka! – krzyknął.

Leżący u stóp Betty mężczyzna otworzył oczy i uśmiechnął się jak szalenciec.

– Mam cię! – pisnął, wyciągając rewolwer spod płaszcza.

Velvet czuł, jak karty same wskazują mu do ręki, ale zawahał się – użycie sztuk mistycznych mogło się Owsleyowi nie spodobać. Coś jednak musiał zrobić! Wielebny rozwiązał ten dylemat za niego, bo pogonił w przód, wyciągając spod płaszcza stary, kapiszonowy rewolwer. Leżący na ziemi mężczyzna zwrócił się

## CORA ZA TRACENIA

w stronę dudniącego kopytami konia i strzelił, chybiając. Pastor także oddał kilka strzałów, jego druga kula sięgnęła celu – kultysta siadł i wrzasnął, a spływająca krew roztopiała śnieg dokoła niego.

W tym momencie następna postać ukazała się na zbocz kanionu. Tego Betty miała już jak na dłoni – jej karabin huknął dwukrotnie; obie kule utkwiły w celu.

Velvet zobaczył, że na przeciwległej ścianie znów ukazuje się cień. Tym razem wielebny zwrócony był do niego plecami i kant nie miał pozostawić żyjących świadków. Zimne jak lód uderzenie wyrwało się z jego dłoni w stronę zbocza przełęczy, trafiając napastnika celnie w szyję. Morderca upuścił broń i ześliznął w dół, trzymając się za krwawiące gardło.

Zasadzka została udaremniona w ciągu paru sekund. Gość, którego postrelili Betty, był martwy, a i jego kolega, którego gardło przedziurawił Velvet, miał za chwilę spotkać Ponurego Żniwiarza we własnej osobie.

W najlepszym stanie był mężczyzna, którego zostawiono jako przynętę. Kule wielebnego Owlsleya na trwałe okaleczyły jego ramię i wywołały powolny krwotok w klatce piersiowej – miał biedak przeżyć jeszcze kilka bolesnych godzin.

– Gdzie oni jadą? – zwrócił się do rannego Owlsley, głosem pełnym zadziwiającego współczucia.

Mężczyzna mrugnął dwukrotnie, jakby budząc się z głębokiego snu.

– N-nie wiem – wyjąkał. – W góry. Tam jest... ołtarz, który paru naszych zbudowało kilka tygodni temu. Dzieli was od niego jeszcze jakieś trzy, może cztery mile.

Velvet przyjrzał się rannemu, pocierając podbródek.

– Wygląda, że władza panny Castairs nad nim została złamana. Może to ból oczyścił mu umysł? – zauważył.

Wielebny potwierdził spostrzeżenie.

– Nie mogę cię jeszcze zabrać do miasta, synu – rzekł do rannego. – Ale zabierzemy cię wracając.

Owlsley przeciągnął chłopaka pod przewrócony wóz i zrobił mu tam prowizoryczną osłonę.

– Przynieście derki! – zawołał do reszty towarzyszy, wskazując na rozsypane wokół wozu przedmioty. Kiedy to zrobili, wielebny położył dłonie na ranach kultysty.

– Przebacz mi moje grzechy, Ojcze, i nie pozwól, aby ten chłopiec za nie cierpiał.

Velvet i Betty przyciągnęli koce pod wozem dokładnie w momencie, kiedy duchowny zabierał skrwawione dłonie z ciała rannego.

– Niech Pan będzie z tobą, synu. W rocznicę dnia, kiedy Jego własny Syn przyszedł na świat, On rozpromienił swe oblicze nad tobą.

Zraniony mężczyzna wyglądał już lepiej. Kiedy Betty wyczołgała się spod wozu i skierowała w stronę swojego wierzchowca, powiedziała:

– Nic nie chcę wiedzieć.

## ROZDZIAK OSIEMNASTY

– Nadchodzą – powiedziała Castairs do DuChampa.

– Hm. Więc zajmę się nimi – odrzekł Edgar i zakręcił bębenkiem świeżo nalożonego Buntlina. – Tak jak zająłem się tamtym rewolwerowcem.

## CORA ZA TRACENIA

Panna Castairs przyjrzała się uważnie strażnikowi. Ona sama nie była taka pewna, że tamta sprawa jest już zakończona.

– Już czas, by rozpocząć Taniec Ognia. – powiedziała. – Zobaczysz coś, co niewiele śmiertelników widziało, a żaden nie przeżył.

Edgar wstał i nałożył płaszcz. Lady Castairs zdradziła mu swój sekret wiele miesięcy temu, kiedy okazało się, że jest oporny na jej uroki, co wzbudziło w niej respekt i spowodowało, że zatrudniła go jako ochroniarza. Widział już, co potrafi jego pani i zdawał sobie sprawę, że nie jest ona stworzeniem ulepionym ze zwykłej gliny, ale ten „Taniec Ognia”, który przygotowywała przez długie miesiące, miał być czymś całkiem innym – krwawą kąpielą, która dawała czarownicy wieczne życie.

Mówiąc szczerze – a szczerść w otoczeniu próżnej Cynthii Castairs była rzeczą niebezpieczną – widział, że jego pracodawczyni zaczyna się gwałtownie starzeć. Na początku była to tylko lekka utrata blasku, którym czarowały kruczoczarne włosy, czy pojawienie się oznak zmęczenia na pięknym obliczu. Obecnie Edgar był pewny, że dostrzegł kurze łapki wokół oczu, a także kilka siwych włosów.

Rewolwerowiec wstał, gotowy opuścić namiot czarownicy i rozpocząć rytuał.

– Cynthio... – rzucił przez ramię – ten taniec. Co zrobisz ze mną, kiedy on się skończy?

– To samo, co robiłam z innymi moimi strażnikami przez tyle wieków, Edgarrze. Uwolnię cię.

Edgar DuChamp nie był pewien, czy podoba mu się dźwięk tych słów, tak jak nie podobał mu się szelest, jaki wydawały jej schnące wargi, gdy mówiła. Podczas ostatniej godziny postarzała się o dekadę, czy mógł więc wierzyć, że jej pragnienie nieśmiertelności miało pozostawić w spokoju jego duszę?

## ROZDZIAK DZIEWIĘTNASTY

Velvet, Betty i wielebny Owsley ostrożnie schodzili po stromym zboczu kanionu. Szlak poniżej został zawalony lawiną, najprawdopodobniej spowodowaną przez ludzi panny Castairs. Wspinaczka kosztowała ich utratę koni i kilku godzin cennego czasu.

– Wie, że nadchodzimy – rzekł Velvet, kiedy wreszcie udało im się wrócić na szlak.

– Czemu? – zapytała Betty.

– Dlaczego zablokowała ścieżkę? Zasadzka powinna nas zatrzymać.

– Może nie lubi przypadków?

– To chyba nie tylko to. Wiemy przecież, że jest wróżbitką. W budynkach kościoła zostało stado psów, które może to potwierdzić.

Przez następne kilka godzin nie padło żadne słowo. Na szczytach Gór Skalistych było mroźno, a próby rozmowy tylko wpuszczały więcej lodowatego powietrza do ich obolałych płuc.

W końcu pod szczytem niskiej, ciemnej góry, którą Owsley zidentyfikował jak Czarny Szczyt, błysk światła zdradził im położenie ostatniego obozu Kościoła Boskiego Płomienia.

– Tam są, wielebny – oddech Betty zostawiał ciężkie chmury mgły dokoła jej ust. – Jaki mamy plan? Nie możemy wszystkich wystrzelać. Połowa tych biedaków nie wie przecież nawet, co się tu dzieje.

– W tym wypadku ogon merda psem – stwierdził kaznodzieja. – Musimy okrzężyć zęby i skierować się prosto do ogona.

– Hę?

– Musimy ominąć otumanionych wyznawców i uderzyć w samą Castairs – wyjaśnił Owsley.

– I w DuChampa – dodał Velvet.

Zeszła jeszcze godzina, zanim troje bohaterów zdołało okrzężyć górę. Zapadła już noc, a zgromadzenie znajdowało się w płytkim zagłębieniu, w pobliżu samego czubka Czarnego Szczytu. Namioty wiernych znajdowały się na zachodnim zboczu dolinki, a zadaszony wóz panny Castairs stał na skalistym grzbiecie w pobliżu jej północnego skraju. W połowie drogi między wozem i środkiem zagłębienia stał kamienny ołtarz, na wprost którego gorzało ognisko. To jego blask pokazał bohaterom, gdzie znajduje się obóz.

Velvet, Betty i wielebny Owsley klęczeli na wschodniej krawędzi kotliny, patrząc w dół na odbywający się tam rytuał. Ludzie tańczyli już wokół ogniska i, śpiewając „Święty ogniu, oczyść nas z grzechów“, wrzucali różne przedmioty w płomień.

– Spalają resztki swoich rzeczy – wyjaśnił pastor. – Jeżeli nie powstrzymamy tego szaleństwa, to po dzisiejszym wieczorze nie będą już ich potrzebować.

Velvet westchnął. Był pewny, że wiedźma klasy tej Castairs będzie miała osłonę przed kulami byle pastucha. Do zwycięstwa potrzebna była magia, a to robota dla niego.

– Zaczekaj, wielebny – powiedział niechętnie. – Mam plan. Jeżeli zajmiesz czymś owieczki, myślę, że dam radę zlikwidować pasterza.

– A ja? – zapytała Betty.

– Skoncentruj się na DuChampie. Nie mogę zajmować się jednocześnie nim i czarownicą.

Betty spojrzała w kierunku wozu panny Castairs, wiedząc, że DuChamp i jego zabójczy Buntline muszą znajdować się gdzieś w tamtej okolicy.

– Dobra, Velvet. Ufam ci.

– To dobrze – odpowiedział. – Chodźmy więc.

## ROZDZIAK DWUDZIESTY

Wielebny Owsley wmaszerował wprost do obozu, śpiewając na całe gardło stary hymn baptystów. W jednej ręce dzierżył Biblię, w drugiej solidną pałkę z hikory.

Wyznawcy kościoła przerwali taniec i patrzyli na niego, nie wierząc własnym oczom. DuChamp stał na skalnym występie nad ogniskiem, równie zdumiony. Potrząsając ze smutkiem głową, wyciągnął z kabury Buntlina.

Panna Castairs wyszła z namiotu ubrana w zwiewną białą suknię. Tak cienkie ubranie wyglądało śmiesznie podczas wyjącej burzy, ale zimno i wiatr zdawały się nie tykać białej jak śnieg skóry czarownicy. Podeszła do skalnego ołtarza, stojącego

obok ogniska, zdecydowana poprowadzić oszołomionych wyznawców do ich straszego przeznaczenia.

Edgar odwrócił się ku niej, trzymając w rękach broń.

– Mamy kłopoty – oznajmił.

Oczy wiedźmy rozszerzyły się na widok przemawiającego do jej wyznawców Owlsleya, którego najwyraźniej dopiero w tej chwili rozpoznała.

– Zastrzel go, Edgar! – wrzasnęła – Ostrzegałam cię, że coś jest nie tak! Strzelaj!

– Hej, wy! – dobiegł zza ich pleców głos. Był to Velvet, któremu zwrócenie całej uwagi zgromadzenia na kaznodzieję pozwoliło przedostać się aż tutaj.

DuChamp i Castairs odwrócili się gwałtownie, ale kanciarz był przygotowany. Biała struga mgły, wypełniona upiornymi twarzami przeklętych, wystrzeliła z jego odzianej w mysie rękawiczki dłoni i uderzyła w mlecznobiałą pierś czarownicy. Wiedźma przeleciała przez krawędź występu, w stronę swoich wiernych, znikając Velvetowi z oczu.

DuChamp potrząsnął głową i odwiódł kurek Buntlina

– Żegnaj, panie Van Helter – rzekł ponuro. – Jak już spotkasz Jezusa, to przekaz mu życzenia wszystkiego najlepszego w dniu urodzin.

Zagrzmiał odległy strzał. DuChamp spojrzał w dół i zobaczył, że z przedziurawionej poły jego płaszcza wysypują się kawałki watowania. Poderwał głowę na czas, by zobaczyć na przeciwległej krawędzi kotliny błysk drugiego strzału. Tym razem kula przebiła płaszczyznę i wyszła z drugiej strony, wraz ze strużką ciemnej krwi.

– Dzięki, Betty – wyszeptał Velvet, przygotowując karty. Miał nadzieję wysłać rewolwerowca, by potowarzyszył swojej pani w Piekło.

Nie mógł mu jednak tak dobrze, jak miał w planach. Zza krawędzi wyłoniła się Cynthia Castairs, niesiona podmuchem zawieii, a cienki materiał jej sukni furkotał wściekle, pasując do szaleństwa malującego się na jej wędnącej twarzy. Z ust wiedźmy nie wydobywało się żadne słowo, skrzeczała tylko z furią na zdumionego kanciarza.

DuChamp padł, by ukryć się za skrajem kotliny, i wycelował w ciemność, czekając na następny błysk strzału z karabinu Betty. Wierzył, że do załatwienia szulera, jego pani nie będzie potrzebowała pomocy.

Betty, pechowa jak zwykle, wystrzeliła do panny Castairs. Pocisk został porwany przez wicher wirującą wokół wiedźmy i zrykoszetował. DuChamp, ze złowrogim uśmiechem na ustach, wycelował i wystrzelił. Był to wręcz niemożliwy strzał, ponad sto jardów z ręcznej broni, ale jeżeli kiedykolwiek istniał strzelec i broń, którzy mogli go wykonać, to byli to Edgar DuChamp i jego Buntline. Betty poczuła jak strzał uderza w jej dłoń i odbija się bólem wzwyż, łamiąc kości. Wrzasnęła, kiedy śnieżny występ, na którym leżała, załamał się i strącił ją po zboczu w stronę dna kotliny.

\* \* \*

Wielebny Owlsley utrzymywał w oszołomieniu wyznawców Castairs do chwili, kiedy ich przewodniczka wzniosła się w niebo na oswojonej burzy. Widok ten sprawił, że kaznodzieja upuścił Biblię i zapatrzył się z niewiarą na szybującą nad ich głowami wiedźmę. W tym momencie wierni, a między nimi także Christopher Backlund, otrząsnęli się ze zdumienia i sięgnęli w ogień po kawałki

plonącego drewna. Tłum ludzi o wypranych do czysta mózgach ruszył w kierunku zaszokowanego pastora, w ich oczach świeciło szaleństwo. Owlsley zaczął się z wolna wycofywać, a trzydziestka krwiożerczych wyznawców ruszyła, by go okrążyć. Pastor obrócił w dłoni hikorowy kij, poprosił dobrego Pana o siłę i zabrał się do machania.

\* \* \*

DuChamp poczołgał się z powrotem ku skrajowi kotlinki. Był pewny, że jego pani potrafi sama o siebie zadbać, ale nie było sensu ryzykować. Zatrzymał się jednak jak wkopany w ziemię, kiedy stanął twarzą w twarz z ciemną postacią, która stała u szczytu zbocza.

– Ty-ty przecież jesteś martwy! – zająknął się DuChamp. Światło ze znajdującego się niżej ogniska ukazywało martwe oczy i bladą skórę Ronana Lyncha.

– Już nie – stęknął tamten.

\* \* \*

Velvet rzucił jeszcze jedno *przyduszenie* w kierunku wiszącej w powietrzu postaci Cynthii Castairs i nie był w ogóle zdziwiony, kiedy upiorne twarze rozprysnęły się na otaczającej ją wichurze.

Castairs wrzasnęła i podlegała bliżej jak jakiś szalony, drapieżny ptak. Z jej dłoni wytrysnęły ogniste błyskawice, które uderzyły w śnieg koło butów Velveta i odrzuciły kanciarza w pełną parę ciemność.

Przerwany oddech szulera wydobywał się w gorących, spoconych wzdrygnięciach. Kiedy wspinał się po zboczu doliny, czuł lepką wilgoć na pasie. Błyskawice Castairs eksplodowały na ziemi tuż za nim, widać było, że bawi ją desperacja ofiary.

Kanciarz dotarł do małego, kamiennego wzniesienia i zanurzył się w mrok. Wiedźma wisiała nad nim, a piekielny wiatr smagał jej podartą suknię.

– Giń! – wykrzyknęła wreszcie, spuszczając deszcz ciemnej nienawiści na ciebie, gdzie ukrył się Velvet.

\* \* \*

Owlsley poradził sobie bez trudu z pierwszymi trzema członami kultu, ale teraz ich przypyły niemal go zalała. Do przodu wystąpił Christopher Backlund, z płonącym bierwionem w rękach. Nagle padł strzał i rozpalona gałąź wyleciała z ręki młodzieńca, wirując wściekle na śniegu, na który padła. To Betty odzyskała przytomność. Siedziała na zboczu doliny mniej więcej sto jardów od pastora, broń opierała na kolanie i trzymała zdrową dłoń przy spuście; postrzelona ręka leżała bezwładnie na śniegu obok. Nisko pochylała głowę, aby spoglądać wzdłuż lufy Winchestera.

– Machaj dalej, kaznodziejo! – zawołała, oddając jeszcze jeden strzał i wyłączając z walki kolejnego kultystę.

Owlsley błogosławił ją raz po raz, usiłując wydostać się jakoś z obłąkanego tłumu.

\* \* \*

Velvet znał więcej sztuczek niż spodziewała się po nim panna Castairs. Magia, którą władał, i cienie, w których się ukrywał, pozwoliły mu przemieścić się w mgnięniu oka do innego miejsca. Plama cienia, którą wybrał za cel, znajdowała się wewnątrz wozu wiedźmy, miał nadzieję, że znajdzie tam coś, co pozwoli mu ją zwyciężyć. Jeżeli tylko ona nie dostanie go pierwsza...

\* \* \*

Ronan, a w każdym razie coś, co wyglądało w dużej części jak on, trzymał na muszce DuChampa.

– Schowaj broń do kabury – rozkazał.

DuChamp wyciągał szyję i przechylał głowę w różne strony, usiłując zajrzeć przeciwnikowi w twarz. Czy to rzeczywiście Lynch? Poza płonącymi oczami i plamą bladej skóry, oblicze rewolwerowca ukryte było w cieniu.

– Powiedziałem, schowaj broń – rozkazał jeszcze raz.

DuChamp wolniutko uniósł Buntlina i wsunął go do wypełnionej teraz śniegiem kabury.

– Kiedy dziwka wrześnie następnym razem – powiedziała postać – wyciągaj.

Krople potu ściekały z czoła DuChampa i spadały, parując, w śnieg.

\* \* \*

Owlsley, czując moc prawości w ramionach, roztrzaskał czaszkę mocno zbudowanego farmera i dalej brnął przez tłum. Za każdym razem, kiedy któryś z wyznawca kultu zdobywał nad nim przewagę, strzał Betty rozciągał jego, czy też ją, na ziemi. Póki co, niesamowita celność dziewczyny spowodowała, że okaleczyła wielu, ale nikogo nie zabiła.

\* \* \*

Velvet przedzierał się przez skarby, zalegające wóz lady Castairs. Wiedźma لذا chwila mogła usłyszeć jego nieostrożne ruchy, ale musiał się śpieszyć. W pudłach, które przeszukiwał, znalazł mnóstwo wartościowych przedmiotów, ale nie, co mogłoby pomóc mu w walce z czarownicą.

Wreszcie siadł zrezygnowany na jednym z pluszowych siedzeń. O ironio, były z czerwonego, marszczonego aksamitu – najwyraźniej miał przynajmniej umrzeć z fasonem.

Nagle znalazł coś ukrytego w poduszce. Sięgnął i namacał długi, cylindryczny przedmiot. Za pomocą złotego sztyletu, wyciągniętego z sąsiedniej skrzyni, w parę sekund wypatroszył poduszkę i zagapił się na efekt swojej destrukcyjnej działalności. Była to ludzka kość udowa.

Velvet patrzył na trzymaną w dłoni kość z desperacją, bo słyszał na zewnątrz zbliżające się wycie nieziemskiej śnieżycy Castairs. Nagle wewnątrz kości coś się przesunęło. Velvet przyjrzał się jednemu z jej końców i odkrył woskową zatyczkę, którą szybko wydułbał. Wewnątrz znajdował się starożytny, zapisany niezgrabnymi nieco literami zwój.

W świetle zapałki Velvet przyjrzał się karcie i uśmiechnął się z zadowoleniem, rozpoznając łacińskie słowa. Jego wiedza w dziedzinie łaciny bledła jedynie wobec jego mistrzostwa w językach francuskim i angielskim.



## CÓRA ZA-TRACENIA

\* \* \*

Czarownica ujrzała światło, dobiegające z wnętrza jej wozu. Zbliżyła się, wściekła, ale i zdumiona zaskakującą ucieczką kanciarza. Jej postarzała skóra miała już wygląd kory, a siły vitalne coraz bardziej ją opuszczały.

Podleciała do wozu i złapała jego dach w wiedźmie szpony, potężnym szarpnięciem odrywając pokrycie. Z lękiem zagapiła się na dymiącą zapałkę, leżącą na rozdartej poduszce. Velvet jeszcze raz wykonał swój trick i zniknął.

Castairs wrzasnęła wściekle.

\* \* \*

Młody górnik trzymał dymiące polano nad głową. Pastor zanurkował i czekał, aż strzał Betty rozbroi oszalałego młodzieńca. Niestety, w oddali usłyszał jedynie głuchy klik i stłumiony odgłos przekleństw. Zmuszony do działania, Owlsley machnął nisko, trafiając hikorową pałką w nogi chłopaka. Paskudne chrupnięcie zmusiło napastnika do upuszczenia zaimprovizowanej broni, ale nie zatrzymało go w drodze ku kaznodziei.

Wielebny wycofywał się, przestępując przez ciała rannych, jęczących wyznawców kościoła. Trzej, którzy jeszcze mogli utrzymać się na nogach, dostrzegli w tym swą szansę.

\* \* \*

DuChamp usłyszał krzyk swojej pani. Jego dłoń poruszyła się wolno w kierunku znajomej, drewnianej kolby wiernego Buntlina. Kiedy już jej dotykał, śnieżne zbocze pod jego nogami nagle się zapadło, a Edgar przeturlał się w dół stoku, złapany w lawinę. Kamienie uderzyły go w głowę i splamiły ciemną czerwinią krwi ześlizgujący się wokół śnieg.

\* \* \*

Owlsley ujrzał zbliżającą się falę śniegu i zaczął uciekać. Jego szaleni przeciwnicy zignorowali huk lawiny i pogonili za nim, ale zostali pochłonięci przez biały przypływ. To nie była duża lawina – wystarczająca jednak do tego, żeby zbić z nóg walczących i zakryć rannych aż do pasa. Zagasiła też i ognisko. Przez chwilę wydawało się, że uratowała kaznodzieję, ale zaraz się okazało, że został schwytyany w pułapkę. Ze zbryzganego krwią śniegu uniósł się rozszaławy Christophera Backlund i pokuścił w kierunku pastora; w oczach młodzieńca czaił się mord.

\* \* \*

Velvet stał na skraju kotliny. Nie pozostały tu żadne ślady po tajemniczej postaci, która walczyła z DuChampem.

Castairs leciała już w jego kierunku. Szuler stał spokojnie, odwracając palcami jednej z rąk karty i przyglądając się śnieżnym urwiskom zdobitym północny skraj kotliny.

Starożytna wiedźma, która zamordowała setki młodych ludzi, podleciała bokiem do swej zdobyczy i zatrzymała się jak wryta, widząc w lewej ręce kanciarza stary, spłowiły zwój pergaminu.

## CORA ZA TRACENIA

– *In nomine ex mortis* – powiedział. – Przeczytałem twoją umowę z Szatanem. Wiem już, jak uzyskałaś swoje moce i co należy zrobić, aby wysłać cię wprost w jego stęsknione ramiona. To ogień jest źródłem twojej mocy, a co pięćdziesiąt lat potrzebuje on podsyceń.

Spojrzał w dół i dorzucił:

– Ta mała lawinka, którą zrobiłem, powinna cię nieco ostudzić. W każdym razie na jakiś czas.

Czarownica zwróciła zwiędłą twarz w dół i spojrzała na ognisko, które ledwie dymilo przez warstwę kamieni i śniegu.

– Teraz nadszedł czas, abyś spotkała tych, którzy podtrzymywali twój ogień przez tyle stuleci. Martwi czekają na ciebie, Cynthio Castairs.

W odzianej w mysią rękawiczkę dłoni szulera pojawiła się piątka kart. Ful. Kanciarz spojrzał na wiedźmę, a potem odwrócił wzrok ku lodowym soplem, połykającym na zachodnim klifie. Jeden z nich złamał się i zaczął spadać w dół, w kierunku śnieżnego zbocza, ale nagle odwrócił się szpicem naprzód i popędził ku Cynthii Castairs.

– *In nomine ex mortis* – powtórzył Velvet.

\* \* \*

Edgar DuChamp wyczołgał się spod lawiny. Miał nadzieję, że udało mu się uciec przed przerażającym mścicielem, ale usłyszał za sobą kroki na śniegu. Rewolwerowiec wstał i z wolna się odwrócił, a blade światło księżyca potwierdziło jego najgorsze przeczucia. Ronan Lynch, człowiek, którego zastrzelił, pobił i powiesił, stał oto przed nim. Błada szyja zabitego otoczona była zeschniętą krwią, a jedyne martwe oko gapiło się na niego pomiędzy napuchniętych powiek.

Ronan poklepał kaburę.

– Kiedy dziwka wrzaśnie – przypomniał swojemu katowi.

\* \* \*

Wielebny spojrzał w górę dokładnie w tym momencie, kiedy Christopher Backlund wzniosł nad głową jego własną hikorową pałkę. Chłopak miał w planach rąbnąć nią pastora z całej siły w głowę i wysłać duchownego na spotkanie z kochającym Wszchemmocnym.

\* \* \*

Szalejąca wokół Castairs burza zaczęła powoli zamierać. Wiedźma unosiła się coraz niżej i niżej nad ziemią, usiłując pozbiierać chociaż odrobinę zanikającej mocy. Jej wysiłki przyniosły efekt i prastara czarownica wzniosła się jeszcze raz w powietrze, wysyłając przed siebie język płomienia, który zachwiał Velvetem.

Wysiłkiem woli kanciarz utrzymał koncentrację. Pędzący przez noc soplem wielkości człowieka uderzył w zwiędłą pierś lady Cynthii Castairs i przebił ją na wyłot, wychodząc jej przez plecy niczym zamrożony, krwawy gejzer. Rozpalona krew spływała po białej sukni i spadała na śnieg, sycząc i parując.

Czarownica okręciła się wokoło, odrzucając głowę w tył i wyciągając ręce do niewzruszonych niebios. Jej długa egzystencja miała się więc zakończyć, tu i teraz. Zdażyła jeszcze rzucić nienawistne spojrzenie w kierunku swojego pogromcy,

## CORA ZA TRACENIA

ale już zaczynała rozpadać się w proch. Pył, w który zmieniło się jej ciało, wypalił do gołej ziemi śnieg i trawę pod nim.

Z ostatnim oddechem wydała z siebie najbardziej niesamowity wrzask, jaki którykolwiek z obecnych tam śmiertelników miał w swoim życiu usłyszeć.

- A pokój na ziemi - mruknął Velvet - także i dla ciebie, nareszcie.

\* \* \*

Jeszcze raz DuChamp usłyszał krzyk swojej pani. Jego wypiełgnowane dłonie sięgnęły po długiego Buntlina, już czuł jego dotyk w zakrwawionych rękach.

Sześć strzałów huknęło wśród nocy tak szybko jeden po drugim, że zwały się w jeden, przecięły grzmot. Przed Edgarem DuChampem stał Ronan Lynch, a dym uchodził z lufy jego sześciostrzałowca.

Duchamp opróżnił kaburę o całe życie za późno. Ciężka broń zwiślała bezwładnie w jego dłoni, gdy patrzył, jak futro jego zrujnowanego płaszcza rozpryskuje się pod strzałami. Ciepła krew ściekała mu ze spodni wypełniała buty.

Rewolwerowiec padł na kolana, a śnieg wokół niego zaczął się topić od ciepła wylatujących mu z brzucha wnętrzości. Z jego ust padło jeszcze ostatnie słowo:

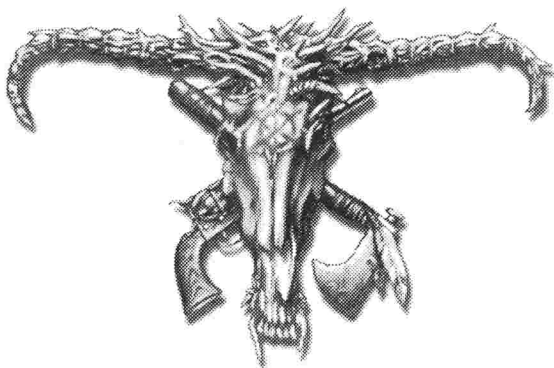
- Jak?

Ronan zaczął powoli przeładowywać broń. Jak? Tego, to on też nie wiedział. Wesołych Świąt.

\* \* \*

Kontynuacja w drugiej groszowej powieści do gry **Deadlands: Martwe Ziemie**.





# CORA ZATRACENIA

PRZYGODA



Czołem znowu, ludziska!

Dobry Pan może otworzyć perłowe wrota dla nas wszystkich, ale dla niektórych to za mało. Trafiając na takich jak Cynthia Castairs, każdy porządny człowiek powinien zająć się odesłaniem ich pod ziemię, gdzie ich miejsce. To wasza szansa.

Pieprzony sposób na spędzenie świąt, nie?

## HISTORIA (DO CHWILI OBECNEJ)

Irving Backlund to bogacz. Jest właścicielem Backlund Mining Inc., dobrze prosperującego koncernu z siedzibą w Denver, i ma takie kupy forsy, o jakich zwykli ludzie mogą sobie tylko pomarzyć. Nic mu jednak ta cała

fortuna nie pomogła, kiedy jego ukochana żona Anna zginęła pod kołami powozu. Jediną osobą, na którą nagły odejście Anny miało jeszcze większy wpływ, był Christopher, dwudziesto-dwuletni syn Anny i Irvinga.

Chłopak był bardzo oddany matce, a jej śmierć kompletnie go załamała. Pograżony w smutku, porzucił pracę w jednej z kopalń ojca i zniknął. Nawet ktoś taki jak Irving Backlund, człowiek wpływowy i mający kontakty w całych Stanach, stracił miesiące, zanim zdołał trafić na ślad syna. W końcu dotarły do niego wieści, że jego pierworodny wstąpił do zgromadzenia religijnego o nazwie Kościół Boskiego Płomienia.

Uradowany tym, że chłopak jest żyw i zdrow, Irving wysłał do niego list, potem następny, i jeszcze jeden wszystkie pozostawiały bez odpowiedzi. Dopiero czwartym przyniósł jakiś



skutek – krótki listek, w którym Christopher pisał krótko i zwięźle, że pojął nareszcie, iż śmierć jego matki była karą za grzechy ojca, i że on, Christopher, nie chce mieć nic wspólnego ze swym rodzicielem! Chłopak twierdził ponadto, że Kościół Boskiego Płomienia wskazał mu drogę zbawienia, i on nie zawróci z niej nigdy.

Backlund był zaszokowany! Uznał, że chłopak po prostu zwariował z żalu! Zdesperowany, przeprowadził dochodzenie w sprawie kościoła. To, czego się dowiedział, zmroziło jego serce.

## KOŚCIÓŁ BOSKIEGO UKRYTE ZŁO PŁOMIENIA

Kościół jest odizolowanym zgromadzeniem, którego siedziba znajduje się w pobliżu miasta Derry's Ford. Założony trochę ponad trzy lata temu, uczy, że świat materialny jest zły w samej swojej istocie, a więc prawdziwą bożą łaską można otrzymać jedynie przez całkowite odcięcie się od niego.

Rozmawiając z rodzinami członków kultu Backlund dowiedział się jeszcze bardziej poruszających rzeczy. Wyglądało na to, że jego syn nie był pierwszą osobą, która włączając się do tego kościoła, zerwała wszelkie więzi łączące ją ze światem zewnętrznym. Historie były podobne do siebie: żony opuszczały mężów, ojcowie zostawiali rodziny, synowie i córki przeciwstawiali się rodzicom.

Wszystko zdawało się kręcić wokół przewodniczki kościoła, lady Cynthii Castairs. Ta piękna i tajemnicza kobieta

o nieznannej przeszłości zdawała się mieć nadnaturalną władzę nad swoimi wyznawcami. Backlund był przekonany, że i jego syn został z rozmysłem oczarowany i oderwany od ojca.

Zapoznawszy się z historiami opowiadanymi przez rodziny innych wyznawców kultu, Backlund zaczął podejrzewać, że jest w tym wszystkim coś złego. Nie wiedział dokładnie co to jest, ale postanowił, że za nic nie pozostawi swojego syna na pastwę losu. Postanowił wydrzeć Christophera ze szponów kultu, czy to siłą perswazji, czy siłą fizyczną.

Backlund jest inteligentny, a instynkt go nie zawodzi. Cynthia Castairs jest czymś znacznie gorszym, niż zwykłą charyzmatyczną spirytystką. Jej prawdziwe imię zostało zapomniane w mrokach dziejów. Urodzona w czasach antycznych Greków, żyje nadal, karmiąc się duszami innych ludzi. Kościół Boskiego Płomienia jest tylko sposobem na zdobywanie nowych ofiar. Lady Castairs, korzystając z magii i wrodzonego sprytu, zwabia do siebie różnych biedaków; żeruje na zdesperowanych i opuszczonych. Kiedy całkowicie załadnie ich sercami i umysłami, dokonuje dzieła zniszczenia.

Podczas Wielkiego Odrodzenia w latach 1820., zorganizowała podobny kult i poprowadziła jego wyznawców na śmierć. Teraz, w pięćdziesiąt lat później, powróciła, by powtórzyć to, co tak dobrze udało się poprzednim razem.



Towarzyszy jej Edgar DuChamp, jej najbardziej lojalny stronnik, i 75 fanatycznie oddanych wyznawców, wśród których jest także Christopher Backlund.

Lady Castairs zamierza poprowadzić swych wiernych do specjalnie wybranego miejsca w Górach Skalistych gdzie za pomocą magii i charyzmy, wprowadzi ich w szal zabijania. Uczta z dusz nieszczęśników podtrzyma jej moc i przedłuży życie o następne lata.

Jakby i tego było mało, Christopher Backlund zakochał się w niej. Zaślepiiony młodzieniec nie zdaje sobie sprawy, że wiedźma cieszy się na myśl o przerażeniu, jakie ogarnie go w chwili, kiedy ona będzie wchłaniać jego duszę.

## PASTOR, KTÓRY WIE ZA DUŻO

Jedyny człowiek z zewnątrz, który zna sekret kultu, to wielebny Bernard Owsley. W latach 1820. był świadkiem tego, co spotkało poprzednich wyznawców lady Castairs. Widok mrocznego rytuału o mało nie przyprowadził go do szaleństwa i zdecydował o tym, że został pastorem.

Owsley jest teraz duchownym w Derry's Ford, Colorado, ale przerażenie spowodowane powrotem niezmięzionej lady Castairs popchnęło go w objęcia alkoholu. Sama jej obecność wystarczyła, by jedyny człowiek, który był w stanie przedziścić swoją trzódkę o nadciągającej potworności, własnoręcznie się unieszkodliwić.

Na szczęście dla Owsleya, lady Castairs nie zdaje sobie sprawy z jego istnienia. Co prawda jej wróżby wskazały, że w mieście jest ktoś, kto stanowi dla niej pewne niewielkie niebezpieczeństwo, ale nie zdołała odkryć, że chodzi tu o zapijaczego pastora.

## CEREMONIA

Plany lady Castairs powinny już wkrótce przynieść pierwsze efekty. Polegają one na wyprowadzeniu wyznawców na „pielgrzymkę” do odludnego miejsca, gdzie odbył się poprzedni rytuał. Jej przyszłe ofiary mają tam odbyć post, by uniknąć boskiego sądu. Kiedy dotrą na miejsce, lady Castairs będzie mogła nakarmić się ich śmiercią i podtrzymać płonące w niej nienaturalne życie na kolejne lata – chyba, że ktoś ją powstrzyma.

## ZAWIĄZANIE

Irving Backlund ma duże wpływy i koneksje w Denver, tak między ludźmi interesu, jak i w administracji. Jeżeli posse miało już kontakty z Agencją Pinkertona i wykonało zadanie w przyzwoity i kompetentny sposób, to poszukiwania prowadzone przez Irvinga mogą go do nich doprowadzić. Także, jeżeli jakieś poprzednie działania bohaterów trafiły do prasy – nawet takiego szmatławca, jak *Tombstone Epitaph* – Irving Backlund mógł coś o nich słyszeć. Jest zdesperowany i gotowy do podjęcia ryzyka. Do nawiązania kontaktu z Backlundem mogą też wystarczyć stare znajomości z kopalniami, ponieważ Backlund





Mining Inc. jest potężną firmą i należy do niej wiele mniejszych koncernów. Niezależnie od tego, jak chcesz zacząć grę, posse otrzymuje następujący cy list od Irvinga Backlunda:

*Szanowni Państwo,*

*Słyszałem wiele o waszych dokonaniach i uważam, że nadalibyście się do wykonania pewnego zlecenia dla mnie. Jeżeli moglibyście zjawić w moim biurze dziś o czwartej po południu, mam nadzieję przedstawić propozycję, która będzie korzystna dla obu stron.*

*Będę wdzięczny za potraktowanie sprawy poważnie.*

*Oddany*

*Irving Backlund,  
Prez./CEO Backlund  
Mining Inc.*

## GŁÓWNE POSTACIE

Kilku ludzi, w większości wplątanych w sieć, którą na swoje ofiary zawiązała Cynthia Castairs.

### LADY CYNTHIA CASTAIRS

Kobieta znana pod nazwiskiem Cynthii Castairs żyje na tym świecie od czasów dawniejszych niż narodziny Chrystusa. Podpisała cyrograf, który daje jej wieczne życie, jednak z pewnymi ograniczeniami. Jej siły życiowe są teraz zawarte w płomieniu

duszy – ogniu, który dopóki płonie, zapewnia jej nietykalność.

Niestety, z czasem płomień słabnie. Aby przedłużyć swoje życie, raz na około pięćdziesiąt lat Castairs musi podsycać ogień duszami innych ludzi. Jeżeli nie zdoła zrobić tego w Boże Narodzenie, umrze ze starości. Jej siła jest także jej słabością. Jeżeli ktoś zgaasi płomień jej duszy, czarownica stanie się podatna na zranienia jak zwykły śmiertelnik.

Wiedźma dysponuje niesamowitymi mocami, jednak nie manifestują się one bezpośrednio. Wróżby pozwalają jej zajrzeć w przyszłość, choć obrazy, które tam widzi, są nieco niejasne. Ma pewną władzę nad pogodą, może przyzywać i kontrolować burze. Jej moc związania może zniewolić dusze innych ludzi, zmieniając ich w oddane sługi.

Lady Cynthia woli unikać bezpośredniej walki. Jednak wieloletnie wchłanianie sił życiowych innych istot niesamowicie ją wzmocniło, a przy tym trudno żyć kilka tysięcy lat nie nuczyszysy się chociaż podstaw walki wręcz.

Psychologicznie, Cynthia już dawno straciła swoje człowieczeństwo. W ciągu długiego życia zabiła tak wielu, że nie patrzy już na ludzi jak człowiek.

Cynthia jest bardzo piękną kobietą. Ma śniadą skórę, czarne włosy i ciemnobrązowe oczy. Wyglądem przypomina Greczynkę czy Włoszkę w wieku około trzydziestu lat. Ma niski, śpiewny i bardzo przyjemny dla ucha głos, a jej angielszczyzna jest nieskazitelna. Ubiera się prosto, lecz elegancko,

w suknie w kolorach białym, szarym bądź czarnym. Nosi tylko jedną ozdobę – wisior w kształcie symbolu Kościoła Boskiego Płomienia.

## PROFIL:

**Cechy fizyczne:** S: 4k6, Spr: 2k10, Sz: 2k10, Wlg: 2k12, Zr: 2k6.

Jedzictwo 3, skradanie 3, sztuczki 3, uniki 3, walka: nóż 3, walka: pięści 2.

**Cechy Umysłowe:** Cha: 3k10, D: 2k10, Spo: 1k10, Spt: 2k10, W: 3k12.

Bajanie 4, bief 4, jaja 4, języki: francuski 3, języki: łacina 2, perswazja 4, przenikliwość 5, szukanie 3, wiara 6, wykształcenie: okultyzm 7, zastraszenie 2.

**Czarna magia:** Gromy zagłady 4, Mroczna ochrona 1, Peleryna zła 3, Przestrzeżenie 3, Tropiciele 2, Władca marionetek 5, Zombi (tylko zwierzęta) 3 (1k6 stworzeń wielkości psa).

**Przewaga:** Człowiek z żelaza (+6 Dech).

**Klamoty:** Starożytny grecki sztylet.

**Szczególne umiejętności:** lady Cynthia jest odporna na atak fizyczny (a od ataków magicznych cierpi jedynie Dech) do czasu zgaszenia płomienia jej duszy.

## EDGAR DUCHAMP

Edgar DuChamp jest jedynym człowiekiem, który zna prawdę o lady Castairs. Rewolwerowiec o sporej sławie spotkał ją pięć lat temu na wschodzie, w ekskluzywnym klubie w Massachusetts, gdzie urządził pokaz umiejętności strzeleckich.

Castairs uznała, że może jej się przydać ochroniarz, który potrafi zrobić z bronią to, co DuChamp, więc go wynajęła. Układ był taki, że w zamian za ochronę zdradzi mu sekret swojej nieśmiertelności. Edgar obawia się co prawda, że pozna ten sekret w nieco nieodwracalny sposób, ale gra dalej, mając nadzieję, że dowie się dość, by samemu stać się nieśmiertelnym.

Edgar DuChamp to kawał silnego chłopca w dobrej kondycji fizycznej. Ukończył college w Harvardzie, więc uważa się za coś lepszego od śmieci, które kręcą się po Zachodzie. Jego dumą z umiejętności strzeleckich może stać się jego zgubą, ale jak na razie nikt nie zdołał mu dowiedzieć, że jest ona nieuzasadniona.

DuChamp wygląda na około 35 lat, ma przerezione brązowe włosy, takież wąsik, zakrzywiony nos i ciemnobrunatne oczy. Nosi małe, okrągłe okulary. Ubiera się w proste, ciemne ubrania i białe koszule. Jediną noszoną biżuterią jest szpilka w klapie ze znakiem płomienia. Poza terenem kościoła nie rozstaje się z dwoma rewolwerami. Nie są one jedynie na pokaz.

## PROFIL:

**Cechy fizyczne:** S: 3k6, Spr: 2k6,

Sz: 2k8, Wig: 2k12, Zr: 3k8.

Siekanie 2, skradanie 3, strzelanie: rewolwery 4, szybkostrzelność 5, uniki 3, walka: nóż 3, walka: pięści 2.

**Cechy umysłowe:** Cha: 3k6, D: 1k6,

Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 1k6.

Jaja 4, przenikliwość 3, zastraszenie 2.

**Przewaga:** Człowiek z żelaza (+4 Dech).

**Klamoty:** Rewolwer Buntlina, nóż.

## WIELEBNY OWLSLEY

Główny duchowny Derry's Ford, nie mając dość sił by stanąć twarzą w twarz ze straszliwą grozą kościoła Boskiego Płomienia, znalazł ukojenie w butelce. Po śmierci ojca w roku 1826, brat Bernarda Owlsleya, Ward, przyłączył się do grupy religijnej znanej jako Strażnicy Świętego Płomienia, za duchową radą jego przewodniczki, panny Emily Wright, odcinając się od jakichkolwiek więzów rodzinnych. Kiedy strażnicy wyruszyli na pielgrzymkę w góry, Bernard poszedł za nimi, zdecydowany porozmawiać z bratem. To, co zobaczył, doprowadziło go na skraj szaleństwa. Emily Wright zaprowadziła swoich wyznawców w góry, do leżącej u stóp klifu skały o dziwnej barwnie.

Tam Bernard ujrzał z ukrycia, jak strażnicy pozabijali się wzajemnie w szalonym tańcu wokół ognia. Brat Bernarda gołymi rękami zabił kobietę, chwilę później samemu ginąc z rozwaloną głową. Do końca swych dni, Owlsleya będzie męczył we śnie

koszmarny śmiech Emily Wright i upiorny, pełnej wzniosłej radości wyraz jej twarzy.

Uciekając ze sceny mordu, młody Owlsley zgubił się w górach. Trafił w końcu na konwój wozów zdążających na wschód i wypłynął w St. Louis, gdzie, próbując zapomnieć o straszliwych rzeczach, które widział, wstąpił do seminarium duchownego. W końcu wrócił do rodzinnego stanu, do Derry's Ford, miasta położonego blisko tego, w którym się wychował. Został miejskim pastorem i dobrze dbał o swoją trzódkę, aż do pewnego dnia dwa lata temu.

Kiedy członkowie Kościoła Boskiego Płomienia przybyli do miasta, Owlsley zobaczył lady Cynthię Castairs jadącą dumnie na czele karawany. Owlsley był pewny, że Castairs nie wiedziała o nim, że nie zauważyła go tego fatalnego dnia dawno temu. Pomimo to, zszokowany i przerażony aż do obłędu, wczółgał się do butelki i został tam – aż do teraz.

Mieszkańcy miasta nie rozumieją co spowodowało, że w jednej chwili ich godny zaufania przewodnik duchowy zamienił się w miejskiego pijaka. Kochają pastora jednak zbyt mocno, by go kimś zastąpić; wciąż mają nadzieję, że jego stan się poprawi.

Wielebny Owlsley, potężny człowiek o wzniesionym około sześciu stóp, w sześćdziesiątym drugim roku życia nadal jest silny i zdrowy. Jego głowę zdobi potężna biała czupryna, a krótka broda dodaje elegancji szorstkiej twarzy. Pijaństwo pozostawiło jednak swój ślad: twarz wielebnego jest blada i ściągnięta, a niebieskie oczy zapadnięte

i przekrwione. Jednak ogień, choć przygmlony, ciągle się w nich tli. Jego ubiór jest ciemny, prosty, ale i elegancki. Na szyi nosi kunsztownie wyrzeźbiony, drewniany krzyż długości około trzech cali. Końce ramion krzyża obite są srebrem.

### PROFIL:

**Cechy fizyczne:** S: 1k10, Spr: 2k6,

Sz: 2k4, Wig: 1k12, Zr: 2k4.

Jeździectwo 3, uniki 3, walka: pałka 2.

**Cechy umysłowe:** Cha: 3k6, D: 2k12,

Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 2k6.



Bajanie 4, jaja 2, perswazja 3, przenikliwość 2, tropienie 3, wiara 4, wykształcenie: chrześcijaństwo 4, zawodowstwo: teologia 4.

**Przewagi:** Wyczucie kierunku i niezwykły głos (+2 do *zastraszania*).

**Cuda:** Boża pięść, Nałożenie rąk, Natchnienie, Ochrona.

**Klamoty:** Ciężka laska (pałka), Biblia, krzyż i Hiob (jego koń).

## CHRISTOPHER

### BACKLUND

Historia Christophera Backlunda jest chyba najsmutniejsza ze wszystkich. Utrata uwielbianej matki w kompletnie przypadkowym wypadku drogowym wstrząsnęła podstawami jego wiary chrześcijańskiej. Na wpół szalony z żalu na wiele miesięcy stał się włóczęgą. Usłyszawszy o Kościele Boskiego Płomienia, zawędrował do Derry's Ford, gdzie oczarowały go piękne słowa i magia lady Castairs, dla której teraz gotów jest poświęcić swą duszę. Sytuację komplikuje jego seksualna więź z lady Cynthią. Jest przekonany, że ją kocha, więc w jej obronie może się posunąć do aktów głupiego bohaterstwa.

Christopher jest przystojnym mężczyzną, trochę po dwudziestce, czarnowłosym i zielonookim. Nosi standardowe brązowe ubranie wiernych kościoła.

### PROFIL:

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

Skradanie 2, strzelanie: karabiny 2, uniki 2, walka: nóż 2, walka: pięści 2, wspinaczka 2.

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

Przenikliwość 2, szukanie 2.

**Klamoty:** Winchester '73.

## SZERYF LELAND

### TURNER

Szeryf Turner chce jedynie zachowania spokoju w jego miasteczku. Słyszał o miejskach, gdzie rewolweryowcy pojedynkują się na ulicach w samo południe, ale nie ma ochoty na nic takiego w Derry's Ford. Do każdego potencjalnie kłopotliwego gościa odnosi się z początku grzecznie, ale w razie potrzeby nie boi się poprzec swoich słów ołowiem – i to w dużej ilości. Od czasów pobytu w wojsku Unii (został honorowo zwolniony), Turner świetnie strzela z karabinu, a i ze strzelbą idzie mu całkiem nieźle. Nie waha się użyć którejkolwiek z posiadanych spluw dla utrzymania spokoju w mieście.

### PROFIL:

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

Skradanie 3, strzelanie: rewolwery 2, strzelanie: strzelba 3, uniki 3, walka: pięści 3.

**Cechy umysłowe:** Cha: 2k4, D: 2k4, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 3k6.

Przenikliwość 3, zastraszanie 2.

**Klamoty:** Peacemaker, nóż, gwiazda szeryfa, dubeltówka (w więzieniu).

## ROZDZIAK

PIERWSZY:

OTCOWIE

I SYNOWIE.

Każdy chyba słyszał o Backlund Mining Inc. Jest jedną z największych kompanii tego typu w Denver, a jej właściciel, Irving Backlund to osoba zamożna i znana.

Gracz, który uzyska Zwykły (5) wynik w teście wiedzy o Denver, przypomni sobie, że mniej więcej 8 miesięcy temu o rodzinie Backlunda pisano w gazetach. Anna Backlund, od trzydziestu lat żona Irvinga, zginęła w wypadku drogowym, a jedyny syn Backlunda zniknął niedługo później. Od tego czasu towarzyski niegdyś Irving Backlund stał się odлюдkiem.

## BACKLUND MINING

Biura Backlund Mining Inc. znajdują się w samym centrum Denver, zajmując siedmiopiętrowy dom z czerwonej cegły. Przybywający tu bohaterowie kierowani są od razu na siódme piętro. Wnętrze budynku jest ładnie wykończone, z gładko otynkowanymi ścianami i dębową podłogą.

Główna sekretarka wprowadza posse do ogólnodostępnego biura Irvinga Backlunda. Jego osobista sekretarka wita ich i prosi, aby poczekali, a sama znika w prywatnym biurze dyrektora. Poczekałnia jest ogromna, z biurkiem sekretarki i dużą liczbą wygodnych

krzesel. Na ścianach wiszą mile, choć nie wyróżniające się obrazy.

Po krótkiej chwili sekretarka wychodzi z biura dyrektora i mówi: „Pan Backlund oczekuje państwa”. Poczym wskazuje drzwi, z których właśnie wyszła.

KŁOPOTY PANA  
BACKLUNDA

Kiedy członkowie drużyny wchodzą do gabinetu, Irving Backlund stoi w oknie dużego biura, spoglądając na ulicę Denver. Pokryte boazerią ściany wypełnione są półkami pełnymi książek, a przed wielkim biurkiem stoją miękko wyściełane fotele.

Na ścianie za biurkiem wisi zakryty portret, prawdopodobnie przedstawiający zmarłą żonę dyrektora kompanii, obok niego znajduje się mniejszy obraz z wizerunkiem przystojnego chłopaka po dwudziestce. Biurko jest zabałaganione, co wydaje się dziwne u szefa tak uporządkowanego koncernu.

Po wejściu posse, Backlund odwraca się do nich. Jest tęgim i pełnym dostojenstwa mężczyzną przed sześćdziesiątką. Zaczyna lysieć, resztki włosów, które mu pozostały, są białe; nosi bujne włosy. Na sobie ma perfekcyjnie skrojone ubranie, z kieszonki zwisa mu srebrny łańcuszek od zegarka, a światło połyskuje w osadzonym na nosie pince-nez. Nie ukrywa żałoby.

– Panowie – mówi silnym, głębokim głosem – usiądźcie. Potrzebuję waszej pomocy, i zadbam, żebyście nie żalowali straconego tu czasu.



Backlund zaczyna wyjaśniać całą sytuację – od śmierci swej żony pod kołami powozu do zniknięcia syna i odnalezienia go w szeregach wiernych Kościoła Boskiego Płomienia. Kiedy wspomina o wysłanych przez siebie listach oraz tym, który w końcu dostał od syna, jego głos zdradza napięcie.

– To list, który otrzymałem od syna – mówi, rzucając notkę na stół. – Wysłany z Derry's Ford, Colorado.

*Drogi ojcze,*

*Teraz wszystko jest dla mnie takie jasne. Śmierć matki była naszą winą, ojcze, twoją i moją. Nasze grzechy posłały ją na Zatracenie, i jedynie nasza gorliwa pokuta może ją zbawić. Znalazłem swoją drogę w Kościele Boskiego Płomienia i, by zbawić*

*duszę matki, muszę wyrzec się więzi z tobą i całym światem zewnętrznym. Tak widzi to lady Castairs. Nie próbuj kontaktować się ze mną znowu, ojcze, bo nie odpowiem. Los duszy matki zależy od mego postępowania.*

*Christopher*

– Panowie, pozwólcie mi was zapewnić, że moja żona była dla mnie cenniejsza niż życie, ale nie dam sobie wcisnąć jakichś idiotyzmów o tym, że jej śmierć była winą moją lub syna. Ta Castairs jest przywódczynią tego... kościoła i to ona wypełniła śmieciami głowę mego syna! Nie wiem, co ona mu zrobiła, jaki czar na niego rzuciła, jak go omamiła, ale nie zgadzam się na to! Christopher to



wszystko co mi na świecie zostało i jeżeli trzeba będzie poświęcić majątek, by go odzyskać, niech tak się stanie. Każdy z was ma reputację człowieka, który radzi sobie w dziwnych sytuacjach, a ja czuję, że ta należy właśnie do tej kategorii. Chcę, żebyście byli moimi agentami. Jestem starym człowiekiem, nieprzywykłym do trudów szlaku. Jedźcie do tego miasta i przywieźcie mi mojego syna – najlepiej jeszcze na święta!

W tym momencie Backlund prawie się załamuje. Zatrzymuje się na chwilę żeby wydmuchać nos, po czym znów spogląda w okno. Znacznie spokojniejszym głosem mówi:

– ...albo chociaż dowiedźcie się, czy Christopher dokonał tego wyboru z własnej i nieprzymuszonej woli. Jeżeli nie, użyjcie wszelkich dostępnych środków, aby sprowadzić go z powrotem.

Backlund obraca się nagle i patrzy na posse, z ponurym wyrazem twarzy.

– Zapłacę każdemu po 500\$ w złoście, jeżeli sprowadzicie mi syna, 250\$ jeżeli będziecie mogli mi przedstawić dowody, że jest w tym przeklętym kościele z własnej woli. Umowa stoi?

Uznając, że bohaterowie akceptują ofertę, Backlund sięga do biurka i wyciąga małą, skórzaną teczkę. Zawiera ona wszystko, co udało mu się zebrać na temat Kościoła Boskiego Płomienia i Derry's Ford. W teczce znajduje się też mapa szlaku do Derry's Ford i fotografia Christophera Backlunda.

Kiedy posse opuszcza biuro, Irving Backlund wraca do okna, spoglądając na słońce, które zachodzi nad Górami Skalistymi.

## DROGA DO DERRY'S FORD

Jak grupa przygotowuje się do drogi, to ich sprawa. Denver jest wielkim miastem i łatwo tam kupić dowolny standardowy ekwipunek. W drodze do Derry's Ford nie dzieje się nic specjalnego, chyba że masz bardzo zły humor. Przejazd trwa cztery dni konno, albo pięć wozem. Szlak z Denver prowadzi przez kilka innych małych miast, a posse może się zdecydować na nocleg w którymś z nich lub obozować pod gołym niebem. Pogoda jest, jak na porę roku, wspaniała.

Bohaterowie przybywają do Derry's Ford 23 grudnia 1875 roku.

## ROZDZIAŁ DRUGI!

WITAMY W

## DERRY'S FORD

Ruch na szlaku jest ożywiony, a miasteczko można zobaczyć już ze sporej odległości. Derry's Ford jest położone w zakolu Wielkiej Rzeki Piaszczystej i dociera do niego wielu podróżnych z Denver. Ulice (obydwie) są z ubitej ziemi, a powietrze wypełnia kurz wzniesiony przez wozy i konie.

Pomimo zajęć, ludzie mieli czas na rozwieszenie świątecznych wieńców i przycięcie drzew w całym mieście. Z powodu zbliżających się świąt atmosfera jest przyjazna i radosna. Na ulicach nie widać kolędników (chórowi zaszkodziło to samo, co kościołowi), ale poza tym wszystko wygląda nieźle.

## PYTANIA O KOŚCIÓŁ

Większość mieszkańców jest aż w chętna do dyskusji na temat wier-nych Kościoła Boskiego Płomienia. Od kiedy przybyli w pobliże miasta jakieś dwa lata temu i zbudowali osiedle, wierni trzymają się we własnym gronie, do miasta przyjeżdżając jedynie na zakupy i czasem, aby wysłać czy odebrać list. Uprawiają własne pola, sprzedając nadwyżki okolicznym farmerom. Ciekawe, że ich ziemia rodzi dobrze nawet w latach suszy.

Osiedle znajduje się trzy mile na południowy zachód od Derry's Ford. Miejsce to odwiedziło kilka osób z miasta i mogą z grubsza opisać osiedle (dokładny opis znajduje się w następnym rozdziale).


Lady Cynthia nigdy nie przyjeżdża do miasta, ale wygląda na to, że jej przedstawicielem i prawą ręką jest niejaki Edgar DuChamp. Ten człowiek zawsze towarzyszy członkom kościoła podczas wizyt w mieście, niezależnie od tego, co ich tu sprowadza. DuChamp od czasu do czasu wstępuje też na drinka do saloonu New Moon, ale zawsze sam.


Jest on niewysokim, krępyim człowiekiem, nie rozstającym się z dwoma sześciostrzałowcami. Nikt nie widział, żeby wyciągał broń w złości, ale ci, którzy widzieli jak strzela, mówią z zachwytem o jego umiejętnościach.


Wierni kościoła są bardzo grzeczni, ale mają do czynienia z mieszkańcami miasta tak mało, jak to tylko możliwe. Nie wydają się przestraszeni, lecz nie-towarzyscy.


## PLOTKI


Oczywiście, każda grupa, która trzyma się tylko we własnym gronie, jest świetnym tematem do plotek. Od przechodniów można się dowiedzieć kilku interesujących rzeczy:


 Kościół wykłada jedzenie dla lokalnych kojotów i psów, ale inne farmy, znajdujące się blisko niego, nigdy nie mają problemów ze zwierzętami. (PRAWDA)


 Edgar DuChamp jest wyjętym spod prawa eks-rewolwerowcem. (Tak PRAWDA jak i FAŁSZ. DuChamp jest rewolwerowcem, ale dla prawa jest już dawno martwy).

 Bywa, że deszcz pada nad polami kościoła – i tylko tam. (PRAWDA)

 Lady Cynthia jest wiedźmą i widać ją było w nocy na niebie jak latała na miotle! Przy jej boku cały czas siedzi czarny kot. (FAŁSZ. Blisko, ale nie dokładnie.)

 Wierni kościoła urządzają tajemne orgie podczas pełni Księżyca. (FAŁSZ)

 Wielebny Owlsley odmawia jakichkolwiek rozmów z wyznawcami kościoła. Pewnie przypominają mu kim był kiedyś. (PRAWDA)

 Kościół odprawia nabożeństwa w każdy wieczór, po zachodzie słońca. Nikt z zewnątrz nie jest mile widziany. (PRAWDA)

## SPOTKANIE

## Z WIELEBNYM

Wielebnego Owlsleya trudno ostatnio znaleźć w kościele. Najczęściej przesiaduje w saloonie New Moon, gdzie upija się cichutko w kącie, albo zatacza ulicami miasta, gadając do siebie. Zazwyczaj wraca do domu przed zachodem słońca, ale nieraz spędza noc na ganku jakiegoś współobywatela.

Posse ma największe szanse na spotkanie wielebnego Owlsleya, gdy sunąc chwiejnie przez ulicę, próbuje dotrzeć do saloonu New Moon lub go opuścić. Może nawet zatoczyć się na jednego z członków posse, przeprosić i odejść w swoją stronę.

Próby rozmowy z duchownym kończą się praktycznie zawsze niewyraźnymi, ale grzecznymi wykrętami w rodzaju: „Baardzo przeeeepraszam, ale – iik! – muszę się z kimś zobaczyć i odwiedzić pewne miejsc”. Jedyny temat, który potrafi zmienić ten repertuar, jest wzmianka o Kościele Boskiego Płomienia. Jeżeli ktoś z posse wspomni coś o sekcje przy wielebnym, krew odpływa mu z twarzy. Pochyla się w kierunku osoby, która to powiedziała, i szepcze z naciskiem:

– Uwważaj co mówisz. Ona może usłyszeć... ona wie... uważaj. Unikaj Boskiego Płomienia, mój synu. On przynosi śmierć!

Po tej niejasnej wypowiedzi, oddala się od posse tak szybko, jak tylko potrafi. Próby podążania jego tropem sprawiają, że wpada w histerię,

a lokalni mieszkańcy każą posse zostawić wielebno w spokoju.

## DERRY'S FORD

Derry's Ford zostało założone we wczesnych latach tysiąc osiemsetnych, kiedy pierwsi osadnicy zaczęli kolonizować Zachód. Okolice brodu (ang. ford) na Wielkiej Rzece Piaszczystej była oczywistym miejscem na osadę. Miasto skorzystało na handlu między Wschodem i Zachodem. Stałych mieszkańców jest w miasteczku jedynie 250, ale prowadzący tędy szlak powoduje ciągły przepływ ludzi i dóbr. Mieszkańcy dostarczają podróżnym i kupcom wszystkiego, czego tamci potrzebują i robią na tym niezłe pieniądze.

## BANK

## W DERRY'S FORD

**Opis:** Piętrowy drewniany budynek z płaskim dachem i wielkim, stalowym sejfem. Mieszkańcy Derry's Ford trzymają w nim swoje ciężko zarobione pieniądze.

**Lokatorzy:** Mike Washter (właściciel; męczyszyna w średnim wieku w okularach i realistycznym podejściem do obcych) i Bill Gonstead (strażnik i kasjer; przystojny młody człowiek, który lepiej liczy niż strzela).

## BIURO SZERYFA

**Opis:** Niski budynek, w którym znajduje się biuro szeryfa i pięć cel więziennych.



**Lokatorzy:** Leland Turner (szeryf; patrz „Główne postacie”), a także Zeke i Ezra Pintz (pomocnicy; obaj bracia mają brązowe włosy i niebieskie oczy; Zeke hoduje wasy, a Ezra kozią bródkę; mają po dwudziestę i są siostrzeńcami Turnera; gdyby nie to, wywaliliby ich z roboty za ciągle kłótnie).

## BRÓD

**Opis:** Najbezpieczniejsze miejsce na przekroczenie rzeki. Trzy mocne liny zawieszono na słupach spinają oba brzegi, pomagając ją przebyć. Delikatne rzeczy można przewieźć promem. Rzeka ma w tym miejscu około pięć stóp głębokości i płynie dosyć wolno.

## DOM BURMISTRZA

**Opis:** Ładny, piętrowy budynek z drewna, pyszniący się mosiężnymi klamkami i świeżą farbą.

**Lokatorzy:** Luther Neally (burmistrz; patrz „Ratusz”) i jego żona Beverly (urocza kobieta w średnim wieku; to właśnie z jej powodu mieszkańcy wybrali jej męża na burmistrza).

## DOM OWLSLEYA

**Opis:** Mały, niegdyś zadbane drewniany dom, teraz popadający w ruinę.

**Lokatorzy:** Wielebny Owlsley (miejski pijak; patrz „Główne postacie”).

## DOM SZERYFA TURNERA

**Opis:** Mały drewniany dom z blaszaną gwiazdą przybitą do frontowych drzwi.

**Lokatorzy:** Szeryf Turner (patrz „Główne postacie”) i jego pies Bert.

## DOMY

**Opis:** Miejscowi mieszkają w rozrzuconych po mieście drewnianych budynkach różnej wielkości.

**Lokatorzy:** Jeden lub dwoje dorosłych i 1k4-1 dzieci.

## EDWARDS, KRAWIECTWO

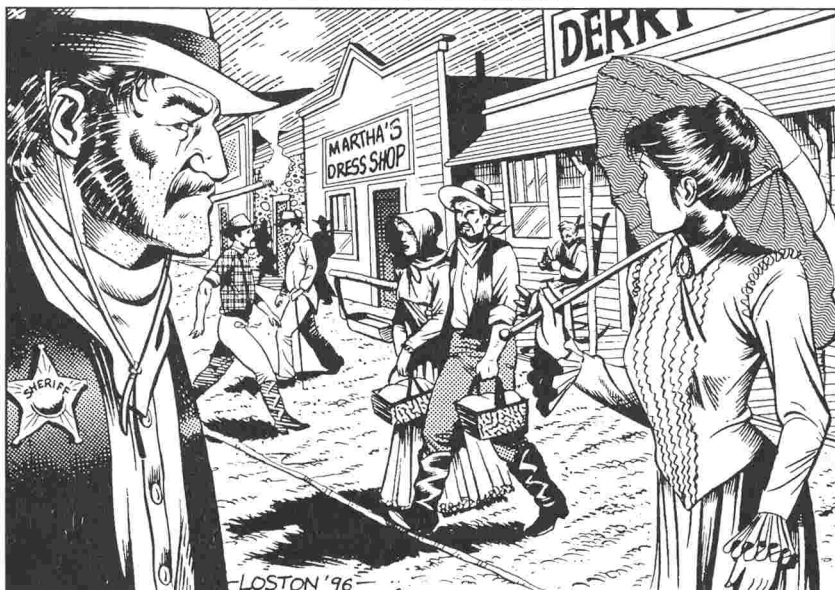
**Opis:** Milutki, mały, piętrowy domek. Edwardsowie mieszkają na piętrze.

**Lokatorzy:** Samuel i Emma Edwards (właściciele; mieszkają tu od kilku lat i tu wychowali wszystkie swoje dzieci; są zdrowym i szczęśliwym małżeństwem pod pięćdziesiątkę) i trójka ich dzieci (od 3 do 13 lat).

## FAKTORIA KELSO

**Opis:** Duży, podniszczony budynek z sąsiadującą zagrodą. Dużo miejsca na konie i ładunek. Spełnia także rolę poczty.

**Lokatorzy:** Jim Kelso (właściciel i poczmistrz; żyłasty mężczyzna pod czterdziestkę, przerzedzone włosy, małe, okrągłe okulary); 1k4 miejscowych pomagających przy przyjmowaniu i wysyłaniu ładunków.



## GOLARNIA/GABINET

### LEKARSKI

**Opis:** Malutki drewniany dom z szyl-  
dem golarza na froncie i wywieszką  
lekarza na drzwiach.

**Lokatorzy:** John Taylor (właściciel; za-  
suszony człowieczek z niedowła-  
dem rąk jego pacjent ma tyleż szans  
na poprawienie, jak i na pogorsze-  
nie się stanu zdrowia w wyniku le-  
karskich działań; na golenie przez  
niego powinni decydować się tylko  
samobójcy).

## HOTEL CARLTON

**Opis:** Bielony, zaniedbany budynek  
z odpadającą farbą. Zapchlony ho-  
tel w pełnym tego słowa znaczeniu.

**Lokatorzy:** Philip Bassinger (właści-  
ciel; sfatygowany były górnik, który  
wygrał to miejsce w karty kilka lat  
temu; przegrany musiał ukryć fanta-  
styczną rękę tylko po to, aby wpu-  
ścić Phila w ten kanał) i 1k4 niez-  
adowolonych gości.

## HOTEL

### DERRY'S FORD

**Opis:** Dwupiętrowy, drewniany budy-  
nek z piętnastoma pokojami gości-  
nymi (1,50\$ za noc, kolacja wliczo-  
na w cenę), z niezle urządzonym  
pokojem klubowym i salą jadalną.  
Klienci dostają 20% zniżki, jeżeli  
zostawiają swoje konie u Kelso.

**Lokatorzy:** Josiah i Selma Falkworth  
(właściciele; czarne małżeństwo



zaraz po czterdziestce; tak mili i uprzejmi, jak tylko można), Sallie Mae Westhall (pokojówka i okazjonalnie recepcjonistka; ładna dwudziestolatka; lubi flirtować z gośćmi); 2k6 gości w drodze do lub z Denver.

## KOŚCIÓK

### W DERRY'S FORD

**Opis:** Wielki, drewniany budynek z ceglana fasadą i krzyżem wzniesionym na niewysokiej dzwonnicy. Ostatnio przez większość czasu opuszczony i zamknięty na klucz.

**Lokatorzy:** Brak.

## KUŹNIA

**Opis:** Nieduży, ceglany budynek z podwójnymi drzwiami od frontu i ciągłym odgłosem dzwonienia dobiegającym ze środka. Jedyne miejsce w mieście, gdzie można podkuć konia, albo zrobić cokolwiek z metalem.

**Lokatorzy:** Fiodor Klablinskij (właściciel; potężny, czarnobrody facet rosyjskiego pochodzenia, z akcentem tak ciężkim, jak jego młot) i dwóch młodych ludzi z sąsiedztwa (uczniowie).

## MAGAZYN

**Opis:** Pokoje o wszelkich kształtach i pojemnościach, ale bez udogodnień. Te składy wynajmowane są przejeżdżającym karawanom i innym takim przez Jima Kelso. Kelso

zamyka je dobrze, a nocą do pilnowania spuszcza jednego ze swoich potężnych psów.

**Lokatorzy:** Nikt, kto by był tam regularnie.

## NEW MOON

**Opis:** Naprawdę miły bar, w którym zazwyczaj jest spokojnie, nad czym czuwają dwaj właściciele/strażnicy.

**Lokatorzy:** Tim i John Olsen (właściciele; krzepcy mężczyźni z długimi blond włosami związanymi w koński ogon; Tim ma szczotkowany wąs, a John gęstą brodę; uciszają większość bójek zanim jeszcze na dobre się one zaczną – jeżeli trzeba, to czynnym końcem dubeltówek) i 3k4 dobrze wychowanych klientów.

## POKOJE DO WYNAJĘCIA

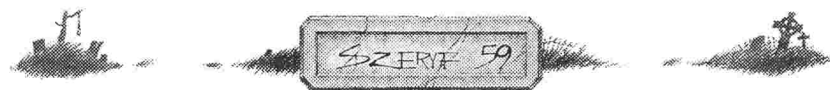
### U ETHEL

**Opis:** Wielki, drewniany budynek z przybudówką. Są tam cztery pokoje (25\$ za miesiąc, w cenę wliczone śniadanie), prawie zawsze wynajęte.

**Lokatorzy:** Ethel Tubbs (właścicielka; starsza, szpakowata, tęga kobieta, paskudnie zręcznie posługująca się wałkiem do ciasta) i 2k4 gości.

## RA-TUSZ

**Opis:** Długi budynek, mieszczący biura burmistrza, mierniczego i miejskiego syndyka (we wszystkich rolach Luther Neally). W czasie, gdy





do miasta przybywa sędzia okręgowy, znajduje się tam też sąd.

**Lokatorzy:** Luther Neally (całe miejskie władze; wąty mężczyzna z ognistorudą, siwiejącą na skroniach czupryną).

### SKLEP SWENSONA

**Opis:** Mały, drewniany barak, ładnie utrzymany i napakowany rozmaitym dobrem.

**Lokatorzy:** Jock Swenson (właściciel; imigrant z Norwegii; krótkie, jasne włosy, niebieskie oczy, ma niewiele ponad trzydzieści lat i haruje ciężko, aby utrzymać żonę i siedmioro małych dzieci).

## ROZDZIAŁ

TRZECI:

## KOŚCIÓŁ BOSKIEGO PŁOMIENIA

Impreza rozkręca się, kiedy bohaterowie spotykają w końcu przewodniczkę kościoła.

### W DZIEŃ

Zbliżając się do osiedla, posse może zaobserwować sporą aktywność





na jego terenie. Jedni ludzie znoszą pakunki i pudła z obory i budynku sypialnego do stojących obok zagrody dla wozów, inni układają je zgrabnie w środku. Część członków kultu pracuje na polach, uprawiając ziemię lub zbierając resztki z ostatnich zniw.

Nasi bohaterowie zostają zauważeni, i kilka osób szybko kieruje się do rezydencji lady Cynthii. Z budynku wychodzi Edgar DuChamp, uzbrojony w swoje sześciostrzałowce, i wita posse zimno, ale grzecznie pytając, czego sobie życzą. Potem uważnie wysłuchuje ich opowieści, niezależnie od tego, jaka ona jest.

Jeżeli bohaterowie opowiadają przekonującą bajeczkę, podającą rozsądne powody przybycia do osiedla, a DuChamp nie przejrzy ich zamiarów za pomocą testu przenikliwości, rewolwerowiec poprosi, by zaczekali, a sam powiadomi swoją panią. Podobnie dzieje się, jeżeli posse poda DuChampowi prawdziwy powód przybycia. W innych sytuacjach po skończeniu opowieści DuChamp prosi bohaterów o opuszczenie terenu kościoła.

– To osiedle to nie miejsce na wasz światowy styl. To dom Boga, a wy jesteście tu intruzami. Proszę, odjedźcie i zostawcie nas w spokoju.

Jeżeli posse nie posłucha, DuChamp zaczyna rzucać niejasnymi groźbami i może nawet próbować zastraszyć jednego lub kilku bohaterów. Gdy zaczyna się robić nerwowo, a może i niebezpiecznie, do akcji wkracza lady Cynthia Castairs, przemawiając z ganku swojego domu.

– Przestańcie! To dom Boży i nie chcę tu żadnej agresji. Edgar, przyprowadź gości do domu, porozmawiam z nimi i rozprószę ich wątpliwości.

Z tymi słowami przewodniczka kościoła znika we wnętrzu domu.

## SPOTKANIE

### Z LADY

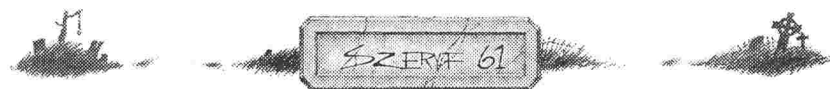
DuChamp wprowadza członków posse do dużego domu, gdzie czeka na nich lady Cynthia, ubrana w szarą bawełnianą suknię o prostym, staroświeckim kroju, w której wygląda cudownie. Prosi bohaterów, aby usiedli i, odsyłając DuChampa, pyta, co ona i jej skromni uczniowie mogą dla gości zrobić.

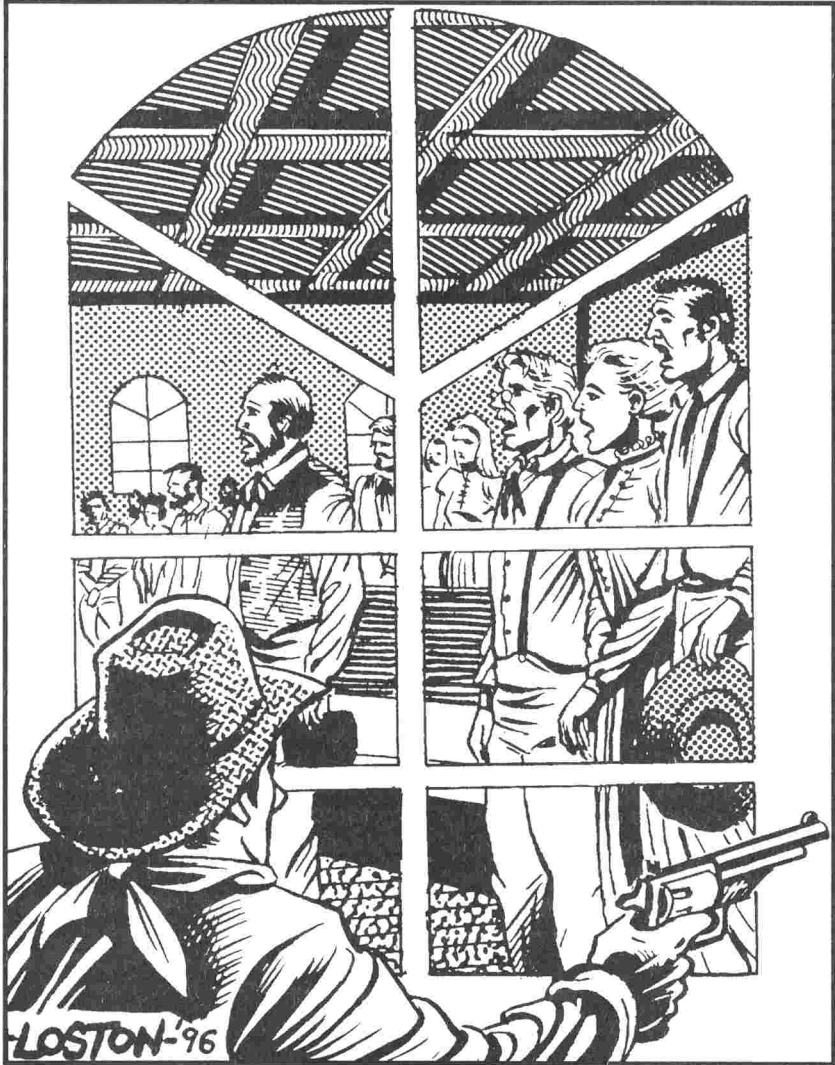
W przeciwieństwie do DuChampa, posse ma marne szanse oszukać lady Cynthię. Jeżeli grupa opowie czarownicy swą historyjkę, kobieta uśmiechnie się szeroko, dając im do zrozumienia, iż zdaje sobie sprawę z ich kłamstw.

– Prawda was wyzwoli, powiada Pan. A więc dowiedzmy się prawdy. Dlaczego tu jesteście? – pyta. Jeżeli posse dalej upiera się przy poprzedniej historii, wiedzma wzdycha głęboko i stwierdza z zalem, że nie jest w stanie im pomóc. Woła DuChampa i prosi go, aby wyprowadził posse z terenu.

Jeżeli bohaterowie podadzą prawdziwy powód przybycia, lady Cynthia wysłucha ich uważnie.

– Zdecydowanie potrafię zrozumieć niepokój ojca o dziecko – mówi po zapoznaniu się z historią. –





Zapewniam państwa, że wszyscy moi uczniowie są tutaj z własnej, nieprzymuszonej woli. Pozwólcie, że rozprzę wasze i pana Backlunda wątpliwości. Edgar!

Kiedy DuChamp wchodzi, lady Cynthia prosi, aby przyprowadził Christophera. Edgar kiwa głową i wychodzi, wracając po dłuższej chwili w towarzystwie chłopaka. Podczas

nieobecności DuChampa lady Cynthia unika odpowiedzi na wszelkie pytania na temat tak samego kościoła, jak i toczących się na zewnątrz przygotowań. Twierdzi, że są to sprawy prywatne, nie mające nic wspólnego z obcymi.

– Wzywałaś mnie, lady Cynthia? – pyta z szacunkiem Christopher.

Każdy członek posse obdarzony *przenikliwością* może w tej chwili spróbować Ciężkiego (9) testu. Jeżeli zakończy się on sukcesem, dostrzeże specyficzną ton, w jakim Christopher zwraca się do swojej pani, a która podsuwa podejrzenia o to, że łączy ich coś więcej niż tylko stosunki nauczyciel-uczeń.

Backlund swobodnie odpowiada na dowolne pytania posse dotyczące jego wstąpienia do kościoła. Twierdzi, że jest w nim całkowicie z własnej woli, i szczerze wierzy w nauki lady Cynthia. Informacje o zmartwieniu jego ojca wywołują w nim smutek, lecz jeszcze raz potwierdza on swoją wiarę w to, że jego oddzielenie od świata zewnętrznego, w tym także od ojca, jest konieczne.

– Powiedzcie ojcu, że bardzo go kocham, ale muszę to zrobić. Dla matki. Myślę, że powiedziałem dość. Czy mogę odejść, lady Cynthia?

Panna Castairs zgadza się, a Backlund opuszcza dom, wracając do pracy, od której został oderwany.

Jako że rozmowa z posse jest zakończona (a przynajmniej tak uważają lady Cynthia i DuChamp), przywódczyni wyprasza bohaterów. DuChamp eskortuje ich do koni i czeka aż odjadą.

## OSIEDLE

### KOŚCIOŁA

#### BUDYNEK SYPIALNY

**Opis:** Duży, piętrowy budynek, z podziałem na piętra według płci. Mężczyźni mieszkają na piętrze, a kobiety na parterze. Każde piętro podzielone jest na trzy duże pokoje. Część męska jest używana tylko jako sypialnia, a w żeńskiej znajdują się także kuchnia i jadalnia.

**Lokatorzy:** 75 członków kościoła. Pochodzą z różnych warstw społecznych, ale jedno mają wspólne – żalobę po stracie, którą lady Castairs pomogła im przewyciężyć.

#### KOŚCIÓŁ

**Opis:** Duży, drewniany budynek ze strzelistą wieżą. Zamiast krzyża nad głównymi drzwiami wisi wizerunek płomienia. Wewnątrz znajduje się ambona i wystarczająca liczba ławek, by pomieścić około 100 osób.

**Lokatorzy:** Podczas porannych i wieczornych nabożeństw wszyscy członkowie kościoła, w innych porach dnia 1k4 ludzi sprzątających budynek.

**Tajemnice:** Intrygujący jest całkowity brak symboli chrześcijańskich w kościele, choć kult oficjalnie do chrześcijaństwa nawiązuje, ściany budynku zdobi jedynie symbol Boskiego Płomienia. By to spostrzec,

potrzebny jest Zwykły (5) test *Sportstrzegawczości*.

## REZYDENCJA

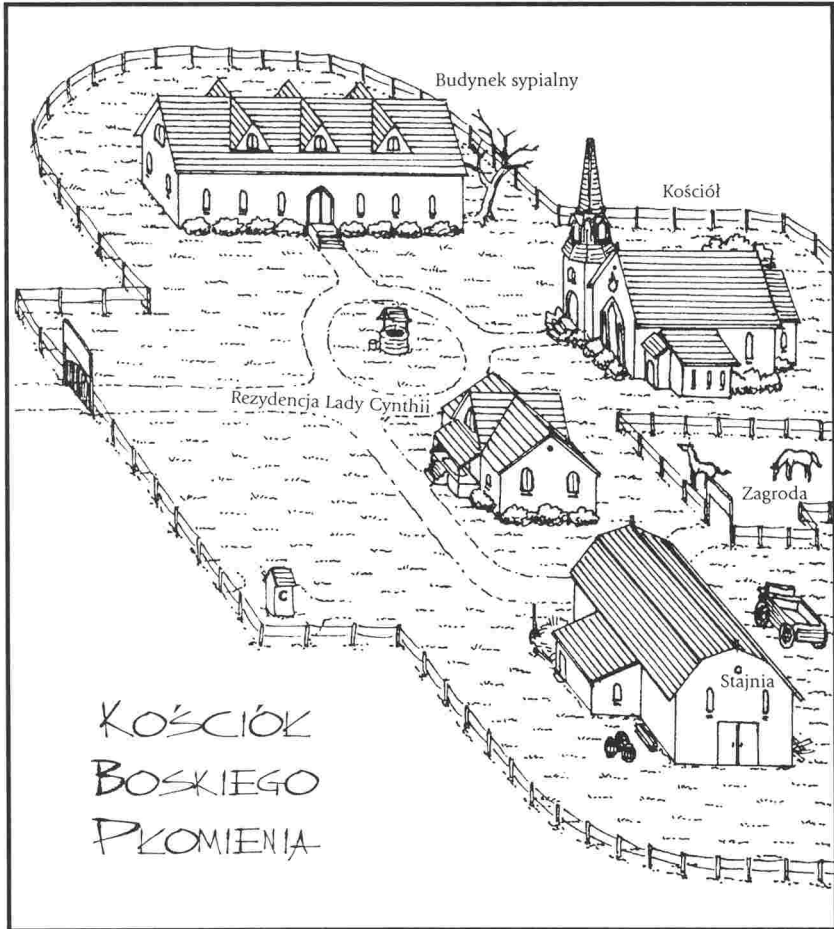
### LADY CYNTHII

**Opis:** Duży, elegancko umeblowany, parterowy budynek z drewna. Po zachodniej stronie budynku przy

samej ziemi znajduje się dwoje drzwi, prowadzących do piwnicy. Są zamknięte na dużą, podrdzewiałą kłódkę i unosi się przy nich dziwny, lekko niepokojący smród.

**Lokatorzy:** Lady Castairs i Edgar Duchamp (patrz „Główne postacie“).

**Tajemnice:** W kandelabrze wiszącym w głównym pokoju, płonie płomień duszy lady Castairs. Zajrzyj do





„Makabrycznego odkrycia” po detale na temat piwnicy.

## STAJNIA

**Opis:** Duża, drewniana stajnia z piętnastoma końmi, wypełniona narzędziami rolniczymi; jest tu stryzek pełen siana, a także piwnica, w której trzyma się pożywienie.

**Lokatorzy:** Podczas dnia 1k6 fanatyków.

## ZAGRODA

**Opis:** Ogrodzony teren, w którym członkowie kultu ćwiczą swoje konie. W odległym końcu zagrody ustawionych jest dziesięć, częściowo już przygotowanych do drogi wozów. Nie ma w nich nic podejrzanego.

## NOCNE ODWIEDZINY

### OSIEDLA

Niektórzy mogą uznać, że przydałoby się odwiedzić to miejsce w nocy. W tym czasie nie ma zasadniczo żadnych straży na terenie osiedla, ale tak w budynku sypialnym, jak i w rezydencji lady Cynthii znajdują się ludzie.

Najlepszym chwilą na przeprowadzenie rozpoznania na terenie osiedla jest czas wieczornego nabożeństwa. Msze odbywają się każdego wieczoru i trwają około dwóch godzin. Lady Cynthia prowadzi pieśni i modlitwy do „Świętego Płomienia Boga”. Tak naprawdę jest to subtelny

rytuał magiczny, wiążący wyznawców kultu z jej wolą.

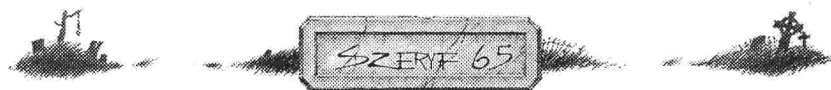
Niemniej jednak, w tym czasie reszta osiedla jest pusta. Jediną osobą, która stróżuje także podczas nabożeństw, jest Edgar DuChamp, rewolwerowiec nie może jednak znaleźć się we wszystkich miejscach naraz.

Jeżeli posse będzie badać osiedle podczas wieczornego nabożeństwa, wystarczy Zwykły (5) test *skradania*, aby obejrzeć okolicę i nie dać się zauważyć. Wejście do któregoś z budynków wymaga testu *skradania* z wynikiem Poważnym (7) i prawdopodobnie także testu *włamywania*.

Dzisiejsze nabożeństwo wieczorne jest specjalne. Wynik Poważny (7) testu *skradania* pozwala na podejście dostatecznie blisko do któregoś z kościelnych okien, by zobaczyć i usłyszeć fragmenty kazania lady Cynthii.

Z urywków zdań słyszanych przez okno bohaterowie mogą wywnioskować, że członkowie kościoła mają właśnie wybrać się w podróż służącą duchowej odnowie, a kulminacją tej pielgrzymki będzie święty rytuał oczyszczenia, który pozwoli im oczyścić się z grzechów. Obrzęd ten poprowadzi osobiście lady Cynthia. Zgromadzenie wyruszy o poranku.

Jeżeli posse zdecyduje się obejrzeć teren w czasie innym niż podczas wieczornego nabożeństwa, poziom trudności wszystkich testów *skradania* należy zwiększyć o jeden: ze Zwykłego (5) do Poważnego (7) dla normalnego rozpoznania i z Poważnego (7) na Ciężki (9) na wejście do któregoś





z budynków. Wejście do rezydencji lady Cynthii wymaga wyniku Niesamowity (11), nawet dla bohaterów posiadających jakiś rodzaj magicznej osłony. Jeżeli któryś z członków posse zostanie dostrzeżony, Edgar DuChamp szybko budzi kilku swoich ludzi i zarządza metodyczne przeszukiwanie osiedla. Jeżeli kogoś złapią, zajmij do następnego rozdziału, dział „Uwięziony”.

Wszystkie próby ukrycia się w którymś z ładowanych wozów i w ten sposób wyjechania razem ze zgromadzeniem są skazane na niepowodzenie. Członkowie kościoła rano sprawdzają pojazdy bardzo dokładnie i każdy, kogo zobaczą, zostaje potraktowany jak powyeż.

## ROZDZIAK

### CZWARTEY:

## ROZPOCZĘCIE

### PIELGRZYMKI

Nadszedł czas, by lady Cynthia poprowadziła wiernych na zatracenie. W tym celu podejmuje pewne kroki, aby upewnić się, że nikt nie ruszy za nią i jej sługami.

## UWIEZIONY

Jeżeli bohaterowie zostaną złapani na terenie kościoła, część członków kultu będzie ich pilnować, a inni pojedą do miasta, by wezwać szeryfa i jego ludzi. Szeryf zabierze wścibskich członków posse do miasta,

wspierany przez kilku fanatyków i wtrąci ich (uprzednio przeszukując) do więzienia.

Członkowie posse spędzą spokojną, choć niewygodną noc w miejskiej ciupie. Rankiem zostaną uwolnieni przez szeryfa, który poucza ich, aby już nie robili kłopotów przez resztę pobytu w Derry's Ford. Daje im też do zrozumienia, że najlepiej się stanie, jeżeli ten pobyt będzie krótki.

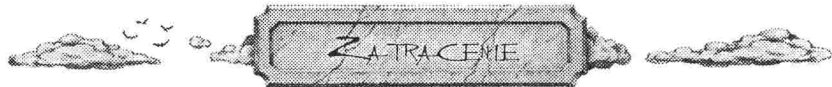
Jeżeli bohaterowie sprawili sporo kłopotów, DuChamp każe kilku wyznawcom Castairs włamać się do więzienia i ich zabić. Szeryf próbuje zatrzymać morderców, ale zaskoczony i przytłoczony liczbą atakujących ma duże szanse zapłacić za swoje bohaterstwo życiem.

## ZATRUTA ŻYWNOSĆ

Jeżeli bohaterowie nie wejdą w konflikt z prawem, nadal nie uciekną z zasięgu lady Cynthii. Jej wróżby wskazały ich jako potencjalne niebezpieczeństwo, a ona nie lubi ryzykować.

DuChamp śledzi bohaterów aż do miejsca, w którym będą jedli kolację. Tam zakradnie się do kuchni i doda narkotyku do jedzenia. Gdy posse zje zatrutą żywność, zrób w tajemnicy Ciężki (9) test *Wigoru* dla każdego z graczy. Każdy, który przegra, zaczyna się czuć senność w ciągu następnej godziny, i w następne 15 minut całkiem zasypia. Nie można ich obudzić w żaden naturalny sposób, zanim narkotyk nie opuści ich ciała, co się stanie o świcie następnego dnia.





## PODCZAS SNU.

Gdy bohaterowie zostają wypuszczeni z więzienia, bądź budzą się ze snu, okazuje się, że przez kilka ostatnich godzin padał śnieg (a także grzmiało i błyskało). Większość mieszkańców miasta jest zachwyconych, że będą mieli białą Gwiazdkę, ale bohaterowie raczej tego pożałują. Kościół wyruszył z osiedla w środku nocy. W tej chwili ślady wozów i koni w większości pokrył już śnieg, więc – chociaż mogą tego nie wiedzieć – bohaterowie powinni zacząć się spieszyć.

## ROZDZIAK PIĄTY: ZNALEZIENIE DROGI

W końcu posse najprawdopodobniej wraca do osiedla kościoła. Podróż przechodzi bez specjalnych wydarzeń, chociaż z racji śniegu jest zimno i ślisko. Błyskawice i grzmoty podsuwają myśl o nadnaturalnym pochodzeniu śnieżycy. Paskudni Mistrzowie Gry mogą uznać, że potrzeba im kilku testów *jeździectwa* bądź *powożenia*, ale większość z was nie jest chyba aż tak złośliwa?

## W OSIEDLU

Zagroda, stajnia i stodoła są puste. Wszystkie konie i wozy członkowie kościoła zabrali ze sobą, znikł też cały prowiant.

W budynku sypialnym nie ma nic ciekawego. Pokoje są wypełnione łóżkami i prostymi meblami, zostało też kilka przedmiotów osobistych. Nic o większej wartości, ale pozostawione dobra sugerują, że wierni mają w planach powrót.

Kościół jest także pusty, tu i ówdzie na ławkach leży kilka psalterzy.

Szybkie przeszukanie rezydencji ujawnia, że – w przeciwieństwie do jej wyznawców – lady Cynthia zabrała ze sobą wszystko, co do niej należało. Budynek świeci pustkami.

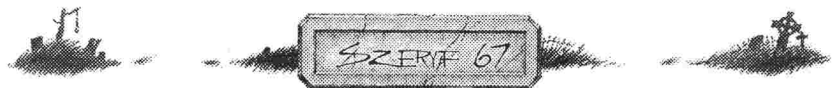
Piwnica rezydencji zawiera bardziej wyraźny dowód na to, że dzieje się coś dziwnego.

## MAKABRYCZNE ODKRYCIE

Z piwnicy rezydencji dobiega dziwny smród. Jej drzwi blokuje zardzewiała kłódka, ale kamień wielkości pięści i Zwykły (5) test *Sily* pozwalają ją rozwalić.

Kiedy drzwi piwnicy zostają otwarte, smród daje się zidentyfikować, ciężkie kadzidło wymieszane z odorem gnijącej padliny. Każ zrobić Zwykły (5) test odwagi każdej schodzącej po schodach postaci.

W ciemności, na wielkim, wkopanym w ziemię kamiennym bloku leżą trzy cielska piekielnych psów. Po podłodze porozrzucane są jeszcze dodatkowe cztery, na różnym etapie rozkładu. Wszystkie zostały zgrabnie wyopatroszone, a ich wnętrzności złożone są na kupie po lewej stronie pomieszczenia.







Kadzielnice stoją we wszystkich czterech kątach piwnicy.

Kiedy posse przeszukuje to miejsce, trupy podnoszą się i atakują (Poważny (7) test odwagi dla każdego członka posse).

Potwory są zgniłymi zewłokami psów, używanych przez lady Castairs do magicznych rytuałów. Są na tyle całe, by ująć za prawie żywe – dopóki nie zobaczy się wielkich rozcięć na ich brzuchach. Brakuje im wnętrzości, ale nadal mają pazury i kły – i to całkiem sprawne.

Jest ich w tej piwnicy siedem – prezent gwiazdkowy od lady Cynthii dla każdego, kto mógłby wsadzić tu swój nos. Pragną jedynie zabijać wszystko co się rusza. Są dość silne, aby rozwalić drzwi piwnicy, jeżeli zostałyby tam zamknięte. Ponieważ są martwe, nie

można ich oderwać od celu za pomocą takich rzeczy jak jedzenie, ogień czy ból. Walczą póki nie zostaną pokrojone na kawałki, bądź dokąd ktoś nie rozwali im głów.

## POJAWIENIE SIĘ WIELEBNEGO

Wigilia Bożego Narodzenia i nachodzący horror, który ma zamiar przywołać lady Castairs i wrywa wielbego Owlsleya z jego duchowej zapacji. Decyduje się wyruszyć do osiedla i sam zaatakować tę straszliwą kobietę.

Przybywa za późno, by ją złapać, ale w sam raz, żeby spotkać bohaterów.

Przyjeżdża podczas walki i rozwała psie zombie łaską z hikory. Posse



## ZATRACENIE

może w pierwszej chwili go nie poznać, ponieważ zmieniło się całe jego zachowanie. Wspierany wewnętrznym światłem wiary, wysłała do piekła „przeklęte psy”, waląc je po łbach swoją ciężką pałką.

Kiedy walka dobiegnie końca, Owlsley krótko się przedstawia, nawet jeżeli posse już go spotykało. Na trzeźwo mówi wyraźnie i zwięźle, w skrócie przedstawiając historię swojego brata i to, dlaczego powrót lady Castairs zrobił z niego alkoholika. Pyta też od razu, jak wygląda sytuacja.

Kiedy słyszy o tym, co się stało, zamysła się na chwilę. Potem mówi:

– Jestem tylko starym człowiekiem, i samotnie niewiele mogę zrobić przeciw takiej diablicy, ale razem możemy zwyciężyć tę potworną kobietę, tę córkę zatracenia. Znikła razem ze wszystkimi swymi przyszłymi ofiarami, ale jeżeli zadziałamy szybko, możemy ich jeszcze uratować.

Owlsley przypomina, że członkowie kościoła mają nad bohaterami osmiogodzinną przewagę.

– Jeżeli chcemy ich złapać, musimy wyruszyć natychmiast. Inaczej będzie za późno.

## ROZDZIAK

### SZÓSTY:

## BIAŁE BOŻE

## NARODZENIE

Kiedy bohaterowie są już gotowi, Owlsley prowadzi ich w góry, w kierunku północno-zachodnim. Zanim

stał się kapłanem, nauczył się tropienia i podoba mu się wyzwanie, jakim jest znalezienie śladów Castairs i jej niebezpiecznych wyznawców. Wymaga to Łatwego (5) testu *tropienia*, ale z powodu padającego śniegu musi być on powtarzany mniej więcej co godzinę.

Owlsley jest przyjemnym kompanem podróży. Jest inteligentny i pełen entuzjazmu dla swojej na nowo odkrytej wiary. Zbójcy i otwarcie wyuzdane kobiety wysłuchują na szlaku improwizowanych kazań.

Posse idzie całkiem dobrze, kiedy znów sięga po nich ręka lady Castairs.

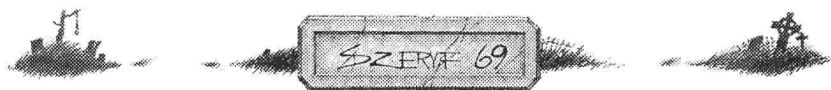
## ZASADZKA!

Wróżby wskazały lady Castairs, że musi za sobą zostawić coś, co by powstrzymało trochę pogoń, jeżeli ma ona dokończyć swego krwawego rytuału. Zmuszona do improwizacji zwraca się w stronę najprostszej z technik – brutalnej siły.

Lady Castairs zostawia kilku ze swoich najbardziej fanatycznych wiernych, aby czekali na bohaterów. Mają rozkazy ich zabić, jako oczywistych „wysłańców Szatana”, mających w planach zatrzymanie ich „świętej pielgrzymki”. Nie ma co dodawać, że biedacy kupili tą historię z dobrodziejstwem inwentarza.

Zasadzkę zastawiono w kanionie, którym szlak karawany kościoła wiedzie w kierunku gór. W okolicy rozrzuconych jest kilka zagajników; na środku kanionu znajduje się suche koryto potoku.

Na każdego członka posse, nie licząc Owlsleya, przypada jeden wyznawca.





Są uzbrojeni w Winchestery '73, z wyciątkiem jednego, który ma ze sobą dubeltówkę. Wywrócili jeden wóz i rozsypali ładunek na szlaku, by zmylić posse. Uderzają, kiedy bohaterowie oglądają rozbity wóz.

Ponieważ mieli parę godzin na przygotowanie pozycji, członkowie kultu są dobrze ukryci. Jakikolwiek członek posse aktywnie próbujący dostrzec coś dziwnego na drodze, musi zrobić Ciężki (9) test *szukania*. Sukces pozwala mu na spostrzeżenie ukrytego kultysty.

Wyznawcy nie mają w planach żadnej skomplikowanej taktyki. Chcą po prostu wytłuc wszystkich członków posse. W momencie, gdy grupa nadjeżdża, by obejrzeć rozwalony wóz, kultysty zaczynają strzelać, biorąc w krzyżowy ogień bohaterów w okolicach pojazdu. Plan jest taki, że wszyscy zaczną to robić w tym samym momencie. Jedynym problemem dla nich jest to, iż nie są wytrenowanymi zabójcami, więc istnieje duża szansa, że któryś z nich wystrzeli przedwcześnie.

Zrób dla każdego kultysty Poważny (7) test *Spostrzegawczości*. Jeżeli uda się on dla każdego z nich i nie zostaną zauważeni przez któregoś z członków posse, to wszyscy otwierają ogień naraz, oddając jedną salwę zanim posse się pozbiera. Oddaj po jednym strzale za każdego kultystę, po czym przejdź do normalnej walki.

Jeżeli test dla któregoś kultysty się nie uda, otwiera on ogień przedwcześnie, psując efekt zaskoczenia. Policz strzały, po czym przejdź do normalnej walki.

Wyznawcy próbują wszystkiego, co potrafią, by zabić członków posse; walczą nie osłaniając się nawzajem. Jeżeli przegrają, nie mają w planach oddania się do niewoli. Dzięki lady Castairs, ich miejsce u stóp Pana jest już zapewnione.

Członkowie kultu, którzy zostali poważnie zranieni, uwalniają się spod kontroli Castairs. Są pełni skruchy i bardzo przepraszają bohaterów za atak, ale była pani zbyt ich przeraża, by pomogli w walce przeciw niej.

## ŚCIANA ŚNIEGU

Jest pięknie i zimno, wokół spokojnie pada śnieg. Teren zmienia się stopniowo z płaskiego w pagórkowaty, w oddali widać Góry Skaliste.

Okazjonalnie posse może zauważyć na horyzoncie karawanę kościoła (Poważny (7) test *szukania*).

Nagle, zaraz po południu, bohaterowie widzą w oddali błyskawicę, której towarzyszy głośny, grzmiący huk. Niech każdy z członków posse wykona Poważny (7) test *Spostrzegawczości*. Nawet ci, którym on nie wyjdzie, mogą stwierdzić, że dźwięk nadszedł z kierunku, w którym się udają. Ci, którym się on powiedzie, rozpoznają dźwięk lawiny.

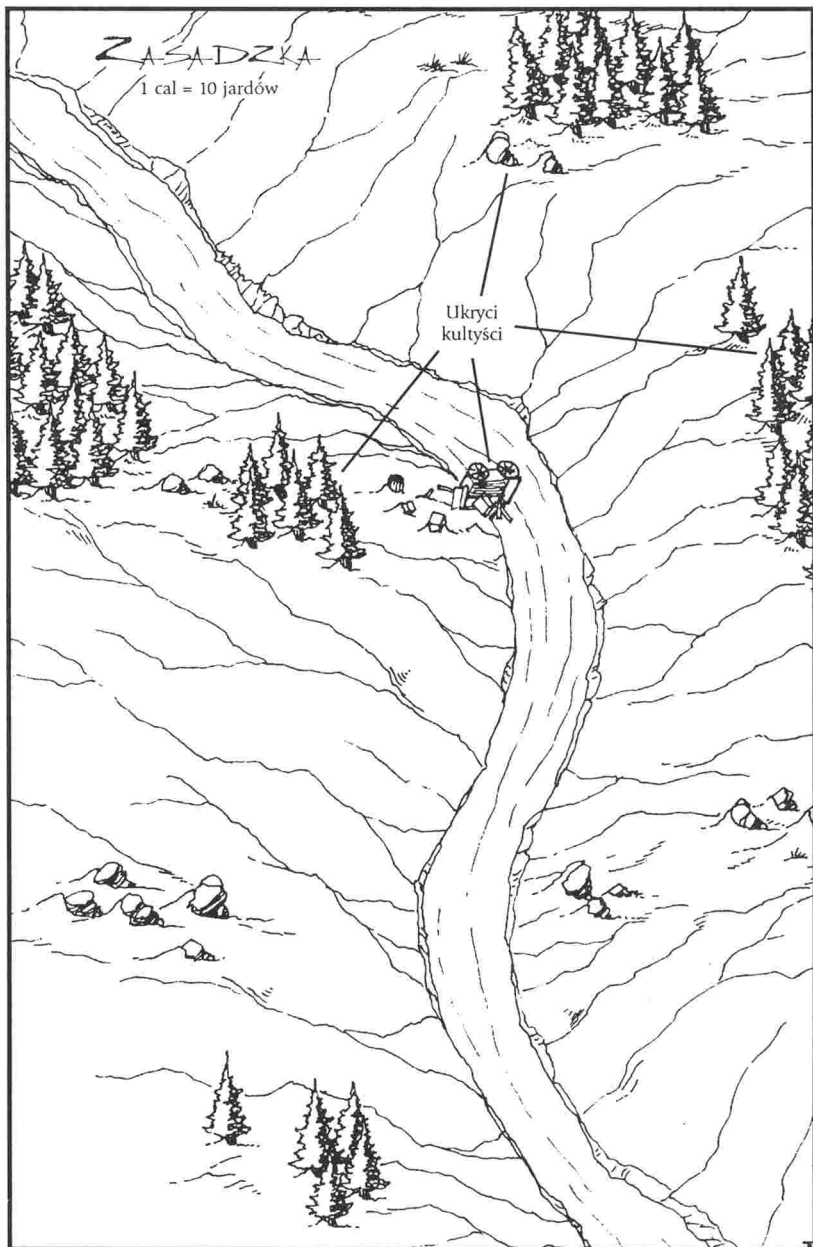
W godzinę później źródło wcześniejszego dźwięku robi się oczywiste. Kanion, którym jadą bohaterowie, jest zablokowany ścianą śniegu i kamieni, wysokości co najmniej 35 stóp.

Lady Cynthia, zdecydowana nie ryzykować, wezwała błyskawicę prosto z chmur, aby zrzuć tę końcową przeszkodę na drogę wrogów, co do



ZASADZKA

1 cal = 10 jardów



których nie była wcale pewna, że nadchodzą. Owsley jest zaniepokojony, widząc tę zaporę.

– Czas ucieka, a ona robi się coraz bardziej zdesperowana – powiada poważnie. – Musimy się wdrapać.

Przebycie lawiny nie jest proste i nie ma szans na przeciągnięcie tamtędy wozu, bądź przeprowadzenie

koni. Jeżeli posse ma ze sobą odpowiedni ekwipunek, wspinaczka jest powolna, ale niezbyt niebezpieczna. Jeżeli posiadają tylko linę, wspinaczka oprócz czasochłonnej robi się także niebezpieczna. Oczywiście, największe ryzyko jest wtedy, gdy śmiałkowie nie posiadają żadnego – nawet liny.



Z ekwipunkiem wspinaczkowym, każdy członek posse powinien wykonać trzy Zwyczajne (5) testy *wspinaczki*. Podczas wspinaczki tylko z liną, trudność testów skacze do Poważnej (7), a bez liny stają się Ciężkie (9). Nieudany test powoduje upadek o 1k10 jardów, po czym trzeba go wykonać raz jeszcze. Niefart na tym teście powoduje upadek o 1k20 jardów.

Uważajcie! To ostatnie jest mocne.

W czasie kiedy posse przebywa lawinę, słońce zachodzi za góry, a temperatura obniża się szybko. Przez padający śnieg widać światło ogniska na tle odległego o dwie mile wzgórza. Rytuał już się rozpoczął.

## ROZDZIAK

### SIÓDMY:

## KRWAWY OLTARZ

Gdy posse przebywa jeszcze te dwie mile do miejsca ceremonii, rytuał jest już w pełni rozkręcony. Naturalne zagłębienie, w którym tańczą członkowie kościoła, ma głębokość jakichś 50 stóp, do podstawy dużego pagórka. Wozy są ustawione, a konie uwiązane przy skraju ośnieżonej kotliny.

Zejdźcie w dół do dolinki pokrywają krzewy i kamienie, ale jej dno jest oczyszczone, poza jednym stojącym tam kamieniem. Na tym kamieniu stoi lady Cynthia razem z Edgarem DuChampem. Przed nimi, członkowie Kościoła Boskiego Płomienia właśnie zaczynają tańczyć wokół dużego ogniska.

## TANIEC ŚMIERCI

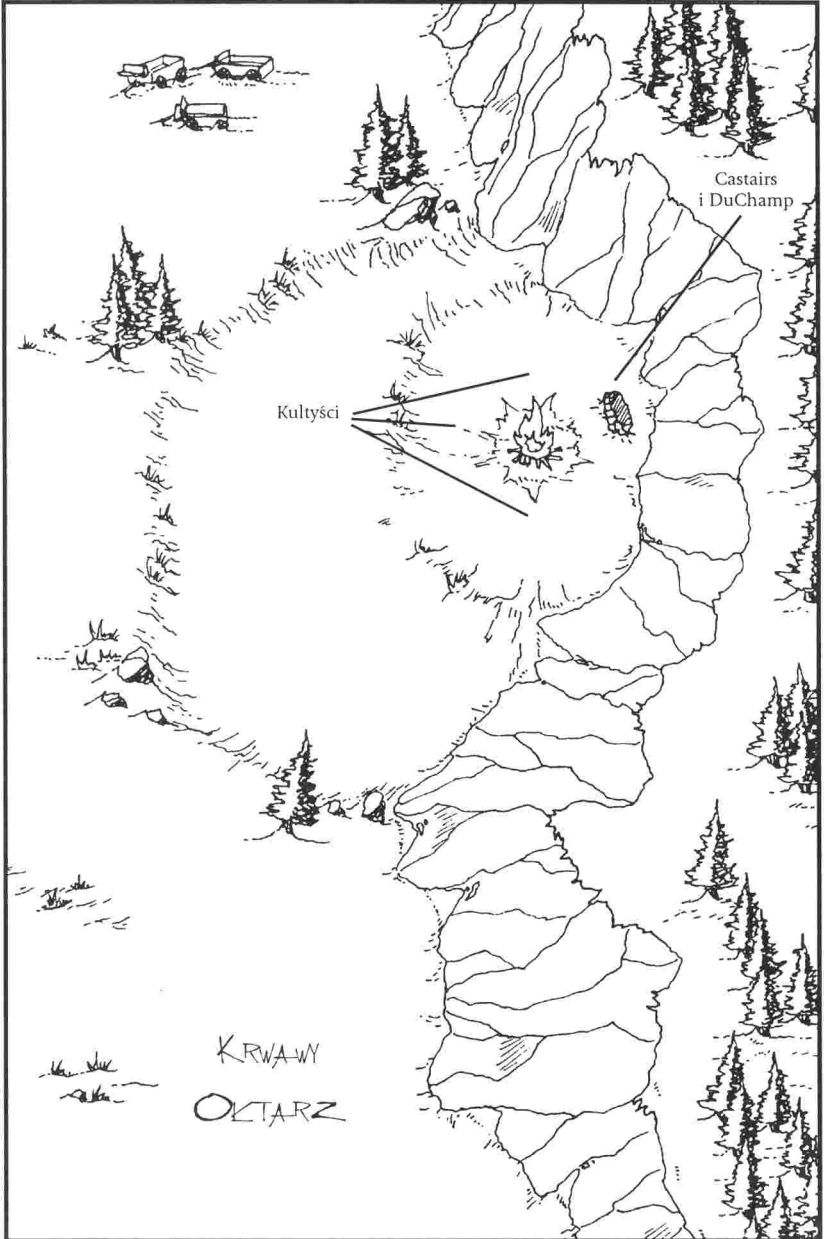
W momencie kiedy posse przybywa, lady Cynthia zaczęła już Przeklęty Rytuał Życia, a 75 wyznawców Boskiego Płomienia tańczy rytualny taniec, którego ich nauczyła. Obok wielkiego ogniska leży martwy koń, dymiąca krew z jego przeciętego gardła spływa na ziemię. Lady Cynthia użyła konia by „zainicjować” Rytuał Życia, a skoro już się zaczął, jedynie jej śmierć może go zatrzymać.

Jak już wspomniano powyżej, lady Cynthia i Edgar DuChamp stoją na kamiennym ołtarzu. Tańczący wyznawcy powtarzają wielokrotnie śpiew „Święty Płomieniu, oczyść nas z grzechów!”. Jeżeli lady Cynthia nie zostanie zabita, tańczą wokół ognia coraz szybciej, śpiewając także coraz szybciej, aż dojdą do gorączkowego pisku i rzucą się na siebie porwani żądzą mordy.

## FINALNA WALKA

Można przypuszczać, że posse nie będzie stać w miejscu widokowym i pozwalać, aby ginęli niewinni ludzie. Kiedy rytuał się zacznie, Edgar DuChamp staje dokładnie na wprost lady Castairs, na kamiennym ołtarzu. Ona zaś przygotowuje się do wessania w siebie dusz uwolnionych przez śmierć jej uczniów.

Jeżeli posse będzie się za długo ociagać, wielebny Owsley pobudza ją do działania. Z okrzykiem: „Na Boga, nie pozwolę, by to się powtórzyło!” wielebny biegnie w kierunku kamiennego ołtarza, wymachując pałą. Jeżeli posse nie zadziała szybko, DuChamp





## ZATRACENIE

wyciąga broń, celuje starannie i powala Owlsleya. Dotarcie w zasięg strzału Edgara zabiera Owlsleyowi mniej więcej dwie rundy, więc tyle czasu posse ma na reakcję.

Trzy rundy po tym, kiedy posse – bądź Owlsley – zaczynają działać, pierwszych 1k10 kultystów zabija się nawzajem, dusząc się, bijąc i tłukąc dokoła siebie. Podczas każdej następnej rundy, 1k10 kolejnych opuszcza ten ziemski padół.

W momencie rozpoczęcia się strzelaniny, DuChamp zeskakuje z ołtarza na ziemię, ścigając lady Castairs. Rewolwerowiec strzela do bohaterów do chwili kiedy skończy mu się amunicja (ma pudełko z 50 nabojami), a potem wyciąga nóż i przygotowuje się do ostatecznej obrony. Lady Cynthia podkręca go jak tylko może, a potem broni samej siebie za pomocą swoich mocy. Oboje walczą do ostatniego tchu. Kiedy lady Castairs zostaje zabita, czar wiążący jej wynawców przestaje działać, a żyjący jeszcze członkowie kościoła padają nieprzytomni.

Lady Castairs może zostać zabita tylko, jeżeli zostanie zgaszone ognisko (w tej chwili płomień jej duszy). Najlepszym sposobem na to jest lawina śnieżna. Można ją zorganizować za pomocą strzałów, dynamitu bądź magii.

## EPILOG

Chwilowo wszystko wygląda dość ponuro. Christopher Backlund znowu jest człowiekiem pozbawionym wiary, a teraz także stracił swoją ukochaną,

co jest straszne niezależnie od tego, jakim demonem się okazała. Inni wyznawcy są tak samo duchowo opuszczeni. Poszliby w tej chwili za każdym, tak bardzo czują się zdradzeni i przygnębieni.

Podczas podróży z powrotem do Derry's Ford, wielebny Owlsley staje się dla nich promieniem światła w ciemności. Jego odnowiona wiara podsyca ich wiarę, a on spędza mnóstwo godzin udzielając im pomocy i porad. Już weselsza, jeżeli nie całkiem wesoła grupa dociera do Derry's Ford.

Mieszkańcy miasta są oszołomieni, kiedy ich zapijaczony pastor wjeżdża do miasta na czele tłumu ludzi śpiewających hymny, ale większość z nich jest po prostu szczęśliwa, że kaznodzieja jest taki, jak dawniej. Owlsley z radością opowiada o tym co się stało, jak to zła wiedźma zaczarowała dobrych ludzi i próbowała ich wszystkich zniszczyć. Uratowani wierni popierają tę historię i dodają sporo dobrych rzeczy także na temat posse (dobry moment na odkurzenie umiejętności *bajania*).

Christopher Backlund zgadza się wrócić razem z posse do Denver. Nic go tu już nie trzyma, a ojciec go potrzebuje. Irving Backlund daje wszystko co obiecał, a nawet więcej – zapewnia posse, że jeżeli kiedykolwiek będzie potrzebowała pomocy, może się do niego zwrócić.

Zanim posse opuści Derry's Ford, wielebny Owlsley prosi ich o pomoc w ostatnim zadaniu – spaleniu starego osiedla Kościoła Boskiego Płomienia.







# ZATRACENIE



## CMENTARZYSKO

CHRISTOPHER BACKLUND

EDGAR DUCHAMP

**Atak:**

Karabin 2k6/4k8

Pałka 2k6/2k6+1k6

**Obrona:**

Pięści 2

Punkty życia: 30

**Atak:**

Pałka 2k6/2k6+1k6

Rewolwer 3k8/3k6

**Obrona:**

Pięści 3

Uniki 3

Punkty życia: 34

LADY CYNTHIA CASTAIRS

WIELEBNY BERNARD OWLSLEY

**Atak:**

Nóż 2k10/4k6+1k4

**Obrona:**

Pięści 2

Punkty życia: 36

**Umiejętności specjalne:**

Odporna na atak fizyczny do momentu, kiedy zgaśnie płomień jej duszy.

**Uwagi:** rodzaj magii jaki praktykuje

lady Cynthia jest znacznie starszy niż system karciany Hoyle'a. W walce, lady Cynthia potrzebuje raptem 1 Dech na każdy sukces (do 3 w jednej chwili), aby wykorzystać którąś z mocy. Na kanty większe, zazwyczaj wykorzystuje siły życiowe innych bytów.

**Atak:**

Laska 4k6/1k10+1k6

Pałka 2k6/2k6+1k6

**Obrona:**

Uniki 3

Laska +1

Punkty życia: 30

SZERYF LELAND TURNER

WZNAWCY KOŚCIOŁA

BOSKIEGO PROMIENIA

**Atak:**

Dubeltówka 3k6/2k6+4k6

Rewolwer 2k6/3k6

**Obrona:**

Uniki 3

Pięści 3

Punkty życia: 30

**Atak:**

Karabin 2k6/4k8

Pałka 2k6/2k6+1k6

**Obrona:**

Pięści 2

Punkty życia: 30

ZOMBIE-PSY

**Atak:**

Ugryzienie: 3k6/4k6+1k6

**Obrona:**

Pięści 3

Punkty życia: 20

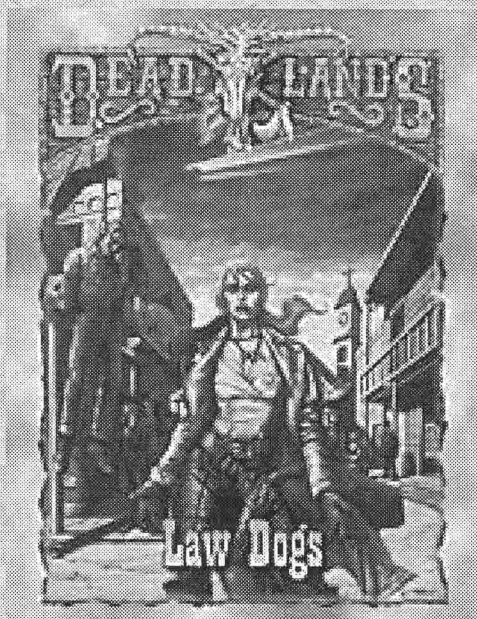
**Umiejętności specjalne:**

Odporne na Dech i stres fizyczny.



Panowie Smith i Robbards polecają

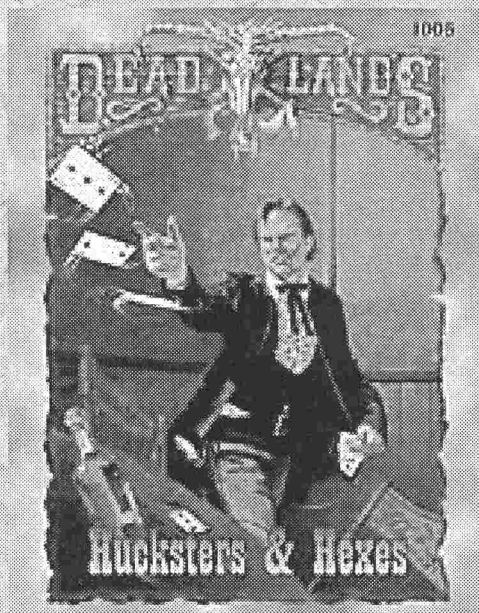
# STRÓŻE PRAWA



PODRĘCZNIK DLA PRAWDZIWYCH  
REWOLWEROWCÓW

Panowie Smith i Robbards polecają

# KANTY I KANCIARZE



PODRĘCZNIK DLA PRAWDZIWYCH  
SZULERÓW

Panowie Smith i Robbards polecają

# TANCERZE DUCHA



PODRĘCZNIK DLA PRAWDZIWYCH  
SZAMANÓW



# 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](http://WWW.PEGINC.COM)

## Deadlands: The Weird West

SKU	Price(\$US)	Title	SKU	Price(\$US)	Title
1100	25	Player's Guide	2701	19.95	Cardstock Cowboys Starter Pack
1101	25	Marshal's Guide	2702	14.95	Horrors Infernal Devices
1003	20	Book of the Dead	2703	14.95	Horrors Infernal Devices
1004	20	Smith & Roberts			
1005	20	Hucksters & Hexes			
1006	20	Rascals, Warmints, & Scitters			
1007	4.95	Twisted Tales	9002	4.95	Weird West Dime Novels Night Train
1008	30	Great Maze (box)	9003	4.95	Strange Bedfellows
1009	15	Marshal Law (Screen)	9004	4.95	Savage Passage
1010	20	Phoeb & Brimstone			
1011	20	Fortress of Fear (box)	9005	4.95	Ground Zero
1012	30	City of Gloom (box)	9006	4.95	Forbidden God
1014	30	City of Gloom (box)			
1016	9.95	Road to Hell	9007	4.95	Adios Amigos
1017	9.95	Heart of Darkness			
1018	20	Tales of Terror (Box)			
1019	20	Lost Angel Bay	9008	6.95	Skinners
1020	30	River of Blood (box)	9009	6.95	Horst
1021	30	Boomtowns (box)			
1022	9.95	Marshal's Log			
1023	25	Doomtown or Bust			
1024	9.95	Bloody Ol' Muddy			
1025	20	Back East, North			
1026	20	Back East, South			
1027	20	South of the Border			
1028	20	Canyon of Doom			
1029	20	RVCZ: Book of Curses			
1030	20	The Agency			
1031	15	Ghost Busters			
1032	20	Heraclona			

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 of High Water
6005	25	Wasted West
6006	4.95	Imic Tales
6007	20	Road Warriors
6008	20	The Last Crusaders
6009	20	The Junkman Cometh
6010	9.95	Something About a Sword
6011	20	Monsters, Murders, and Misfits
6012	20	Cyborgs
6013	25	Iron Oasis

## HELL ON EARTH

The Wasted West Roleplaying Game

SKU	Price(\$US)	Title
6014	15	The Boon, Horror
6015	20	Spirit Warriors
6016	25	Shattered Coast
6018	15	Urban/Renaissance
		Dime Novels
9501	4.95	Leftovers
9502	4.95	Infestations
9503	6.95	Killer Klowns
		Cardstock Cowboys
2801	19.95	Starter
2802	14.95	Horrors
2803	14.95	Road Wars!

**PINNACLE**  
THE ORIGINALS IN GAMES & COMICS

ORDER ONLINE FROM  
[WWW.PEGINC.COM](http://WWW.PEGINC.COM)

# DEADLANDS



## WESOŁYCH ŚWIĄT, PRZYJACIELU!

Witamy! Czekają Cię Święta na Dziwym Zachodzie!

Ronan Lynch, pechowa Betty i Van Helter nie mają pojęcia, przeciwko czemu się przeciwstawiają. Przyjęli tylko zlecenie od pewnego bogacza, którego synalek przyłączył się do jakichś tajemniczych wyznawców. Na początku wszystko wydawało się proste: znaleźć

dzieciaka i przywieźć go ojcu na święta. Na swoje nieszczęście bohaterowie wplątali się w sieć utkaną przez starożytne zło. Jeden z nich zapłacił za to śmiercią.

Śmierć to nienajlepszy sposób na spędzanie świąt!

W tym podręczniku znajdziesz opowiadanie i przygodę do gry Deadlands.

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 83-87968-52-8



9 788387 968526

# DLGP1

